

Interpretar al vampiro

Frío, manipulador, hipnótico y cruel. El vampiro prospera con el atrinchero emocional y el control. El vampiro sabe cómo socavar la voluntad de los demás y a menudo posee una actitud inquietante hacia el consentimiento.

Ambas opciones de valores muestran la naturaleza seductora y fría del vampiro; apasionadamente romántico en un momento y absolutamente mezquino al siguiente. Tú eliges hacia qué lado de la balanza quieres tender: al sexy o al desdenoso.

El vampiro tiene algunos movimientos que son directamente escalofrantes, no por ser algo sobrenatural, sino porque son calculada e íntimamente violentos. Interpretar al vampiro implica lidiar con ser una persona que hace daño a voluntad. ¿Buscas la redención? ¿O te dejas caer en la tentación oscura? Recuerda que eres un protagonista en esta historia y eso significa tener un arco de personaje más allá de solo herir a los demás. O si no, prepárate para cambiar tu rol de protagonista a villano cuando los demás comiencen a afilar sus estacas.

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 vampiro

Tú eres belleza eterna, eres la oscuridad que todos quieren probar pero que nadie se atreve a comprender. Está ahí, en tus ojos, en la elección cuidadosa de tus palabras y en cada uno de tus gestos: ya no tienes alma.

Algunos vampiros gozan de este hecho, tapizan la vida después de su muerte con hedonismo y desangramiento. Otros odian el mal de su piel, jurando solemnemente llevar una vida inmaculada y solitaria. Sea como sea, alguien sufre. La elección es tuya.

Identidad

Nombre: Amanda, Cassius, Clayton, Helene, Isaiah, Jessamine, Jong, Lucian, Marcell, Morana, Serina.

Apariencia: intensa, distante, depredadora, ardiente, anticuada.

Mirada: muerta, lujuriosa, dolida, hambrienta, ávida.

Origen: recién nacido, tomado en este siglo, hace muchos años, señor, sangre maldita.

Tu trasfondo

Eres hermoso. Ganas una hebra sobre los demás.

Una vez alguien salvó tu no-vida. Gana dos hebras sobre ti.

Hebras y fichas

Yo oscuro

Todo el mundo es tu peón, tu juguete. Les haces daño y les vuelves vulnerables por diversión... como un gato hace con un ratón. Quizá los dejes secos, pero seguramente te tomes tu tiempo antes. Escapas de tu yo oscuro cuando alguien más poderoso que tú te pone en tu lugar.

Daño



Experiencia



- Añade +1 a uno de tus valores.
- Coge otro movimiento del vampiro.
- Coge otro movimiento del vampiro.
- Coge un movimiento de cualquier otra piel.
- Coge un movimiento de cualquier otra piel.
- Perteneces a un **grupillo vampírico**.

Condiciones

Escoge una fila y tacha la otra:

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

Movimientos del vampiro

Escoge dos:

○ Alimentarse

Te alimentas de sangre caliente, directa de la fuente. Si esta es la primera vez que se alimentan del personaje, los dos marcáis experiencia. Cuando te alimentas, escoge dos opciones:

- * Te curas un daño.
- * Recibes un avance.
- * Definitivamente no se muere.

○ Frío como el hielo

Cuando le cierras la boca a alguien y sacas 7 o más, puedes escoger una opción adicional de la lista.

○ Hipnótico

Puedes hipnotizar a gente que no tenga hebras sobre ti. Tira sexy y con 10 o más hacen exactamente lo que quieres y no tienen ni idea de que algo no va bien. Con 7-9, la hipnosis funciona, pero escoge una opción:

- * Se dan cuenta exactamente de lo que les has hecho.
- * La cagan con tus ordenes.
- * Su cordura se vuelve inestable.

○ Invitado

No puedes entrar en un hogar sin ser invitado. Cuando alguien te invita a entrar, ganas una hebra sobre esa persona.

○ Ineludible

Puedes gastar una hebra sobre alguien para pedir que se quede en tu presencia. Si se larga, ganas dos hebras sobre esa persona.

○ Marcado para la cacería

Alimentarte de alguien establece un vínculo sobrenatural. Desde ese momento, cuando contemples el abismo por su paradero o bienestar, tira como si tuvieses oscuro 3.

Movimiento sexual

Cuando rechazas a alguien sexualmente, ganas una hebra sobre esa persona. Cuando te acuestas con alguien, pierdes todas las hebras sobre esa persona.