

Interpretar al elegido

Poderoso, sitiado, masoquista y arriesgado. El elegido está metido en una batalla que no puede ganar solo y debe decidir cuándo poner a sus amigos en riesgo al pedirles ayuda. Su vida está llena de disyuntivas ideológicas y de enfrentamientos de alto riesgo.

Las dos opciones de valores para el elegido te permiten escoger entre un líder taciturno (frío 2 y voluble 1) o un guerrero apasionado (voluble 2 y sexy 1). De cualquier manera, el riesgo y la responsabilidad son temas comunes.

Introducir al elegido en una partida cambia el ámbito de la partida, al pedir al MC que de un paso al frente con un gran villano malvado antes de que se acaben los trasfondos. Aunque el elegido todavía se alimenta de la confusión entre los protagonistas, cambia del enfoque de la partida hacia tramas externas, retirando la lupa de los sentimientos de los personajes.

Si eres el MC, introduce a grandes villanos malvados para que el elegido se enfrente a ellos. Haz preguntas interesantes sobre estos enemigos y construye desde las respuestas que te den los jugadores. Busca oportunidades para crear enemigos que se entretengan dentro del resto de la historia: quizá el director del instituto sea un demonio o el poder oscuro del infernal esté buscando la sangre del elegido.

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 elegido

El mundo te necesita. Necesita a alguien que sea lo suficientemente bravo como para caminar ciegamente por la oscuridad y para ser un faro para todas aquellas almas perdidas ahí fuera. Necesitan un campeón. No pueden hacerlo solos.

Solo hay una preocupación perturbadora, la que resuena en tu cabeza en los peores momentos posibles: ¿y si no eres lo suficientemente bueno?

Identidad

Nombre: Ajani, Ariel, Caleb, Dominic, Gabriel, Jackson, Morgan, Raidah, Susie, Victoria.

Apariencia: musculosa, popular, normal, marginal, afligida.

Mirada: decidida, inquietante, radiante, herida, ojos azules.

Origen: destinado, alma superviviente, marcado por el trauma, marcado por lo sobrenatural, hace lo que es necesario.

Tu trasfondo

Tienes dos amigos en los que confías para que te apoyen al matar monstruos o luchar contra el crimen. Recibes una hebra sobre ambos.

Hay alguien que sabe que eres el elegido y te quiere muerto. Describe a esa persona. El MC le pondrá nombre y le dará dos hebras sobre ti.

Yo oscuro

Ninguno de tus amigos puede ayudar. No son tan fuertes como tú. Necesitas dar con la mayor amenaza imaginable, ahora y sola. Debes enfrentarte a cualquier reto o peligro que te encuentres de cara, incluso si podría matarte. Escapas de tu yo oscuro cuando alguien viene a rescatarte o cuando despiertas en el hospital, lo que suceda antes.

Hebras y fichas

Daño



Experiencia



- Añade +1 a uno de tus valores.
- Coge otro movimiento del elegido.
- Coge otro movimiento del elegido.
- Coge un movimiento de cualquier otra piel.
- Coge un movimiento de cualquier otra piel.
- Tienes aliados infames.

Condiciones

Escoge una fila y tacha la otra:

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

Movimientos del elegido

Escoge dos:

○ *Aguenta el golpe*

Si te interpones en el camino y recibes un golpe por alguien, tira voluble. Con 10 o más, recibes el daño en su lugar, pero lo reduces en uno. Con 7 a 9, recibes el daño en su lugar sin reducirlo.

○ *A los libros*

Cuando llega el momento de la verdad y tus enemigos parecen invencibles, puedes pedir a tus amigos que te ayuden a investigar. Esto cuenta como contemplar el abismo. Añade uno a tu tirada por cada amigo que se sumerja en la tarea, incluso cuando se vuelve algo monótono. Con un 10 o más, además de los otros resultados, las visiones te muestran la debilidad secreta de tu enemigo y ganas una hebra sobre él.

○ *Enfrentamiento final*

Gasta cuatro hilos sobre un secundario para matarle. Está total e irrevocablemente muerto.

○ *Ilumina el camino*

Cuando tus amigos siguen tus ordenes o guía, añaden uno a sus tiradas.

○ *Piedad*

Cuando decides perdonar a quien tienes motivos para matar, coge una hebra sobre esa persona.

○ *Problemas de la adolescencia*

Cuando fallas al proteger a tus amigos, marca experiencia.

Movimiento sexual

Cuando te acuestes con alguien, cura todas tus heridas y tus condiciones. Si te repugnan, dales una hebra. Si te das asco a ti misma, dales una hebra.