

Interpretar al cerbero

Vigilante, implacable, crítico y siempre metido por medio. En tiempos pretéritos, el cerbero era un perro de tres cabezas que guardaba las puertas del inframundo, asegurándose de que los muertos no escaparan y los vivos no entraran. Ahora las cosas son algo más complicadas: guarda la brumosa unión entre dos mundos, intentando asegurarse de que cada uno esté en el lugar que les corresponde. Piensa en Jughead, de la primera temporada de la serie Riverdale: preso entre las pandillas y la inocencia. Añádele un toque de Gossip Girl o incluso de Pequeñas mentirosas.

Las dos elecciones de valores te permiten ser alguien duro y exigente (Frío 2 y Voluble 1) o melancólico y amargo (Oscuro 2 y Frío 1).

Perro guardián es un movimiento que requiere tomar decisiones narrativas desde el principio del juego. Habla con el Maestro de Ceremonias sobre ello y piensa a qué mundo pertenecen el resto de los personajes principales.

Muchos de los movimientos del Cerbero usan la mecánica de condiciones. Árbitro también funciona con las condiciones que obtienes a través del trasfondo y el Movimiento sexual. Forastero condenado da la vuelta al inconveniente que supone tener condiciones, lo cual cambia el efecto de sacar de 7 a 9 al cerrarle la boca a alguien.

El cerbero comunmente se ha representado con serpientes retorciéndose sobre su espalda (el último progreso). Jughead llevaba una chaqueta de South Side Serpents durante su lento descenso a su yo oscuro. Tendrás que pensar qué opción podría representar esta particular banda en tu ambientación.

El hecho de ser interrumpido por un héroe virtuoso para escapar de tu Yo oscuro es una referencia a la doceava tarea de Hércules (y a Archie tratando de recuperar a Jughead).

Créditos

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



El cerbero

Solía ser muy simple: un río de fuego, otro de dolor, y tú manteniendo la puerta vigilada. Era obvio saber quién estaba condenado. Tus zarpas estaban afiladas y tus ojos eran capaces de mirar en cualquier dirección de forma simultánea.

El límite llevaba intacto hace mucho tiempo. Si se hubiera mantenido de esa manera... los miserables a un lado, los inocentes en cualquier otro. Aún guardas el límite y siempre lo harás, solo que ahora es el mundo el que ha cambiado.

Identidad

Nombre: Alethea, Alison, Dan, Forsythe, Hayden, Lexi, Penelope, Trey, Trinity, Ward.

Apariencia: camión de la basura, solitario, corpulento, ardiente, bien arreglado.

Mirada: perspicaz, hundida, juzgadora, cruel, de cachorro.

Origen: el lado erróneo del camino, el lado erróneo del río Estigio, engendrado por antiguos monstruos, visiones, veía mucho noir de pequeño.

Tu trasfondo

Alguien logró escapar de ti, un alma maldita y malvada escondida entre los puros. Lo has rastreado. Obtienes dos hebras sobre él.

No terminas de encajar. Ganas una condición.

Hebras y fichas

Yo oscuro

Lo intentas todo por ser un buen chico pero vienes de un lugar demasiado malo. Admítelo: eres una bestia sarnosa del infierno. Has nacido para gruñir y morder. Cualquiera que se te acerque debe ser separada de tu lado, violentamente si es necesario. Debes volver a las sombras, arrastrando contigo a los condenados. Escapas de tu Yo oscuro cuando eres interrumpido por un héroe virtuoso o cuando el poder del amor verdadero atempera tu determinación.

Escoge una fila y tacha la otra:

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

Daño



Experiencia



- Añade +1 a uno de tus valores.
- Coge otro movimiento del cerbero.
- Coge otro movimiento del cerbero.
- Coge un movimiento de cualquier otra piel.
- Coge un movimiento de cualquier otra piel.
- Tienes **Serpientes en tu espalda**.

Condiciones

Movimientos del cerbero

Empiezas con *perro guardián* y escoge uno más:

● *Perro guardián*

Existes en el espacio intersticial que hay entre dos comunidades: una que brilla con su propia luz y la otra que está condenada bajo su propia sombra. Es tu deber guardar ese lugar.

Ganas experiencia cada vez que llevas a alguien del lado incorrecto a aquel al que realmente pertenece.

○ *Árbitro*

Cuando impones una condición en alguien, gana experiencia.

○ *Escava más ondo*

Cuando contemplas el abismo olismiendo los trapos sucios de alguien añade un +1 a la tirada. Con un 10 o más quien interprete al personaje te contará un secreto y podrás elegir si le otorgas una condición para reflejar lo que has aprendido.

○ *Leal*

El que más hebras tenga sobre ti será tu amo. Cuando realices una acción para proteger o ayudar a tu amo, añade un +1 a tu tirada y deja que ganen una hebra más sobre ti.

Cuando te conviertes en tu Yo oscuro tu amo actual pierde todas las hebras que tenía sobre ti.

○ *Primero ladra, luego muere*

Cuando sacas ventaja con una condición que impusiste sobre alguien añades un +2 en lugar del +1.

○ *Forastero condenado*

Cuando intentes alejar de ti a los demás o escapar de sus cuidados puedes sacar ventaja de tus propias condiciones para añadirlas a tu tirada.

○ *Falsas acusaciones*

Cuando descubres una injusticia que ha estado escondida o encubierta añades un +1 a tus tiradas para sacarla a la luz y solucionarla lo más rápido posible.

Movimiento sexual

Cuando tienes sexo con alguien, cuéntale por qué no perteneces a su mundo. Si está conforme, recibes una condición para reflejarlo. Si no está de acuerdo, gana una hebra sobre él.