

Interpretar al discípulo

Melancólico, obseso, vengativo, trácico. El discípulo cree que su propósito en la vida es ayudar a invocar un poderoso ser de otro mundo, seguramente marcando el comienzo del fin de este mundo. Se esconde en una esquina, constantemente dando más y más de su poder a una fuerza fuera de su comprensión.

Puede ser cruel y asocial (Frío 2 y Oscuro 1) o raro y desconcertante (Oscuro 2 y Voluble 1). Su valor de Sexy siembre es bajo porque se cierran a cualquier tipo de contacto humano espontáneo. Está destinado a ser un extraño.

El discípulo ha sido radicalizado a un camino macabro con el potencial de consumirlo y destruirlo. Representa la alegoría de cuán violentas pueden ser las ideologías obsesivas ante las que si no se interviene, se terminarán por poner en práctica. El gran número de hebras requeridas para convocar al Amo Malvado cuenta la historia de cientos de momentos en los que hubo una oportunidad de volverse atrás, de intervenir, o de empezar a cuestionarse el asunto. ¿Acaso es demasiado tarde para este heraldo de fatalidad?

El discípulo tiene un Movimiento de corazón (en lugar de un Movimiento sexual), ideado bajo el poder de las relaciones significativas para ayudar a alguien a desradicalizarse y para dejarse curar.

Maestro de ceremonias, deja que las hebras del Amo Malvado se acumulen y gástalas solo en momentos especialmente significativos. Deja que las ataduras sean cada vez más fuertes. Fijate en que el Amo Malvado puede obtener hebras sobre cualquiera (contribuyendo al total del Fin del Mundo), pero que deben provenir casi siembre de las acciones del discípulos, su influencia y asociados.



El discípulo

El mundo terminará. Conoces el nombre de la genial y terrible fuerza que terminará con él. Es el nombre que susuras todos los días junto con cada aliento.

Es el nombre de quien adoras.

Créditos

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

Identidad

Nombre: Aleister, Eve, Horace, Isaac, JD, Mark, Owen, Raven, Tim, Zora.

Apariencia: Sin ducharse y sin dormir, un abrigo enorme, delineador de ojos grueso, excedente militar.

Mirada: dolorida, de pánico, calculadora, perturbadora, hueca.

Origen: sueños proféticos, fiel, diarios descubiertos, la red oscura, un pequeño gusano que se retorció.

Tu trasfondo

Has jurado un pacto de silencio con alguien. ¿Sobre qué? Gana 2 hebras sobre cada uno.

Uno de los adultos de tu entorno está preocupado por ti. Gana una hebra sobre ti.

Hebras y fichas

Yo oscuro

Son unos estúpidos por ignorarte y tratarte como a un tonto. Cuando el mundo arda en llamas te asegurarás de que ellos sean los primeros en arder. Haz lo necesario para convocar a tu patrón y superar a todos aquellos que se interpongan en tu camino. Escapas de tu Yo oscuro cuando tu Amo Malvado se materializa por completo en este mundo o cuando alguien te convenza de que es mejor mantener un perfil bajo aguardando tu momento.

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 discípulo.
- Coge otro movimiento del discípulo.
- Coge un movimiento de cualquier otra piel.
- Coge un movimiento de cualquier otra piel.
- Únete a un **Grupo de Ascensión**.

Condiciones

Movimientos del discípulo

Empiezas con *fin del mundo* e *ídolos* y escoge uno más:

● *Fin del mundo*

Has jurado lealtad a un Amo Malvado. Una vez que haya acumulado seiscientos sesenta y seis hebras podrá materializarse en este mundo en posesión de un poder inconmensurable.

● *Ídolos*

Has creado ídolos de tu Amo Malvado en la forma de (rodea uno):

- * Muñeco de trapo.
- * Símbolo tallado.
- * Estatua.
- * Video.
- * Acto ritual.
- * Fuego ceremonial.
- * Poema oscuro.

Cada ídolo cuenta como una hebra que tu Amo Malvado tiene sobre ti salvo que alguien se haga con su control o lo destruya.

○ *Ofrenda de sangre*

Cada vez que sufres daño, el Amo Malvado gana una hebra sobre ti y marcas experiencia.

○ *Mandado por*

Cuando alguien gane una hebra sobre ti, tu Amo Malvado gana otra sobre él.

○ *Misión secreta*

Cuando mientas a alguien sobre tus verdaderos motivos y te crean de forma ingenua, gana una hebra sobre ellos.

○ *Encantamiento*

Cuando contemplas el abismo para rogar a tu Amo Malvado, este gana una hebra sobre ti. Con un 10 o más te revela la siguiente fase de su plan y obtienes un avance en todas las tiradas relacionadas con colaborar en su tarea.

○ *Reclutador de almas*

Cuando atraigas a un alma inocente a tu Amo Malvado, marca experiencia.

Movimiento de corazón

Cuando te permites enamorarte de alguien, de verdad, y esa persona te corresponde, borras la mitad de las hebras que tu Amo Malvado tiene sobre ti (redondeando hacia arriba).