

Movimiento sexual

Cuando te acuestas con alguien, ambos jugadores escriben en secreto si la relación ha sido confusa o reconfortante para su personaje. Si reveláis la misma respuesta, ambos marcáis experiencia.

Movimientos del hueco

Escoge dos:

○ ***Algo es algo***

Cuando ganas una condición, marca experiencia.

○ ***Esfuézate más la próxima vez***

Cuando la cagues, ponte una condición apropiada y recibe un avance.

○ ***Falso***

Añade uno a cualquier tirada cuando mientas.

○ ***Impresiones extrañas***

Cuando un protagonista te hace daño o te ayuda a curarte, puedes responder estudiándole con los ojos muy abiertos. Si lo haces, ganas temporalmente uno de los movimientos de su piel, añádelo a tu ficha de personaje. Desaparece una vez lo uses.

○ ***Metamorfosis***

Cuando *contemplas el abismo*, con 7 o más el abismo también te muestra en qué debes convertirte y puedes intercambiar dos de tus valores.

○ ***Un lienzo en blanco***

Cuando llevas a cabo una acción que encarna una de tus condiciones, permitiendo que esa condición altere tu sentido del yo, táchala y añade uno a tu tirada.



El hueco

Pretendieron hacer algo de la nada. No está claro si tuvieron éxito o no. Mira, resulta que ahí fuera hay muchos grises entre algo y nada.

Estás vivo, pero no eres real. No tienes alma. No tienes recuerdos de la infancia porque no tuviste. No tienes padres, sino creadores. Y esos creadores olvidaron darte un lugar en el mundo.

Interpretar al hueco

Indeciso, inestable, influenciado y perdido. El hueco no tiene un pasado y está luchando por imaginar su futuro. Está en medio de una crisis existencial y al no ser del todo real solo puede acudir a aquellos de su entorno en busca de respuestas.

Las dos opciones de valores para el hueco inclinan hacia ser un bello enigma (sexy 1 y oscuro 2) o un inadaptado errático (voluble 2 y oscuro 1). Su valor de frío es bajo, ya que les es difícil enfrentarse a sus miedos y alzarse contra los demás.

El hueco anhela un sentido del ser y se ciñe a cualquier etiqueta que parezca que les pueda ayudar a forjar una identidad, por ello muchos de sus movimientos giran en torno a las condiciones.

Cuando usas *impresiones extrañas*, puedes ganar cualquier movimiento de la piel de una ficha pertinente. No estás limitado solo a los que han sido seleccionados para ese personaje. Cuando ganas temporalmente un movimiento de esta forma no afecta al acceso al movimiento del otro personaje.

Si el hueco tiene relaciones sexuales con más de una persona a la vez, todos escriben y revelan de forma simultánea. Si el hueco comparte una respuesta con uno o más de los personajes, son esos los que marcan experiencia.

Identidad

Nombre: Adam, Baby, Bryce, Dorothy, Eva, Franklyn, January, Max, Nix, Raymond, Summer.

Apariencia: inmaculada, desaliñada, afligida, inexperimentada, sincera.

Mirada: furtiva, desalmada, amplia, vacía, desesperada.

Origen: nacido de un deseo, un experimento fallido, una vez fuiste un juguete, amnésico, máquina.

Tu trasfondo

Has recibido pistas sociales de alguien y hacerlo te ha enseñado mucho sobre esa persona. Ganas dos hebras sobre ella.

Alguien ha visto a través de tu pasado inventado y se ha dado cuenta que es todo mentira. Gana dos hebras sobre ti.

Valores

Hebras

Elige entre:

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

Yo oscuro

Tu cuerpo es una prisión. No perteneces a ese sitio. Necesitas dañarlo, hacerlo sufrir, como te hizo sufrir él a ti. Necesitas encontrar a tus creadores y hacerles responsables de lo que te han hecho. Para escapar de tu yo oscuro debes llegar a ver cómo alguien se siente más atrapado que tú.

Progresos

Daño

- ☐ Añade +1 a uno de tus valores.
- ☐ Coge otro movimiento del hueco.
- ☐ Coge otro movimiento del hueco.
- ☐ Coge un movimiento de cualquier otra piel.
- ☐ Coge un movimiento de cualquier otra piel.
- ☐ Has encontrado **hermanos huecos**.