

Giocare il Fatato

A ttraente, ultraterreno, volubile, e vendicativo. Il FATATO induce le persone a dare PROMESSE, e ripaga con la vendetta fatata quando queste PROMESSE vengono infrante. Ha anche la capacità di entrare in comunione con le forze eteree, appena oltre il velo.

Le due scelte per le CARATTERISTICHE del FATATO ti permettono di tendere verso l'essere bellissimo e misterioso (CALDO 2 e OSCURO 1) o audace e alieno (INSTABILE 2 e CALDO 1). Per via della CARATTERISTICA FREDDO, bassa in ogni caso, non è incline a essere freddo, cinico, o pungente. Tra la sua sensualità sfrontata e il suo incrollabile senso di giustizia, la sincerità è un tema importante per il FATATO.

Quando giochi il FATATO, le PROMESSE contano. Usa il magnetismo e la verve del FATATO per provocare gli altri personaggi e spingerli a promettere. Puoi aggiungere incentivi meccanici per portare gli altri a prometterti qualcosa spendendo FILI per tentarli a fare ciò che vuoi, o attraverso la Mossa *Esca*. Tieni traccia delle PROMESSE che gli altri ti fanno, ai margini della tua scheda personaggio o su un pezzo di carta.

Oltre il Velo, Guida, l'opzione di unirti a una **Giuria di Fatati**, e il parlare di giustizia fatata sono tutti elementi che vi invitano a immaginare, tutti insieme, il mondo delle fate. Per farlo, poni domande all'MC, aspettati domande in risposta, e tieniti pronto a essere stupito.



Il Fatato

A i margini di questo mondo, appena oltre il velo, ci sono colori che pochi mortali potrebbero anche solo sognare. Sufficiente beltà da infrangere ogni cuore. I Fatati vivono e respirano al limitare di questo mondo. Conservano una spolverata di questa magia nascosta dietro le orecchie... non si sa mai. E i

Fatati sono disposti a condividere. Non sono altro che generosi, e chiedono solo una cosa in cambio.

U na promessa. Mantienila, e la vera bellezza del mondo ti sarà rivelata. Infrangila, e proverai l'ira della vendetta fatata.

Identità

Nome: Anders, Aurora, Crow, Gail, Harmony, Iris, Lilith, Ping, Selene, Sienna, Walthus

Aspetto: Grazioso, da ragazzina, scarno, misterioso, trasandato

Occhi: Occhi acuti, occhi appassionati, occhi ipnotici, occhi ridenti, occhi penetranti

Origine: Nato fatato, di sangue fatato, scambiato alla nascita, ha rubato il dono, toccato dal dono

Il tuo Passato

Parli col cuore in mano. Dai un FILO a tutti.

Piaci a qualcuno. Ottieni due FILI su di lui.



Caratteristiche

CALDO 2, FREDDO -1, INSTABILE -1, OSCURO 1
CALDO 1, FREDDO -1, INSTABILE 2, OSCURO -1



Avanzamenti

- ◇ +1 a una delle tue CARATTERISTICHE.
- ◇ Prendi un'altra MOSSA del FATATO.
- ◇ Prendi un'altra MOSSA del FATATO.
- ◇ Prendi una MOSSA da qualsiasi PELLE.
- ◇ Prendi una MOSSA da qualsiasi PELLE.
- ◇ Appartieni a una **Giuria di Fatati**.

Esperienza



Caratteristiche

Caldo

Freddo

Instabile

Oscuro



Condizioni

Fili

Mossa Sessuale

Quando giaci nudo con qualcun altro, puoi chiedergli una PROMESSA. Se rifiuta, ottieni due FILI su di lui.

Sé Oscuro

Tutto ciò che dici è una PROMESSA. Tutto ciò che senti è una PROMESSA. Se una PROMESSA viene infranta, la giustizia dev'essere temprata nell'inganno o nel sangue. Per uscire dal tuo Sé OSCURO, devi in qualche modo riequilibrare i piatti della bilancia della giustizia.

Mosse del Fatato

Ottieni **Contratto Fatato**, e ne scegli un'altra:

○ Contratto Fatato

Se qualcuno rompe una PROMESSA o un contratto fatti con te... ottieni un FILO su di lui.

Quando spendi un FILO per pagare i conti e ottenere giustizia per una PROMESSA infranta... aggiungi queste opzioni a **Tirare le Fila:**

- ◇ sbagliano qualcosa di semplice in un momento cruciale, subendo 1 DANNO se appropriato;
- ◇ aggiungi 2 al tuo tiro per un atto di vendetta;

○ Esca

Ogni qual volta qualcuno ti fa una PROMESSA... loro segnano ESPERIENZA.

Ogni qual volta qualcuno rompe una PROMESSA che ti ha fatto... segni ESPERIENZA.

○ Senza Vergogna

∞ Puoi dare a qualcuno un FILO su di te per aggiungere 3 al tuo tentativo di **Eccitarlo**.

○ Guida

Spendendo un FILO su una persona consenziente... puoi condurla attraverso il Velo, alla corte fatata. La magia dura per una scena o due, e presto entrambi farete ritorno al mondo normale.

○ Oltre Il Velo

Quando cerchi udienza col Re delle Fate... **Guarda nell'Abisso.**

10+ in aggiunta agli altri risultati, il Re delle Fate ti rivela un FILO nascosto nei confronti di qualcuno. Ottienilo.

79 in aggiunta agli altri risultati, il Re delle Fate esige un favore da te.

○ La Caccia Selvaggia

Quando attingi ai tuoi modi più ferini, magari riecheggiando i movimenti di un gatto o la voracità di un lupo... aggiungi 1 al tuo tiro per **Eccitare Qualcuno**.

Danno

