

Giocare la Viverna

Maniaca del controllo, manipolatrice, meticolosa e invidiosa. La Viverna fa affari tramite la moneta sociale, rende la propria gelosia un'arma, e qualche volta tratta le persone come oggetti da collezionare. Possono essere manipolatrici e (FREDDO 2 e OSCURO 1), o mistiche e reazionarie (OSCURO 2 e INSTABILE 1).

Quando giochi la Viverna, nel tuo passato, ti verrà chiesto di considerare qualche Personaggio Giocante come "semplice moneta", e altri come "un tesoro". Metaforicamente parlando, usi uno per ottenere l'altro. Le tue opinioni su di loro possono cambiare durante il gioco.

Ecco un esempio di *Cerimonia di Negoziazione* in gioco: nella strana trance, i FILI possono apparire come se fossero delle gemme, o figurine del baseball. La Viverna offre un FILO-gemma ottenuto, per esempio, sul Mortale in cambio di un FILO-gemma che la ragazza con cui sta facendo affari, Olivia, ha ottenuto prima sul Fatato. Olivia considera l'offerta e chiede alla Viverna di gettare sul piatto anche quel bellissimo medaglione d'argento. La Viverna sorride e accetta. Olivia cancella il FILO sul Fatato, e si segna di avere un nuovo medaglione d'argento. La Viverna cancella il suo FILO sul Mortale e ottiene un FILO sul Fatato, dopodiché la trance finisce.

Se vuoi massimizzare la tua vena manipolatrice, prova a tenere traccia dei FILI che gli altri hanno tra di loro su un foglio di carta.

Se sei l'MC, imposta delle scene in cui i personaggi possono interagire tranquillamente, e scene che gli permettano di parlare l'uno all'altro in privato. Lascia spazio alla Viverna per scavare la sua strada tra gli altri Personaggi Giocanti.

Credits

Design: Jackson Tegu

Traduzione: Matteo Nicoletti

Grafica: Michele Gelli

"Cuori di Mostro II" è edito da Narrattiva e disponibile nello store www.narrattiva.it e nei migliori negozi specializzati.



La Viverna

Vedi quel che la maggior parte delle persone non riesce a vedere, occhiate sfuggenti che raccontano storie di controllo. Sei stata trasformata in dal tuo struggente desiderio di potere sulle persone. Queste sono difficili da conquistare in un solo colpo, ma le puoi vincere un passo alla volta, pezzo dopo pezzo, filo dopo filo.

Cio che sei diventata, è il tipo di cosa che governa questo mondo. Non devi essere apprezzata per avere l'obbedienza, né devi essere compresa per essere temuta. Non c'è niente di meglio del sapore delicato del controllo sugli altri.

Identità

Nome: Alistar, Bellinda, Donna, Eustace, Midas, Ormr, Tatsuya, Uther, Veles, Vritra.

Aspetto: scaltro, pericoloso, costoso, composto, silenzioso.

Occhi: occhi sfuggenti, occhi scoloriti, occhi vitrei, occhi fissi, occhi duri.

Origine: Hai dormito sotto una montagna nel tuo sangue, risvegliata innamorata degli oggetti, il tuo cuore è diventato nero.

Il tuo Passato

Decidi chi sono i tuoi *Tesori*. Descrivi il momento in cui ognuno di loro ha catturato la tua attenzione. Dai a ciascuno di loro un FILO.

Tutti gli altri sono mera *moneta di scambio*. Chiedi a ognuno di loro di raccontare (inventate al momento) qualcosa di cattivo che gli hai detto. Ottieni un FILO su ognuno di loro.

Caratteristiche

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

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



Avanzamenti

- ◇ +1 a una delle tue CARATTERISTICHE.
- ◇ Prendi un'altra MOSSA della VIVERNA.
- ◇ Prendi un'altra MOSSA della VIVERNA.
- ◇ Prendi una MOSSA da qualsiasi PELLE.
- ◇ Prendi una MOSSA da qualsiasi PELLE.
- ◇ Entri in un gruppo di **Collezionisti**.

Esperienza



Caratteristiche

Caldo

Freddo

Instabile

Oscuro



Condizioni

Fili

Mossa Sessuale

Quando fai sesso con qualcuno, chiedigli cosa vorrebbero e promettigli che farai in modo di procurarglielo. Ottieni 2 FILI su di lui.

Sé Oscuro

Sei diventata troppo inebriante, troppo indulgente, troppo vaga. Hai bisogno di dominare una delle tue persone-oggetto che custodisci come un tesoro, facendo in modo che sappia di essere tua, che non può scegliere a chi appartiene, perché appartiene a te. Esci dal tuo SÈ OSCURO quando il tuo tesoro dimostra che non lo possiedi completamente, o quando riesci a vedere la differenza tra le persone e gli oggetti.

Danno



Mosse della Viverna

Scegli due MOSSE:

○ L'esca

Hai una bellissima collezione di qualche tipo, cos'è?

Quando mostri la tua Collezione (o una parte) a un altro personaggio... ...questo trova sempre un oggetto che brama. Il personaggio segna ESPERIENZA quando quell'adorabile oggetto diventa una sua proprietà.

Cerimonia di negoziazione

Guardando qualcuno negli occhi e tramite il fumo puoi indurre qualcuno in una strana trance assieme a te. L'MC ti farà delle domande su com'è la trance.

Quando siete in questo stato... potete scambiarvi FILI, oggetti, e farvi promesse. La negoziazione può includere FILI che avete ottenuto su altri come nuovi FILI su voi stessi. Quando entrambi siete soddisfatti, lo scambio avviene e la trance ha termine.

○ Ovunque ti voglia

Quando crei un piano per catturare qualcuno da solo e spendi 4 Fili su di lui... imposterai la prossima scena, che tu ci sia o no. Descrivi il posto, ma non dire come ci sei arrivata. Finché non farai una MOSSA, nessuno può arrivare, e la tua vittima non può andarsene..

○ Gregario

Quando wax poetic riguardo la bellezza di un altro Personaggio Giocante... colui che stai descrivendo tira per ECCITARE sulla persona con cui stai parlando, e aggiungono +1 al tiro.

○ Opportunista

Quando ottieni un Filo su qualcuno che ha 2 o più Condizioni... ottieni un FILO extra su di lui.

○ Avido

Quando qualcuno che tratti come il tuo tesoro mostra affetto nei confronti di qualcun altro... ottieni +1 Prossimo contro l'oggetto della loro affezione.