

○ Più di una Statua

Quando ti proponi a qualcuno che ti usa come un oggetto...

☞+OSCURO.

10+ se è un PERSONAGGIO SECONDARIO desiste; se è un PERSONAGGIO PRINCIPALE, se insiste ottieni un FILO su di lui. Inoltre, scegli 1:

- ◇ ottieni un FILO su di loro;
- ◇ perdono un FILO su di te;
- ◇ rimuovi una CONDIZIONE.

79 come ○, ma non scegli dalla lista.

Giocare la Galatea

Insicura, affamata d'affetto, impaurita, arrabbiata. La GALATEA ruota attorno l'essere usata come un oggetto, e alla ricerca di qualcosa di più.

Le opzioni per le CARATTERISTICHE evidenziano reazioni diverse alla tua situazione: in entrambi i casi la capacità di controllarsi (FREDDO 1), affiancata al tentativo di trovare risposte (OSCURO 2) o di reagire con violenza e fuggire (INSTABILE 2). Dovrai scegliere se essere in grado di approfondire o di difenderti, decidendo dove rimarrai vulnerabile.

Puoi esplorare il tema in diversi modi. **Fuori dalla Galleria** è il desiderio di trovare qualcuno di cui potersi fidare veramente; puoi farlo anche senza, e la tua MOSSA SESSUALE va in quella direzione, ma questa ti permette di crescere se lo fai, e dà agli altri una meccanica per ripagare la tua fiducia. "Affidarsi" non indica semplicemente farsi aiutare da qualcuno: significa accettare sinceramente il gesto, senza temere doppi fini, trovando conforto nell'aiuto dell'altro.

Sono una Roccia, Sono un'Isola e Teogene ti permettono di sentirti in controllo del tuo corpo e delle tue emozioni. Con **Sono Una Roccia, Sono un'Isola** puoi

scegliere dove appaiono le crepe, ma creparsi è comunque una scelta: il personaggio sceglie di sacrificare il proprio corpo per mantenere il controllo. In ogni caso, fa' che le crepe siano visibili: puoi nasconderle, con vestiti o altro, ma è un danno visibile, non qualcosa che avendolo di fronte si possa ignorare.

Restauro sovrascrive le normali regole di guarigione: ti permette di guarire completamente e rapidamente a prescindere dal numero di DANNI, ma potrai farlo solo rivolgendoti al tuo creatore. Inizialmente avrai sempre un creatore, ma se in seguito fosse impossibilitato a ripararti decidi tu un nuovo personaggio che può farlo.

Il suo Capolavoro è lì perché non ne sei ancora uscito, **Più di una Statua** perché, nonostante tutto, forse c'è un limite a quello che puoi sopportare. Sta a te decidere quando si attivano, ma perché accada dev'essere qualcosa che ti faccia sentire un oggetto: non necessariamente ogni violenza la farà attivare, e sicuramente non solo le azioni fisiche.



La Galatea

Tu sei stata creata per uno scopo e soddisfarlo ti rende felice. Tu hai una ragione di esistere. Tu hai delle certezze. Tu sai perché sei al mondo. Tu non hai bisogno di poter scegliere. Tu non hai bisogno di libertà.

Te lo sei ripetuto da quando sei stata creata e, forse, se te lo ripeti ancora per un po', inizierai a crederci. Forse.

Identità

- Nome:** Scegli tra i tre nomi più comuni nella tua lingua e cultura.
- Aspetto:** antico, anonimo, artefatto, fragile, malconcio, curato
- Occhi:** occhi sfuggenti, occhi scoloriti, occhi vitrei, occhi fissi, occhi duri
- Origine:** costruito, portato alla vita, trovato, cimelio

Il tuo Passato

Qualcuno sa della tua origine. Discutete perché e se lo sai, e dagli due FILI su di te.

Qualcuno ti ha riconosciuto come persona. Ottieni un FILO su di lui.



Caratteristiche

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



Avanzamenti

- ◇ +1 a una delle tue CARATTERISTICHE.
- ◇ Prendi un'altra MOSSA della GALATEA.
- ◇ Prendi un'altra MOSSA della GALATEA.
- ◇ Prendi una MOSSA da qualsiasi PELLE.
- ◇ Prendi una MOSSA da qualsiasi PELLE.
- ◇ Appartieni a una Galleria.

Caratteristiche

- Caldo
Freddo
Instabile
Oscuro



Condizioni

Fili

Mossa Sessuale

Quando hai un momento d'intimità condivisa con qualcuno, rimuovi tutte le tue CONDIZIONI.

Sé Oscuro

Ti hanno creato come oggetto di piacere, e nonostante i tuoi desideri alla fine non sei altro che un gioco. Sei nata per soddisfare i desideri altrui, il tuo corpo niente più che una bambola di carne, quindi lascerai che ti facciano ciò che vogliono, e poi ne cercherai ancora. Esci dal tuo SÉ OSCURO quando capisci che sei una persona, e meriti di meglio.

Esperienza



Mosse della Galatea

Ottieni *Il suo Capolavoro*, e ne scegli altre due:

○ Il suo Capolavoro

Quando qualcuno ti usa contro la tua volontà...

◆+CALDO

10+ dagli la CONDIZIONE *approfittatore* e scegli uno:

- ◇ fuggi in un luogo sicuro;
- ◇ perdono un FILO su di te;
- ◇ se non hanno Fili su di te, ottieni un FILO su di loro.

79 scegli dalla lista ○ e digli cosa provi.

○ Fuori dalla Galleria

Quando ti affidi sinceramente a qualcuno, senza timore di doppi fini...

da' loro un FILO su di te e segna ESPERIENZA.

Quando qualcuno spende un FILO su di te...

aggiunge alle opzioni "aggiungi 1 a un suo tiro".

○ Restauro

Quando vai dal tuo creatore per farti riparare...

guarisci tutti i DANNI e dagli un FILO su di te. Non guarisci naturalmente.

Quando prendi un AVANZAMENTO...

in aggiunta puoi rinunciare a questa MOSSA per ottenere *Più di una Statua*.

○ Sono una Roccia, sono un'Isola

Quando Mantieni il Controllo... puoi scegliere ○ senza tirare. Se lo fai, questo riverbera sul tuo corpo, crepandolo: segna un DANNO.

Se qualcuno vede il tuo corpo crepato... prende un FILO su di te.

Quando prendi un AVANZAMENTO... in aggiunta puoi rinunciare a questa MOSSA per ottenere *Più di una Statua*.

○ Teogene

Quando sfoghi con violenza la tua rabbia e frustrazione su qualcuno... rimuovi una CONDIZIONE o un personaggio perde un FILO su di te.

Se ti sfoghi con qualcuno con la CONDIZIONE approfittatore... Come sopra. In più, ottieni un FILO su di loro.

Quando prendi un AVANZAMENTO... in aggiunta puoi rinunciare a questa MOSSA per ottenere *Più di una Statua*.

○ Cuore di Vetro

Quando ricevi DANNO... puoi dare un FILO al tuo assalitore per ricevere un DANNO in meno.

Danno

