

## Mossa Sessuale

Quando giaci nudo con qualcun altro, puoi chiedergli una promessa. Se rifiuta, ottieni 2 Stringhe 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 nel sangue. Per uscire dal tuo Sé Oscuro, devi in qualche modo riequilibrare i piatti della bilancia della giustizia.

## Avanzamenti

- Ottieni un'altra mossa del Fatato.
- Ottieni un'altra mossa del Fatato.
- Ottieni una mossa da un'altra Pelle.
- Ottieni una mossa da un'altra Pelle.
- Appartieni a una **Giuria di Fatati**.
- 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 Il Fatato

Seducendo, esotico, volubile, vendicativo. Il fatato ruota attorno allo strappare promesse e al portare vendetta fatata quando vengono rotte.

I Fatati sono sexy ed è difficile resistere. Usano questi attributi per ottenere promesse dalle persone, e queste promesse detengono un potere cosmico. Avere Freddo e Instabile basse gli rende difficile **gelare** gli altri o tenerli lontani. Invece, eccellono nell'avvicinarsi alle persone.

**Contratto Fatato** dà peso meccanico alle promesse infrante. Ottieni Stringhe e nuovi poteri. Si assume che queste nuove opzioni di spesa delle Stringhe siano in qualche modo magiche. Puoi fare sì che "sbagli qualcosa di semplice in un momento cruciale" semplicemente sedendo sulle gradinate e desiderando che lo faccia. Il tuo volere sembra manifestarsi nel mondo.

Scrivi ogni promessa che ricevi. Non c'è alcuna mossa che ti permette di ottenere a forza una promessa da qualcuno, ma un'interpretazione ingegnosa e degli incentivi meccanici possono aiutarti in questo.

**Oltre Il Velo** introduce l'idea di un Re delle Fate. Scegliere questa mossa ispira diverse domande: com'è la società fatata? A quali forze devi fedeltà?

Il tuo Sé Oscuro ha una "clausola di salvaguardia" ambigua. Ciò che è richiesto perché i piatti della bilancia siano riequilibrati sarà del tutto dipendente dal contesto. Tu e l'MC dovreste essere entrambi d'accordo che le cose sono state aggiustate, prima che tu possa sfuggire a te stesso.

*Ai margini di questo mondo, appena oltre il velo, ci sono colori che pochi mortali anche solo sognano. Abbastanza bellezza da infrangere ogni cuore. I Fatati vivono e respirano al limitare di questo mondo. Tengono 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, chiedono solo una cosa in cambio. Una promessa. Mantienila, e la vera bellezza del mondo sarà rivelata. Rompila, e proverai l'ira della vendetta fatata.*



## Il Fatato

### Nome

*Scegli un nome:*

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

Un nome preso dalla natura, un nome new age, un nome dolce, un nome mistico

### Aspetto

*Cerchiane uno in ogni lista:*

Grazioso, da ragazzina, scarno, misterioso, trasandato

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

### Origine

*Cerchiane una:*

Nato fata, di sangue fatato, adottato, toccato dal dono, ha rubato il dono



Nome:

## Prossimo

Caratteristiche

Aggiungi 1 a una di queste:

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



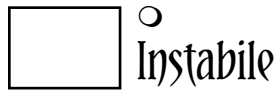
Caldo

(Eccitare Qualcuno, Manipolare un PNG)



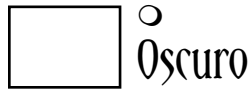
Freddo

(Gelare Qualcuno, Mantenere il Controllo)



Instabile

(Scagliarsi Contro Qualcuno, Fuggire)



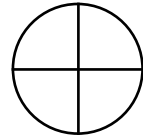
Oscuro

(Guardare nell'Abisso)

## Condizioni

## Note

## Danno



## Punti Esperienza:

○○○○○>> avanza

## Mosse del Fatato

Ottieni questa, e ne scegli un'altra:

### ● Contratto Fatato

Se qualcuno rompe una promessa o un contratto fatti con te, ottieni una Stringa su di lui. Quando spendi una Stringa per pareggiare i conti e ottenere giustizia per una promessa rotta, aggiungi queste opzioni:

- ◆ lui sbaglia qualcosa di semplice in un momento cruciale;
- ◆ aggiungi 2 al tuo tiro per un atto di vendetta;
- ◆ soffre 1 danno, che la causa sia evidente o meno.

### ○ Lo Scambio Costante

Quando qualcuno ti chiede di fare qualcosa di importante per lui, e tu lo fai, tira con Caldo. Con 10 o più, perde una Stringa su di te e tu ne ottieni una su di lui. Con 7-9, scegli l'uno o l'altro. Con un fallimento hai mostrato che ti fai calpestare e ottiene una Stringa su di 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**.

## Promesse:

### ○ Oltre Il Velo

Quando cerchi di essere in comunione col Re delle Fate, **guarda nell'abisso**. Con 10 o più, aggiungi questa opzione alla lista: trovi una Stringa nascosta nei confronti di qualcuno. Con 7-9, aggiungi questa opzione alla lista: le visioni sono chiare, ma il Re delle Fate ti chiede un favore.

### ○ Esca

Ogni qual volta qualcuno ti fa una promessa, lui segna esperienza. Ogni qual volta qualcuno rompe una promessa che ti ha fatto e cerchi vendetta, segni esperienza.

### ○ Guida

Spendendo una Stringa su una persona consenziente, puoi portarla attraverso il Velo, alla corte fatata. Tuttavia, la magia non dura a lungo, e presto entrambi fate ritorno al mondo normale.

### ○ Senza Vergogna

Puoi dare a qualcuno una Stringa su di te per aggiungere 3 al tuo tentativo di **eccitarlo**.

## Altre Mosse

## Il Tuo Passato

Parli col cuore in mano. Dai 1 Stringa a tutti.

Piaci a qualcuno. Ottieni 2 Stringhe su di lui.

## Stringhe