

Movimientos del mortal

Ganas amor verdadero y escoge dos más:

● **Amor verdadero**

Siempre tienes exactamente un amante. El primero se elige durante tu trasfondo. Si alguna vez te enamoras de otra persona, dale una hebra y se convierte en tu nuevo amante. Siempre recibes un avance por ganarte el corazón o encaprichar a tu amante.

○ **Afianzado**

Si otro personaje y tú sumáis cinco o más hebras el uno sobre el otro, ganas uno a todas las tiradas contra él.

○ **La compasión es mi arma**

Cada vez que perdones a alguien por herirte y excuses su naturaleza, gana una hebra sobre esa persona.

○ **Descendiendo la espiral**

Cuando *contemples el abismo*, puedes hacerte uno de daño. Si lo haces, añades dos a tu tirada.

○ **Descenso por la madriguera**

Cuando metes las narices en asuntos que no son de tu incumbencia, alguien involucrado en la situación gana una hebra sobre ti y tú marcas experiencia.

○ **Las excusas son mi armadura**

Cuando ignoras algún problema descarado con tu amante o cómo te trata, marca experiencia.

○ **Si te metes conmigo, te metes con él**

Cuando uses el nombre de tu amante como amenaza, añade dos a tu tirada de *cerrarle la boca* a alguien o *mantener la calma*. Tu amante gana una hebra sobre ti.



El mortal

Nadie te comprenderá. Lo que tienes aquí, en este lugar oscuro y secreto, es hermoso. Te advirtieron que este tipo de belleza es peligrosa, como un fuego arrasador. Bueno, merece la pena quemarse por algunas cosas.

El amor ha eclipsado toda esperanza y la oscuridad te ha dejado, sintiéndote bello.

Interpretar al mortal

Vulnerable, magnético y hermoso. Para los demás, dar una hebra significaría una pérdida de control, pero para ti resulta más simbiótico: consigues poder al darlo. El mortal explora la codependencia, los desequilibrios de poder y el ímpetu inocente.

Las dos opciones de valores para el mortal tienen sexy 2 porque el mortal es deseable y especial. Cambian dependiendo de si el mortal es más impulsivo y nervioso (voluble 1) o taciturno y solitario (oscuro 1).

Amor verdadero trata sobre a quién has puesto en el centro de tu universo. No necesitas estar en una relación con alguien para declarar que es tu amante.

Tu movimiento sexual parece un gran inconveniente, pero recuerda que el mortal puede ganar mucha ventaja del victimismo. Tener amantes que de repente se vuelven raros, que te asustan o son hostiles después de un momento de intimidad te da la oportunidad perfecta para tomar ventaja de movimientos como *la compasión es mi arma, las excusas son mi armadura o descenso por la madriguera*.

Identidad

Nombre: Anne, Carla, Deirdre, James, Jonathan, Laeli, Patrick, Robin, Shen, Timothy, Wendy.

Apariencia: tranquila, desesperada, torpe, hermosa, fuera de lugar.

Mirada: de ciervo, triste, de movimiento rápido, nerviosa, humana.

Origen: el nuevo del pueblo, el chico de al lado, tu camarero, la novia de alguien, el novio de alguien, nadie.

Tu trasfondo

Cuenta tu historia la última.

Elige una persona para que sea tu amante. Dale tres hebras sobre ti y coge una hebra sobre esa persona.

Valores

Hebras

Elige entre:

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

Yo oscuro

Nadie te comprende, ni siquiera lo intentan. Haces tanto por la gente que quieres y te pisotean. ¡Ya está bien! Traiciónale, enséñale lo que es que no te cuiden, revela su monstruosidad y la tuya. Solo podrás escapar de tu yo oscuro al ver el dolor que le estás causando a tu amante.

Progresos

Daño

- ☐ Añade +1 a uno de tus valores.
- ☐ Coge otro movimiento del mortal.
- ☐ Coge otro movimiento del mortal.
- ☐ Coge un movimiento de cualquier otra piel.
- ☐ Coge un movimiento de cualquier otra piel.
- ☐ Coge un movimiento de cualquier otra piel.

Movimiento sexual

Cuando te acuestas con alguien, se despierta algo siniestro. La próxima vez que apartes la mirada de esa persona, se convierte en su yo oscuro.