

Movimientos del serpentino

Empiezas con *dinastía debilitada* y escoge uno más:

● **Dinastía debilitada**

En la era de las serpientes, tu familia era poderosa y prolífica. Ahora, viven en la sombra de su gloria pasada. Quieren recuperar (escoge una): su influencia política; su antigua riqueza; su belleza debilitada; sus aliados secretos.

Cuando te convenzan para obedecer las órdenes de un miembro de la familia, recibes un avance por hacerlo y ese miembro gana una hebra sobre ti. Cuando ayudes a tu familia a recuperar algo de su antigua gloria, marca experiencia.

○ **La Gran revelación**

Cuando reveles tu verdadera forma a alguien, gana una hebra sobre ti. Si te aceptan tal y como eres, esa persona marca experiencia. Si te rechazan, tu recibes un avance contra esa persona.

○ **Hipnotizador**

Cuando miras a alguien sin parpadear, tira sexy. Con un 10 o más, se queda paralizado hasta que parpadees o alguien le toque y después no recuerda que pasase algo raro. Con 7 a 9 aún funciona, pero solo si siseas muy alto todo el rato (y sin duda sabe que algo raro ha pasado).

○ **El Nuevo orden**

Cuando descubras cómo enfrentarte a tus necesidades dentro de la sociedad humana en lugar de en tu familia, marcas experiencia. Cuando te ayuden a encajar mejor en la sociedad humana, esa persona marca experiencia.

○ **La Paciencia es una virtud**

Cuando te muerdes la lengua y no respondes a un antagonista, tira frío. Con un 10 o más, ganas una hebra sobre él. Con 7 a 9 funciona, recibes un avance para golpear la siguiente vez que os veáis.

Créditos

Esta es una piel diseñada por Avery Alder para *Monsterhearts*, disponible en <http://www.htpublishers.es/monsterhearts/>.



El serpentino

En la antigüedad tu familia tenía el dominio de este mundo. Era poderosa, mortífera y sabia. Al menos, eso es lo que te dicen. Pero todo lo que has llegado a ver es fe hueca y sueños que se han desmoronado. Solo quieres vivir tu vida como los demás chavales, pero tienen planes más grandes para ti.

Te dicen que llegará un día en el que los ofidios volverán a gobernar. Que otra vez intercambiarán secretos con aliados poderosos y veneno con enemigos también poderosos. Pero primero necesitan tu ayuda. Después de todo, ¿para qué está la familia si no?

Interpretar al serpentino

Adoctrinado, inseguro, encantador y brusco. El serpentino pertenece a una familia controladora y en expansión y no está seguro de su lugar en el mundo moderno. Lucha para equilibrar sus obligaciones familiares con una red social más amplia.

Los valores que escojas inclinarán a tu personaje para ser seductor y distante (sexy 2 y frío 1) o feroz y peligroso (frío 2 y voluble 1). De cualquier manera, tu serpentino está atrapado entre dos mundos y estará obligado a decidir quién se merece su confianza e intimidad.

Tu familia está obsesionada y ansiosa con su legado. Tu movimiento sexual lo refleja: cualquiera con el que te involucres emocional y sexualmente está en riesgo de ser arrastrado a sus juegos de poder.

La verdadera forma a la que hace referencia la gran revelación es un terrorífico rostro de serpiente humana. Tú decides los detalles: cuando te deslizas fuera de tu piel humana, te crecen los colmillos y te sale cola, o algo totalmente diferente.

Si eres el MC, busca maneras de que la familia se entrometa en la vida social del serpentino. Quizá su estricto padre le imponga reglas arbitrarias y opresivas o su abuela intente dictar de quién se va a hacer amigo luego. Interpreta a los miembros de la familia de una forma que les haga al menos empáticos, pero básicamente en conflicto con el resto del mundo. Descubre qué hace el serpentino con ese conflicto.

Identidad

Nombre: Adeline, Attor, Dana, Hester, Jasdeen, Lucian, Nuna, Russel, Seth, Zachariah.

Apariencia humana: impecable, seductora, sórdida, ágil, caprichosa.

Mirada: rápida, fría, inquieta, hipnótica, ojos de serpiente.

Origen familiar: ricos de toda la vida, de los pantanos, en el exilio, viajeros reservados, demonios.

Tu trasfondo

Has estado observando a alguien, intentando aprender de esa persona lo que significa ser humano. Ganas dos hebras sobre ella.

Tu familia busca controlar todos tus movimientos y no aceptarán un no por respuesta. El cabeza de tu familia gana dos hebras sobre ti.

Valores

Elige entre:

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

Hebras

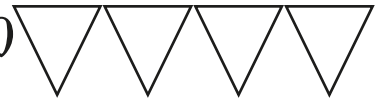
Yo oscuro

Los mundos humano y ofidio son muy diferentes y nunca serás capaz de reconciliar ambos. La única salida es escoger un bando, de forma tan decisiva e irrevocable como sea posible. Observa con cuidado y en silencio en busca de una oportunidad y golpea, sin importar quién necesita ser atado o devorado en el proceso. Es la única manera de hacer que el mundo vuelva a ser sencillo y encontrar tu lugar al fin. Escapas de tu yo oscuro cuando aceptes el complicado lugar que tienes en el mundo o cuando mudes la piel.

Progresos

- Añade +1 a uno de tus valores.
- Coge otro movimiento del serpentino.
- Coge otro movimiento del serpentino.
- Coge un movimiento de cualquier otra piel.
- Coge un movimiento de cualquier otra piel.
- Perteneces a un **nido de humanos**.

Daño



Movimiento sexual

Si tu familia se entera de que te has acostado con alguien, esa persona se vuelve parte de la dinastía debilitada de tu familia. Si es un protagonista, añade ese movimiento a su ficha.