

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.