

# Interpretar al hada

*Atractiva, de otro mundo, voluble y vengativa. El hada persuade a la gente para que haga promesas y lleva a cabo su venganza feérica cuando se rompen. También tienen la habilidad de comulgar con fuerzas etéreas al otro lado del velo.*

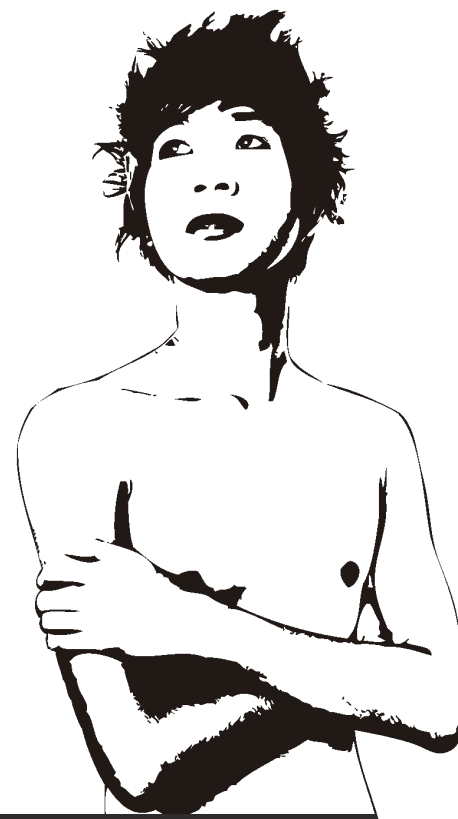
*Las dos opciones de valores para el hada te permiten inclinarte hacia ser bella y misteriosa (sexy 2 y oscuro 1) o audaz y extraña (voluble 2 y sexy 1). Con un valor de frío considerablemente bajo, no tiende a ser fría, cínica o irónica. De su sexualidad atrevida a su firme sentido de la justicia, la sinceridad es un tema central para el hada.*

*Cuando interpretas al hada, las promesas importan. Usa la seducción y astucia del hada para sonsacar esas promesas a los personajes. Puedes añadir un incentivo mecánico para que los demás te hagan promesas al gastar una hebra en tiéntales a hacer lo que quieres o a través del movimiento atraer. Lleva la cuenta de las promesas que te han hecho los demás en los márgenes de tu ficha de personaje o en un papel.*

*Más allá del velo, Guía, la opción de unirse a un jurado de hadas y hablar de la justicia feérica invitan a que imaginéis entre todos el mundo de las hadas. Al hacerlo, haz preguntas al MC, anticipa las preguntas que van a hacerte y prepárate para las sorpresas.*

## Créditos

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



## El hada

*En los márgenes de este mundo, justo más allá del velo, hay colores con los que pocos mortales llegan siquiera a soñar. Suficiente belleza como para hacer añicos cualquier corazón. El hada vive en los márgenes de este mundo. Mantiene un poco de polvo de esa magia detrás de sus orejas, solo por si acaso.*

*Y el hada está deseosa de compartirlo. Es generosa sin lugar a duda, solo pide una cosa a cambio: una promesa. Mantén esa promesa y la verdadera belleza del mundo te será revelada. Rómpela y siente la ira de la venganza feérica.*

## Identidad

**Nombre:** Anders, Aurora, Crow, Gail, Harmony, Iris, Lilith, Ping, Selene, Sienna, Walthus.

**Apariencia:** delicada, aniñada, demacrada, misteriosa, desaliñada.

**Mirada:** rápida, lírica, hipnótica, risueña, penetrante.

**Origen:** nacida de las hadas, sangre de hada, cambiada al nacer, robó el don, tocada por el don.

## Tu trasfondo

Siempre abres tu corazón a los demás. Dales a todos una hebra.

Alguien se ha encaprichado de ti. Gana dos hebras sobre esa persona.

## Hebras y fichas

## Yo oscuro

Todo lo que dices parece una promesa. Todo lo que oyes parece una promesa. Si se rompe una promesa, se debe hacer justicia mediante el engaño o la sangre. No estás sujeta a las normas humanas de la piedad. Para escapar de tu yo oscuro, debes reequilibrar de alguna forma las balanzas de la justicia.

## Daño



## Experiencia



- Añade +1 a uno de tus valores.
- Coge otro movimiento del hada.
- Coge otro movimiento del hada.
- Coge un movimiento de cualquier otra piel.
- Coge un movimiento de cualquier otra piel.
- Pertenece a un **jurado de hadas**.

## Condiciones

Escoge una fila y tacha la otra:

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

## Movimientos del hada

Empiezas con *contrato feérico* y escoge uno más:

### ● *Contrato feérico*

Si alguien rompe una promesa o contrato que hizo contigo, toma una hebra sobre esa persona. Cuando gastes una hebra para equilibrar el resultado y conseguir justicia por esa promesa rota, añade estas opciones a *tirar de las hebras*:

- \* La joden con algo sencillo en un momento crucial, sufriendo uno de daño si es adecuado.
- \* Añade dos a tu tirada en un acto de venganza.

### ○ *Atraer*

Cuando alguien te haga una promesa, marca experiencia. Cuando rompan una promesa, tú marcas experiencia.

### ○ *Desvergonzada*

Puedes darle una hebra a alguien para añadir tres a tu intento de excitar a alguien.

### ○ *Guía*

Si gastas una hebra sobre alguien que lo desee, puedes llevar a esa persona al otro lado del velo, al mundo de las hadas. El hechizo dura una escena o dos, antes de que los dos volváis al mundo mundano.

### ○ *La cacería salvaje*

Cuando recurres a tus modales más feéricos, recordando a los suaves movimientos del gato o a la voracidad de un lobo, añade uno a tu tirada de *excitar a alguien*.

### ○ *Más allá del velo*

Para pedir una audiencia con el rey de las hadas, *contempla el abismo*. Con 10 o más, además de los otros resultados, el rey de las hadas te revela una hebra oculta sobre alguien y la ganas. Con 7-9, además de los otros resultados, el rey de las hadas te pide un favor.

## Movimiento sexual

Cuando estás tumbada desnuda con alguien, puedes pedirle una promesa. Si se niega, toma dos hebras sobre esa persona.