

Vita da Principe

Ho cercato di inserire le scelte più importanti e i rami di dialogo. Guida rapida alla lettura:

Descrizione della scena:

- Scelta 1: Alcuni punti +1 (la decisione aggiunge o diminuisce punti particolari).
- Scelta 2: il gioco lo ricorderà (questa decisione imposta alcuni flag che potrebbero essere utilizzati in seguito nel gioco).
- Scelta 3: vai alla **scena successiva**, niente (questa opzione non ha alcun effetto e porta semplicemente alla scena successiva).

La scelta di un'abilità è una decisione importante che influisce sul gioco. Influisce sulle scelte possibili e talvolta aggiunge scene aggiuntive. Tutti i contenuti non saranno accessibili durante il gioco singolo. È possibile scegliere tra:

- **Topo di biblioteca**
- **Mago**
- **Guerriero**

Mentre tutti gli interessi amorosi sono disponibili per ognuno di loro. Se si dispone di un'abilità particolare, si otterranno più punti relazione e scene aggiuntive con alcuni personaggi.

Complessivamente può essere suddiviso in questo modo:

- **Topo di biblioteca:** Lia, Sona, Aurora.
- **Elin, Alaina.**
- **Guerriero:** Cassandra, Iside.

Il contenuto **della mamma** non dipende da un vantaggio.

Val (solo **Mago** e **Guerriero** possono ottenere il suo "percorso di stupro").

Aiutare Rosa in una taverna:

- Si può fare sesso con lei se l'MC è un **Mago** o un **Guerriero**.
- Solo aiuto con i barili: Niente sesso con **Rosa**.

Parla con una ragazza vicino alla taverna:

Potete lasciarle predire il vostro futuro o andarsene: imposta la bandiera MC conosce la profezia.

L'assalto di Aker:

L'MC si comporta in modo diverso a seconda del suo vantaggio.

- **Il topo di biblioteca** dice che uccidere qualcuno durante il giorno in mezzo alla strada è stupido
- **Il mago** minaccia di lanciare un incantesimo di accecamento.
- **Il guerriero** si spegne.

Il MC fa il bagno a casa sua:

Scena leggermente diversa a seconda del perk.

- **Il topo di biblioteca** risponderà personalmente a tutte le domande di **Ludwig**.
- **Mago** e **Guerriero** ascolteranno la sua lezione.

Immersione nella memoria con Alaina:

- Il bagno lo farà **Elin**.
 - Baciarsi: il primo bacio del MC è stato con **Elin**.
 - Scherzi: niente.
- Vai a controllare le voci: MC origlia la conversazione tra **Regina** e **Alaina** e viene a conoscenza della cospirazione degli elfi.

Incontro con Elin:

Se il MC è un **mago**: **relazione Elin 1+**

- Aiutatela a rilassarsi: la **relazione di Elin+ 1**
- Continuare a chiacchierare: niente.

A letto con Elin:

Se il MC è un **Mago**:

- Usa la magia per vederla nuda: **Relazione Elin - 1**.
- Augurare la buona notte: niente.

Lotta di allenamento con Aker:

- **Bookworm** and **Mage**: l'MC viene picchiato.
- **Guerriero**: combatte meglio.

Comprare vino con Elin:

- Evadere la domanda: **Relazione Elin** - 1.
- Rispondi a lei: **Relazione Elin**+ 1.

Se l'MC è un **topo di biblioteca** o un **magico**, Ludwig gli consiglierà di andare nella foresta e di aspettare il tramonto. Se aspetta fino alla fine vedrà dei ciuffi.

In attesa in una foresta:

- Seguire i ciechi: Il MC segue i ciuffi, incontra la ninfa della foresta e la alleva. Il **topo di biblioteca** capirà meglio le frasi che dice in elfico.
- Andare in taverna: andare a **dormire in una taverna**.

Notte in taverna:

È possibile scegliere tra **Ragazza**, **Donna** e **Vai a letto**. **Vai a letto**: salta alla scena successiva.

Ragazza (primavera):

Avrete 3 possibilità per ottenere i suoi punti umore

Diciamo che sei un mezz'elfo: **Stato d'animo primaverile** +1.

Diciamo che siete stati cacciati dalla capitale: **Stato d'animo primaverile** -1.

Raccontare le partenze: **umore primaverile** +1.

Raccontatele della vostra infanzia difficile: **Stato d'animo primaverile** -1

Baciatela subito: **Umore primaverile** +1.

Non fatelo: **Stato d'animo primaverile** -1.

Se l'**umore della primavera** ≤ 0: se ne va.

Se l'**umore della primavera** > 0: fa sesso con

MC. MC può sborrare fuori o dentro di lei.

All'esterno: niente.

All'interno: farle avere un bambino. MC le lascia la sua casa e promette di aiutarla a crescere il bambino.

Donna (Sona):

Per procedere è necessario aiutarla a sbrigare le faccende in una taverna. Oppure potete andarvene e passare alla scena successiva.

Se l'avete aiutata, MC si sveglierà nel letto di **Sona** e lei gli darà una pozione per il mal di testa.

Il Mago e il **Guerriero** berranno il suo elisir:

Mage sviene e passa alla scena successiva.

Il guerriero rimane cosciente e scopre che **Sona** è un vampiro. In seguito vi parlerà del potere nascosto nel vostro sangue.

Il topo di biblioteca riconosce che la pozione è un elisir di vampiro e la versa. La prossima scena di sesso con lei. Durante il sesso lei chiede di assaggiare il tuo sangue. Potete permetterlo o vietarlo. Se siete d'accordo, il gioco ricorda questa decisione.

Scena catturata Val:

Il topo di biblioteca capisce quello che dice e ha alcune conversazioni aggiuntive con lei in elfico.

- Eseguirla: **Relazione Elin** - 2.
- Punitela con una cella solare.
- Liberatela.
- Portala con te: **Relazione Elin+** 1.

Riassunto introduttivo:

Diversi testi, a seconda delle scelte effettuate, e valori delle variabili. Non vengono impostate nuove variabili.

Accamparsi in una foresta:

Se **Val** viene preso in conversazioni leggermente diverse. **Il topo di biblioteca** parlerà ad Aker della media

l'aspettativa di vita dell'elfo (tra i 200 e i 300 anni).

Se MC ha allevato una ninfa della foresta può parlarne con **Ludwig**.

Nelle catacombe con **Cassandra:**

- Bacciarla: se non ha baciato **Elin** nel bagno MC il primo bacio sarà con **Cassandra**.
- Non fare nulla.

Scena nella tenda di **Alaina:**

Se MC non si arrabbiasse:

- Sdraiarsi e riposare
 - Approfitta: **MC** si masturba con i piedi di **Alaina**.
 - Rilassati: la prossima scena.
- Non fare nulla: scena successiva.

Dialogo con Aker.

Se Val è stato rilasciato: non è contento di questo e dice che non è stato giusto.

Altro: un'altra conversazione in cui chiede scherzosamente di essere nominato boia reale.

Se Val viene preso

Scena legata Val:

- Lasciatela pisciare: MC la porta a fare pipì.
- Dille di no: prossima scena.
- Palpeggiarla: come lasciarla pisciare più palpeggiarla.

MC può guardare come Val piscia: nessun effetto a parte qualche commento da parte sua.

Scena di ritorno al campo:

- Non legarla
 - Promettimi che non le farai del male. Val farà un commento se l'hai già palpeggiata.
 - Non promettetevi nulla: Val cerca di scappare.
- Legatele le mani: Val cerca di scappare.

Val che fugge:

Il topo di biblioteca non riesce a prenderla. Val scappa. Il mago usa un incantesimo per fermarla.
Il guerriero corre più veloce e la raggiunge.

Se la fuga di Val è fallita:

- Ritorno al campo: scena successiva.
 - Punirla: MC stupra Val.
 - All'esterno: nessun effetto.
 - All'interno: Val è incinta di MC.

Seduti con Elin in un campo:

- Metti la mano sopra il suo ginocchio: Relazione Elin+ 1.
- Continuate a parlare.

Se la relazione di Elin < 0: Elin va in un fiume da sola.

Se la relazione di Elin >= 0. Elin propone a MC di andare a nuotare insieme.

In un fiume con **Elin**:

- Mi piace: MC ed **Elin** si baciano in un fiume, il gioco ricorda questa decisione.
- Sono venuto solo per fare una nuotata: MC torna al campo.

Seduti nelle rovine elfiche con **Cassandra**:

- Di' che puoi sposarla: **Relazione con Cassandra+ 1**, **Cassandra** ricorderà questa promessa.
- Non fare promesse: **Relazione Cassandra - 1**.

In una taverna vicino alla capitale:

Dick or Eye: nessun effetto reale.

Se hai promesso di sposare **Cassandra**, lei lo dirà a **Elin**. I prossimi 3

finali sono possibili:

- **Dormire da soli.**
- **A letto con Cassandra.**
- **A letto con Elin.**

Il gioco di **Cassandra**:

- Domanda: quale seno piace a MC.
 - Grande: il gioco lo ricorda.
 - Piccolo: il gioco lo ricorda.
- Obbligo: **Cass** succhia il miele dalle dita del MC, **relazione con Elin**

- 1. Il MC sceglie chi è il prossimo turno:

MC ha scelto **Cassandra**: **relazione Elin - 1**

- Dammi qualcosa: **Cassandra** dà a MC le sue mutandine.
- Mostra l'occhio: nessun

effetto. **Cassandra** passa il turno

al MC:

- Obbligo: **Relazione Elin - 1**, vai a **A letto con Cassandra**.
- Domanda: **Relazione Elin+ 1**, vai alla **gara di baci**. **MC ha**

scelto **Elin**: **Relazione Elin + 1**

- Chiedete delle sue capacità magiche: **Elin** racconta come ha imparato ad aprire i portali, vai a **Gara di baci**.
- Chiedere se è vergine: MC scopre che Elin è vergine, ma probabilmente ha fatto sesso con altre ragazze nelle torri magiche, va a **dormire con Elin**.

Gara di baci:

- **Dormire con Elin.**
- Cass: **Dormire con Cassandra.**
- Ritardare il gioco: **Dormire da soli.**

A letto con Cassandra: relazione Cassandra+ 1, relazione Elin - 1.

- Dormire: vai a **Arrivare nella capitale.**
- Inizia a toccarla:
 - Se **Cassandra** ha dato a MC le sue mutandine:
 - Divertitevi ancora con lei: MC dita **Cass**, se ne ricorderà.
 - Andare a letto: vai a **Arrivare nella capitale.**

A letto con Elin: Relazione con Cassandra - 1

- Offrirle un massaggio.
 - Sollevare il suo vestito **Relazione di Elin+ 1.**
 - Trattenetevi: andate a **parlare a mezzanotte.**
 - Tira fuori il cazzo: **Relazione Elin - 5, Elin** lo ricorderà.
- Se la **relazione di Elin**> 1: vai al **discorso di mezzanotte.** Altrimenti: vai a **Arrivare alla capitale.**
- Andare a letto: andare a parlare a mezzanotte.

Discorso di mezzanotte:

- Se volete dormire, andate a **Arrivare nella capitale.**
- Chiedere cosa è successo: MC ed **Elin** parlano dei loro sentimenti.
Mage ha una scena estesa MC ed **Elin** scoprono di poter leggere la mente l'uno dell'altra.

Dormire da soli: Relazione Cassandra - 1.

In un bagno con la **mamma**:

- Non distrarsi.
- È molto bella: MC sviene nella vasca da bagno e si sveglia con un'erezione. **La mamma** se ne accorge e se ne ricorderà.

Scegliere chi presenterà il MC al **Re**:

- Mamma: Cassandra se lo ricorderà, relazione Cassandra - 1.
- Cassandra: **La mamma** se lo ricorderà, relazione Cassandra+ 1.

Se l'**introduzione della mamma** e il MC hanno avuto un'erezione durante il bagno, lei chiederà del "suo problema".

Il gioco ricorda chi avete scelto per presentarvi. Alla fine

della scena si sceglie di:

- Ginocchio a terra: **Il re** se lo ricorderà, relazione Cassandra - 1
- Non inchinarti: **Il Re** se ne ricorderà, relazione di Cassandra+ 1.

Scena successiva con **Conrad**:

Se **Bookworm** MC riconosce **Conrad** cita il libro.

Aspettando nella stanza **della mamma**:

Se MC avesse un'erezione nella vasca da bagno: **Interesse sessuale della mamma**+ 1.

- Aprire lo scrigno.
 - Prima mamma in biancheria intima: **Interesse sessuale della mamma**+ 1, vai a **Parlare con la mamma**.
 - Basta aprire il forziere: MC trova una lettera
 - Se il **topo di biblioteca**: traduce la lettera e scopre che **Alaina** lo ha spiato e lo ha riferito alla madre.
 - Else prende la lettera.
- Non farlo: vai a **parlare con la mamma**.

Parlare con la **mamma**:

- Chiedetele della lettera: MC ne parlerà con la **mamma**.
- Non fatelo.

Mamma che cambia:

- Spiarla: **Interesse sessuale della mamma**+ 1.
- Siediti.

Se la **mamma ha un interesse sessuale** >= 2, farà un'osservazione su come MC la guarda+ scena aggiuntiva con una specie di banana blu.

Se MC gli chiede della lettera, lui scherza dicendo che sua madre sa già tutto su come ha vissuto.

Se l'**interesse sessuale di mamma** >= 2, lei farà una proposta per aiutare MC con il "suo problema".

Dare cibo ai cittadini:

- Ordine.
- Non interferite.

Nessuna differenza sostanziale, solo note leggermente diverse nel libro di [Ophelia](#).

Dopo il mercato:

- Portatela alle rovine elfiche.
- Tornare a casa.

Diversi finali, il gioco ricorderà se siete andati alle rovine.

Se il MC si inginocchia davanti al [Re](#), [Cassandra](#) farà un commento su di lui. Promessa

all'[Arcadia](#) (o [Arkadia](#)):

- Promettetelo: le promesse saranno ricordate, [relazione Cassandra - 1](#)
- Non promettere nulla: [relazione Cassandra+ 1](#).

Se l'MC ha scoperto che lui ed [Elin](#) possono leggersi la mente a vicenda, potete parlarne con Pretorius. Lui dirà che probabilmente ha a che fare con la magia del sangue.

Se il MC ha preso la lettera dalla cassa [della mamma](#), può chiedere ad [Arcadia](#)

di tradurla. Se vuoi, puoi andare a termini e incontrare [Cassandra](#) qui.

Con [Cassandra](#) in termini:

- Bere vino: sotto scena.
- Lasciatela bere: scena dom
 - Gridate il suo nome: [Cassandra](#) lo ricorderà.
 - Non fatelo.

Candidato consigliere di ferro:

Se la [relazione di Cassandra](#) > 0: raccomanda [Aker](#).

Altrimenti: raccomanda [Conrad](#).

Se [la mamma](#) si propone di aiutare con il "tuo problema", si ottiene la scena con la ragazza del sud ([Ahara](#)).

Scena in camera con [Ahara](#):

- Mandala via: vai alla **scena dei portali di Elin**.
- Lasciarla bere: scena di sesso con lei.
 - Non importa se l'MC sborra all'esterno o all'interno.

Scena I portali di Elin:

Se il primo bacio di MC è stato con Elin e la **relazione con Elin** > 0: dialogo aggiuntivo e MC la bacia un'altra volta.

Se **topo di biblioteca** o **guerriero**: i portali condurranno a montagne ghiacciate.

Tira dice che MC ed Elin sono bellissimi e che avranno dei bellissimi figli: Se la

relazione di Elin > 1: Elin non dirà nulla.

Altro: Elin la corregge dicendo che siete fratello e sorella.

Tira propone di fare sesso:

- Accetto: scena di sesso con lei: scena di sesso.
- Dite che dovete andare: MC ed Elin tornano alle rovine elfiche.

Se il **Mago** MC aiuta Elin usando i suoi poteri e il portale condurrà ad altri mondi (contenuti diversi).

Visita notturna:

Dopo la scena del portale, **Warrior** può saltare sul balcone di Elin e sorprenderla mentre si masturba.

Se la **relazione di Elin** > 1: Elin fa una sega al MC usando la magia.

Altro: Elin lo caccia via dalla sua stanza.

In uno stabilimento balneare di notte:

La scena ha 3 possibili finali:

Bagno di mamma Finale 0 (neutro): MC e **Regina** si limitano a parlare.

Finale 1 del bagno di mamma (amore): Il MC bacia la **mamma** e ha un'erezione.

Finale del bagno della mamma 2 (Tease): MC e **mamma** si abbracciano nudi nell'acqua.

Se non hai avuto scene con **Ahara**: **Mom Bath Ending 0**. Se hai

avuto scene con **Ahara**:

Se mandi via **Ahara**:

Bagno mamma Finale 1.

Se hai fatto sesso con **Ahara** e hai scelto la **mamma** per presentarti al **Re**:

- Tutto è andato bene: **Bagno mamma Fine 2**.
- Volevo l'amore, non questo: **Mamma Bagno Finale 1**.

Se avete fatto sesso con **Ahara** e avete scelto **Cassandra** per presentarvi al **Re**: **Bagno di mamma Finale 2**.

Colazione reale:

- Sono d'accordo con te madre.
- Stand up per **Cass**: il gioco lo ricorderà.

Fine della colazione reale:

- Aiuta tuo padre: **Il re** se ne ricorderà, **relazione Elin** - 1.
- Rimani e calmati **Elin**: **Il Re** se ne ricorderà, **relazione Elin**+ 5.

Visione della scena:

È possibile vederle tutte. Non importa quale sorella si sceglie alla fine (non ci sono variabili qui).

- Parlate delle tue visioni.
- Non ditelo.

Il gioco ricorda questa decisione.

Visita medica:

Se il MC **Bookworm** accetta di esaminare Lia da solo, altrimenti lo farà Ludwig.

Assumere la posizione di esame: **Corruzione di Lia** = 1.

Continua: **Corruzione di Lia**= 2.

Se **Lia corrompe**> 0: chiede se avete intenzione di fare altri esami e dice che le piace il modo in cui funziona il MC.

Lotta di allenamento con **Cassandra**:

Se **relazione Cassandra**> 0: disegnare, **relazione Cassandra**+ 1.

Altrimenti:

- Se **Guerriero**: vittoria, **relazione con Cassandra**+ 1.
- Altro: sconfitta, **relazione con Cassandra** - 1.

Picnic:

Il gioco ricorda ciò che si dice di Aker "Amico" o "Soldato". Baciare una rana: nessun effetto, solo scene leggermente diverse.

Se l'MC **non ha** portato **Lia** alle rovine elfiche, ci sarà la possibilità di punirla con una sculacciata.

Se ha passato la notte con **Sona**:

Il guerriero sentirà qualcosa di strano. **Un topo di biblioteca**:

- Se ha permesso a **Sona** di bere il suo sangue, lei arriva e dice che il sangue del MC è fantastico e la rende il vampiro più forte del mondo. Ora sa sempre dove si trova MC e lo protegge.
- Se non le hai dato il tuo sangue: **Sona** sarà ferita e debole.
 - Datele il vostro sangue.
 - Rifiuta: la porta in ospedale, il gioco lascia intendere che non la incontrerà più.

(Strano, ma attualmente non esiste una variabile per memorizzare queste decisioni).

In entrambi gli scenari l'MC scopre che c'è un altro vampiro nel castello.

Scena con **Alaina** nelle rovine elfiche:

Il MC deve scegliere se si sente un Elfo, un Umano o un Sovrano che è entrambi. Imposta la bandiera corrispondente. Il mago vedrà un flashback del passato di **Alaina** in cui parla con suo nonno.

Se **Val** è stato preso, **Alaina** porta MC alla sua prigione e al successivo tribunale. **Val** viene condannato a lavorare nelle miniere di ferro.

- Standup per **Val**: **Val** viene liberata e lavorerà come apprendista di **Alaina**.
- Rispettare la sentenza del tribunale: **Val** va in miniera, **Alaina** si rifiuta di raccontarvi di più sulle rovine elfiche.

Se **Val** è libera e l'MC ha promesso che non le farà del male, **Val** ne parlerà.

Se **Val** è libera e MC l'ha violentata prima, allora un'altra scena di stupro. Sborrare dentro di lei la metterà incinta se non lo è ancora.

All'interno del vecchio tempio con **Alaina**:

- Ditele che avete visto questo luogo nella visione: Il MC vedrà la visione in base all'identità scelta (elfo, umano, re).
- Non parlatene con lei: andate a **incontrare le due principesse**.

Incontro con due principesse:

Questa sequenza ha 3 finali di cui è possibile avere solo uno:

Principessa del Nord (Aurora).

Principessa del Sud (Iside).

Regina.

Se il **topo di biblioteca**:

- Guardate i trucchi del vecchio libro su di lei.
 - Per fare ciò che avete pianificato: **Finale di Aurora**.
 - Rinuncia al piano: vai al prossimo.
- Non fatelo: andate avanti.

Se

Guerriero:

- Vai alla principessa su bullrock: il **finale di Iside**.
- Non fatelo: andate avanti.

Altro: **Finale da regina**.

Finale di Aurora:

A seconda del vostro comportamento, Aurora otterrà dei punti di

provocazione: Toccarla: + 1 **punto provocazione Aurora**.

Battuta volgare: + 1 **Aurora provocante**

Inventare altre storie: + 1 **Aurora che provoca**. Togliti i

pantaloni: + 2 **punti di provocazione Aurora**.

Sedersi sul trono: + 2 **punti di provocazione di Aurora**.

Se **Aurora provoca punti** < 3: Aurora si vergogna di non averla riconosciuta.

Se **Aurora provoca punti** compresi tra 3 e 5: Aurora pensa che la vostra battuta sia stata divertente.

Se **Aurora provoca punti** > 5: Aurora è scioccata e spaventata dalla tua prestazione.

Fine dell'Isis:

Non c'è scelta, **Iside** è stupita dalla tua mossa.

Fine della regina:

Se avete avuto il **Bagno Mamma 0**, potrete semplicemente bere birra in una taverna con lei.

Se **Mom Bath Ending 1** o **Mom Bath Ending 2**: l'MC va a ballare con la mamma e alla fine si baciano.

Udienza con il Re:

Potete suggerire un consigliere di guerra. **Il Re** ricorderà il vostro consiglio.

- Suggestisci **Conrad**
- Suggestisci **Aker**
- Non suggerite nessuno.

Disegno di ritratto:

Se avete portato **Lia** alle rovine elfiche, otterrete una scena aggiuntiva con lei che vi fa il ritratto. La scena sarà un po' diversa a seconda del vostro vantaggio.

Parlando con **Elin** e **Lockhart**:

Se **Mago** è scoperto puoi leggere la mente di Elin: Chiede il vostro aiuto telepaticamente e dice che il padre vi sta aspettando.

- Devo aiutare mia sorella: **Relazione Elin+ 1**, scena successiva.
- Non aiutarla: **Relazione Elin - 1**, **Elin** farà sborrare Mc nei suoi pantaloni usando la magia.

Altro: MC dice che la madre ti sta aspettando:

- Devo aiutare mia sorella: **Rispetto Lockhart - 1**, **relazione Elin+ 1**, scena successiva.
- Non aiutarla: **Lockhart rispetta+ 1**, **Elin relazione - 1**, **Elin** farà sborrare MC nei pantaloni usando la magia.

Scena con sirena:

Se l'MC ha raccontato **alla mamma** delle sue visioni, si otterrà una scena aggiuntiva con **Siren**. (sembra che la variabile sia difettosa dalla 0.35 e si consiglia di iniziare una nuova partita per evitarlo)

- Accettare di ingannare la mamma: andare alla scena in cui la **Sirena** ha mandato in trance **la Regina** e l'MC le fa un ditalino.
- Cacciatela via: passate alla scena successiva.

Riunione **Aurora**:

Se **Mage**:

- Usate la vostra magia sulla porta: vedrete **Aurora** svestita che prega.
- Non fare nulla:

passare alla scena successiva.

Altrimenti: scena successiva.

Se avete fatto **terminare Aurora** prima, può avere 3 stati d'animo a seconda del vostro comportamento: **vergogna, divertimento o paura**.

Altrimenti: il suo stato d'animo sarà di default

intrigato. Se l'**umore di Aurora**:

- Intrigante o vergognoso: **Aurora vergogna+ 1**.
- Divertente: **Aurora love+ 1**.
- Paura: **paura di Aurora+ 1**.

Dialogo successivo:

- Renderla felice: **Aurora love**+ 1.
- Impressionarla: **Aurora teme**+ 1.
- Vergognarsi di lei: **Aurora vergogna**+ 1.

Ippica:

- Partecipare onestamente: l'MC incontrerà **Cassandra** nella foresta e parlerà con lei.
 - Colpiscilo: **Rispetto Lockhart** - 1.
 - Lasciate che si goda la vittoria: **Lockhart rispetta**+ 2.
- Imbroglione: MC vince, la scena è diversa a seconda di un vantaggio, se il **topo di biblioteca** ha anche **paura di Aurora** + 1.
 - Bacciarla: **Relazione Elin**+ 1.
 - Non fatelo.

Camminare con **Iside**:

Se si avesse la **fine di Iside**: **Dominio dell'Isis** - 1.

Se hai fatto sesso con **Ahara**, allora una scena aggiuntiva con lei e poi l'incontro con **Iside**.

Mendicante in un tempio:

- Datele l'elemosina: andate a **scippare il boscaiolo**.
- Mandatela via: andate a **preparare il ballo**.

Scippo del boscaiolo:

Se **Mago** o **Guerriero**:

- Dategli il vostro oro: sconfiggete la scena.
- Attaccarlo: scena di vittoria.

Se **Verme da biblioteca**: scena di

sconfitta.

Vittoria: si può decidere cosa fare con lui, **dominio Isis** - 1.

- Uccidetelo.
- Risparmiatelo.

Sconfitta: il boscaiolo viene ucciso dalla guardia del corpo di **Iside**, **dominio di Iside**+ 2. Il gioco ricorda la vostra decisione.

Preparazione al ballo:

Se la relazione con Cassandra è < 1 , la si incontrerà prima delle lezioni di ballo e si avrà una breve conversazione.

Il pallone:

- Parlare con Ludwig
- Parlate con Arcadia e Callahan.

Nessun effetto, solo conversazioni diverse.

Se Cassandra relazione < 1 : sarà presente sulla palla e sussurrerà qualcosa al Re. Se lei ha suggerito un consigliere di guerra, il Re dirà che ha deciso di fare come lei ha consigliato.

Si può ballare con:

- Madre.
- Sorella.
- Isis.
- Aurora.
- Cass (se è presente sulla palla, cioè se la relazione di Cassandra è < 1). Si possono

scegliere 3 partner. Dopo 3 balli, l'MC passa alla scena successiva.

Incontro con Lia sulla palla:

- Regalare una vera esperienza adulta: una scena di sesso orale con Lia.
 - Se Bookworm prolunga la scena con lo squirt di Lia.
- Ritorno al ballo: scena successiva.

Alla fine del ballo si può dare l'anello del principe ad Aurora, Iside, Elin, Madre o non dare l'anello a nessuno. Se si sceglie l'ultima opzione, in seguito si può dare l'anello a Cassandra.

Finale dell'anello di Aurora:

Pregare il Dio senza nome:

- Pregate con lei: Aurora love+ 1.
- Aspetta: Aurora vergogna+ 1.

Dopo aver pregato:

- Bacciarla:
- Se Aurora ama > Aurora teme: Aurora ricambia il bacio. Altro:
 - Bacciatela comunque: Aurora teme+ 1.

- Non baciarla: **Aurora love+ 1**.
- Non affrettate le cose: la prossima scena.

Finale dell'anello di Iside:

- Risparmiatela: **Dominio dell'Isis - 1**
- Tacere: il **dominio dell'Isis+ 1**

Finale ad anello di Elin: Rispetto Lockhart - 1.

- Calmarla (Amore):
 - Molestarla: scena di sesso.
 - Dormire e basta: passare alla scena successiva.
- Rivendicarla (potere):
 - Denota il tuo potere su di lei: scena di sesso.
 - Non oltrepassate le linee: passate alla scena successiva.

Nessun punto viene modificato durante questa sequenza, ma il gioco ricorda quale dei 4 finali si è scelto.

Finale dell'anello madre:

- Molestarla (**corruzione**).
- Calmarla (**Amore**).

Scene diverse a seconda della scelta. Il gioco ricorda la vostra decisione.

Con Cassandra su un balcone:

- Darle un anello: scena aggiuntiva.
- Non fatelo.

Se il MC ha dato l'anello a **Elin**: **scena con Elin a letto**

Con Cass nella taverna:

Se **Cassandra** ha un rapporto **con** < 0: racconterà al MC come sua **madre** sia collegata agli elfi Else: racconterà la storia personale del suo tradimento con Rowan.

- Le chiediamo di aiutarci con Lockhart: chiederà all'MC di promettere che non bacerà la mano **di Kings** durante la cerimonia nuziale.
 - Promettetele: darà a MC un mazzo di chiavi, la promessa sarà ricordata.
 - Non promettere: si rifiuta di aiutare.
- Non chiedere.
 - Seguire Lockhart: andare a **Seguire Lockhart alla taverna**.
 - Non fare nulla: passare al **giorno successivo**.

Seguendo Lockhart alla taverna:

- Cercate di parlare con lui:
 - Se Lockhart rispetta < 0: reagirà negativamente e rifiuterà, Lockhart rispetta - 1.
 - Altrimenti: accetterà di non consumare il matrimonio a meno che Elin non lo voglia, il rispetto di Lockhart + 1.
- Continuate a seguirlo: andate a casa Shady.

Casa d'ombra:

Se MC è un **topo di biblioteca** o ha le chiavi di Cass, potrà entrare in casa. In caso contrario, passare al **giorno successivo**.

All'interno di una casa ombreggiata:

- Ricattarlo.
- Accettare l'essenza del sangue bianco: MC vedrà una visione sul suo futuro, Lockhart rispetta + 2, Sangue Bianco +1.

Se MC non ha fatto nulla dall'alto, avrà un'altra scelta:

- Costringerlo: Rispetto Lockhart - 3.
- Non fatelo.

In generale, è possibile convincerlo nella taverna, ricattarlo, consumare sangue bianco o minacciarlo: in tutti questi 4 scenari accetterà di non consumare il matrimonio con Elin.

Riunione del Consiglio:

Il consigliere di guerra sarà Conrad o Acker a seconda di chi ha suggerito MC. Se MC non ha suggerito nessuno, di default sarà Acker.

Conrad consiglierà di sposare Iside, mentre Acker raccomanda Aurora.

Qui MC deve scegliere la sua futura moglie.

Bagno prima del matrimonio:

Se i finali **Mamma bagno d'amore** o **Mamma bagno di corruzione**: è possibile gettare la mamma in acqua per vedere una scena aggiuntiva.

Matrimonio reale:

Scene e dialoghi un po' diversi a seconda di chi è la sposa.

- Baciare la mano di King:
 - Se ha promesso a Cass di non baciarsi: Relazione Cassandra - 3.
 - Else: Relazione Cassandra - 1.
- Non fatelo:
 - Se ha promesso a Cass di non baciare: Relazione Cassandra+ 1.
 - Else: Relazione con Cassandra+ 2.

Se riuscite a convincere Lockhart in un modo o nell'altro, ci sarà il suo dialogo con Elin. Una scena diversa con Lia dipende da chi è il consigliere di guerra:
Se è Acker, darà a Lia del vino.

Punti di approvazione del padre:

Se:

Si è inginocchiato davanti al Re durante la presentazione dopo l'arrivo: **approvazione del padre**+ 1

Non ha portato Lia alle rovine elfiche: **Approvazione del padre** + 1

Ha aiutato il padre dopo la cena di famiglia: **Approvazione del**

padre+ 1 Ha dato l'anello del principe ad Aurora o Iside:

Approvazione del padre+ 1

Bacia la mano del Re durante la cerimonia nuziale: **Approvazione del padre**+ 1

Se l'**approvazione del padre**> 2: il re ti nominerà suo erede durante il banchetto di nozze, relazione Cassandra - 2.

Se MC ha avuto un rapporto sessuale con Lia durante il ballo e lei ha bevuto vino: scena del pompino con lei.

Prima notte di nozze:

Se avete sposato Iside, la scena sarà leggermente diversa in base alla **dominanza di Iside**. Se la **dominanza di Iside** è < 0: MC la dominerà a letto.

Se sei sposato la scena di Aurora dipenderà dalla stat max della tua relazione può essere

Se **Aurora ama**> **Aurora paura** e **Aurora amore**> **Aurora vergogna**: scena d'amore.

Se **Aurora paura**> **Aurora amore** e **Aurora paura**> **Aurora vergogna**: scena di paura. Se: scena di vergogna.

Se ha convinto Lockhart: scena con Elin nella notte.

Con Elin nella notte:

Se hai dato l'anello del principe a Elin A seconda del finale:

- L'ha calmata e molestata: Relazione Elin+ 2.
- Calmarla e farla dormire: relazione Elin+ 3.
- L'ha reclamata e molestata: Relazione Elin - 2.
- L'hai reclamata e sei andato a letto: relazione Elin -

3. Quando ti chiede perché l'hai fatto:

- Esigere la sua gratitudine: porta a un pompino forzato
 - Se avessi "Claim her" Elin finale: Relazione Elin+ 3.
 - Else: Relazione Elin - 2.
- Gioca con lei (disponibile solo se la relazione di Elin > 0): porta a una scena di ditalini, se la Maga estende la scena.
- Basta addormentarsi: si passa alla scena successiva.

* Un po' difficile fare i conti con i punti relazione. Se il finale dell'anello era "Calma", si ottenevano punti bonus per impostazione predefinita. In caso di finale "Rivendicazione" si ottengono punti in meno dall'inizio, ma si possono ripristinare in caso di opzione di forza. Sembra che sia una questione di coerenza, nel ramo "forzato" bisogna trattare Elin come un giocattolo per ottenere i punti.

Scrivere la cronaca imperiale:

Se avete fatto sesso con Lia durante il ballo: un'altra scena di sesso orale.

Dopo la passeggiata con Priscilla:

Se si è avuto il finale di Corruption Ring o Corruption Bath: scena in cui l'MC succhia le tette della mamma.

Se i finali di Corruption Ring o Corruption Bath: Scena della mamma con sega.

Se i finali Love Ring o Love Bath: Scena della mamma con bacio.

* Riepilogo dei punti di **relazione di Cassandra** dall'inizio del gioco: Hai promesso di sposarla durante l'infanzia + 1, altrimenti - 1
Hai passato la notte con lei in una taverna+ 1, altrimenti - 1
Scegliete lei per presentarvi davanti al **Re**+ 1, altrimenti - 1
Non ti sei inginocchiato davanti a lui durante l'introduzione+ 1, altrimenti - 1
Non hai promesso **ad Arcadia** di non sostenere Cass nel consiglio+ 1, altrimenti - 1
L'allenamento con **Cass** si è concluso con una vittoria (solo per il **Guerriero**) o un pareggio (i punti di Cass prima dell'incontro sono positivi) + 1, altrimenti - 1

- Chiede aiuto a **Lockhart** e promette di non baciare la mano **di King**.
 - Mantenere la promessa 1+
 - Promessa non mantenuta - 3
- Non ha chiesto aiuto:
 - Baciato - 1
 - Non ha baciato+ 2

Il re ti ha nominato suo erede - 2

Hai difeso **Cass** durante la cena di famiglia+ 2

Se la **relazione di Cassandra**> 0: apparirà su un balcone e chiamerà MC per una **conversazione privata**.

Conversazione privata con Cassandra:

Alla fine vi dirà che sta preparando un colpo di stato per togliere il potere a vostro **padre** e si offre di insediarvi come reggente.

- Accettare di inscenare il colpo: tu accetti di aiutarla, poi scena di sesso orale:
 - Fratello minore: scena secondaria.
 - Principe reggente: scena dom.
- Rifiutate la sua offerta: se rifiutate di unirvi a lei, vi darà un pugnale e vi dirà di ucciderla.
 - Non fatelo: **Cass** dice che farà comunque il colpo, se ne va e ora siete nemici.
 - Uccidendola, si uccide **Cassandra**.