

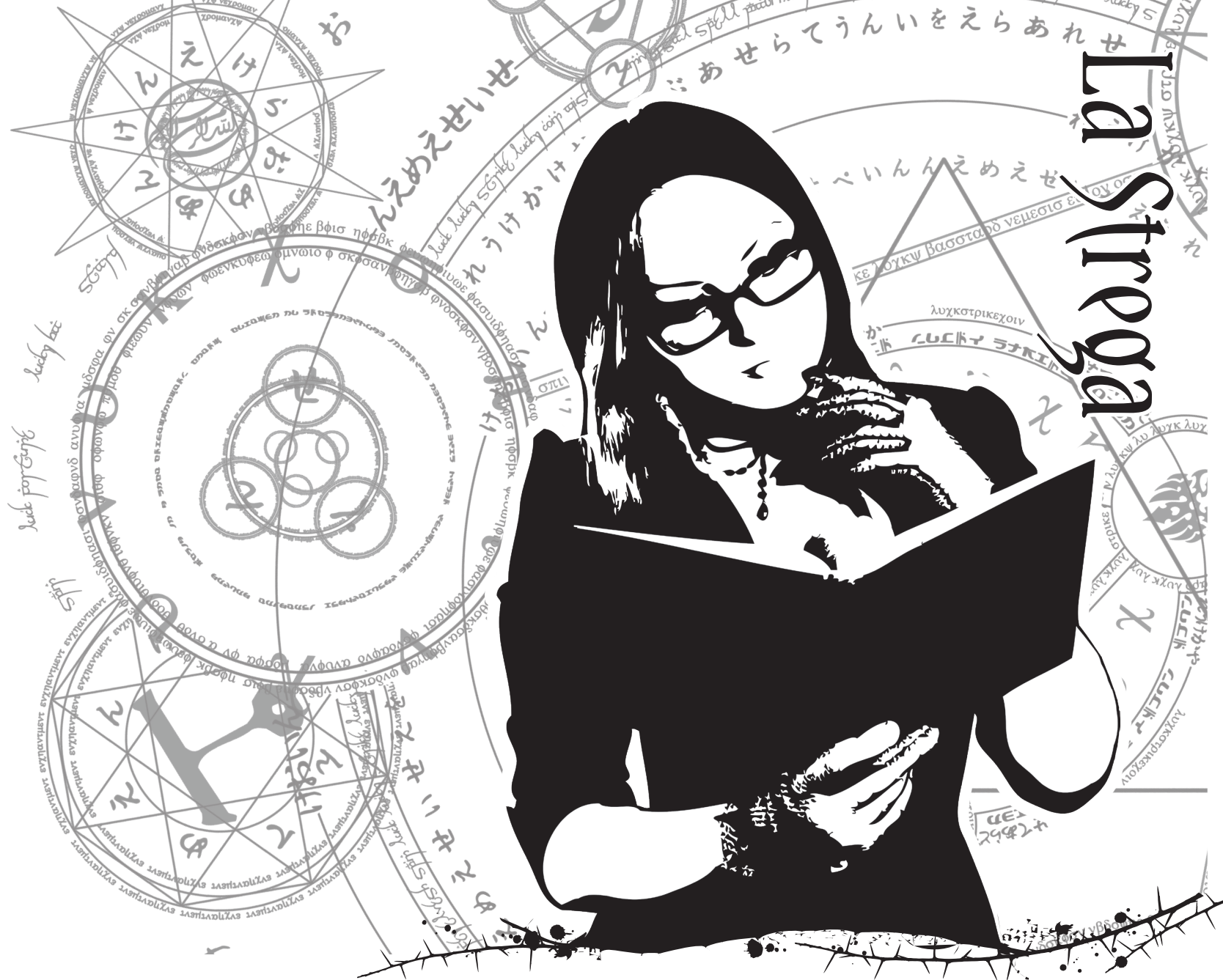
Giocare la Strega

Popolare, pericolosa, Rimuginante, vendicativa, riservata, occulta. La STREGA pazienza, giudicando silenziosamente gli altri finché non le si presenta un'occasione per castigare o combinarne una a qualcuno, grazie alla magia.

Le due opzioni per le CARATTERISTICHE della STREGA pendono l'una verso l'essere calcolatrice e velenosa (FREDDO 2 e OSCURO 1), l'altra verso l'essere seduttrice e spaventosa (CALDO 1 e OSCURO 2). In ogni caso, la STREGA si affida alla pazienza per essere al culmine del suo potere. A meno che non voglia salmodiare in strane lingue, gli occhi vorticanti circondati da una nuvola cremisi, la sua bassa CARATTERISTICA INSTABILE indica che non è molto brava a reagire a minacce inaspettate.

Il miglior modo di tenere traccia sia dei FILI che dei PEGNI SIMPATETICI è di usare simboli diversi per ciascuno. Dal momento che per i FILI sono già suggeriti i cerchi, per i PEGNI potrebbero essere adatti dei triangoli o delle stelline. Puoi tenere traccia di quali siano gli oggetti su un fogliettino o ai margini della scheda.

Se un personaggio di un'altra PELLE prende la MOSA *Scagliare Fatture* senza prendere anche PEGNI SIMPATETICI, l'unico modo con cui può scagliare una FATTURA è incrociando lo sguardo del bersaglio e salmodiare in strane lingue - non esattamente un approccio sottile.



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, il più delle volte.

Identità

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

Aspetto: Flessuoso, circospetto, schivo, falso modesto, irritabile, meticoloso

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

Origine: Ha imparato dalla nonna, risvegliato, iniziato pagano, tumblr, lettore avido

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 un FILO su di te.



Caratteristiche

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



Avanzamenti

- ◇ +1 a una delle tue CARATTERISTICHE.
- ◇ Prendi un'altra MOSSA della STREGA
- ◇ Prendi tutte le FATTURE rimanenti.
- ◇ Crea una nuova FATTURA.
- ◇ Prendi una MOSSA da qualsiasi PELLE.
- ◇ Prendi una MOSSA da qualsiasi PELLE.
- ◇ Appartieni a una **Congrega di Streghe**.

Caratteristiche

Caldo

Freddo

Instabile

Oscuro



Condizioni

Fili e Pegni Simpatetici

Mossa Sessuale

Dopo il sesso, puoi prendere un PEGNO SIMPATETICO 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.

Mosse della Strega

Inizi con *Pegni Simpatetici* e *Scagliare Fatture*.

○ Pegni Simpatetici

Ottieni potere dai PEGNI SIMPATETICI, oggetti di importanza personale che prendi da altri. Ogni PEGNO SIMPATETICO conta come un FILO.

○ 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...

◆+OSCURO.

⑩+ la FATTURA funziona e può facilmente essere revocata.

⑦9 funziona, ma scegli uno:

- ◇ scagliarla ti causa 1 DANNO;
- ◇ la FATTURA ha effetti collaterali strani;
- ◇ innesca il tuo Sé OSCURO.

○ Rifugio

Hai un luogo segreto in cui praticare la magia.

Quando sei in questo spazio... Aggiungi 1 a ogni tiro che fai.

○ Magia Trasgressiva

Quando il tuo rituale trasgredisce gli standard morali o sessuali della comunità... aggiungi 1 al tuo tiro per *Scagliare Fatture*.

Fatture

Avvizzimento

La persona perde tutti i capelli, o i denti iniziano a marcire e cadere, o il suo ciclo mestruale inizia e arriva a secchiate, 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.

Esperienza



Danno

