

EL ELEGIDO

NOMBRE

ASPECTO

EQUIPO

HISTORIA

Encanto

Frialdad

Agudeza

Dureza

Sobrenatural

SUBIR NIVEL

SUERTE



DAÑO



INESTABLE

Destino

Tu arma especial

Mejoras

- +1 Encanto(máx.3) +1 Frialdad (máx.3) +1 Agudeza (máx.3) +1 Dureza (máx.3) +1 Sobrenatural (máx.3)
- +1 movimiento de Elegido.
- Ganas un **Aliado**.
- +1 movimiento de otro libreto.

Mejoras Avanzadas

- Ganas +1 a cualquier valor (máximo +3).
- Cambia el libreto de este cazador por uno nuevo.
- Crea un segundo cazador para jugar con él, además de con este.
- Marca dos movimientos básicos y conviértelos en movimientos avanzados.
- Marca otros dos movimientos básicos y conviértelos en movimientos avanzados.
- Retira a este cazador del juego. Quedará totalmente a salvo.
- Borra una de tus etiquetas de perdición, y (opcionalmente) una de tus etiquetas heroicas. Has cambiado ese aspecto de tu destino.

■ **Juguete del destino:**

Al comienzo de cada misterio, tira +Sobrenatural para conocer qué se revela sobre tu futuro inmediato. Con un 10+, el Guardián revelará un detalle útil acerca del misterio que se aproxima. Con un 7-9, recibirás un indicio vago sobre el mismo. Con un fallo, te va a ocurrir algo malo.

■ **Estoy aquí por una razón:**

Estás destinado a hacer algo. Junto con el Guardián, idea los detalles basándote en tu destino. No podrás morir hasta que ese hecho suceda. Si mueres durante la partida, deberás gastar un punto de suerte. A continuación, de alguna manera, te recuperarás o serás devuelto a la vida. Una vez que tu tarea haya sido completada (o cuando hayas utilizado toda tu suerte), la suerte estará echada.

□ **Entrar a lo grande:**

Cuando entras de forma espectacular en una situación peligrosa, tira +Frialdad. Con un 10+, todos los involucrados se detendrán para mirarte y escucharte hasta que termines tu discurso inicial. Con un 7-9, elige una persona o monstruo para que se detenga, te mire y te escuche hasta que termines de hablar. Con un fallo, todos los enemigos presentes considerarán que eres la mayor amenaza.

□ **Devastador:**

Cuando infliges daño, puedes causar +1 daño.

□ **Diligente:**

Cuando tu destino enseñe su cara malvada y actúes de acuerdo con cualquiera de tus etiquetas de destino (heroicas o de perdición), te anotarás experiencia. Si has actuado de acuerdo con una etiqueta heroica, recibes +1 futuro.

□ **Invencible:**

Siempre se considera que tienes [armadura 2] (no se acumula con otras protecciones).

□ **Resiliencia:**

Te curas más rápido de lo normal. Siempre que el daño que hayas sufrido sea sanado, te curarás 1 punto adicional. Además, a efectos de los movimientos de daño del Guardián, tus heridas se consideran como de 1 daño menos de su valor real.

Movimiento 1

Movimiento 2