

# Movimientos del infernal

Empiezas con *alma en deuda* y elige uno más:

## ● *Alma en deuda*

Tienes una deuda con un poder oscuro. Ponle nombre y elige dos tratos que ha hecho contigo.

El poder oscuro puede ganar hebras. Si en algún momento tiene cinco hebras sobre ti, se activa tu yo oscuro.

## ○ *Bajo presión*

Si alguien tiene tres o más hebras sobre ti, añade uno a tus tiradas para llevar a cabo sus órdenes.

## ○ *No puedo salvarme*

Cuando alguien te salva de fuerzas que son demasiado poderosas para que te puedas hacer cargo, esa persona marca experiencia y tú ganas una hebra sobre ella.

## ○ *Reclutador oscuro*

Cuando llevas un alma inocente al poder oscuro, marca experiencia.

# Tratos

Escoge dos tratos que el poder oscuro ha hecho contigo:

## ○ *El poder fluye sobre ti*

Puedes darle una hebra al poder oscuro para añadir dos a tu próxima tirada.

## ○ *Entumecer*

Puedes darle al poder oscuro una hebra para que te quite una condición o hasta dos daños.

## ○ *Hilos unidos*

Puedes pedirle al poder oscuro algo que quieras con mucha intensidad. El MC le pondrá un precio a lo que quieres y apuntará un giro indeseado en su naturaleza. Si pagas el precio, conseguirás lo que querías.

## ○ *Poder de otro tiempo y lugar*

Puedes darle una hebra al poder oscuro para usar un movimiento que no tienes solo esta vez. Este movimiento puede ser de cualquier piel.

## ○ *Voces asombrosas*

Puedes darle al poder oscuro una hebra para darte cuenta de un secreto de alguien con quien estés hablando. El dueño de ese personaje te revelará uno de sus miedos, deseos o fuerzas ocultas (el dueño escoge cual).



# El infernal

*Al principio, parecía inocente. Te daba cosas, te hacía sentirte bien. Ibas a él con tus problemas y los arreglaba. Cuando preguntaste cómo podrías devolver el favor, te dijo que fueses paciente, que todas tus deudas se saldarían a su debido tiempo. Esa fue la primera vez que oíste hablar de deudas.*

*Tienes a Satán como tu entrenador en el ring o un demonio en tu cerebro. O quizá las estrellas brillen solo para ti. En cualquier caso, tienes una deuda con algo mucho más grande y aterrador de lo que tú puedas ser nunca.*

# Interpretar al infernal

Tentado, impulsivo y más allá de la comprensión. El infernal tiene un mentor demoníaco, alguien que le consigue las cosas que quiere, pero sin especificar el costo. El infernal juega con los temas de la tentación, la adicción y la dependencia.

El infernal es extremadamente poderoso a costa de incrementar su deuda con el poder oscuro, precipitándose hacia un final inevitable. Y no es algo a evitar, sino la cumbre dramática del arco del personaje. Cuando interpretas al infernal, no tengas dudas ante la quinta hebra de deuda. No intentes ir sobre seguro. El infernal es más interesante cuando está moviéndose caóticamente entre el poder y la impotencia.

Con *reclutador oscuro*, los detalles sobre qué significa llevar a alguien al poder oscuro se deja a la interpretación y el contexto. Puede implicar un ritual de sacrificio o una sencilla presentación en una cafetería.

El trato de las *hilos unidos* juega con el tema «cuidado con lo que deseas» de las historias de brujas y genios. Coger este trato le dice al MC que quieres un puñetazo en el estómago a base de trágica ironía de vez en cuando.

## Identidad

**Nombre:** Baron, Cain, Chloe, Damien, Logan, Mark, Mika, Omar, Ophelia, Poe, Yoanna.

**Apariencia:** tranquila, agitada, maligna, estropeada, asustada.

**Mirada:** vacía, calculadora, ardiente, parpadeante, penetrante.

**Origen:** alma intercambiada, emisario, última oportunidad, legión, lacayo, elegido.

# Tu trasfondo

Tienes deudas. Da tres hebras, divididas como quieras, entre el poder oscuro y los demás personajes. Alguien piensa que puede salvarte. Ganas una hebra sobre esa persona.

## Valores

## Hebras

Elige entre:

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

## Yo oscuro

Te encuentras tiritando, necesitado y solo. El poder oscuro realizará algunas peticiones sobrecogedoras e indefinidas. Cada petición que satisfagas te colocará más cerca de sentirte completo de nuevo y corta una de las hebras que tiene el poder oscuro sobre ti. Escapas de tu yo oscuro cuando el poder oscuro se queda sin hebras o cuando haces un trato con una entidad incluso más peligrosa.

## Progresos

## Daño

- Añade +1 a uno de tus valores.
- Coge otro movimiento del infernal.
- Coge el resto de los tratos.
- Coge un movimiento de cualquier otra piel.
- Coge un movimiento de cualquier otra piel.
- Abasteces a **demonios necesitados**.

## Movimiento sexual

Cuando te acuestas con alguien, el poder oscuro pierde una hebra sobre ti y gana una hebra sobre la persona con la que te has acostado.