

LA AGRAVIADA

NOMBRE

ASPECTO

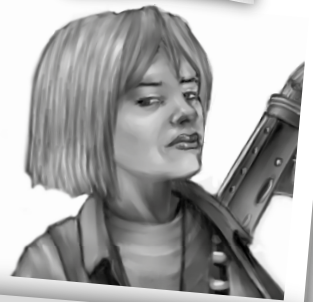
EQUIPO

HISTORIA

Encanto Frialdad Agudeza Dureza Sobrenatural

SUBIR NIVEL

SUERTE



DAÑO



INESTABLE

Pérdida

Mi Presa

Mejoras

- +1 Dureza (máx. 3) +1 Frialdad (máx.2) +1 Agudeza (máx.2) +1 Sobrenatural (máx.2)
- +1 movimiento de Agraviada.
- Refugio como Experta y +2 opciones +1 opciones.
- +1 movimiento de otro libreto.

Mejoras Avanzadas

- Ganas +1 a cualquier valor (máximo +3).
- Cambia el libreto de esta cazadora por uno nuevo.
- Crea un segundo cazador para jugar con él, además de con esta.
- Marca dos movimientos básicos y conviértelos en movimientos avanzados.
- Marca otros dos movimientos básicos y conviértelos en movimientos avanzados.
- Retira a esta cazadora del juego. Quedará totalmente a salvo.
- Rastreas al monstruo (o monstruos) concreto responsable de tu pérdida. El Guardián escribirá el siguiente misterio para que trate sobre él.
- Cambia el blanco de tu furia vengativa. Elige una nueva especie de monstruos. **Conozco a mi presa** pasa ahora a aplicarse a ellos.

Conozco a mi presa:

Obtienes +1 continuo cuando sabes que estás investigando, persiguiendo o luchando contra la clase de monstruo que provocó tu pérdida.

Berserker:

No importa cuánto daño recibas, siempre puedes seguir adelante (hasta que la lucha termine). Durante una pelea, el Guardián no puede utilizar contra ti los movimientos de daño y no puedes morir. Cuando la pelea termina, todo el daño que no has recibido cae sobre ti y provoca su efecto de la forma normal.

Nunca más:

Durante el combate, puedes usar **proteger a alguien** sin tener que hacer tirada, como si hubieras sacado un 10+ en ella, pero no puedes elegir la opción “sufrir poco daño”.

Lo que no me mata... :

Si has recibido daño durante una pelea, ganas +1 continuo hasta que la pelea termine.

Fervor:

Cuando **manipulas a alguien**, tira +Dureza en lugar de +Encanto.

La seguridad es lo primero:

Tienes en tu equipamiento unas protecciones adicionales improvisadas, que te proporcionan +1 armadura (máximo armadura 2).

Cirugía improvisada:

Cuando practiques cirugía rápida e improvisada a cualquier persona (incluida a ti misma), tira +Friedad. Con un 10+, todo va bien y esta acción cuenta como unos primeros auxilios normales (además de estabilizar las heridas y curar 1 daño). Con un 7-9, cuenta como unos primeros auxilios normales y además eliges uno de los siguientes:

- ⊕ Las heridas se estabilizan, pero el paciente recibe -1 futuro.
- ⊕ Curas 1 daño y estabilizas las heridas por ahora, pero el perjuicio volverá más tarde como 2 daños y las heridas pasarán a estar inestables.
- ⊕ Curas 1 daño y estabilizas las heridas, pero el paciente recibe -1 continuo hasta que la cirugía sea corregida apropiadamente.

Las herramientas importan:

Recibes +1 para **patear culos** cuando usas tu arma característica (ver “equipamiento”).

Movimiento 1

Movimiento 2