

Interpretar al serpentino

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 y [htpubliserhs.es/monsterhearts/](http://publiserhs.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?

Identidad

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

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

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

Origen: 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.

Hebras y fichas

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.

Escoge una fila y tacha la otra:

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

Daño



Experiencia



- 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.

Condiciones

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.

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.