

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.