

# Interpretar al hueco

*Indeciso, inestable, influenciable 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.*

## Créditos

*Esta piel ha sido diseñada por Avery Alder para Monsterhearts 2, disponible en [buriedwithoutceremony.com](http://buriedwithoutceremony.com) y <http://publiserhs.es/monsterhearts/>*



# 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.*

## 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.

## Hebras y fichas

## 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.

## Daño



## Experiencia



- 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**.

## Condiciones

Escoge una fila y tacha la otra:

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

## Movimientos del hueco

Ecoge dos:

### ○ **Atraer**

Cuando ganas una condición, marca experiencia.

### ○ **Esfuérzate 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.

## 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.