

I POTERI

Sceglينه 3

- Furia selvaggia:** evochi un elemento della natura in grado di attaccare i tuoi nemici. 2-DANNO, *Vicino, Area* o 3-DANNO, *Vicino / Lontano*.
- Carezza della natura:** il tuo tocco cura 2-DANNO. Non puoi usare il potere su te stesso
- Avvizzare:** infondi il tuo tocco col potere di uccidere. 3-DANNO, *Intimo, AP*
- Miraggio:** crei delle illusioni che ingannano i sensi. Gli effetti non durano a lungo.
- Mutaforma:** puoi assumere una forma animale per breve tempo.
- Schizofrenia:** tocchi una persona per farle provare uno specifico stato emotivo (a te la scelta). Segnati una corruzione per indirizzare quelle emozioni verso un bersaglio a tua scelta.

MOSSE DRAMMATICHE

- Mossa di corruzione:** *Quando non mantieni una promessa o racconti una bugia bell'e buona* segnati una **CORRUZIONE**.
- Mossa di intimità:** *Quando condividi un momento intimo, emotivo o fisico che sia, con un'altra persona* chiedile che ti faccia una promessa. Se si rifiuta o se non la mantiene, ti deve 2 **FAVORI**.
- Mossa finale:** Quando muori o ritiri il tuo personaggio scegli un personaggio al quale concedere la benevolenza della tua corte. Il personaggio può scegliere di ottenere **Magia fatata** e due dei tuoi poteri oppure può far avanzare **Persuadere un PNG**.

CORRUZIONE ☆☆☆☆☆

- Ottieni una mossa corruzione.
- Ottieni una mossa corruzione.
- Ottieni una mossa corruzione.
- Ottieni una mossa corruzione da un altro **ARCHETIPO**.
- Ritira il tuo personaggio. Può ritornare come **MINACCIA**.

MOSSE DI CORRUZIONE

- Gach Cumhacht:** Ottieni i poteri dell'Incantato che ti mancano. *Quando usi Magia fatata*, non puoi più scegliere di subire danni.
- Mercante scaltro:** quando fai ○ per rifiutarti di onorare un **FAVORE**, segnati una **CORRUZIONE** per cancellare il **FAVORE** originale e ottenere un **FAVORE** da quella persona.
- Grazia ultraterrena:** Ricevi +1 **CUORE** (max +4). Ogni volta che tiri con **CUORE** e fai 12+, segnati una **CORRUZIONE**.
- A ognuno il suo:** Tocca qualcuno e segnati una **CORRUZIONE** per dichiarare una sua vulnerabilità. Tutti i danni di quel tipo (fuoco, argento, ferro, eccetera) infliggono +1 **DANNO, AP**.

EQUIPAGGIAMENTO



Volubili ed enigmatici, per un mortale è impossibile comprendere appieno i Fatati. Per loro la tradizione, l'onore e, soprattutto, gli accordi presi contano più di ogni altra cosa. I Fatati non si limitano ad apprezzare queste virtù, ma le incarnano appieno.

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

NOME

Scegline uno

Ava, Brianna, Cesar, Chiko, Chloe, Connor, Dylan, Elliot, Fahim, Fiorna, Lucas, Maeve, Manuel, Nora, Roman, Salomé, Su-mi, Rachel, Vicente, Yaki

ASPETTO

Scegli tutti quelli applicabili

» Ambiguo, Femminile, Maschile, Trasgressivo
» Asiatico o Indiano, Nero, Latinoamericano, Nativo americano, Mediorientale, Bianco,

ATTEGGIAMENTO

Scegline uno

Alieno, Eccentrico, Animalesco, Seduttore

DOMANDE INIZIALI

» Chi sei?

- » Da quanto ti trovi nella città?
- » Cosa ti piace di più dell'umanità?
- » Chi è il tuo più stretto confidente nella città?
- » Di cosa hai disperatamente bisogno?

EQUIPAGGIAMENTO

- » Una bella casa o appartamento, un'auto, uno smartphone
- » Una reliquia della tua terra natia
- » Un simbolo della tua corte (sole, luna, tempesta, inverno, primavera, etc.)

FAVORI

- » Qualcuno ha infranto un'importante promessa presa e ha giurato di fare ammenda. Ti deve 2 FAVORI.
- » Stai nascondendo qualcosa per qualcuno. Ti deve un FAVORE.
- » Hai affidato a qualcuno un compito pericoloso. Chiedigli se è riuscito nel suo incarico. Se sì, gli devi un FAVORE. Altrimenti ti deve 2 FAVORI.

CARATTERISTICHE

Aggiungi 1 a uno di questi valori

S	C	M	S
SANGUE	CUORE	MENTE	SPIRITO
-1	-1	0	-1

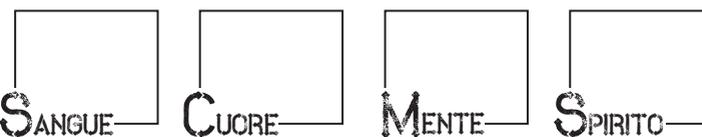
FAZIONI

Aggiungi 1 a uno di questi valori

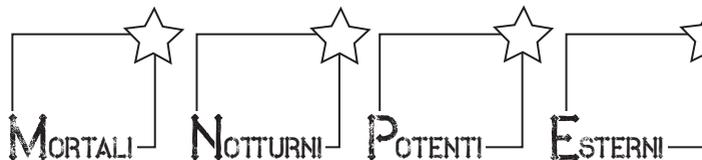
M	N	P	E
MORTALI	NOTTURNI	POTENTI	ESTERNI
0	-1	-1	-1

NOME & ASPETTO _____

CARATTERISTICHE _____



FAZIONI _____



FAVORI _____

Chi ti deve qualcosa?

..... mi deve FAVORE/I per

..... mi deve FAVORE/I per

..... mi deve FAVORE/I per

DANNO _____

- SVENUTO.....
- GRAVE.....
- CRITICO.....



Quando subisci Danno, segna tanti quadratini quanto il Danno ricevuto. Quando guarisci Danno, cancellali nello stesso ordine. Normalmente, curi circa 1Danno/giorno. Segna una Cicatrice per ignorare tutto il Danno che stai per ricevere.

CICATRICI

- Devastato: -1 SANGUE
- Annichilito: -1 CUORE
- A pezzi: -1 MENTE
- Abbattuto: -1 SPIRITO

AVANZAMENTI _____

Avanzamenti disponibili all'inizio:

- +1 SANGUE (max +3).
- +1 MENTE (max +3).
- +1 CUORE (max +3).
- +1 SPIRITO (max +3).
- Nuova mossa del Fatato.
- Nuova mossa del Fatato.
- Una mossa da un altro ARCHETIPO.
- Una mossa da un altro ARCHETIPO.
- Cambia la tua FAZIONE.

Disponibili dopo 5 avanzamenti:

- +1 a una CARATTERISTICA qualsiasi (max +3).
- +1 a una FAZIONE qualsiasi (max +3).
- Cancella una CICATRICE.
- Unisciti o guida una corte di Incantati.
- Cancella un AVANZAMENTO DI CORRUZIONE.
- Fai avanzare 3 MOSSE BASE.
- Fai avanzare 3 MOSSE BASE.
- Ritira il tuo personaggio in sicurezza.
- Cambia ARCHETIPO.

MOSSE DEL FATATO _____

Ottieni subito questa:

- Magia fatata:** Ogni volta che usi un potere dell'Incantato scegli un'opzione:
 - » Segnati una CORRUZIONE
 - » Hai un FAVORE verso il tuo sovrano
 - » Subisci 1-DANNO (AP)

E scegline altre due:

- Rigenerazione:** Quando sprigiona il potere, aggiungi quest'opzione alla lista:
- Un piatto servito caldo:** Quando compi una vendetta per conto di qualcuno (te compreso) ottieni +1 a tutti i tiri contro il bersaglio della vendetta. Per ogni scena in cui non cerchi di vendicarti, subisci 1-DANNO (AP).
- Ce l'abbiamo nel sangue:** quando inganni qualcuno \diamond +CUORE anziché +MENTE.
- Bilancia della giustizia:** puoi riscuotere un FAVORE da qualcuno per usare un potere di MAGIA FATATA (compresi i poteri normalmente non disponibili) su quel FAVORE senza alcun costo.
- Cala il sipario:** Quando fuggi aggiungi quest'opzione alla lista:
 - » Fuggi nella tua terra natia, nel bene o nel male
- Parole al vento:** Quando qualcuno infrange una promessa che ti aveva fatto, oppure ti mente e lo vieni a sapere ti deve un FAVORE e ottieni un 1+ PROSSIMO contro di lui.