

Movimientos del fantasma

Empiezas con *trauma sin resolver* y escoge dos más:

● ***Trauma sin resolver***

Cuando algo te recuerde tu muerte, te quedas sin habla y ganas la condición traumatizado si no la tenías ya. Cuando alguien te ayude a resolver esta condición, los dos conseguís experiencia.

○ ***Culpa proyectada***

Mientras tengas la condición de traumatizado, puedes actuar como si los demás tuviesen la condición culpable de mi muerte.

○ ***Espíritu servicial***

Cuando ayudas a alguien a resolver una condición, gana una hebra sobre esa persona.

○ ***Transferencia***

Cuando pases tiempo escuchando de verdad los problemas de alguien, se curan un daño y te pasan el daño restante.

○ ***Sin límites***

Puedes atravesar las paredes y volar.

○ ***Siniestro***

Cuando observas en silencio a alguien en uno de sus momentos más íntimos, quizá durmiendo o maquillándose, ganas una hebra sobre esa persona.



El fantasma

Solías tener un futuro. Crecer era un asunto doloroso a veces, pero al menos estabas creciendo. Ahora solo tienes un pasado: un asunto inconcluso del que debes encargarte antes de que puedas dejar este mundo atrás.

La vida es preciosa. Comprendes eso ahora que has perdido la tuya. Solo quieres ayudar. Solo quieres que te vean. Pero a veces incluso los deseos más simples parecen algo tan difícil de conseguir...

Fantasma fantasmagórico, estás muerto.

Interpretar al fantasma

Solitario, herido, preocupado y terrorífico. El fantasma ha experimentado un intenso trauma y ahora busca validación e intimidad. Tiene el potencial para dar afecto y curar a los demás, pero también tiende a ignorar los límites personales y físicos.

Las dos opciones de valores para el fantasma se inclinan hacia ser frío y distante (frío 2 y oscuro 1) o siniestro y deprimido (oscuro 2 y voluble 1). Tu fantasma puede acabar llorando pidiendo ayuda, rechazando a la gente que le preocupa o quemándose al intentar cuidar de los demás.

Al comienzo de la partida, el bajo valor de sexy del fantasma significa que no es bueno excitando a alguien. Esto juega con su dilema central: sin poder social, ¿cómo consigue el fantasma la atención y el apoyo emocional que necesita? Quizá esté continuamente dando, esperando reciprocidad. *Espíritu servicial* y *transferencia* apuntan en esa dirección. Quizá es mezquino y rencoroso y asume desde el principio que no es digno de afecto. *Trauma sin resolver* y *culpa proyectada* dan una dinámica diferente, sugiriendo un fantasma mezquino y rencoroso que ataca a aquellos que le recuerdan lo que ha perdido. *Siniestro* y *sin límites* añaden un elemento voyerista que anima al fantasma a ignorar los límites de los demás. También existen muchas otras posibilidades en las interacciones entre estos movimientos.

Identidad

Nombre: Alastor, Avira, Catherine, Daniel, Kara, Lenora, Orville, Rufus, Spencer, Tien.

Apariencia: desolada, asustada, aburrida, fuera de lugar, taciturna.

Mirada: vacía, dolorida, apagada, perturbadora, penetrante.

Origen: te dejaron para que murieses, asesinado a sangre fría, crimen pasional, un accidente trágico, asesinado por error.

Tu trasfondo

Alguien sabe que estás muerto y cómo moriste. Gana dos hebras sobre ti. Has estado en el dormitorio de alguien mientras dormía. Tienes una hebra sobre esa persona.

Valores

Hebras

Elige entre:

- Sexy -1, Frío 2, Voluble -1, Oscuro 1
- Sexy -1, Frío -1, Voluble 1, Oscuro 2

Yo oscuro

Te vuelves invisible e imperceptible. Nadie te puede ver, sentir o escuchar. Todavía puedes afectar a los objetos inanimados, pero es tu única vía de comunicación. Escapas de tu yo oscuro cuando alguien se da cuenta de tu presencia y demuestra lo mucho que quiere tenerte cerca.

Progresos

Daño

- ☐ Añade +1 a uno de tus valores.
- ☐ Coge otro movimiento del fantasma.
- ☐ Coge otro movimiento del fantasma.
- ☐ Coge un movimiento de cualquier otra piel.
- ☐ Coge un movimiento de cualquier otra piel.
- ☐ Vives en una **casa encantada**.

Movimiento sexual

Cuando te acuestas con alguien, los dos podéis hacer una pregunta al otro. Puede hacerse dentro del personaje o entre jugadores. Se debe responder de forma honesta y directa.