

Mossa Sessuale

Dopo il sesso, puoi prendere un pegno simpatico da lui. Lo sa, e gli sta bene.

Sé Oscuro

Il tempo delle sottigliezze e della pazienza è finito. Sei troppo potente per sopportare oltre le loro fesserie. Affatturi chiunque ti contrari. Tutte le fatture hanno effetti collaterali inaspettati e sono più efficaci di quanto ti piaccia. Per uscire dal tuo Sé Oscuro, devi offrire pace a colui che hai maggiormente ferito.

Avanzamenti

- Ottieni un'altra mossa della Strega.
- Ottieni le fatture restanti.
- Ottieni una nuova fattura (con l'approvazione dell'MC).
- Ottieni una mossa da un'altra Pelle.
- Ottieni una mossa da un'altra Pelle.
- Appartieni a una **Congrega di Streghe**.
- Aggiungi 1 a Caldo (massimo 3).
- Aggiungi 1 a Freddo (massimo 3).
- Aggiungi 1 a Instabile (massimo 3).
- Aggiungi 1 a Oscuro (massimo 3).

Giocare La Strega

Manipolatrice, riservata, pronta a dare giudizi, mediatrice. La strega ruota attorno allo scagliare giudizi silenti e potenti fatture, dalla sicurezza della sua camera.

I **Pegni Simpatetici** possono essere una qualsiasi cosa personale: una ciocca di capelli, una nota scritta da lui, il suo diario, o il rossetto che ti ha prestato. Queste sono cose che dovrai rubare, prendere in prestito, o comunque pianificare come metterci le mani sopra.

È possibile che qualcuno ottenga accesso a **Scagliare Fatture** senza i **Pegni Simpatetici** (per esempio, un'altra Pelle che ottenga la mossa tramite un avanzamento). In quel caso, le **Fatture** possono essere lanciate solamente salmodiando in strane lingue.

Se scegli "la Fattura ha effetti collaterali inaspettati" da **Scagliare Fatture**, l'MC decide cosa sono questi effetti collaterali.

Con la **Fattura Illusioni**, tu scegli quale tipo di illusione vede l'affatturato, ma l'MC descrive le visioni specifiche e le reazioni dell'affatturato.

In ogni ciocca di capelli, ogni sguardo furtivo, ogni bigliettino che passa di mano durante la lezione di storia, c'è un invito. Un invito a immischiarsi. Non che le arti magiche girino attorno all'immischiarsi negli affari altrui, non esattamente, ma è difficile non notare quanto terribilmente malleabile sia il mondo, una volta che sai una o due cosette di magia.

Ovviamente, una brava strega come te sa contenersi. Una brava strega ignora tutti quegli inviti e non pensa a quanto dolci possano essere la vendetta e il controllo. Una brava strega è al di sopra di questo genere di cose. Almeno, la maggior parte delle volte.



La Strega

Nome

Scegli un nome:

Abrielle, Annalee, Cordelia, Darius, Evelyn, Gerard, Lucca, Merrill, Sabrina, Vanessa

Un nome grazioso, un nome pagano, un nome freddo, un nome pretenzioso

Aspetto

Cerchiane uno in ogni lista:

Flessuoso, circospetto, schivo, irritabile, mediatore

Occhi calcolatori, occhi sinistri, occhi scherzosi, occhi furbi, occhi profondi

Origine

Cerchiane una:

Voodoo, wicca, sciamanica, dilettante, dotato, risvegliato



Nome:

Caratteristiche

Aggiungi 1 a una di queste:

Caldo -1, Freddo 1, Instabile -1, Oscuro 1



Caldo

(*Excitare Qualcuno, Manipolare un PNG*)



Freddo

(*Gelare Qualcuno, Mantenere il Controllo*)



Instabile

(*Scagliarsi Contro Qualcuno, Fuggire*)



Oscuro

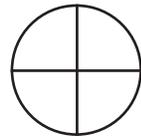
(*Guardare nell'Abisso*)

Prossimo

Condizioni

Note

Danno



Punti Esperienza:

○○○○○>> avanza

Il Tuo Passato

Inizi il gioco con due pegni simpatetici. Decidi di chi e cosa sono.

Uno degli altri ti ha sorpreso a frugare fra la roba di un suo amico, ma è stato zitto. Ottiene una Stringa su di te.

Stringhe

Pegni Simpatetici:

Mosse della Strega

Ottieni queste due, e ne scegli un'altra:

● Pegni Simpatetici

Ottieni potere dai pegni simpatetici, oggetti di importanza personale che prendi da altri. Ogni pegno simpatetico conta come una Stringa.

● Scagliare Fatture

Puoi scagliare Fatture. Scegline due che conosci. Per scagliarle, puoi o spendere un pegno simpatetico durante un rituale segreto, o incontrare lo sguardo del bersaglio e salmodiare in strane lingue. Quindi, tira con Oscuro. Con 10 o più, la Fattura funziona e può facilmente essere revocata. Con 7-9, funziona, ma scegli uno:

- ◆ scagliarla ti causa 1 danno;
- ◆ la Fattura ha effetti collaterali inaspettati;
- ◆ innesca il tuo Sé Oscuro.

○ Magia Trasgressiva

Quando il tuo rituale trasgredisce gli standard morali e sessuali della comunità, aggiungi 1 al tuo tiro per **scagliare fatture**.

○ Tempo al Tempo

Se hai un pegno simpatetico verso qualcuno, aggiungi 1 a tutti i tiri per **mantenere il controllo** nei confronti delle sue azioni o per **fuggire** da lui.

○ Rifugio

Hai un luogo segreto in cui praticare la magia. Aggiungi 1 a tutti i tiri che fai in questo spazio.

Altre Mosse

Fatture

Scegline due.

○ Avvizzimento

La persona perde tutti i capelli, o i denti iniziano a marcire e cadere, o il suo ciclo mestruale inizia e arriva a secchiare, o la sua pelle diventa di un giallo malsano e a macchie. Qualunque siano i particolari, è roba brutta.

○ Legaccio

La persona non può danneggiare fisicamente gli altri.

○ Menzogne Assordanti

Ogni qual volta la persona cerca di mentire, sente un tintinnio lacerante. Spesso grosse menzogne faranno cedere le ginocchia e disorienteranno. Menzogne gravi possono causare danno o addirittura lesioni cerebrali.

○ Osservare

Entri in un sonno profondo e cominci a vedere il mondo attraverso gli occhi dell'affatturato. Puoi avvertire le sue reazioni a, e impressioni su, ciò che sta vedendo.

○ Illusioni

Scegline una: serpenti e insetti, volti demoniaci, false profezie, sottotesti inesistenti. L'affatturato vede questa cosa ovunque. Non hai controllo sulle immagini o manifestazioni precise.