

Interpretar al selkie

Confundido, con morriña y forastero. El selkie obtiene poder del agua y tiene un deseo oculto al que los demás responden de forma instintiva. Es un inmigrante atrapado entre dos reinos. ¿Se quedará en tierra o volverá al mar?

Las dos opciones de valores muestran al selkie como un forastero encantador con secretos (sexy 2 y oscuro 1) o como un extraño introspectivo que no aguanta las tonterías de nadie (frío 2 y oscuro 1). En cualquier caso, el bajo valor de voluble significa que toma las decisiones con cuidado.

Un selkie que se quita la piel parece un humano normal y corriente. Al ponerse su piel se transforma en una foca. Un selkie que tenga su piel puede elegir volver a su hogar en el océano, el Reino profundo, pero una vez el jugador toma esa decisión, es irrevocable.

Cuando has perdido tu piel, todavía eres capaz de entrar en el agua y nadar tan bien como un humano. Piel exterior no funciona, pero si tus demás movimientos.

Mecánicamente es genial que otra persona tenga tu piel. Si te lanzas a hacer las tareas que te manden, No te acerques te dará hebras, bonificadores y muchas situaciones interesantes. También te da una razón para preocuparte por las mismas cosas que otros personajes. Forzarle a que te la devuelva puede no ser tan divertido.

Si eres el MC, haz preguntas sobre el Reino profundo que puedan ayudar al selkie a afianzarlo como algo maravilloso, un lugar deseable... pero un lugar donde te pierdes las cosas que hacen que vivir aquí, en tierra, sea maravilloso. Usa a tus secundarios para ayudar a mantener alejada la piel. Asegúrate de que ambientas la partida en un pueblo costero.

Créditos

Esta piel ha sido diseñada por Jackson Tegu para Monsterhearts 2, disponible en photographsoflightning.com y [htpubliserhs.es/monsterhearts/](http://publiserhs.es/monsterhearts/)



El selkie

El peso del agua y el romper de las olas fue tu primer hogar. Había ocasiones en las que lo echabas de menos terriblemente y alzabas tu apasionada voz, y aquellos que te podían escuchar se conmovían... más. Tienes una piel que puedes quitarte que te dice que naciste bajo las olas. Cuando la llevas, pareces una foca, pero cuando te la quitas, te sientes puro y bello.

Estás viviendo en tierra ahora, lejos de todo lo que conoces; impactado por las novedades y posibilidades, con la carga de la nostalgia y la tiranía de las elecciones. El aire se mueve rápido sobre ti.

¿Cómo lo llaman? Ah, sí, viento.

Identidad

Nombre: Bersh, Dominic, Fiona, Jasdeep, John, Louie, Mattieu, Nula, Phillipa, Rowan.

Apariencia: revuelta, embarrada, húmeda, elegante, fascinante, extranjera.

Mirada: confusa, profunda, brillante, como gotas de aceite, muy lejana.

Origen: como la abuela, seducido desde el mar por el arte, rompiendo las normas, curioso.

Tu trasfondo

Has visto a alguien nadar. Gana una hebra sobre esa persona.

Alguien ha robado tu piel y se ha dado cuenta de lo importante que es para ti. Ha dicho que de la devolverá si haces algo por esa persona. Los dos ganáis una hebra sobre el otro.

Yo oscuro

La gente te ha maltratado y te ha convertido en un marginado aquí. Ya es hora de enseñarles cómo se siente uno al estar perdido en el mar, ser apartado de las cosas que has amado, tener partes que te han robado de tu identidad. Así que inundarás la tierra. Destruirás aquello que estiman. Y te llevarás sus pieles. Escapas de tu yo oscuro cuando este lugar te recuerde a tu hogar o cuando reconozcas a qué viniste aquí.

Escoge una fila y tacha la otra:

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

Hebras y fichas

Daño



Experiencia



- Añade +1 a uno de tus valores.
- Coge otro movimiento del selkie.
- Coge otro movimiento del selkie.
- Coge un movimiento de cualquier otra piel.
- Coge un movimiento de cualquier otra piel.
- Encuentras pescadores extraños.

Condiciones

Movimientos del selkie

Empiezas con *no te acerques* y *piel exterior* y luego escoge uno más:

● *No te acerques*

La gente puede robar tu piel, pero no puede destruirla. Cuando llevas a cabo una tarea que te pidió quien la tiene ahora, añade uno a las tiradas. Si no te devuelven tu piel después de acabar la tarea, gana una hebra sobre esa persona y suma uno a las tiradas en su contra hasta que te de una nueva tarea.

● *Piel exterior*

Lleva tu piel para parecer una foca, respirar bajo el agua y nadar increíblemente rápido. Mientras la llevas, puedes escoger volver al Reino profundo. Si lo haces es definitivo, así que te haces un nuevo personaje.

○ *Aliento del océano*

Cuando te sientes con morriña, escoge una para que el MC detalle: el océano lleva algo que cree que te hará sentir mejor; el océano se lleva algo que piensa que te molesta. Sin embargo, el océano no comprende el mundo humano muy bien y hace un daño serio o inexplicable en el proceso.

○ *Captura del día*

Cuando no entiendas qué está pasando o lo que quiere decir alguien, y eso te pone en apuros o te lleva a hacer una elección imprudente, marca experiencia.

○ *Canción de sirena*

Cuando estás empapado, puedes cantar una canción evocadora. Tendrás la atención completa de aquellos que puedan oírla. ¿Qué efecto adicional tiene sobre ellos? Van fascinados a trompicones hacia ti (pero se detienen antes de resultar herido); conectan con sus emociones y comienzan a llorar.

○ *Cuerpo de agua*

Cuando pasas un día sin sumergirte en el agua, recibes un daño. Cuando te sumerges en el agua y te puedes relajar, cura un daño y elimina una condición.

Movimiento sexual

Cuando te acuestas con alguien, cuenta como sumergirte en el agua. Ya que todos los océanos te cuentan sus secretos, gana una hebra sobre alguien con quien se haya acostado esa persona.