

LA EXPERTA

NOMBRE

ASPECTO

EQUIPO

HISTORIA

Encanto

Frialdad

Agudeza

Dureza

Sobrenatural

SUBIR NIVEL

SUERTE



DAÑO



INESTABLE

Refugio

Mejoras

- +1 Agudeza (máx.3) +1 Encanto (máx.2) +1 Frialdad (máx.2) +1 Sobrenatural (máx.2)
- +1 movimiento de Experta.
- Añade otra opción a tu refugio.
- +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.

He leído sobre este tipo de cosas:

Cuando **actúas bajo presión**, tira +Agudeza en lugar de +Frialdad.

Suelo tener razón:

Cuando un cazador acude a ti en busca de consejo sobre un problema, aconséjale y dale tu opinión sincera. Mientras actúe siguiendo tu consejo, el cazador recibe +1 continuo. Además, te anotas experiencia.

Preparativos:

Cuando necesitas algo inusual o raro, tira +Agudeza. Con un 10+, lo tienes aquí y ahora. Con un 7-9 lo tienes, pero no está aquí y conseguirlo llevará algún tiempo. Con un fallo, sabes dónde está, pero es un lugar realmente malo.

No era tan malo como parecía:

Una vez por misterio, puedes intentar seguir adelante a pesar de tus heridas. Tira +Frialdad. Con un 10+, te curas 2 daños y estabilizas tus heridas. Con un 7-9, eliges entre estabilizar tus heridas o curarte 1 daño. Con un fallo, era peor de lo que parecía: el Guardián puede usar sobre ti un movimiento de daño o hacer que tus heridas pasen a estar inestables.

Golpe preciso:

Cuando infliges daño a un monstruo, puedes apuntar a un punto débil. Tira +Dureza. Con un 10+, causas +2 daños. Con un 7-9, causas +1 daño. Con un fallo, dejas la guardia baja para que el monstruo te golpee.

La mujer (o el hombre) del plan:

Al comienzo de cada misterio, tira +Agudeza. Con un 10+, ganas 2 puntos de reserva y con un 7-9 ganas 1 punto de reserva. Gasta la reserva para estar donde necesites estar, preparada y lista. Con un fallo, el Guardián gana 1 punto de reserva que puede gastar para situarte en el peor lugar, desprevenida y sin preparar.

Pasado Oscuro:

Antes de convertirte en una de las buenas tuviste escauceos con la peor forma de artes mágicas. Si rebuscas en tus recuerdos algo que sea relevante para el caso que te ocupa, tira +Sobrenatural. Con un 10+, hazle al Guardián dos preguntas de la lista de abajo. Con un 7-9, haz una. Con un fallo, de todas formas puedes hacer una pregunta, pero eso significará que fuiste personalmente cómplice de crear la situación a la que ahora te enfrentas.

Las preguntas son:

- ⊕ Cuando me enfrenté con esta criatura (o una de su tipo), ¿qué aprendí?
- ⊕ ¿Qué magia negra conozco que podría ser de ayuda para esto?
- ⊕ ¿Conozco a alguien que podría estar detrás de esto?
- ⊕ ¿A quién conozco que pueda ayudarnos ahora mismo?

Movimiento 1

Movimiento 2