

Interpretar a la bruja

Taciturna, vengativa, reservada y oculta. La bruja espera su momento, juzgando silenciosamente a los demás hasta que se presente una oportunidad de una retribución mágica y hacer jugarretas.

Las dos opciones de valores para la bruja se inclinan hacia ser calculadora y venenosa (frío 2 y oscuro 1) o seductora y espeluznante (sexy 1 y oscuro 2). De cualquier manera, la bruja confía en la paciencia hasta alcanzar la cumbre de su poder. A menos que esté deseosa de salmodiar cánticos en otros idiomas, con los ojos en un torbellino nebuloso carmesí, su bajo valor de voluble significa que no es muy buena reaccionando a las amenazas inesperadas.

La mejor manera de seguir el rastro tanto a las hebras como a las fichas de comprensión es usar un símbolo diferente para cada uno. Ya que ya se han sugerido los círculos para las hebras, unas estrellitas o triángulos podrían funcionar bien para la comprensión. Puedes llevar la cuenta de qué objetos físicos son en un trozo de papel o en los márgenes de la ficha.

Si un personaje con otra piel coge el movimiento lanzar maleficio sin coger también fichas de comprensión, la única manera de que puedan lanzar un maleficio es encontrándose con la mirada de su objetivo y salmodiando cánticos; esto no es exactamente una aproximación sutil.

Créditos

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



La bruja

En cada mechón, cada mirada furtiva, cada nota secreta que pasa de mano a mano durante la clase de historia, hay una invitación. Una invitación para joderles. No es que la brujería vaya de joder a los demás. No exactamente, pero no es difícil darse cuenta de lo putamente maleable que es el mundo una vez sabes un par de cosas sobre magia.

Por supuesto que una bruja buena como tú sabe contenerse. Una bruja buena hace la vista gorda a todas esas invitaciones y no piensa en lo dulces que serían la venganza y el control. Una bruja buena está por encima de eso. Al menos, la mayor parte del tiempo.

Identidad

Nombre: Abrielle, Annalee, Cordelia, Darius, Evelyn, Gerard, Lucca, Merrill, Sabrina, Vanessa.

Apariencia: grácil, cautelosa, remilgada, inquieta, meticulosa.

Mirada: calculadora, de superioridad, juguetona, malvada, profunda.

Origen: aprendió de la abuela, despertada, iniciada pagana, usuaria de Tumblr, lectora ávida.

Tu trasfondo

Empiezas la partida con dos fichas de comprensión. Decide qué son y de quién son.

Uno de los otros te ha pillado hurgando en las cosas de su amigo, pero no ha dicho nada. Gana una hebra sobre ti.

Yo oscuro

Se ha acabado el momento de la sutileza y la paciencia. Eres demasiado poderosa para aguantar sus tonterías más tiempo. Maldices a cualquiera que te desprecie. Todas tus maldiciones tienen efectos secundarios inesperados y son más efectivas de lo que te resulta cómodo. Para escapar de tu yo oscuro, debes hacer las paces con aquel al que hayas hecho más daño.

Hebras y fichas

Daño



Experiencia



- Añade +1 a uno de tus valores.
- Coge otro movimiento de la bruja.
- Coge el resto de las maldiciones.
- Coge un movimiento de cualquier otra piel.
- Coge un movimiento de cualquier otra piel.
- Perteneces a un **aquejarre**.

Condiciones

Escoge una fila y tacha la otra:

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

Movimientos de la bruja

Empiezas con fichas de comprensión y lanzar maleficio:

● Fichas de comprensión

Ganas poder de las fichas de comprensión: objetos de valor personal que has cogido de otros. Las fichas de comprensión cuentan como hebras.

● Lanzar maleficio

Puedes lanzar maleficios. Elige dos que conoces. Para lanzarlos necesitas o bien gastar una ficha de comprensión durante un ritual secreto o encontrarte con la mirada del objetivo y salmodiar cánticos. Luego tiras oscuro. Con un 10 o más, el maleficio funciona y puede deshacerse con facilidad. Con 7-9 funciona, pero escoges una opción:

- * el lanzamiento te hace 1 daño
- * el maleficio tiene un efecto secundario extraño
- * activa tu yo oscuro

○ Magia transgresiva

Si tu ritual transgrede la moral de la comunidad o la sexualidad convencional, añade uno a tu tirada de lanzar maleficio.

○ Refugio

Tienes un lugar secreto para practicar brujería. Añade uno a todas las tiradas que hagas dentro de este espacio.

Maldiciones

Escoge dos:

○ Atadura

La persona no puede hacer daño físico a los demás.

○ Ilusiones

Escoge una opción: serpientes y bichos, rostros demoníacos, falsas profecías y mensajes entre líneas inexistentes. No tienes control sobre las imágenes o manifestaciones exactas.

○ Marchitarse

La persona embrujada pierde todo su pelo o sus dientes comienzan a caerse o le llega la menstruación de forma inesperada y en abundancia o su piel se vuelve de un amarillo enfermizo y moteada. Da igual lo que sea, es malo.

○ Observar

Entras en un sueño profundo y comienzas a ver el mundo a través de los ojos del maldito. Puedes sentir sus reacciones y las impresiones de lo que ve.

○ Tañido por las mentiras

Siempre que la persona intente mentir, escucha un penetrante repique. Las grandes mentiras harán que les fallen las rodillas y se desorienten. Las mentiras más graves pueden hacerles daño, incluso cerebral.

Movimiento sexual

Después de acostarte con alguien, puedes coger una ficha de comprensión de esa persona. Lo saben y está guay.

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.

Interpretar al fantasma

Solitario, herido, preocupado y terrorífico. El fantasma ha experimentado un intenso trauma y ahora busca validación e intimidad. Tiene el potencial para dar afecto y curar a los demás, pero también tiende a ignorar los límites personales y físicos.

Las dos opciones de valores para el fantasma se inclinan hacia ser frío y distante (frío 2 y oscuro 1) o siniestro y deprimido (oscuro 2 y voluble 1). Tu fantasma puede acabar llorando pidiendo ayuda, rechazando a la gente que le preocupa o quemándose al intentar cuidar de los demás.

Al comienzo de la partida, el bajo valor de sexy del fantasma significa que no es bueno excitando a alguien. Esto juega con su dilema central: sin poder social, ¿cómo consigue el fantasma la atención y el apoyo emocional que necesita? Quizá esté continuamente dando, esperando reciprocidad. Espíritu servicial y transferencia apuntan en esa dirección.

Quizá es mezquino y rencoroso y asume desde el principio que no es digno de afecto. Trauma sin resolver y culpa proyectada dan una dinámica diferente, sugiriendo un fantasma mezquino y rencoroso que ataca a aquellos que le recuerdan lo que ha perdido. Siniestro y sin límites añaden un elemento voyerista que anima al fantasma a ignorar los límites de los demás. También existen muchas otras posibilidades en las interacciones entre estos movimientos.

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 fantasma

Solías tener un futuro. Crecer era un asunto doloroso a veces, pero al menos estabas creciendo. Ahora solo tienes un pasado: un asunto inconcluso del que debes encargarte antes de que puedas dejar este mundo atrás.

La vida es preciosa. Comprendes eso ahora que has perdido la tuya. Solo quieres ayudar. Solo quieres que te vean. Pero a veces incluso los deseos más simples parecen algo tan difícil de conseguir...

Fantasma fantasmagórico, estás muerto.

Identidad

Nombre: Alastor, Avira, Catherine, Daniel, Kara, Lenora, Orville, Rufus, Spencer, Tien.

Apariencia: desolada, asustada, aburrida, fuera de lugar, taciturna.

Mirada: vacía, dolorida, apagada, perturbadora, penetrante.

Origen: te dejaron para que murieses, asesinado a sangre fría, crimen pasional, un accidente trágico, asesinado por error.

Tu trasfondo

Alguien sabe que estás muerto y cómo moriste. Gana dos hebras sobre ti.

Has estado en el dormitorio de alguien mientras dormía. Tienes una hebra sobre esa persona.

Hebras y fichas

Yo oscuro

Te vuelves invisible e imperceptible. Nadie te puede ver, sentir o escuchar. Todavía puedes afectar a los objetos inanimados, pero es tu única vía de comunicación. Escapas de tu yo oscuro cuando alguien se da cuenta de tu presencia y demuestra lo mucho que quiere tenerte cerca.

Daño



Experiencia



- Añade +1 a uno de tus valores.
- Coge otro movimiento del fantasma.
- Coge otro movimiento del fantasma.
- Coge un movimiento de cualquier otra piel.
- Coge un movimiento de cualquier otra piel.
- Vives en una **casa encantada**.

Condiciones

Escoge una fila y tacha la otra:

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

Movimientos del fantasma

Empiezas con trauma sin resolver y escoge dos más:

● **Trauma sin resolver**

Cuando algo te recuerde tu muerte, te quedas sin habla y ganas la condición traumatizado si no la tenías ya. Cuando alguien te ayude a resolver esta condición, los dos conseguís experiencia.

○ **Culpa proyectada**

Mientras tengas la condición de traumatizado, puedes actuar como si los demás tuviesen la condición culpable de mi muerte.

○ **Espíritu servicial**

Cuando ayudas a alguien a resolver una condición, gana una hebra sobre esa persona.

○ **Transferencia**

Cuando pases tiempo escuchando de verdad los problemas de alguien, se curan un daño y te pasan el daño restante.

○ **Sin límites**

Puedes atravesar las paredes y volar.

○ **Siniestro**

Cuando observas en silencio a alguien en uno de sus momentos más íntimos, quizá durmiendo o maquillándose, ganas una hebra sobre esa persona.

Movimiento sexual

Cuando te acuestas con alguien, los dos podéis hacer una pregunta al otro. Puede hacerse dentro del personaje o entre jugadores. Se debe responder de forma honesta y directa.

Interpretar al gul

Obsesivo, peligroso, mórbido y callado. El gul compite constantemente con su hambre voraz y la distancia emocional causada por la muerte hace que sea más fácil hacer cosas malas cuando busca alimento. Puede ser un zombi que come carne o algo más sutil y extraño.

Las dos opciones de valores para el gul pintan un retrato del personaje como cruel y errático (voluble 2 y frío 1) o desafectado y aciago (frío 2 y oscuro 1). Ya que el hambre te obliga a mantener la calma para evitar una oportunidad de alimentarte, tu valor de frío juega un rol crucial en mantener el control.

Gólem vigilante y esprit de corps presentan la habilidad de guiar al gul en un par de direcciones diferentes. ¿Vigilas a los demás por un profundo, pero inexpresado, sentido de la preocupación? ¿O estás merodeando por ahí sirviéndoles porque la muerte se llevó tu sentido de independencia?

Breve descanso para los malditos es la fórmula para el pandemio. También es una invitación al MC para que te oriente a una nueva y dramática situación. Pueden pasar muchas cosas en pocas horas.

Tu movimiento sexual da pie a que crees una nueva hambre. Puede ser cualquier cosa que te guste y se añade a las hambres que ya tenga tu personaje. Si tienes sexo a menudo, verás que tu apetito aumenta y se vuelve más extraño cada vez.

Créditos

Esta piel ha sido diseñada por Avery Alder para Monsterhearts 2, disponible en buriedwithoutceremony.com y htpubliserhs.es/monsterhearts/



El gul

La muerte te cambió. Te arrebató tu alegría contemplativa, apagó tus sentidos y te dejó con un hambre imposible. Esa hambre siempre está contigo, como un tarareo en tus oídos en oleadas in crescendo hasta que no puedes oír nada más. Si no vigilas, te dominará... pero alimentarla es igual de malo.

Hay cierta belleza en lo que te has convertido. Tu cuerpo demacrado, su forma antinatural, atrae a la gente. Tu absoluto desinterés es seductor. Pero bajo esa fachada está el hambre, siempre el hambre.

Identidad

Nombre: Akuji, Cage, Cole, Georgia, Horace, Iggy, Mara, Morrigan, Silas, Sharona, Victor, Zed.

Apariencia: demacrada, estirada, desfigurada, distante, destrozada.

Mirada: vacía, tranquila, calculadora, dura, hambrienta.

Origen: resucitado, construido, trastornado, rechazado, enviado.

Tu trasfondo

Alguien te ha recordado lo que era el amor cuando pensabas que la muerte te lo había arrebatado para siempre. Dale una hebra.

¿Te vio alguien morir? Si es así, ganáis cada uno dos hebras sobre el otro.

Hebras y fichas

Yo oscuro

Tu leve hambre se aviva. No te puedes concentrar en nada que no sea alimentarte. Además de tus ansias peculiares, reconoces algo más: esa hambre primordial que conecta a todos los hambrientos. Carne, sangre, músculo. Escapas de tu yo oscuro una vez te has atiborrado o has sido incapaz de poder acceder durante el tiempo suficiente como para recuperar la compostura.

Daño



Experiencia



- Añade +1 a uno de tus valores.
- Coge otro movimiento del gul.
- Coge otro movimiento del gul.
- Coge un movimiento de cualquier otra piel.
- Coge un movimiento de cualquier otra piel.
- Formas parte de un **grupo temerario**.

Condiciones

Escoge una fila y tacha la otra:

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

Movimientos del gul

Tienes *el hambre* y escoge dos más:

● *El hambre*

Tienes hambre de (rodea una): miedo, poder, pillaje, algo estremecedor.

Cuando vas a la ligera en pos de un hambre, añade uno a las tiradas.

Cuando ignoras una oportunidad prometedora de alimentarte, tira para *mantener la calma*.

○ *Breve descanso para los malditos*

Cuando mueras, aguarda. Unas pocas horas después, despiertas totalmente curado.

○ *Esprit de corps*

Cuando contemplas el abismo, el abismo comparte contigo su hambre.

Trata esa hambre como uno de las tuyas hasta que lo sacies y marca experiencia cuando lo hagas.

○ *Gólem vigilante*

Cuando defiendes a alguien sin que lo llegue a saber, marca experiencia.

○ *Final*

Recuerdas cada detalle de tu muerte. Cuando se lo cuentas a alguien, dale la condición **morboso** y tira para *excitar a alguien* con frío.

○ *Lo que la mano derecha quiere*

Tu cuerpo tiene muchas historias y desea muchas cosas. Crea otro hambre.

○ *Saciedad*

Cuando sacias un hambre, elige una opción:

- * cura un daño;
- * marca experiencia;
- * recibe un avance.

Movimiento sexual

Cuando te acuestas con alguien, crea una nueva hambre.

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.

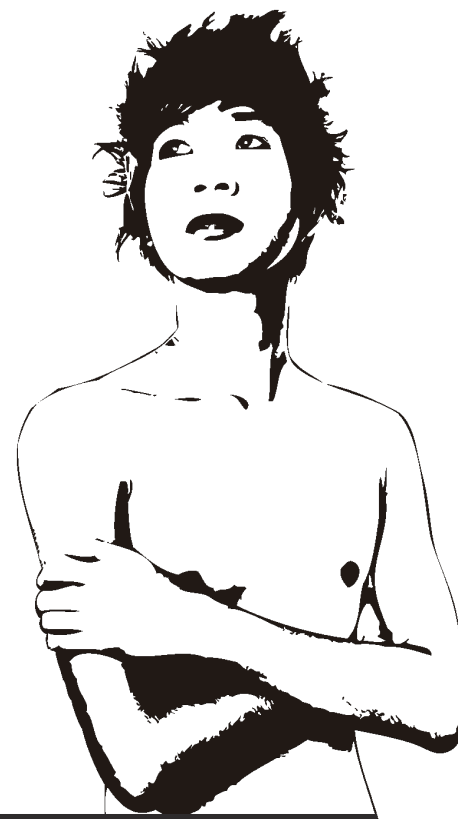
Las dos opciones de valores para el hada te permiten inclinarte hacia ser bella y misteriosa (sexy 2 y oscuro 1) o audaz y extraña (voluble 2 y sexy 1). Con un valor de frío considerablemente bajo, no tiende a ser fría, cínica o irónica. De su sexualidad atrevida a su firme sentido de la justicia, la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

Interpretar al hombre lobo

Agresivo, dominante, primitivo y apasionado. El hombre lobo está preparado para la violencia y sabe que el dominio físico es la raíz del poder social. Es territorial y peligroso, pero atrae a la gente con su vigor espléndido y duro. Además, el hombre lobo tiene un lado místico y animal: es más fuerte cuando vive a tope bajo la luz de la luna y es guiado por su instinto animal.

Las dos opciones de valores realzan el lado sexy y peligroso de la naturaleza del hombre lobo. Tu elección está entre si se inclina más a ser un rompecorazones con una vena mezquina (sexy 2 y voluble 1) o alguien imprevisible que es demasiado peligroso acercarse a él (sexy 1 y voluble 2).

La pregunta de si te puedes transformar en un lobo cuando no eres tu yo oscuro se deja para que cada grupo lo decida. Tienes los mismos valores y movimientos, no importa tu forma.

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 hombre lobo

Todos los que te rodean parecen tan deseosos de interpretar los roles que les han dado. Gustosos de colorear, sin decir ni pío, sin salirse nunca de las rayas... Han sido amansados, domesticados. Tú estás hecho de otra pasta: has tirado abajo la valla que construyeron para contenerte. Has aullado a la luna y ella te ha contestado.

Ahora la transformación está completa. Esto es lo que siempre estuviste destinado a ser. Salvaje. Inquebrantable. Vivo.

Identidad

Nombre: Cassidy, Candika, Flinch, Levi, Margot, Lorrie, Luna, Peter, Tucker, Zachary..

Apariencia: primitiva, desarreglada, nervuda, robusta, enérgica.

Mirada: astuta, depredadora, fiera, salvaje, lupina.

Origen: nacido lobo, mordido, criado por los lobos, poder ancestral, despertado, favorecido por la luna.

Tu trasfondo

Careces de sutilezas. Dale una hebra a todos.

Has pasado semanas observando a alguien desde la distancia. Su olor y comportamiento son inconfundibles para ti ahora. Gana dos hebras sobre esa persona..

Yo oscuro

Te transformas en una criatura lupina monstruosa. Ansías el poder y la superioridad sobre los demás y ambas cosas se ganan derramando sangre. Si cualquiera intenta interponerse en tu camino, debes hacerlos caer y sangrar. Escapas de tu yo oscuro cuando hieres a alguien que te importa de verdad o cuando amanezca, lo que pase primero.

Hebras y fichas

Daño



Experiencia



- Añade +1 a uno de tus valores.
- Coge otro movimiento del hombre lobo.
- Coge otro movimiento del hombre lobo.
- Coge un movimiento de cualquier otra piel.
- Coge un movimiento de cualquier otra piel.
- Pertenece a una **manada de lobos**.

Condiciones

Escoge una fila y tacha la otra:

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

Movimientos del hombre lobo

Elige dos:

○ *Armadura espiritual*

Cuando disfrutes de la luz de la luna, cualquier daño que te hagan se reduce en uno y añades dos a todas las tiradas de mantener la calma.

○ *Aullar a la luna*

Cuando disfrutes de la luz de la luna, puedes actuar como si tuvieses oscuro 3.

○ *Dominación primitiva*

Cuando haces daño a alguien, toma una hebra sobre esa persona.

○ *Inestable*

Cuando te conviertes en tu yo oscuro, marca experiencia.

○ *Olor a sangre*

Añade uno a las tiradas contra aquellos que ya han sido heridos en esta escena.

○ *Sentidos aguzados*

Cuando confías en tus instintos animales para entender una situación cargada, tira oscuro. Con 10 o más puedes hacer al MC tres preguntas de la lista siguiente y recibes un progreso. Con 7-9, haz una pregunta y recibe un progreso:

- * ¿Cuál es mi mejor ruta de escape o de entrada?
- * ¿Cuál es el enemigo más vulnerable para mí?
- * ¿Cuál es su debilidad secreta?
- * ¿Cuál es la mayor amenaza para mí?
- * ¿Quién manda aquí?

Movimiento sexual

Cuando te acuestas con alguien estableces una conexión profunda y espiritual con esa persona. Hasta que cualquiera de los dos rompa ese vínculo (acostándose con otra persona), añade uno a todas las tiradas que hagas para defenderla. Puedes saber cuándo se ha roto esa conexión.

Interpretar al hueco

Indeciso, inestable, influenciable y perdido. El hueco no tiene un pasado y está luchando por imaginar su futuro. Está en medio de una crisis existencial y al no ser del todo real solo puede acudir a aquellos de su entorno en busca de respuestas.

Las dos opciones de valores para el hueco inclinan hacia ser un bello enigma (sexy 1 y oscuro 2) o un inadaptado errático (voluble 2 y oscuro 1). Su valor de frío es bajo, ya que les es difícil enfrentarse a sus miedos y alzarse contra los demás.

El hueco anhela un sentido del ser y se ciñe a cualquier etiqueta que parezca que les pueda ayudar a forjar una identidad, por ello muchos de sus movimientos giran en torno a las condiciones.

Cuando usas impresiones extrañas, puedes ganar cualquier movimiento de la piel de una ficha pertinente. No estás limitado solo a los que han sido seleccionados para ese personaje. Cuando ganas temporalmente un movimiento de esta forma no afecta al acceso al movimiento del otro personaje.

Si el hueco tiene relaciones sexuales con más de una persona a la vez, todos escriben y revelan de forma simultánea. Si el hueco comparte una respuesta con uno o más de los personajes, son esos los que marcan experiencia.

Créditos

Esta piel ha sido diseñada por Avery Alder para Monsterhearts 2, disponible en buriedwithoutceremony.com y <http://publiserhs.es/monsterhearts/>



El hueco

Pretendieron hacer algo de la nada. No está claro si tuvieron éxito o no. Mira, resulta que ahí fuera hay muchos grises entre algo y nada.

Estás vivo, pero no eres real. No tienes alma. No tienes recuerdos de la infancia porque no tuviste. No tienes padres, sino creadores. Y esos creadores olvidaron darte un lugar en el mundo.

Identidad

Nombre: Adam, Baby, Bryce, Dorothy, Eva, Franklyn, January, Max, Nix, Raymond, Summer.

Apariencia: inmaculada, desaliñada, afligida, inexperimentada, sincera.

Mirada: furtiva, desalmada, amplia, vacía, desesperada.

Origen: nacido de un deseo, un experimento fallido, una vez fuiste un juguete, amnésico, máquina.

Tu trasfondo

Has recibido pistas sociales de alguien y hacerlo te ha enseñado mucho sobre esa persona. Ganas dos hebras sobre ella.

Alguien ha visto a través de tu pasado inventado y se ha dado cuenta que es todo mentira. Gana dos hebras sobre ti.

Hebras y fichas

Yo oscuro

Tu cuerpo es una prisión. No perteneces a ese sitio. Necesitas dañarlo, hacerlo sufrir, como te hizo sufrir él a ti. Necesitas encontrar a tus creadores y hacerles responsables de lo que te han hecho. Para escapar de tu yo oscuro debes llegar a ver cómo alguien se siente más atrapado que tú.

Daño



Experiencia



- Añade +1 a uno de tus valores.
- Coge otro movimiento del hueco.
- Coge otro movimiento del hueco.
- Coge un movimiento de cualquier otra piel.
- Coge un movimiento de cualquier otra piel.
- Has encontrado **hermanos huecos**.

Condiciones

Escoge una fila y tacha la otra:

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

Movimientos del hueco

Ecoge dos:

○ **Atraer**

Cuando ganas una condición, marca experiencia.

○ **Esfuérzate más la próxima vez**

Cuando la cagues, ponte una condición apropiada y recibe un avance.

○ **Falso**

Añade uno a cualquier tirada cuando mientas.

○ **Impresiones extrañas**

Cuando un protagonista te hace daño o te ayuda a curarte, puedes responder estudiándole con los ojos muy abiertos. Si lo haces, ganas temporalmente uno de los movimientos de su piel, añádelo a tu ficha de personaje. Desaparece una vez lo uses.

○ **Metamorfosis**

Cuando contemplas el abismo, con 7 o más el abismo también te muestra en qué debes convertirte y puedes intercambiar dos de tus valores.

○ **Un lienzo en blanco**

Cuando llevas a cabo una acción que encarna una de tus condiciones, permitiendo que esa condición altere tu sentido del yo, táchala y añade uno a tu tirada.

Movimiento sexual

Cuando te acuestas con alguien, ambos jugadores escriben en secreto si la relación ha sido confusa o reconfortante para su personaje. Si reveláis la misma respuesta, ambos marcáis experiencia.

Interpretar al infernal

Tentado, impulsivo y más allá de la comprensión. El infernal tiene un mentor demoníaco, alguien que le consigue las cosas que quiere, pero sin especificar el costo. El infernal juguetea con los temas de la tentación, la adicción y la dependencia.

El infernal es extremadamente poderoso a costa de incrementar su deuda con el poder oscuro, precipitándose hacia un final inevitable. Y no es algo a evitar, sino la cumbre dramática del arco del personaje. Cuando interpretas al infernal, no tengas dudas ante la quinta hebra de deuda. No intentes ir sobre seguro. El infernal es más interesante cuando está moviéndose caóticamente entre el poder y la impotencia.

Con reclutador oscuro, los detalles sobre qué significa llevar a alguien al poder oscuro se deja a la interpretación y el contexto. Puede implicar un ritual de sacrificio o una sencilla presentación en una cafetería.

El trato de las hilos unidos juega con el tema «cuidado con lo que deseas» de las historias de brujas y genios. Coger este trato le dice al MC que quieres un puñetazo en el estómago a base de trágica ironía de vez en cuando.

Créditos

Esta piel ha sido diseñada por Avery Alder para Monsterhearts 2, disponible en buriedwithoutceremony.com y htpubliserhs.es/monsterhearts/



El infernal

Al principio, parecía inocente. Te daba cosas, te hacía sentirte bien. Ibas a él con tus problemas y los arreglaba. Cuando preguntaste cómo podrías devolver el favor, te dijo que fueses paciente, que todas tus deudas se saldarían a su debido tiempo. Esa fue la primera vez que oíste hablar de deudas.

Tienes a Satán como tu entrenador en el ring o un demonio en tu cerebro. O quizá las estrellas brillen solo para ti. En cualquier caso, tienes una deuda con algo mucho más grande y aterrador de lo que tú puedas ser nunca.

Identidad

Nombre: Baron, Cain, Chloe, Damien, Logan, Mark, Mika, Omar, Ophelia, Poe, Yoanna.

Apariencia: tranquila, agitada, maligna, estropeada, asustada.

Mirada: vacía, calculadora, ardiente, parpadeante, penetrante.

Origen: alma intercambiada, emisario, última oportunidad, legión, lacayo, elegido.

Tu trasfondo

Tienes deudas. Da tres hebras, divididas como quieras, entre el poder oscuro y los demás personajes.

Alguien piensa que puede salvarte. Ganas una hebra sobre esa persona.

Hebras y fichas

Yo oscuro

Te encuentras tiritando, necesitado y solo. El poder oscuro realizará algunas peticiones sobrecogedoras e indefinidas. Cada petición que satisfagas te colocará más cerca de sentirte completo de nuevo y corta una de las hebras que tiene el poder oscuro sobre ti. Escapas de tu yo oscuro cuando el poder oscuro se queda sin hebras o cuando haces un trato con una entidad incluso más peligrosa.

Daño



Experiencia



- Añade +1 a uno de tus valores.
- Coge otro movimiento del infernal.
- Coge el resto de los tratos.
- Coge un movimiento de cualquier otra piel.
- Coge un movimiento de cualquier otra piel.
- Abasteces a **demonios necesitados**.

Condiciones

Escoge una fila y tacha la otra:

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

Movimientos del infernal Tratos

Empiezas con *alma en deuda* y escoge uno más:

● *Alma en deuda*

Tienes una deuda con un poder oscuro. Ponle nombre y elige dos tratos que ha hecho contigo.

El poder oscuro puede ganar hebras. Si en algún momento tiene cinco hebras sobre ti, se activa tu yo oscuro.

○ *Bajo presión*

Si alguien tiene tres o más hebras sobre ti, añade uno a tus tiradas para llevar a cabo sus órdenes.

○ *No puedo salvarme*

Cuando alguien te salva de fuerzas que son demasiado poderosas para que te puedas hacer cargo, esa persona marca experiencia y tú ganas una hebra sobre ella.

○ *Reclutador oscuro*

Cuando llevas un alma inocente al poder oscuro, marca experiencia.

Escoge dos tratos que el poder oscuro ha hecho contigo:

○ *El poder fluye sobre ti*

Puedes darle una hebra al poder oscuro para añadir dos a tu próxima tirada.

○ *Entumecer*

Puedes darle al poder oscuro una hebra para que te quite una condición o hasta dos daños.

○ *Hilos unidos*

Puedes pedirle al poder oscuro algo que quieras con mucha intensidad. El MC le pondrá un precio a lo que quieres y apuntará un giro indeseado en su naturaleza. Si pagas el precio, conseguirás lo que querías.

○ *Poder de otro tiempo y lugar*

Puedes darle una hebra al poder oscuro para usar un movimiento que no tienes solo esta vez. Este movimiento puede ser de cualquier piel.

○ *Voces asombrosas*

Puedes darle al poder oscuro una hebra para darte cuenta de un secreto de alguien con quien estés hablando. El dueño de ese personaje te revelará uno de sus miedos, deseos o fuerzas ocultas (el dueño escoge cual).

Movimiento sexual

Cuando te acuestas con alguien, el poder oscuro pierde una hebra sobre ti y gana una hebra sobre la persona con la que te has acostado.

Interpretar al mortal

Vulnerable, magnético y hermoso. Para los demás, dar una hebra significaría una pérdida de control, pero para ti resulta más simbiótico: consigues poder al darlo. El mortal explora la codependencia, los desequilibrios de poder y el ímpetu inocente.

Las dos opciones de valores para el mortal tienen sexy 2 porque el mortal es deseable y especial. Cambian dependiendo de si el mortal es más impulsivo y nervioso (voluble 1) o taciturno y solitario (oscuro 1).

Amor verdadero trata sobre a quién has puesto en el centro de tu universo. No necesitas estar en una relación con alguien para declarar que es tu amante.

Tu movimiento sexual parece un gran inconveniente, pero recuerda que el mortal puede ganar mucha ventaja del victimismo. Tener amantes que de repente se vuelven raros, que te asustan o son hostiles después de un momento de intimidad te da la oportunidad perfecta para tomar ventaja de movimientos como la compasión es mi arma, las excusas son mi armadura o descenso por la madriguera.

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 mortal

Nadie te comprenderá. Lo que tienes aquí, en este lugar oscuro y secreto, es hermoso. Te advirtieron que este tipo de belleza es peligrosa, como un fuego arrasador. Bueno, merece la pena quemarse por algunas cosas.

El amor ha eclipsado toda esperanza y la oscuridad te ha dejado, sintiéndote bello.

Identidad

Nombre: Anne, Carla, Deirdre, James, Jonathan, Laeli, Patrick, Robin, Shen, Timothy, Wendy.

Apariencia: tranquila, desesperada, torpe, hermosa, fuera de lugar.

Mirada: de ciervo, triste, de movimiento rápido, nerviosa, humana.

Origen: el nuevo del pueblo, el chico de al lado, tu camarero, la novia de alguien, el novio de alguien, nadie.

Tu trasfondo

Cuenta tu historia la última.

Elige una persona para que sea tu amante. Dale tres hebras sobre ti y coge una hebra sobre esa persona.

Hebras y fichas

Yo oscuro

Nadie te comprende, ni siquiera lo intentan. Haces tanto por la gente que quieres y te pisotean. ¡Ya está bien! Traiciónale, enséñale lo que es que no te cuiden, revela su monstruosidad y la tuya. Solo podrás escapar de tu yo oscuro al ver el dolor que le estás causando a tu amante.

Daño



Experiencia



- Añade +1 a uno de tus valores.
- Coge otro movimiento del mortal.
- Coge otro movimiento del mortal.
- Coge un movimiento de cualquier otra piel.
- Coge un movimiento de cualquier otra piel.
- Coge un movimiento de cualquier otra piel.

Condiciones

Escoge una fila y tacha la otra:

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

Movimientos del mortal

Empiezas con *amor verdadero* y escoge dos más:

● *Contrato feérico*

Siempre tienes exactamente un amante. El primero se elige durante tu trasfondo. Si alguna vez te enamoras de otra persona, dale una hebra y se convierte en tu nuevo amante. Siempre recibes un avance por ganarte el corazón o encaprichar a tu amante.

○ *Si te metes conmigo, te metes con él*

Cuando uses el nombre de tu amante como amenaza, añade dos a tu tirada de cerrarle la boca a alguien o mantener la calma. Tu amante gana una hebra sobre ti.

○ *Afianzado*

Si otro personaje y tú sumáis cinco o más hebras el uno sobre el otro, ganas uno a todas las tiradas contra él.

○ *La compasión es mi arma*

Cada vez que perdones a alguien por herirte y excuses su naturaleza, gana una hebra sobre esa persona.

○ *Las excusas son mi armadura*

Cuando ignoras algún problema descarado con tu amante o cómo te trata, marca experiencia.

○ *Descendiendo la espiral*

Cuando contemples el abismo, puedes hacerte uno de daño. Si lo haces, añades dos a tu tirada.

○ *Descenso por la madriguera*

Cuando metes las narices en asuntos que no son de tu incumbencia, alguien involucrado en la situación gana una hebra sobre ti y tú marcas experiencia.

Movimiento sexual

Cuando te acuestas con alguien, se despierta algo siniestro. La próxima vez que apartes la mirada de esa persona, se convierte en su yo oscuro.

Interpretar a la reina

Popular, peligrosa, cabrona y dominante. La reina tiene una hermandad poderosa que sirve como su pandilla. La lealtad y el control son cruciales si la reina quiere mantener su poder, pero todos los de la hermandad tienen sus propias necesidades y deseos con los que lidiar.

Las dos opciones de valores para la reina te permiten inclinarte hacia ser deseable y dominante (sexy 2 y frío 1) o despiadada y reservada (frío 2 y oscuro 1). De cualquier manera, no eres muy buena manchándote las manos; con un bajo valor de voluble, dependes de los demás para que luchen tus guerras y te mantengan a salvo.

Dependiendo de su origen y de sus movimientos, la reina puede oscilar entre ser una adolescente humana mundana hasta ser un extraño horror cósmico. Más que cualquier otra piel, controlas cómo de sobrenatural puedes hacerla. ¿Eres una capitana de las animadoras mandona o una perturbadora reina del enjambre alienígena que está aquí para colonizar la Tierra?



La reina

Eres especial, una belleza soberana, y mereces más de lo que este miserable mundo te da. Te mereces la voluntad y adoración de todos esos perdedores que te rodean.

Y no es solo porque seas mejor que ellos, es porque los haces mejores: más fuertes, más hermosos, completos. No son nadie sin ti.

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: Burton, Brittany, Cordelia, Drake, Jacqueline, Kimball, Raymond, Reyes, Varun, Veronica.

Apariencia: despampanante, autoritaria, fría, neurótica, parlanchina.

Mirada: calculadora, cautivadora, turbia, vacía, bonita.

Origen: más popular, más peligrosa, líder de secta, origen de la infección, la primera nacida de la mente colmena.

Tu trasfondo

Nombra a tres secundarios que sean miembros de tu pandilla. Gana una hebra sobre cada uno.

Alguien te parece una amenaza. Dale una hebra sobre ti y coge una sobre esa persona.

Hebras y fichas

Yo oscuro

Te han fallado. De nuevo. Todo este jaleo es su culpa y, ¿por qué deberías sufrir las consecuencias de su estupidez? Necesitas darles ejemplo a todos... un ejemplo cruel y férreo. Escapas de tu yo oscuro cuando renuncias a parte de tu poder a favor de alguien que lo merece más o cuando destruyes a un inocente para demostrar tu poderío.

Daño



Experiencia



- Añade +1 a uno de tus valores.
- Coge otro movimiento de la reina.
- Coge otro movimiento de la reina.
- Coge un movimiento de cualquier otra piel.
- Coge un movimiento de cualquier otra piel.
- Coge *la hermandad* de nuevo y detalla otra pandilla.

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 de la reina

Tienes *la hermandad* y escoge otro más:

● *La hermandad*

Estás al mando de la más dura, molona y poderosa hermandad de la zona. Cuentan como una pandilla. Elige una de las siguientes fortalezas para tu pandilla:

- * están armados (con pistolas y cosas realmente peligrosas),
- * están conectados (con dinero y drogas de diseño),
- * tienen talento (en una banda o equipo de algún deporte),
- * son sectarios (con juramentos oscuros y disposición a morir).

○ *Conectado*

Tienes una conexión telepática con los miembros de tu pandilla. Siempre puedes sentir sus emociones y miedos. Si intentas escuchar pensamientos concretos, haz una tirada de contemplar el abismo y añade uno a tu tirada.

○ *El escudo*

Cuando estás rodeada de tu pandilla, resta uno de cualquier tirada en tu contra.

○ *Lealtad comprada*

Puedes darle una hebra a un secundario para tentarle a hacer tu voluntad. El MC te dirá qué tipo de soborno, amenaza o persuasión necesitará el personaje para hacer lo que quieres ahora.

○ *Muchos cuerpos*

Cuando prometes a uno de los miembros de tu pandilla a alguien, añades dos a tu tirada de excitar a alguien. Cuando uno de los miembros de tu pandilla se acuesta con alguien, activa tu movimiento sexual.

○ *Y a tus enemigos incluso más cerca*

Cuando alguien te traiciona, ganas una hebra sobre esa persona.

Movimiento sexual

Cuando te acuestas con alguien, se despierta algo siniestro. La próxima vez que apartes la mirada de esa persona, se convierte en su yo oscuro.

Interpretar al selkie

Confundido, con morriña y forastero. El selkie obtiene poder del agua y tiene un deseo oculto al que los demás responden de forma instintiva. Es un inmigrante atrapado entre dos reinos. ¿Se quedará en tierra o volverá al mar?

Las dos opciones de valores muestran al selkie como un forastero encantador con secretos (sexy 2 y oscuro 1) o como un extraño introspectivo que no aguanta las tonterías de nadie (frío 2 y oscuro 1). En cualquier caso, el bajo valor de voluble significa que toma las decisiones con cuidado.

Un selkie que se quita la piel parece un humano normal y corriente. Al ponerse su piel se transforma en una foca. Un selkie que tenga su piel puede elegir volver a su hogar en el océano, el Reino profundo, pero una vez el jugador toma esa decisión, es irrevocable.

Cuando has perdido tu piel, todavía eres capaz de entrar en el agua y nadar tan bien como un humano. Piel exterior no funciona, pero si tus demás movimientos.

Mecánicamente es genial que otra persona tenga tu piel. Si te lanzas a hacer las tareas que te manden, No te acerques te dará hebras, bonificadores y muchas situaciones interesantes. También te da una razón para preocuparte por las mismas cosas que otros personajes. Forzarle a que te la devuelva puede no ser tan divertido.

Si eres el MC, haz preguntas sobre el Reino profundo que puedan ayudar al selkie a afianzarlo como algo maravilloso, un lugar deseable... pero un lugar donde te pierdes las cosas que hacen que vivir aquí, en tierra, sea maravilloso. Usa a tus secundarios para ayudar a mantener alejada la piel. Asegúrate de que ambientas la partida en un pueblo costero.

Créditos

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



El selkie

El peso del agua y el romper de las olas fue tu primer hogar. Había ocasiones en las que lo echabas de menos terriblemente y alzabas tu apasionada voz, y aquellos que te podían escuchar se conmovían... más. Tienes una piel que puedes quitarte que te dice que naciste bajo las olas. Cuando la llevas, pareces una foca, pero cuando te la quitas, te sientes puro y bello.

Estás viviendo en tierra ahora, lejos de todo lo que conoces; impactado por las novedades y posibilidades, con la carga de la nostalgia y la tiranía de las elecciones. El aire se mueve rápido sobre ti.

¿Cómo lo llaman? Ah, sí, viento.

Identidad

Nombre: Bersh, Dominic, Fiona, Jasdeep, John, Louie, Mattieu, Nula, Phillipa, Rowan.

Apariencia: revuelta, embarrada, húmeda, elegante, fascinante, extranjera.

Mirada: confusa, profunda, brillante, como gotas de aceite, muy lejana.

Origen: como la abuela, seducido desde el mar por el arte, rompiendo las normas, curioso.

Tu trasfondo

Has visto a alguien nadar. Gana una hebra sobre esa persona.

Alguien ha robado tu piel y se ha dado cuenta de lo importante que es para ti. Ha dicho que de la devolverá si haces algo por esa persona. Los dos ganáis una hebra sobre el otro.

Yo oscuro

La gente te ha maltratado y te ha convertido en un marginado aquí. Ya es hora de enseñarles cómo se siente uno al estar perdido en el mar, ser apartado de las cosas que has amado, tener partes que te han robado de tu identidad. Así que inundarás la tierra. Destruirás aquello que estiman. Y te llevarás sus pieles. Escapas de tu yo oscuro cuando este lugar te recuerde a tu hogar o cuando reconozcas a qué viniste aquí.

Escoge una fila y tacha la otra:

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

Hebras y fichas

Daño



Experiencia



- Añade +1 a uno de tus valores.
- Coge otro movimiento del selkie.
- Coge otro movimiento del selkie.
- Coge un movimiento de cualquier otra piel.
- Coge un movimiento de cualquier otra piel.
- Encuentras pescadores extraños.

Condiciones

Movimientos del selkie

Empiezas con *no te acerques* y *piel exterior* y luego escoge uno más:

● *No te acerques*

La gente puede robar tu piel, pero no puede destruirla. Cuando llevas a cabo una tarea que te pidió quien la tiene ahora, añade uno a las tiradas. Si no te devuelven tu piel después de acabar la tarea, gana una hebra sobre esa persona y suma uno a las tiradas en su contra hasta que te de una nueva tarea.

● *Piel exterior*

Lleva tu piel para parecer una foca, respirar bajo el agua y nadar increíblemente rápido. Mientras la llevas, puedes escoger volver al Reino profundo. Si lo haces es definitivo, así que te haces un nuevo personaje.

○ *Aliento del océano*

Cuando te sientes con morriña, escoge una para que el MC detalle: el océano lleva algo que cree que te hará sentir mejor; el océano se lleva algo que piensa que te molesta. Sin embargo, el océano no comprende el mundo humano muy bien y hace un daño serio o inexplicable en el proceso.

○ *Captura del día*

Cuando no entiendas qué está pasando o lo que quiere decir alguien, y eso te pone en apuros o te lleva a hacer una elección imprudente, marca experiencia.

○ *Canción de sirena*

Cuando estás empapado, puedes cantar una canción evocadora. Tendrás la atención completa de aquellos que puedan oírla. ¿Qué efecto adicional tiene sobre ellos? Van fascinados a trompicones hacia ti (pero se detienen antes de resultar herido); conectan con sus emociones y comienzan a llorar.

○ *Cuerpo de agua*

Cuando pasas un día sin sumergirte en el agua, recibes un daño. Cuando te sumerges en el agua y te puedes relajar, cura un daño y elimina una condición.

Movimiento sexual

Cuando te acuestas con alguien, cuenta como sumergirte en el agua. Ya que todos los océanos te cuentan sus secretos, gana una hebra sobre alguien con quien se haya acostado esa persona.

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 tíéntales 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.

Interpretar al vampiro

Frío, manipulador, hipnótico y cruel. El vampiro prospera con el atrinchamiento 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.

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 siempre 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 susurras 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).

Interpretar al cerbero

Vigilante, implacable, crítico y siempre metido por medio. En tiempos pretéritos, el cerbero era un perro de tres cabezas que guardaba las puertas del inframundo, asegurándose de que los muertos no escaparan y los vivos no entraran. Ahora las cosas son algo más complicadas: guarda la brumosa unión entre dos mundos, intentando asegurarse de que cada uno esté en el lugar que les corresponde. Piensa en Jughead, de la primera temporada de la serie Riverdale: preso entre las pandillas y la inocencia. Añádele un toque de Gossip Girl o incluso de Pequeñas mentirosas.

Las dos elecciones de valores te permiten ser alguien duro y exigente (Frío 2 y Voluble 1) o melancólico y amargo (Oscuro 2 y Frío 1).

Perro guardián es un movimiento que requiere tomar decisiones narrativas desde el principio del juego. Habla con el Maestro de Ceremonias sobre ello y piensa a qué mundo pertenecen el resto de los personajes principales.

Muchos de los movimientos del Cerbero usan la mecánica de condiciones. Árbitro también funciona con las condiciones que obtienes a través del trasfondo y el Movimiento sexual. Forastero condenado da la vuelta al inconveniente que supone tener condiciones, lo cual cambia el efecto de sacar de 7 a 9 al cerrarle la boca a alguien.

El cerbero comunmente se ha representado con serpientes retorciéndose sobre su espalda (el último progreso). Jughead llevaba una chaqueta de South Side Serpents durante su lento descenso a su yo oscuro. Tendrás que pensar qué opción podría representar esta particular banda en tu ambientación.

El hecho de ser interrumpido por un héroe virtuoso para escapar de tu Yo oscuro es una referencia a la doceava tarea de Hércules (y a Archie tratando de recuperar a Jughead).

Créditos

Esta piel ha sido diseñada por Avery Alder para Monsterhearts 2, disponible en buriedwithoutceremony.com y <http://publiserhs.es/monsterhearts/>



El cerbero

Solía ser muy simple: un río de fuego, otro de dolor, y tú manteniendo la puerta vigilada. Era obvio saber quién estaba condenado. Tus zarpas estaban afiladas y tus ojos eran capaces de mirar en cualquier dirección de forma simultánea.

El límite llevaba intacto hace mucho tiempo. Si se hubiera mantenido de esa manera... los miserables a un lado, los inocentes en cualquier otro. Aún guardas el límite y siempre lo harás, solo que ahora es el mundo el que ha cambiado.

Identidad

Nombre: Alethea, Alison, Dan, Forsythe, Hayden, Lexi, Penelope, Trey, Trinity, Ward.

Apariencia: camión de la basura, solitario, corpulento, ardiente, bien arreglado.

Mirada: perspicaz, hundida, juzgadora, cruel, de cachorro.

Origen: el lado erróneo del camino, el lado erróneo del río Estigio, engendrado por antiguos monstruos, visiones, veía mucho noir de pequeño.

Tu trasfondo

Alguien logró escapar de ti, un alma maldita y malvada escondida entre los puros. Lo has rastreado. Obtienes dos hebras sobre él.

No terminas de encajar. Ganas una condición.

Hebras y fichas

Yo oscuro

Lo intentas todo por ser un buen chico pero vienes de un lugar demasiado malo. Admítelo: eres una bestia sarnosa del infierno. Has nacido para gruñir y morder. Cualquiera que se te acerque debe ser separada de tu lado, violentamente si es necesario. Debes volver a las sombras, arrastrando contigo a los condenados. Escapas de tu Yo oscuro cuando eres interrumpido por un héroe virtuoso o cuando el poder del amor verdadero atempera tu determinación.

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 cerbero.
- Coge otro movimiento del cerbero.
- Coge un movimiento de cualquier otra piel.
- Coge un movimiento de cualquier otra piel.
- Tienes **Serpientes en tu espalda**.

Condiciones

Movimientos del cerbero

Empiezas con *perro guardián* y escoge uno más:

● *Perro guardián*

Existes en el espacio intersticial que hay entre dos comunidades: una que brilla con su propia luz y la otra que está condenada bajo su propia sombra. Es tu deber guardar ese lugar.

Ganas experiencia cada vez que llevas a alguien del lado incorrecto a aquel al que realmente pertenece.

○ *Árbitro*

Cuando impones una condición en alguien, gana experiencia.

○ *Escava más ondo*

Cuando contemplas el abismo olismiendo los trapos sucios de alguien añade un +1 a la tirada. Con un 10 o más quien interprete al personaje te contará un secreto y podrás elegir si le otorgas una condición para reflejar lo que has aprendido.

○ *Leal*

El que más hebras tenga sobre ti será tu amo. Cuando realices una acción para proteger o ayudar a tu amo, añade un +1 a tu tirada y deja que ganen una hebra más sobre ti.

Cuando te conviertes en tu Yo oscuro tu amo actual pierde todas las hebras que tenía sobre ti.

○ *Primero ladra, luego muere*

Cuando sacas ventaja con una condición que impusiste sobre alguien añades un +2 en lugar del +1.

○ *Forastero condenado*

Cuando intentes alejar de ti a los demás o escapar de sus cuidados puedes sacar ventaja de tus propias condiciones para añadirlas a tu tirada.

○ *Falsas acusaciones*

Cuando descubres una injusticia que ha estado escondida o encubierta añades un +1 a tus tiradas para sacarla a la luz y solucionarla lo más rápido posible.

Movimiento sexual

Cuando tienes sexo con alguien, cuéntale por qué no perteneces a su mundo. Si está conforme, recibes una condición para reflejarlo. Si no está de acuerdo, gana una hebra sobre él.