

URBAN SHADOWS

QUANDO SEI MC

AGENDA

- » Rendere la città un luogo oscuro e pieno di intrighi politici.
- » Far evolvere le vite dei personaggi e tenerle al di fuori del loro controllo.
- » Giocare per scoprire cosa succederà dopo.

PRINCIPI

- » Mostra la città, dai grattacieli ai bassifondi.
- » Rivolgiti ai personaggi, non ai giocatori.
- » Avvicina i personaggi, anche attraverso le barriere.
- » Metti i personaggi al centro di conflitti politici e personali.
- » Nascondi le tue Mosse nell'oscurità.
- » Dai un nome a tutti, dai delle motivazioni ad ognuno.
- » Tratta tutti secondo la loro importanza.
- » Fai un sacco di domande e costruisci sulle risposte.
- » Sii un fan dei personaggi dei giocatori.
- » Dai ai giocatori il tempo di pensare.
- » Sporca le mani di ogni persona coinvolta.
- » Dai un prezzo a ogni cosa, persino all'amicizia.

MOSSE MC

- » Introduci un conflitto, passato o recente.
- » Metti qualcuno in pericolo.
- » Infliggi (o scambia) Danno.
- » Offri un'opportunità a un prezzo.
- » Rivela un accordo preso in loro assenza.
- » Rivoltagli contro una Mossa.
- » Offri o reclama un Favore.
- » Mobilità delle risorse per cambiare i rapporti di forza.
- » Avverti qualcuno di un pericolo imminente.
- » Blocca, sfrutta o rivendica un luogo di potere.
- » Descrivi le possibili conseguenze e chiedi.
- » Attiva uno svantaggio della loro roba.
- » Fai una Mossa Fazione o Minaccia.
- » Dopo ogni Mossa chiedi: « Cosa fai? »

PROTAGONISTI E NOTE

MOSSE FAZIONE

MORTALI

- » Adattarsi a circostanze in mutamento
- » Rinforzarsi per affrontare una minaccia
- » Scoprire informazioni che mettono in pericolo qualcuno
- » Ricordare a qualcuno i propri obblighi terreni

NOTTURNI

- » Dimostrare aggressivamente la propria forza
- » Minacciare i beni o gli interessi di qualcuno
- » Rivendicare il territorio di un debole o di uno sciocco
- » Ottenere il massimo da una situazione difficile

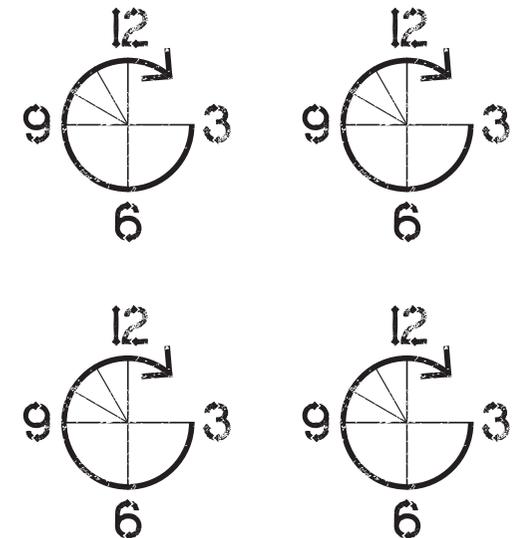
POTENTI

- » Dare la priorità alle conseguenze a lungo termine
- » Presagire (in modo mistico) una Tempesta in arrivo
- » Agire contro il caos o il cambiamento
- » Accaparrarsi risorse vulnerabili o esposte

ESTERNI

- » Rivelare la diversità di culture aliene e uniche
- » Offrire poteri in cambio di impegni e promesse
- » Spostare qualcosa da un regno a un altro
- » Intensificare un conflitto per ragioni oscure o misteriose

COUNTDOWN



MORTALI

NOTTURNI

POTENTI

ESTERNI

NOMI

Abby, Akai, Binh, Vadim, Pavel, Yolanda, Brittney, Morgan, Sally, Mary Joe, Helen, Elizabeth, Florence, Galina, Mabel, Rose, Lara, Cora, Josephine, Georgia, Chin, Jane, Anastasia, Ayako, Cameron, Onya, Abby, Emerald, Ginger, Harper, Nala, Sabrina, Elena, Victoria, Julie, Piper, Lana, Ashley, Akhil, Marissa, Bosede, Tara, Ajit, Masika, Marie, Fatima, Lena, Julie, Elise, Chloe, Emma, Emilija, Peter, Oscar, Lawrence, Abioye, Frederick, Aravind, Leroy, Hugh, Alice, Leslie, Percy, Alex, Lakshmana, Morris, Keung, Jitinder, Matthew, Chetana, Amanda, Felix, Jake, Claud, Steve, Simon, Christopher, Dayo, Akua Jerome, Augustus, Conrad, Aran, Hiro, Ichiro, Jing, Ronin, Katya, Faraji, Pierre, Tam, Lukas, Noah, Theo, Jonas, Dominic, Diego, Jack, William, Tanvir, Leon, Neema, Elias, Arthur, Jaoquin, Carter, Samuel, Logan, Jacob

COGNOMI

Jensen, Nyman, Bayer, O'Sullivan, Ahmed, Dawson, Schneider, Aliyev, Bolkvadze, Jeon, Kozlov, Brown, Davis, Anderson, Harris, Alonso, Thomson, Lovric, Johansen, Garcia, Martinez, Robinson, Niemi, DeBoer, Clark, Rodriguez, Lewis, Costa, Walker, Patel, Moshe, Young, Hernandez, Watanabe, Flores, Romero, Wright, Lopez, Diaz, Mercier, Dey, Scott, Green, Carter, Omer, Perez, Edwards, Stewart, Sanchez, Reed, Leon, Cook, Morgan, Eriksson, Babayev, Brooks, Sanders, Zhōu, Dubois, Bennett, Matsui, Gruber, Berger, Dupont, Crawford, Gão, Boyd, Novikov, Ferguson, Mohammed, Long, Yim, Petrov, Petridis, Cohen, Watanabe, Shibata, Nakagawa, Ali, Marino, Han, Yu, Khan, Cruz, De Luca, Vazquez, Rivera, Wong, Vásquez, Silva, Blanchette

LOCATION

Un cantiere abbandonato, l'ufficio di un avvocato di dubbie origini, un piazza con una maestosa fontana, un ponte con un serio bisogno di riparazioni, un'incrocio buio illuminato da un lampione che ronza, uno stadio silenzioso, un vicolo tra due negozi chiusi, una tranquilla piattaforma della metropolitana, l'ultimo piano di un grattacielo scintillante, un cimitero cittadino dimenticato da tempo, il parcheggio di un piccolo rivenditore di auto, il sottofondo musicale di un dance club, un mercato di produttori, uno sporco rock café, un ristorante scadente ai margini della città, il tracciato di una corsa in un parco pubblico, il magazzino di un corriere internazionale pieno di spedizioni, una strada del centro col traffico del venerdì sera, un vicolo pieno di spazzatura e sporcizia, il tetto di un edificio in mattoni scuri, i grandi gradini del palazzo di giustizia, la biblioteca del centro all'alba, una vivace stazione ferroviaria, i sotterranei di un complesso industriale pieni di condutture, un pronto soccorso mal finanziato, un campo da basket nel centro città, un centro sociale in un mare di disperazione

MOTIVAZIONI

Oltre a scegliere un nome, una Fazione e un aspetto per i tuoi PNG dagli delle motivazioni, delle ragioni profonde che spingano il PNG a intraprendere azioni semplici per raggiungere i propri scopi. Quando un PNG si confronta con una sfida / difficoltà, pensa a come questa impatta sulle sue motivazioni. Quando si contrappone ai suoi obiettivi, il PNG si muove in maniera dura e veloce, sperando di arrivare rapidamente ad un ko e risolvere il problema. Tutti i PNG di basso livello partono con la Motivazione: servire i potenti

Esempio di Motivazioni

Assicurarsi più potere / denaro / influenza, farsi un nome, vendicare un fratello / genitore / persona amata, abbattere la macchina, proteggere un luogo neutrale o uno stabilimento, avere una dose di sangue / droga / sesso, trovare un modo per terminare questo requiem, divertirsi senza freni, proteggere la sua reputazione, ottenere giustizia per chi ha subito un torto, offrire il perdono ai colpevoli, ottenere la verità su Wantanabe, recuperare il componente perfetto per il rituale, costruire qualcosa di bello a Center City, finisci la tua "opera magna", dare a chi non ha abbastanza, scalare la tua azienda, trovare un modo per rimanere in questa città / dimensione / piano, riconnetti moglie / marito / amante estradati, condividere il proprio dolore con il mondo.

BANDE

Banda in battaglia

Quando guidi una Banda in battaglia contro un'altra Banda...

 +Sangue.

10+ scambia i Danni come indicato e Scegli 3.

- 7/9** scambia i Danni come indicato e Scegli 2.
- La tua Banda subisce pochi danni
 - La tua Banda infligge danni devastanti
 - La tua Banda conquista una posizione strategica
 - La tua Banda evita danni collaterali

Quando una BANDA subisce dei DANNI, usa queste linee guida per avere un'idea di cosa succede nella storia:

- 1 ~ 2 DANNI: qualche ferita leggera e moderata, nessun morto
- 3 ~ 4 DANNI: molte ferite, di cui alcune molto serie, fino a un paio di morti
- 5 ~ 6 DANNI: molte ferite serie, molti morti