

Haz interesante la vida de cada personaje.
Mantén salvaje la historia.
Di lo que piden las reglas.
Di lo que pide la honestidad.

Referencias para los Jugadores

- para Monsterhearts 2 -

Cerrarle la boca a alguien ⁽²⁰⁾

Cuando le cierras la boca a alguien, tira **frío**. Con un 10 o más, escoge una de las reacciones a continuación. Con 7-9, escoge una de las reacciones, pero das una mala impresión y te dan una condición a cambio.

- * Pierde una hebra sobre ti.
- * Si no tiene hebras sobre ti, ganas una sobre esa persona.
- * Ganas una condición.
- * Recibes un avance. → +1 en tu próxima tirada

Contemplar el abismo ⁽²⁴⁾

Cuando contemplas el abismo, di qué estás buscando y tira **oscuro**. Con un 10 o más, el abismo te muestra una visión lúcida y recibes un avance para abordarlo. Con 7-9 el abismo te muestra visiones confusas y alarmantes, pero aun así tienes tu respuesta.

Excitar a alguien ⁽¹⁸⁻¹⁹⁾

Cuando excitas a alguien, tira **sexy**. Con un 10 o más, ganas una hebra sobre el otro y este escoge una de las reacciones a continuación. Con 7-9, puede darte una hebra o escoger una de las reacciones.

- * Me entrego a ti.
- * Prometo algo que creo que quieres.
- * Me avergüenzo y actúo de forma extraña.

Huir ⁽²³⁾

Cuando huyes, tira voluble. Con un 10 o más, huyes a un lugar seguro. Con 7-9 escapas y escoge una opción:

- * Corres hacia algo peor.
- * Montas una escena.
- * Dejas algo atrás.

No atracción ⁽²³⁾

Si alguien hace objetivo a tu personaje con *excitar a alguien* pero no es posible que tu personaje se excite en esa situación, házselo saber. En cambio, cuenta como una tirada de *cerrarle la boca a alguien* usando *sexy*.

Liarse a hostias ⁽²²⁾

Cuando te lías a hostias, tira voluble. Con 10 o más, le haces daño y tu oponente se queda sin habla por un momento antes de que pueda reaccionar. Con 7-9 le haces daño y escoge una opción:

- * Aprende algo sobre tu verdadera naturaleza y gana una hebra sobre ti.
- * El MC decide cómo de malo resulta ser el daño.
- * Te vuelves tu yo oscuro.

Mantener la calma ⁽²¹⁾

Cuando mantienes la calma y actúas a pesar del miedo, di a qué temes y tira frío. Con un 10 o más, mantienes la calma y ganas conocimiento: pregunta al MC algo sobre la situación y recibe un avance para actuar sobre dicha información. Con 7-9, el MC te dirá cómo tus acciones te dejan vulnerable y cómo puedes escoger entre regular o seguir adelante.

Tirar de las hebras ⁽²⁶⁾

Las hebras representan el poder emocional que tienes sobre los demás. Cuando gastas una hebra sobre alguien, escoge una opción:

- * Tiéntale a hacer lo que quieres.
- * Dale una condición.
- * Añade uno a tu tirada en su contra.
- * Añade uno al daño que le hagas.

Experiencia ⁽³⁴⁾

Cada vez que falles una tirada (6 o menos), ganas uno de experiencia. Con cinco puntos obtienes un progreso.

Daño ⁽²⁷⁾

Cuando los personajes son heridos reciben daño y se registra en los triángulos. Uno muere cuando se han marcado los cuatro daños.

- * 1 de daño significa dejar marca.
- * 2 de daño significa necesitar tratamiento médico.
- * 3 de daño significa dejarte destrozado.

Curación ⁽²⁸⁻²⁹⁾

Cuando inviertes tiempo en sanar tus heridas puedes curar 1 daño por sesión. Si alguien te acompaña mientras curas tus heridas y lo hace de forma delicada e íntima (tal vez bajo connotaciones eróticas), puedes curarte 1 daño adicional.

Evitar la muerte ⁽³⁰⁾

Para evitar la muerte, borra todo el daño y escoge una opción:

- * Te conviertes en tu yo oscuro.
- * Piedes todas las hebras que tengas sobre todo el mundo.

Condiciones ⁽³¹⁻³³⁾

Si recibes ventaja de una condición que tenga alguien mientras haces un movimiento en su contra, añade +1 a tu tirada. Una condición se va cuando el personaje realiza una acción apropiada para librarse de ella o deja de importar al grupo más amplio.

Pandillas ⁽³⁵⁾

Añade +1 a las tiradas y al daño cuando te ayuda tu pandilla.

*Haz interesante la vida de cada personaje.
Mantén salvaje la historia.
Di lo que piden las reglas.
Di lo que pide la honestidad.*

Referencias para el MC

- para Monsterhearts 2 -

Principios

- * Abraza el melodrama.
- * Dirígete a los personajes, no a los jugadores.
- * Haz que los monstruos parezcan humanos y viceversa.
- * Haz que las etiquetas importen.
- * Dales a todos una vida complicada.
- * Encuentra el gancho.
- * Haz preguntas provocativas y construye desde las respuestas.
- * Sé fan de los protagonistas.
- * Trata a los secundarios como si fuesen coches robados.
- * Dales a los secundarios motivaciones simples y divisivas.
- * A veces, renuncia a tomar decisiones.

Reacciones

- * Júntalos.
- * Sepáralos.
- * Diles las posibles consecuencias y pregunta.
- * Haz daño (como se ha establecido).
- * Toma medidas drásticas.
- * Haz que su movimiento se vuelva en su contra.
- * Piensa en la peor consecuencia posible.
- * Expón un secreto peligroso a la persona equivocada.
- * Toma una hebra sobre alguien.
- * Pregona el abismo.
- * Activa su yo oscuro.
- * Pregunta a cada turno: “¿Qué haces?”

Preparar la partida

- * Reunir suministros (58)
- * Explicar las premisas y los roles (59)
- * Presenta las herramientas de seguridad (60)
- * Pueblos (opcional) (60)
- * Escoger las pieles (61)
- * Escoger identidades (62)
- * Establecer la ambientación (63)

- * Explicar la interpretación (65)
- * Explicar los movimientos y hebras (66)
- * Escoger los valores y movimientos (67)
- * Enseña reaccionando (68)
- * Establecer trasfondos (69)
- * Estableces la lista de asientos (70)
- * Comienza a jugar (102 a 104)

La primera escena

Empieza en el aula y usa tus principios para crear tensiones. Si estás impaciente por hacer que la historia fluya, estas tres opciones son muy fiables:

- * Pon en escena una desaparición.
- * Organiza una fiesta.
- * Pide una pelea.

Progresos de temporada

Cuando alguien llega a su quinto progreso se desbloquean los progresos de temporada para todos (hay una sesión más y luego termina la temporada).

- * Cambiar la piel de tu personaje.
- * Redescribir tu yo oscuro.
- * Jubilar a tu personaje y crear uno nuevo.
- * Ganar dos de los movimientos de madurar

Movimientos de madurar

Hacer sentirse bien

Cuando haces sentirse bien a alguien, tira sexy. Con un 10 o más, escoge dos de las siguientes opciones:

- * El otro recibe un avance.
- * El otro elimina una condición.
- * El otro marca experiencia.
- * Recibes un avance.

Con 7-9 los puedes tentar a hacer lo que quieras, como si acabases de gastar una hebra.

Poner en evidencia

Cuando pones en evidencia a alguien, tira frialdad. Con un 10 o más, escoge una de las siguientes. Con 7-9, escoge una de las siguientes, pero das una mala impresión y recibes una condición a cambio.

- * El otro pierde una hebra sobre alguien.
- * El otro se queda sin habla, se derrumba o se larga.

Intervenir en un acto violento

Cuando intervienes en un acto violento contra otro, tira voluble. Con un 10 o más, te interpones y necesitan ocuparse de ti antes. Sea quien sea a quien estás protegiendo, puede reaccionar y recibe un avance para su acción. Con 7-9 estás en medio del fregado y el agresor escoge entre lo siguiente:

- * Retrocede.
- * Se lleva el daño que quieras hacerle cuando se abre paso.
- * Redirige la violencia contra ti.

Compartir tu dolor

Cuando compartes tu dolor, tira oscuro. Con un 10 o más, escoge dos. Con 7-9, escoge una:

- * Quítate una condición.
- * Quita una condición de alguien que te escuchase.
- * Recibe un avance para ayudarte.
- * Aquel los que te escucharon reciben un avance para ayudarte.

Hebras de los personajes secundarios

Puedes gastar hebras de un secundario en un protagonista con estas cuatro opciones:

- * Dale un pto. de experiencia por hacer lo que quieras.
- * Ponle una condición.
- * Añade +1 al daño que le haces.
- * Embóscale con una reacción, construyendo y destruyendo.

Villanos

Si un secundario se vuelve importante puedes darle algo más de estructura e inspiración para interpretarlo:

- * Escribe un principio personalizado para interpretarlo.
- * Escribe una reacción personalizada para el villano.