

Giocare l'Unicorno

Disperato, gentile, disponibile, buono. L'Unicorno prova a essere una forza benevola e di supporto nel mondo, ma non crede completamente in sé stesso.

Le opzioni per le CARATTERISTICHE dell'Unicorno lo presentano come virtuoso e convincente (FREDDO 2 e CALDO 1) o bellissimo e un po' volubile (CALDO 2 e INSTABILE 1). La sua considerevolmente bassa CARATTERISTICA OSCURO mostra che non comprende i demoni interiori contro cui gli altri Personaggi Principali combattono.

Quando spendi o perdi INTEGRITÀ, puoi interpretarlo come aver deluso te stesso, o come una bella sensazione dopo un lavoro svolto, o come se ti stessi rilassano un po'. Puoi usare le MOSSE che tirano con INTEGRITÀ anche quando non ne hai: aggiungi 0 al tiro.

Definisci quali questioni sono importanti per te: inizia selezionandole dalla lista in "Le Persone Non Dovrebbero Mai..." e aggiungi di nuove quando vuoi.

Sia **Bestie Minori** che **Cacciatori di Unicorni** esternalizzano il potere dell'Unicorno, popolando il mondo invece di dargli abilità di agire. Se prendi entrambe queste MOSSE, di' subito all'MC cosa ci trovi di interessante. Una volta che il gioco è in corso, l'MC controllerà i personaggi creati da queste MOSSE.

Io Credo in Te è per dopo aver effettuato i tiri, mentre **Profezie** è per poco prima che i tiri vengano effettuati. Le tue previsioni saranno molto più divertenti al tavolo e avranno un effetto più ampio se sono pubbliche o pubblicizzate.

Se sei l'MC, metti tutto in modo che L'Unicorno possa odiare all'interno del gioco, così che possa richiedere una risposta ai problemi fondata sulla morale - e considerare chiunque altro responsabile.



Mosse dell'Unicorno

○ Le Persone Non Dovrebbero Mai...

Quali sono le cose che le persone non dovrebbero fare? Cerchiane un po' e inventane di tue:

- ◇ mangiare carne;
- ◇ mentire;
- ◇ supportare aziende che sfruttano i loro dipendenti;
- ◇ danneggiare l'ambiente;
- ◇ infrangere la legge;
- ◇ guidare automobili;
- ◇ disobbedire agli anziani;
- ◇ ballare;
- ◇ fare gossip;
- ◇ giurare;
- ◇ vestirsi in maniera provocante;
- ◇ drogarsi;
- ◇ essere egoisti;
- ◇
- ◇
- ◇
- ◇
- ◇
- ◇

Quando vai fino in fondo a qualcosa di importante o ottieni la vittoria morale su una questione importante...

Ottieni una INTEGRITÀ.

Tu mantieni uno standard morale elevato, che viene rispecchiato dalla tua caratteristica INTEGRITÀ. Inizia a 0, e va da 0 a 3.



Provi così intensamente ad aiutare, a essere buono. A essere un forte esempio. Eppure, ti senti come un puledro sul ghiaccio, col lago circondato da lupi mentre il tuo calore interiore fa in modo che il ghiaccio sotto di te diventi sempre più debole.

Una delle cose migliori di questo mondo, destinata a non durare.

Identità

Nome: Abdul-Rahman, Abilene, Acacia, Aedelwine, Aghavni, Aiko, Ajit, Akash, Andy, Astrid

Aspetto: Voglia, vero corno, taglio di capelli, trucco della luce, ornamenti

Occhi: Occhi solitari, occhi stoici, occhi modesti, occhi umili, occhi traslucidi

Origine: La magia sta morendo, benedetto, cacciato fino all'estinzione, sopravvissuto, la nostra ultima speranza

Il tuo Passato

Qualcuno vuole prendere qualcosa da te. Chiedigli cosa. Ottenete un FILO l'uno sull'altro.

Qualcuno è innamorato di te e ti ha detto dei suoi sentimenti. Ottieni 2 FILI su di lui.



Caratteristiche

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



Avanzamenti

- ◇ +1 a una delle tue CARATTERISTICHE.
- ◇ Prendi un'altra MOSSA dell'UNICORNO.
- ◇ Prendi un'altra MOSSA dell'UNICORNO.
- ◇ Prendi una MOSSA da qualsiasi PELLE.
- ◇ Prendi una MOSSA da qualsiasi PELLE.
- ◇ Incontrati una **Cerchia di Amici**.

Esperienza



Caratteristiche

Caldo

Freddo

Instabile

Oscuro

Integrità ○○○



Condizioni

Fili

Mossa Sessuale

Quando appoggi la testa sul grembo di qualcuno, ottiene +1 PROSSIMO per proteggerti. Quando fai sesso, perdi tutta la tua INTEGRITÀ.

Sé Oscuro

Questo è quanto. Tutto continua a cadere a pezzi, e non puoi più tenere niente insieme. Non sei abbastanza bravo. Quindi preghi per il loro perdono, quello di tutti coloro che hai deluso, e mostri loro quanto ti dispiaccia prima che cali il sipario. Non cercare la loro accettazione. Non te la meriti. Fuggi dal tuo Sé Oscuro quando qualcuno ti riflette un barlume di ciò che vali.

Danno



Mosse dell'Unicorno

Inizi con **Le Persone Non Dovrebbero Mai...**, e ne scegli altre due:

○ Io Credo in Te

Quando qualcuno tira meno di ○, lo percepisci...

e puoi sussurrare parole di incoraggiamento a qualunque distanza. +INTEGRITÀ, e rimuovi 1 INTEGRITÀ dopo il tiro.

10+ Il tiro che hanno appena effettuato cambia in un ○.

7/9 Il tiro che hanno appena effettuato cambia in un ○ da un ●, o in un ● da un ●.

Quando il tempo rallenta e il fato tiene l'equilibrio in bilico, credere in qualcuno può essere abbastanza.

○ Bestie Minori

Quando sei vicino agli animali...

questi possono parlare nella lingua degli esseri umani. Ognuno ha una visione animale del mondo, quindi i loro pensieri e consigli possono essere strani o disturbanti, con fraintendimenti inaspettati.

○ È quello che fai

Quando aiuti qualcuno che disprezzi...

ottieni un Filo su di lui.

○ Orizzonti

Quando fai sesso in una maniera in cui non l'hai mai fatto prima

segna ESPERIENZA e guadagna un FILO sul tuo amante.

○ Cacciatori di Unicorni

Qualche personaggio non giocante è un cacciatore sotto mentite spoglie. Se qualcuno lo è, o tu dici che lo è, i tuoi amici segnano Esperienza quando lo scacciano.

○ Profezie

Quando predici il risultato dell'azione di qualcun altro poco prima che la intraprendano...

+INTEGRITÀ

rimuovi 1 Integrità dopo il tiro.

10+ la tua previsione di successo o fallimento si avvererà, anche se forse non esattamente come avevi predetto.

7/9 se provano a compiere l'azione la tua profezia si avvererà, ma un innocente ne pagherà un prezzo terribile.