

EL MONSTRUOSO

NOMBRE

ASPECTO

EQUIPO

HISTORIA

Encanto

Frialdad

Agudeza

Dureza

Sobrenatural

SUBIR NIVEL

SUERTE



DAÑO



INESTABLE

Raza

Maldición

Ataque Natural

Mejoras

- +1 Encanto (máx.2) +1 Frialdad (máx.2) +1 Agudeza (máx.2) +1 Dureza (máx.2)
- +1 movimiento de Monstruoso.
- Obtienes un refugio, igual que el de la Experta, con dos opciones.
- Elige otra forma de ataque natural.
- +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.
- Libérate de la maldición de tu especie. Tu maldición ya no se aplica, pero recibes -1 Sobrenatural.
- Te vuelves malvado (otra vez). Jubila a este personaje, que se convierte en una de las amenazas del Guardián.

Immortal:

No envejeces ni enfermas y, cuando te infligen daño, recibes 1 daño menos.

Atractivo sobrenatural:

Tira +Sobrenatural en lugar de +Encanto cuando **manipulas a alguien**.

Fuerza impía:

Tira +Sobrenatural en lugar de +Dureza cuando **pateas culos**.

Incorpóreo:

Puedes moverte libremente a través de los objetos sólidos (pero no de las personas).

Velocidad preternatural:

Te desplazas mucho más rápido que la gente normal. Recibes +1 continuo cuando persigues, huyes o corres.

Garras de la bestia:

Todos tus ataques naturales obtienen +1 daño.

Dominio mental:

Cuando miras fijamente a los ojos de un humano normal y ejerces tu voluntad sobre él, tira +Encanto. Con un 10+, ganas 3 puntos de reserva. Con un 7-9, ganas 1 punto de reserva. Puedes gastar tu reserva para darle una orden a ese humano. La gente normal obedecerá, sea cual sea la orden. Los cazadores pueden decidir si lo hacen o no. Si lo hacen, se anotan experiencia.

Vitalidad inextinguible:

Cuando has recibido daño, puedes curarte a ti mismo. Tira +Frialdad. Con un 10+, te curas 2 daños y estabilizas tus heridas. Con un 7-9, te curas 1 daño y estabilizas tus heridas. Con un fallo, tus heridas empeoran.

Negociador oscuro:

Además de con personas, puedes utilizar el movimiento **manipular a alguien** con monstruos que sean capaces de razonar y hablar.

Vuelo:

Puedes volar.

Cambiaformas:

Puedes cambiar tu forma (normalmente por una de animal). Decide si solo tienes una forma a la que puedes cambiar o si tienes varias (y detállalas). Obtienes +1 a **investigar un misterio** cuando usas los sentidos superiores de una de tus formas corporales alternativas (por ejemplo, el olfato de un lobo o la vista de un águila).

Algo prestado:

Elige un movimiento de un libreto de cazador que actualmente no esté en juego.

Movimiento 1

Movimiento 2