

Giocare il Sasquatch

Timido, strano, protettivo e onesto. Il SASQUATCH osserva da bordocampo e si trova in difficoltà nelle situazioni sociali. La sua stranezza fa in modo che le persone gli spifferino segreti. Inoltre, sono abili sia a sparire che a origliare senza essere visti.

Le due caratteristiche del SASQUATCH ti permettono di dipingerlo come qualcuno selvaggio e strano (INSTABILE 2 e OSCURO 1) o come qualcuno consapevole di profondi misteri che respinge gli altri (OSCURO 2 e FREDDO 1). La bassa caratteristica CALDO del SASQUATCH significa che hanno molta difficoltà a legarsi col prossimo - fortunatamente, il loro *Muschio* attira gli altri a loro.

Quando giochi il SASQUATCH, fai in modo di non nasconderti così bene da tagliarti fuori dalla storia. Per evitarlo, butta un occhio sulle cose che vuoi vedere diventare reali, poi fai qualche passo dai margini per dare a quelle cose una solida spinta.

Puoi liberarti dalla CONDIZIONE che ricevi dal tuo passato come qualunque altra CONDIZIONE.

Se sei l'MC, assicurati che il SASQUATCH non sparisca dalla storia. Se sembra che possa succedere, chiedigli cosa pensa riguardo a ciò di cui è stato testimone.



Credits

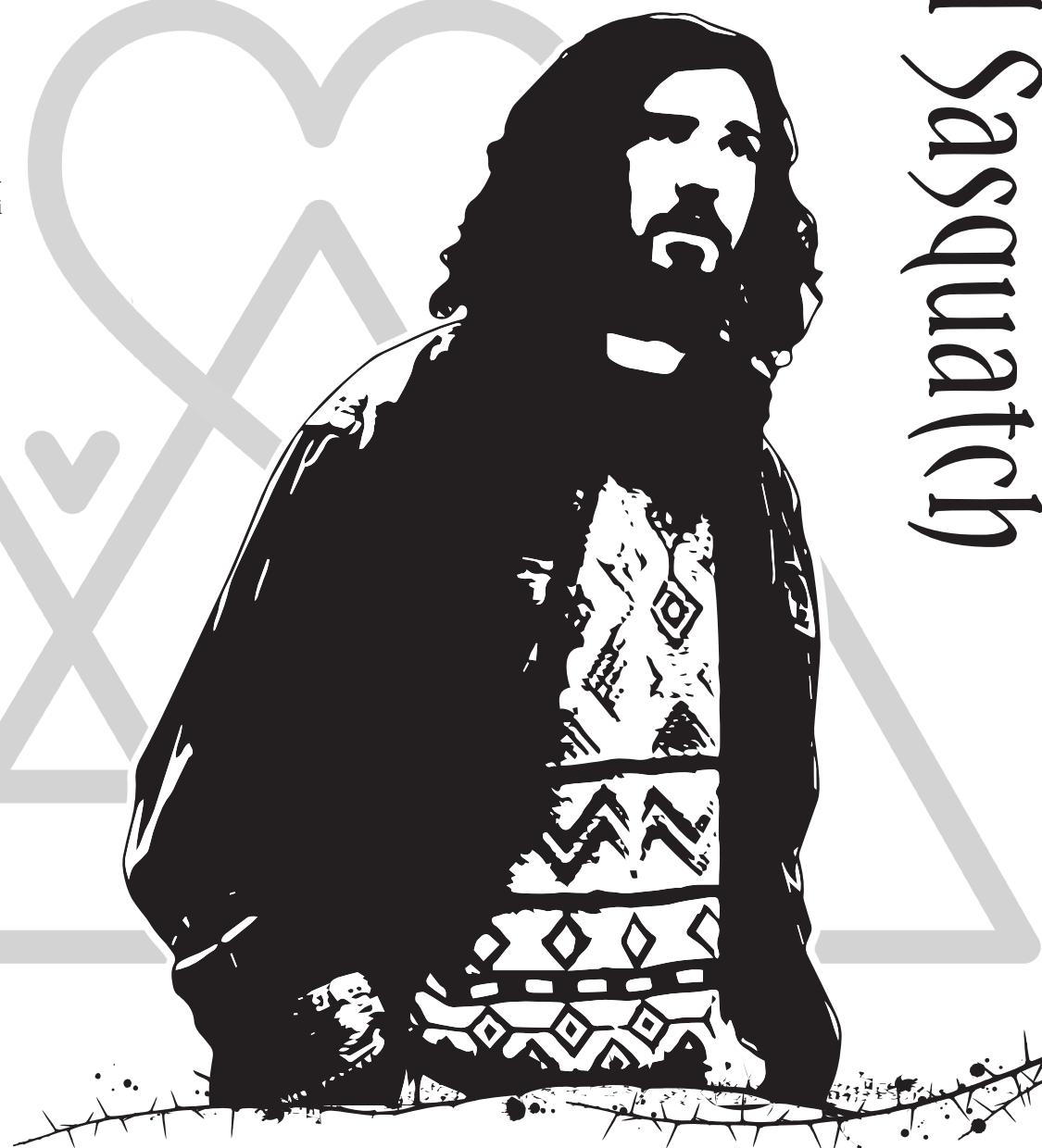
Design: Jackson Tegu

Traduzione: Matteo Nicoletti

Grafica: Michele Gelli

“Cuori di Mostro II” è edito da Narrativa e disponibile nello store www.narrativa.it e nei migliori negozi specializzati.

Il Sasquatch



Tutti attorno a te sembrano aver capito come funziona. Flirtano, scherzano e camminano tenendosi per mano.

Tu non hai capito come funziona. Quando le persone ti guardano, vorresti scomparire.

Identità

- Nome:** Ainsley, Amanda, Bjorn, Cedar, Donavan, Gavin, Heather, Mouse, Orion, Shizu
- Aspetto:** Strano, dolce, timido, più da amare, irsuto
- Occhi:** Occhi luccicanti, occhi grandi, occhi poco pronunciati, occhi sensibili, occhi dimenticabili
- Origine:** Uscito dalla foresta, abbandonato, sempre stato un bambino silenzioso, studente appena trasferito, nessuna foto di famiglia

Il tuo Passato

Hai fatto da tappezzeria per tutta la tua vita, ma finalmente qualcuno ti ha notato. Ottiene un FILO su di te.

Qualcuno si prende gioco di te. Cosa dice? Lui ti da una CONDIZIONE e tu ottieni 2 FILI su di lui.

Caratteristiche

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

Avanzamenti

- ◇ +1 a una delle tue CARATTERISTICHE.
- ◇ Prendi un'altra MOSSA del SASQUATCH.
- ◇ Prendi un'altra MOSSA del SASQUATCH.
- ◇ Prendi una MOSSA da qualsiasi PELLE.
- ◇ Prendi una MOSSA da qualsiasi PELLE.
- ◇ Trovi un Club Segreto.

Caratteristiche

- Caldo
- Freddo
- Instabile
- Oscuro



Condizioni

Fili

Mossa Sessuale

Quando fai sesso con qualcuno, quel qualcuno avrà il tuo odore addosso. Se affrontano i loro coetanei prima di lavarselo di dosso, segnano ESPERIENZA.

Sé Oscuro

Adesso, proprio adesso, è ora di far piovere pietre sui bulli e su coloro che escludono. È tempo di distruggere la loro roba, di sbatterli indietro così duramente che non si sogneranno di prendersi gioco di te o di qualcun altro mai più. Esci dal tuo SÉ OSCURO quando ferisci una di quelle persone più di quanto loro abbiano ferito qualcuno... e più di quanto vorresti.

Mosse del Sasquatch

Ottieni **Muschio**, e scegline un'altra:

○ Muschio

Quando sudi vicino a qualcuno... l'MC ti dice quale persona è eccitata e ti da un FILO su di lui. Hai un odore ben preciso. Intenso. Forse intrigante.

Quella persona sceglie una reazione dalla lista:

- ◇ Ti faccio un complimento
- ◇ Mi concedo a te
- ◇ Mi lacrimano gli occhi e ho conati di vomito
- ◇ Sono inoltre disgustato, quindi ti ridicolizzo per il tuo corpo e ti do una CONDIZIONE

○ Rompighiaccio

Quando fai una domanda a qualcuno dalla lista sottostante... loro ti spifferano una risposta sincera. Emami così tanta stranezza che essa ha degli effetti sulle persone che ti circondano.

Se vuoi fare un'altra domanda nella stessa scena... prima rispondi anche tu a quella già fatta.

- ◇ Con chi vorresti uscire?
- ◇ Cosa vorresti che io non scopra?
- ◇ Che cosa hai intenzione di fare?
- ◇ Cosa vorresti che io faccia?
- ◇ Che cosa ti spaventa?
- ◇ Di cosa ti vergogni?
- ◇ Io ti piaccio?

○ La lunga miccia

Quando tu o qualcuno avvolto nel tuo abbraccio prende Danno... puoi negare quel DANNO. Se lo fai, nomina qualcosa che ti è cara - se più avanti non lo distruggerai, fatti il DANNO da solo.

○ Nascosto nel paesaggio

Quando nessuno sa dove ti trovi e vuoi nasconderti in questa scena e origliare...

◆+OSCURO

10+ Nessuno sa che ti trovi lì.

7/9 Qualcuno si accorge della tua presenza. Se non ti smaschera, ottiene un FILO su di te al termine della scena.

○ Impercettibile

Puoi sparire dalla vista e diventare invisibile.

Se vuoi anche coprire il tuo odore...

Tita per **Mantenere il Controllo**.

10+ il tuo odore è nascosto per un po'.

7/9 il tuo odore è nascosto per un po'.

○ Comprendere

Quando tieni qualcuno vicino a te...

ottiene un FILO su di lui.

Esperienza



Danno

