

MOSSA AVANZATE

Quando raggiungi un livello dal 2 al 5, scegli una delle seguenti mosse.

□ APPRENDISTA DI MAGIA

Otteni una MOSSA non-multiclasse dalla lista di una qualunque CLASSE. Scegli la MOSSA come se fossi di un livello inferiore al tuo, a meno che quella MOSSA non sia basata sulla magia.

□ BIBLIOTECA MAGICA

Quando ti Accampi mentre hai meno di 4 Usi rimanenti della tua borsa di libri, riottiene 2 Usi.

□ IN PICCHIATA!

Quando stai cavalcando una scopa contro un nemico, ☞+DES. Con ○, inffliggi il tuo DANNO con l'ETICHETTA *Impatto*. Con ○, scappi prima che possa fare qualcosa al riguardo. Con ●, ti stava aspettando, SCEGLI 1:

- Devi saltare giù dalla scopa prima dell'urto, perdendola
- Subisci un attacco mentre voli oltre

□ FAMIGLIO DELLA STREGA

Hai un piccolo compagno animale, come ad esempio un ratto, gatto, pipistrello, gufo o corvo. Il tuo familiare può parlare. Quando blocchi i tuoi sensi e ti concentri sul legame che condividi col tuo familiare, puoi percepire quello che sta percependo e parlare tramite di esso.

□ LAVORO E TRAVAGLIO

Quando fai la mossa WANTED, puoi fare sì che i risultati del tuo tiro si applichino a uno degli altri giocatori, invece che a te stesso.

LEGENDA

Abbiamo creato alcuni simboli (che diventeranno uno standard nei PbtA pubblicati da Narrattiva) per rendere la lettura delle mosse più veloce e immediata.

BIG	SMALL	Cosa significa
☆	☆	12+
⑩+	○	10+
⑩	⑩	7+ (in generale "con un SUCCESSO" o "un SUCCESSO")
⑨	●	7-9
⑥	●	6- (in generale "con un FALLIMENTO" o un "FALLIMENTO")
☞	☞	tira 2 dadi a sei facce
⚖	⚖	Peso

11.00 - giugno 2022

La Strega © 2009 by Jacob Randolph. Edizione italiana © 2021 Studio SHADOW.

SCARICALA STREGA E ALTRE CLASSI DAL SITO WWW.NARRATTIVA.IT

□ MAGO DA BATTAGLIA

Scegliere un'ETICHETTA di gittata per la *Magia nera* non conta come usare una delle scelte disponibili. Aggiungi le seguenti opzioni alla lista delle ETICHETTE di *Magia nera: Corpo-a-corpo, Area, +1d4 Danni*.

□ MANICO DI SCOPA PERSONALIZZATO

Hai un manico di scopa personale, specializzato e indistruttibile, assolutamente unico. Quando qualcun altro usa il tuo manico di scopa, è semplicemente una normale scopa senza nessuna delle capacità speciali che ha nelle tue mani. SCEGLI 1 o 2 dalla lista per descrivere il tuo manico di scopa: Vecchio stile, stravagante, ben lucidato, macchiato di sangue, semplice, inciso con rune. Inoltre SCEGLI 3:

- +1d4 DANNI
- *Preciso e Portata*
- *Lancio (Vicino, Lontano)*
- +1 ARMATURA quando lo stai cavalcando o brandendo
- Elementale (fuoco, ghiaccio o elettricità, SCEGLI 1)

□ PADRONEGGIARE IL MANICO DI SCOPA

Con ☆ nella MOSSA *Manico di scopa*, il volo è senza pericoli e arrivi inaspettatamente presto. Non scegliere nulla dalla lista.

□ PEGNO D'AMORE

Quando incanti un oggetto col tuo amore e la tua dedizione e poi lo dai a qualcuno, quella persona ti crederà il suo amico più fidato e leale finché lo indosserà. Puoi avere solo uno di questi amuleti per volta, e si rompe se danneggi direttamente chi lo porta.

□ LA PRESA DELLA STREGA

Quando tendi la mano in attesa, un oggetto incustodito a tua scelta entro raggio vicino ti vola in mano. Puoi usare questa mossa per chiamare la tua scopa da qualunque distanza, anche se potrebbe impiegare un po'.

□ STREGONERIA

Scegli un singolo elemento o tipo di oggetto, come fuoco, bambole, ombre, ossa o neve. Ottieni controllo magico su oggetti di quel tipo o elemento. Quando manipoli magicamente un oggetto o elemento su cui hai controllo, descrivi cosa stai facendo e ☞+INT. Con ○, la tua magia funziona, ma SCEGLI 1. Con ●, funziona, ma SCEGLI 2:

- Porti alla vita l'oggetto o elemento che hai manipolato; ora è un PNG
- La tua magia ha effetti strani e indesiderati
- Attiri attenzioni indesiderate su te stesso o un alleato
- La magia prosciuga la tua energia: hai -1 Continuato a INT finché non hai qualche minuto di tempo per schiarirti la mente

Quando guadagni un livello da 6 a 10, scegli una mossa da questa lista

□ INIZIATO ALLA MAGIA

☞ Richiede: *Apprendista di magia*

Otteni una MOSSA non-multiclasse dalla lista di una qualunque CLASSE. Scegli la MOSSA come se fossi di un livello inferiore al tuo, a meno che quella MOSSA non sia basata sulla magia.

□ MAGIA PROIBITA

Quando intesi un'oscura magia di terrore, ☞+INT. Con ○, PRENDI 3. Con ●, PRENDI 1 e il GM PRENDI 1. Sia tu che il GM potete spendere una PRESA per fare:

- Un singolo gruppo diviene terrorizzato e farà qualunque cosa per allontanarsi da te
- Una singola persona è pietrificata dalla paura e non può muoversi



La Strega

Una volta sei andata ad assistere a una delle lezioni del Collegio. Una noia mortale, un sacco di chiacchiere di teorie e principi magici e attorno a te uomini e donne più interessati ai loro libri che al combinare qualcosa col proprio potenziale magico. Tu sai meglio di molti di loro cos'è veramente importante quando si parla di magia; più di quanti incantesimi o modi per evocare demoni conosci, quello che conta davvero è come decidi di usare il tuo potere.

La tua magia è il lento ribollire del calderone e il lampo di energia distruttiva, il dominio sugli elementi e la libertà di librarti in volo. Una tua parola può maledire, o rendere qualcuno il tuo più prezioso alleato.

Che ti chiamino fattucchiera e ti guardino dall'alto al basso: il tuo potere non risponde ad altri che te, senza polverose leggi mistiche a limitarlo. Solo tu puoi decidere che tipo di Strega sarai. Una grande responsabilità, ma è il prezzo da pagare per essere libera.

Aspetto: Scegli un'opzione per elemento

- » Occhi vuoti, occhi miti, occhi indagatori
- » Corpo inaridito, corpo magnifico, corpo asciutto
- » Abiti coprenti, completo elegante, abiti semplici

Guida: Perché viaggi fra le Gente Piccola? Scegli 1

LA RICERCA DI CONOSCENZA NASCOSTA

Scopri un segreto e mantienilo tale

LIBERTÀ PERSONALE

Sfuggi a problemi senza risolverli

IL POTERE SFRENATO DELLA MAGIA

Usa la magia per creare paura o terrore

Arte stregonessa: Scegli una qualunque razza.

Scegli che tipo di Strega sei. Ogni opzione include un'etichetta elementale che puoi scegliere quando intesi un incantesimo di Magia nera.

STREGA DEL TEMPO ATMOSFERICO

Elementale (elettrico): questa magia crea archi elettrici lungo metallo, acqua e carne, colpendo ogni cosa fatta di questi materiali che tocchi il tuo bersaglio. Quando voli a cavallo della tua scopa nel cielo aperto, c'è sempre una cappa di nubi che ti cela alla vista.

STREGA MINACCIOSA

Elementale (fuoco): questa magia dà fuoco ai bersagli. Quando lanci una pozione contro qualcuno, il bersaglio ne subisce gli effetti come se l'avesse bevuta.

STREGA DELL'INVERNO

Elementale (ghiaccio): questa magia congela i bersagli sul posto. Sei immune alla morsa di gelo e vento, e puoi condividere questa protezione con chiunque tu tocchi. Quando hai tempo e sei al sicuro, puoi creare una singola stanza o struttura simile fatta di ghiaccio.

Equipaggiamento

Parti Cominci con RAZIONI (5 *Usi*, 1 *RA*), un MANICO DI SCOPE (Corpo-a-corpo, *RA*1), un CALDERONE (1 *RA*) e una MORSA DI LIBRI (5 *Usi*, 2 *RA*).

Scegli 1:




- DAGA RITUALE (*Intimo*, 1 *RA*) e antidoto
- ABITI INCANTATI (1 *Armatura*, 1 *RA*)
- ARCO RUNICO (*Vicino*, 2 *RA*) con FARETRA (3 *Munizioni*, 1 *RA*)

Scegli 2 (tre Pozioni pesano 1 *RA*):

- Tre POZIONI DI CURA: cura 10 PF oppure un'afflizione
- Tre POZIONI "CHARME": fa sì che chi la beve si fidi della prossima persona che vede
- Tre POZIONI ESPLOSIVE: *Vicino*, *Lancio*, *Pericoloso*, infligge 1d10 Danni invece del Danno solito

Nome

Nome: Goliath, Fafner, Fasolt, Cronus, Hephastes, Titus, Gulliver, Mimir, Anaq, Bran, Gidal, Shen, Wada, Gerdr, Grida, Titaia, Gaia, Roald, Gert, Emalia, Olwen, Sammyr, Frig, Yith, Paul, John.

	Base	Mod.	
FOR	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Danno 
DES	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Armatura 
COS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	PF 
INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	PF Max = 10 + Costituzione
SAG	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Carico: <input type="text"/>
CAR	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Carico = 10 + FOR

Legami

Inserisci il nome di uno dei tuoi compagni in almeno uno dei seguenti:

- ◇ _____ ora è un membro della mia congrega.
- ◇ _____ mi teme, e a ragione.
- ◇ Il comportamento di _____ mi preoccupa. Non sa nulla, o sa decisamente troppo.

PE


Livello:

Per salire = livello + 7 PE

MOSSE INIZIALI

Cominci con queste mosse

MAGIA NERA

Quando intesi una magia per infliggere dolore, scegli due etichette dalla lista e +INT. Se non scegli nessuna etichetta di gittata, quella base è *Intimo*. Con ○, infliggi 1d8 DANNI più tutti gli effetti delle etichette aggiuntive. Con ●, inoltre SCEGLI 1:

- Attiri attenzioni indesiderate o metti qualcuno in una brutta posizione
- Il GM rimuove un'ETICHETTA che non sia la gittata da quelle che hai scelto, e tu infliggi -1 DANNO
- La magia prosciuga la tua energia: hai -1 *Continuato* a INT finché non hai qualche minuto di tempo per schiarirti la mente

Etichette: *Portata*, *Vicino*, *Debilante* (danno dimezzato), *Impatto*, *2 Perforante*


Nuova etichetta: Debilitante (danno dimezzato): L'incantesimo infligge metà del DANNO, arrotondato per eccesso, ma stordirà, rallenterà o indebolirà nel modo che descrivi un nemico colpito. Esempi: far avvizzire i muscoli, legarlo con catene, sovraccaricare i sensi, spaventarlo o prenderlo di sorpresa.

BOLLI E CUOCI NEL CALDERONE

Quando hai un po' di tempo libero, puoi miscelare una pozione; descrivi cosa fa. Le pozioni miscelate pesano 1 *RA* per 3 dosi, e ottieni 3 dosi per ogni miscelazione. È sempre possibile ottenere una pozione con un dato effetto, ma il GM ti darà da una a quattro di queste condizioni:

- Le scorte sono scarse; ottieni solo una dose della pozione
- Gli effetti della pozione sono ritardati, e si verificheranno solo poco dopo che è stata bevuta
- Gli effetti della pozione svaniscono rapidamente; chi la beve dovrà agire in fretta per poterla sfruttare
- La pozione ha effetti secondari strani e indesiderati
- La pozione è volatile, esploderà se fatta cadere o trattata senza riguardo
- La pozione ha un odore e un sapore orribili; chi la beve ha -1 *Prossimo*
- Ti manca un ingrediente e per finire la miscelazione dovrai procurartelo

MANICO DI SCOPE

Puoi volare a cavallo di ogni scopa su cui tu possa mettere le mani, anche se alcune scope si comportano meglio di altre. Puoi volare con un passeggero e fino a un giorno intero per volta; eccedi questi limiti, e il manico ne sarà irritato. **Quando voli sulla tua scopa per grandi distanze o verso un luogo fuori portata**, di' dove stai andando e +DES. Con ○, arriverai dove devi arrivare, ma SCEGLI 1. Con ●, arriverai, ma SCEGLI 2:

- Quando arrivi, un pericolo ti sta attendendo
- La scopa si comporta male e ci vorrà un po' per arrivare dove vuoi
- L'atterraggio è meglio descritto come uno schianto

SCUOLA PER GIOVANI STREGHE

Quando usi una borsa di libri, puoi ottenere +1 *Prossimo* a un qualunque tiro, non solo per **Rivelare conoscenze**. Quando lo fai, spiega che genere di aiuto magico viene fornito dai libri.!

MOSSE AVANZATE

☐ MAGO DA GUERRA

⚠ Richiede: *Mago da battaglia*

Quando usi la *Magia nera*, scegli tre ETICHETTE invece di due. Aggiungi le seguenti ETICHETTE alla lista: *Lontano*, *Devastante (+1d8 danni)*, *Ignora armatura*.

☐ MAESTRIA DELLA STREGA

⚠ Richiede: *Stregoneria*

Con ☆ su *Stregoneria*, la tua magia supera le aspettative, aiutandoti ben oltre quello che volevi. Non scegliere nulla dalla lista.

☐ MAESTRO DI POZIONI

Quando usi *Bolli e cuoci nel calderone*, dopo che il GM ti fornisce le condizioni della pozione puoi vetarne una.

☐ PERFEZIONARE L'ARTE

⚠ Richiede: *Stregoneria*

Scegli un altro oggetto o elemento che puoi manipolare usando *Stregoneria*.

☐ RICUCITO ASSIEME

Quando ricuci un corpo morente o morto da poco e ci soffi dentro un po' di magia, ritorna alla vita, che gli piaccia o meno. Ottieni influenza su di lui, e conta sia come vivente che come non morto.

☐ SPAZZARE VIA

⚠ Richiede: *Manico di scopa personalizzato*

Ottieni altre due opzioni dalla lista di *Manico di scopa personalizzato*. Puoi scegliere una seconda volta un'opzione che hai già, e i bonus si sommano.

☐ TRASFORMATO IN SALAMANDRA

Quando lanci un *incantesimo per trasfigurare un nemico in una forma più innocua*, ☞+INT. Con ☉, ce l'hai fatta! Si ritrasformerà dopo aver adempiuto a una condizione che gli dici, o all'alba se non ne decidi una. Con ☐, l'incantesimo non è stato efficace quanto avresti voluto. Il GM sceglie uno:

- La sua nuova forma non lo intralcia tanto quanto avresti sperato
- La trasformazione durerà solo finché ti concentri su di essa
- La magia ha un contraccolpo: ti trasformi nella stessa cosa in cui si trasforma il bersaglio