

LA INICIADA

NOMBRE

ASPECTO

EQUIPO

HISTORIA

Encanto

Frialdad

Agudeza

Dureza

Sobrenatural

SUBIR NIVEL

SUERTE



DAÑO



INESTABLE

Secta

Mejoras

- +1 Sobrenatural (máx.2) +1 Frialdad (máx.2) +1 Agudeza (máx.2) +1 Dureza (máx.2)
- +1 movimiento de Iniciado.
- Obtienes el mando de tu capítulo de la secta.
- Obtienes bajo tu mando un equipo de la secta.
- +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.
- Te conviertes en la líder (o en la líder de facto) de toda la secta.

Movimiento 1

Movimiento 2

■ **Cuanto estás en buenas relaciones con la secta:**

Al comienzo de cada misterio, tira +Encanto. Con un 10+, la secta te proporciona alguna información útil o ayuda de campo. Con un 7-9, recibes una misión relacionada con el misterio y, si la cumples, recibirás algo de información o ayuda. Con un fallo, te ordenará que hagas algo malo. Si fracasas en una misión o rechazas una orden, tendrás problemas con la secta hasta que lo expíes.

□ **Antiguas artes de lucha:**

Cuando usas un arma de mano anticuada, infliges +1 daño y obtienes +1 siempre que tires para **proteger a alguien**.

□ **Místico:**

Cada vez que utilices con éxito **usar magia**, recibes +1 futuro.

□ **Futuros:**

La secta tiene profecías antiguas o técnicas de adivinación para predecir el futuro. Una vez por misterio, puedes usarlas. Si contemplas lo que reserva el futuro, tira +Sobrenatural. Con un 10+, ganas 3 puntos de reserva, con un 7-9 ganas 1 punto de reserva. Con un fallo, recibes información defectuosa y el Guardián decide cómo te afecta eso.

Gasta tu reserva para:

- ⊕ Tener preparado un objeto útil.
- ⊕ Estar en algún lugar en el que se te necesita, justo a tiempo.
- ⊕ Obtener +1 futuro o dar +1 futuro a otro cazador.
- ⊕ Avisar retroactivamente a alguien de un ataque, de modo que dicho ataque no suceda.

□ **Juramento sagrado:**

Puedes vincularte a una única meta, pero deberás dejar algo de lado durante tu búsqueda (por ejemplo, el habla, el sustento - excepto el pan y el agua -, el alcohol, mentir, el sexo, etc.). El Guardián debe estar de acuerdo y debería ser algo que iguale la importancia y dificultad de la meta. Mientras cumplas tu juramento y te esfuerces para alcanzar tu meta, te anotas experiencia al final de cada sesión y obtienes +1 en cualquier tirada que te ayude directamente a conseguir el objetivo. Si rompes el juramento, recibes -1 futuro hasta que lo hayas expiado.

□ **Mano amiga:**

Cuando tienes éxito al **ayudar** a otro cazador, este gana +2 en lugar del habitual +1.

□ **Mentor:**

Tienes un mentor en la secta. Ponle un nombre. Cuando contactes con tu mentor en busca de información, tira +Agudeza. Con un 10+, consigues una respuesta, sin mayor problema. Con un 7-9 tú eliges: está ocupado, no te puede ayudar o responde a la pregunta pero le debes un favor. Con un fallo, tu pregunta provoca problemas.

□ **Aprendiz:**

Tienes un aprendiz. Ponle un nombre. Tu trabajo es enseñarle los caminos de la secta. Cuenta como un aliado de tipo Subordinado (motivación: seguir tus instrucciones al pie de la letra).

□ **Esa antigua magia negra:**

cuando utilizas **usar magia**, puedes elegir como efecto hacer una pregunta del **movimiento investigar** un misterio.