

LA DIVINA

NOMBRE

ASPECTO

EQUIPO

HISTORIA

Encanto

Frialdad

Agudeza

Dureza

Sobrenatural

SUBIR NIVEL

SUERTE

DAÑO



INESTABLE

=====

Misión

Mejoras

- +1 Dureza (máx.3) +1 Frialdad (máx.2) +1 Encanto (máx.2) +1 Agudeza +1 Sobrenatural (máx.2)
- +1 movimiento de Divina.
- Obtienes un ser divino inferior como aliado. Ha sido enviado desde arriba para ayudarte en tu misión.
- +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.
- Borrar la marca de una casilla de suerte tachada de tu libreto.
- Cambia tu misión. Elige una misión diferente de entre las opciones normales o crea una misión nueva (de acuerdo con el Guardián)

Jefes del Más Allá:

Al comienzo de cada misterio, tira +Sobrenatural. Con un 10+, tus superiores te dirán que hagas algo sencillo. Con un 7-9, te dirán que hagas algo complicado o difícil. En ambos casos, puedes hacerles en ese momento una de las preguntas del movimiento **investigar un misterio**. Con un fallo, se te requerirá que hagas algo terrible. Si no cumples las órdenes, no podrás usar otra vez este movimiento hasta que hayas enmendado tu fracaso.

Alas de ángel:

Puedes ir instantaneamente a cualquier lugar que hayas visitado antes o junto a una persona que conozcas bien. Cuando lleves contigo a una o dos personas, tira +Sobrenatural. Con un 10+, todos vais donde querías. Con un 7-9, no lo consigues del todo. O bien os separáis o aparecéis en el lugar incorrecto.

Lo que necesito, cuando lo necesito:

Puedes guardar cualquier objeto pequeño que poseas en un espacio mágico al que nadie más puede acceder. Podrás recuperar en cualquier momento cualquier cosa que hayas almacenado allí (aparecerá en tu mano).

Calmar:

Cuando hables con alguien durante unos cuantos segundos con voz tranquila, podrás calmarlo y bloquear el pánico, la ira o las emociones negativas que sienta. Funcionará incluso si aquello que lo perturbó continúa estando presente, siempre que el objetivo pueda escuchar tu voz.

Imponer las manos:

Tu toque puede sanar las heridas y la enfermedad. Cuando impones tus manos sobre alguien herido, tira +Frialdad. Con un 10+, curarás 2 daños o una enfermedad y, además, las heridas quedarán estabilizadas. Con un 7-9, podrás curar el mismo daño o enfermedad que con un 10+, pero tú recibirás ese mismo daño o enfermedad. Con un fallo, tu aura le provocará daño adicional al objetivo.

Expulsar el mal:

Puedes desterrar de tu presencia a una criatura antinatural. Tira +Dureza. Con un 10+, la criatura queda desterrada. Con un 7-9, llevará un poco de tiempo que el destierro tenga efecto (la criatura dispondrá de tiempo para realizar una o dos acciones). En cualquier caso, la criatura desterrada estará incólume y no tendrás ningún control sobre el lugar al que irá a parar. Este movimiento puede utilizarse contra cazadores antinaturales (por ejemplo, el Monstruoso). Con un fallo, algo retiene aquí a la criatura. Eso es malo.

Castigar:

Tu cuerpo y tu arma divina siempre se consideran una debilidad del monstruo contra el que luches. Tus ataques sin armas se consideran [daño 2, inmediato, mano, desastre].

Movimiento 1

Movimiento 2