

Interpretar al gul

Obsesivo, peligroso, mórbido y callado. El gul compite constantemente con su hambre voraz y la distancia emocional causada por la muerte hace que sea más fácil hacer cosas malas cuando busca alimento. Puede ser un zombi que come carne o algo más sutil y extraño.

Las dos opciones de valores para el gul pintan un retrato del personaje como cruel y errático (voluble 2 y frío 1) o desafectado y aciago (frío 2 y oscuro 1). Ya que el hambre te obliga a mantener la calma para evitar una oportunidad de alimentarte, tu valor de frío juega un rol crucial en mantener el control.

Gólem vigilante y esprit de corps presentan la habilidad de guiar al gul en un par de direcciones diferentes. ¿Vigilas a los demás por un profundo, pero inexpressado, sentido de la preocupación? ¿O estás merodeando por ahí sirviéndoles porque la muerte se llevó tu sentido de independencia?

Breve descanso para los malditos es la fórmula para el pandemonio. También es una invitación al MC para que te oriente a una nueva y dramática situación. Pueden pasar muchas cosas en pocas horas.

Tu movimiento sexual da pie a que crees una nueva hambre. Puede ser cualquier cosa que te guste y se añade a las hambres que ya tenga tu personaje. Si tienes sexo a menudo, verás que tu apetito aumenta y se vuelve más extraño cada vez.

Créditos

Esta piel ha sido diseñada por Avery Alder para Monsterhearts 2, disponible en buriedwithoutceremony.com y htpubliserhs.es/monsterhearts/



El gul

La muerte te cambió. Te arrebató tu alegría contemplativa, apagó tus sentidos y te dejó con un hambre imposible. Esa hambre siempre está contigo, como un tarareo en tus oídos en oleadas in crescendo hasta que no puedes oír nada más. Si no vigilas, te dominará... pero alimentarla es igual de malo.

Hay cierta belleza en lo que te has convertido. Tu cuerpo demacrado, su forma antinatural, atrae a la gente. Tu absoluto desinterés es seductor. Pero bajo esa fachada está el hambre, siempre el hambre.

Identidad

Nombre: Akuji, Cage, Cole, Georgia, Horace, Iggy, Mara, Morrigan, Silas, Sharona, Victor, Zed.

Apariencia: demacrada, estirada, desfigurada, distante, destrozada.

Mirada: vacía, tranquila, calculadora, dura, hambrienta.

Origen: resucitado, construido, trastornado, rechazado, enviado.

Tu trasfondo

Alguien te ha recordado lo que era el amor cuando pensabas que la muerte te lo había arrebatado para siempre. Dale una hebra.

¿Te vio alguien morir? Si es así, ganáis cada uno dos hebras sobre el otro.

Hebras y fichas

Yo oscuro

Tu leve hambre se aviva. No te puedes concentrar en nada que no sea alimentarte. Además de tus ansias peculiares, reconoces algo más: esa hambre primordial que conecta a todos los hambrientos. Carne, sangre, músculo. Escapas de tu yo oscuro una vez te has atiborrado o has sido incapaz de poder acceder durante el tiempo suficiente como para recuperar la compostura.

Daño



Experiencia



- Añade +1 a uno de tus valores.
- Coge otro movimiento del gul.
- Coge otro movimiento del gul.
- Coge un movimiento de cualquier otra piel.
- Coge un movimiento de cualquier otra piel.
- Formas parte de un **grupo temerario**.

Condiciones

Escoge una fila y tacha la otra:

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

Movimientos del gul

Tienes *el hambre* y escoge dos más:

● *El hambre*

Tienes hambre de (rodea una): miedo, poder, pillaje, algo estremecedor. Cuando vas a la ligera en pos de un hambre, añade uno a las tiradas. Cuando ignoras una oportunidad prometedora de alimentarte, tira para *mantener la calma*.

○ *Breve descanso para los malditos*

Cuando mueras, aguarda. Unas pocas horas después, despiertas totalmente curado.

○ *Esprit de corps*

Cuando contemplas el abismo, el abismo comparte contigo su hambre. Trata esa hambre como uno de las tuyas hasta que lo sacies y marca experiencia cuando lo hagas.

○ *Gólem vigilante*

Cuando defiendes a alguien sin que lo llegue a saber, marca experiencia.

○ *Final*

Recuerdas cada detalle de tu muerte. Cuando se lo cuentas a alguien, dale la condición **morboso** y tira para *excitar a alguien* con frío.

○ *Lo que la mano derecha quiere*

Tu cuerpo tiene muchas historias y desea muchas cosas. Crea otro hambre.

○ *Saciedad*

Cuando sacias un hambre, elige una opción:

- * cura un daño;
- * marca experiencia;
- * recibe un avance.

Movimiento sexual

Cuando te acuestas con alguien, crea una nueva hambre.