

Giocare la Selkie

Confusa, nostalgica, curiosa e aliena. La SELKIE attinge il suo potere dall'acqua, e ha un desiderio interiore a cui le persone rispondono istintivamente. Sono immigrate imprigionate tra due regni. Rimarrà sulla terra ferma, o tornerà al mare?

Le due opzioni per le CARATTERISTICHE mostrano la SELKIE come un'affascinante estranea con dei segreti (CALDO 2 & OSCURO 1) o come una straniera introspettiva che non ne vuole da nessuno (FREDDO 2 & OSCURO 1). In tutti e due i casi, la bassa caratteristica Instabile significa che prende le sue decisioni con cautela.

Una SELKIE che ha rimosso la sua pelliccia appare come un comune essere umano. Indossare la pelliccia la trasforma in una foca. Una SELKIE che ha la sua pelliccia può decidere di ritornare alla sua casa nell'oceano, il Regno Sommerso - ma la decisione, una volta presa dal giocatore, è irrevocabile.

Quando non hai la tua pelliccia da foca, sei comunque capace di entrare in acqua e nuotare come qualunque essere umano può fare. *Pelle Esterna* non funziona, ma tutte le altre MOSSE sì.

Meccanicamente, per te è ottimo che qualcun altro abbia la tua pelliccia. Se ti getti a svolgere dei compiti che ti mettono davanti, *Mantenere le Distanze* ti darà FILI, bonus, e una vastità di situazioni interessanti. Inoltre ti dà una ragione di interessarti delle stesse cose che interessano altri personaggi. Forzarli a ridartela potrebbe non essere altrettanto interessante.

Se sei l'MC, fai domande riguardo il Regno Sommerso che aiutino la SELKIE a definirlo come un luogo meraviglioso e desiderabile - ma anche un luogo a cui mancano le cose che rendono la vita sulla terra ferma altrettanto meravigliosa. Usa i tuoi personaggi secondari per aiutare a giocare *Mantenere le Distanze* con la pelliccia. Fai in modo di ambientare le tue partite in città che si affacciano sul mare.



Credits

Design: Jackson Tegu

Traduzione: Matteo Nicoletti

Revisione: Mauro Ghibauda e Simone Micucci

Grafica: Michele Gelli

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

Il peso e il fragore dell'acqua sono stati la tua prima casa. Sei nata sotto le onde, con una pelliccia che puoi togliere. Quando la indossi, assomigli in tutto e per tutto a una foca. E quando te la togli, ti senti pura e bellissima.

Ora vivi sulla terra ferma, lontana da tutto ciò che hai conosciuto. Scioccata da ciò che ti è nuovo, sedotta dalle possibilità, oppressa dalla nostalgia di casa. L'aria si muove veloce sopra di te. Come si chiama? Ah, vento...

Identità

Nome: Bersh, Dominic, Fiona, Jasdeep, John, Louie, Mattieu, Nula, Phillipa, Rowan

Aspetto: Disordinato, infangato, umido, patinato, affascinante, estraneo

Occhi: Occhi confusi, occhi profondi, occhi brillanti, occhi lucidi, occhi distanti

Origine: Come nonna, fuggita, attirata dal mare con l'arte, rompendo le regole, curiosa

Il tuo Passato

Hai guardato qualcuno nuotare. Ottieni un FILO su di lui.

Qualcuno ha rubato la tua pelliccia, e ha capito quanto sia importante per te. Ha detto che te la ridarà se farai qualcosa per lui. Entrambi ottenete un FILO sull'altro.



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 SELKIE.
- ◇ Prendi un'altra MOSSA della SELKIE.
- ◇ Prendi una MOSSA da qualsiasi PELLE.
- ◇ Prendi una MOSSA da qualsiasi PELLE.
- ◇ Incontri **Strani Pescatori**.

Esperienza



Caratteristiche

Caldo

Freddo

Instabile

Oscuro



Condizioni

Fili

Mossa Sessuale

Quando fai sesso con qualcuno, conta come immergerti in acqua. Siccome tutti gli oceani ti rivelano i loro segreti, ottieni un FILO su qualcun altro con cui il tuo partner ha fatto sesso.

Sé Oscuro

Le persone ti hanno maltrattata ed emarginata, qui, sulla terra. È tempo di mostrargli come ci si sente a essere persi nel mare, a essere separati dalle cose amate, ad avere parti di sé stessi rubate. Quindi inonderai la Terra. Distruggerai ciò che gli sta a cuore. E ti prenderai le loro, di pellicce. Esci dal tuo Sé Oscuro quando questo posto ti ricorda casa, o quando riconosci ciò per cui sei venuta fin qui..

Danno

Mosse della Selkie

Ottieni **Pelle Esterna** e **Mantenere le Distanze**, e scegline un'altra:

○ Pelle Esterna

Quando sei bagnata da capo a piedi... Indossa la tua pelliccia per diventare una foca, respirare sott'acqua, e nuotare a velocità incredibile.

Mentre indossi la tua pelliccia... puoi scegliere di tornare nel **Regno Sommerso**. Se lo fai, è definitivo, quindi crea un nuovo PERSONAGGIO.

○ Mantenere le Distanze

Le persone possono rubarti la pelliccia, ma non la possono distruggere.

Se chi ha la pelliccia non te la restituisce dopo che hai fatto quanto richiesto... guadagni un FILO su di lui, e ottieni un +1 a tutti i tiri contro di lui finché non ti assegna un nuovo incarico.

Quando persegui un incarico che ti è stato dato da chi ha la tua pelliccia... ottieni +1 ai tiri.

○ Corpo d'Acqua

Quando stai un giorno intero senza immergerti nell'acqua... subisci 1 DANNO.

Quando ti immergi nell'acqua e puoi rilassarti... cura 1 DANNO e rimuovi una CONDIZIONE.

○ Canto della Sirena

puoi cantare una canzone ossessivamente. Coloro che la ascoltano ti danno la loro completa attenzione.

Scegli un effetto aggiuntivo che il canto ha su di loro:

- ◇ Barcollano incantati verso di te (ma si fermano prima di farsi del male da soli)
- ◇ Si connettono con le emozioni del canto e iniziano a piangere.

○ Respiro dell'Oceano

Quando ti senti schiacciare dalla nostalgia di casa... scegli 1 per l'MC che dettaglierà:

- ◇ L'oceano ti porta qualcosa che pensa ti possa far star meglio
- ◇ L'oceano si porta via qualcosa che pensa ti stia infastidendo

Comunque, l'oceano non capisce veramente il mondo umano e potrebbe causare danni seri o inspiegabili.

○ Fregatura del Giorno

Ogni qual volta non capisci cosa stia succedendo o cosa qualcuno intenda, e ciò ti fa finire nei guai o ti porta a compiere scelte poco sagge... segna Esperienza.

