

# EL MUNDANO

NOMBRE

ASPECTO

EQUIPO

HISTORIA

Encanto  Frialdad  Agudeza  Dureza  Sobrenatural

SUBIR NIVEL

SUERTE



DAÑO



INESTABLE

## Mejoras

- +1 Frialdad (máx.2)  +1 Encanto (máx.3)  +1 Agudeza (máx.2)  +1 Dureza (máx.2)
- +1 movimiento de Mundano.
- Recupera un punto de suerte que tengas tachado.
- +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.
- Borrar la marca de una casilla de suerte tachada de tu libreto
- Borrar la marca de una casilla de suerte tachada de tu libreto

### ☐ Siempre la víctima:

Cuando otro cazador utilice **proteger a alguien** para protegerte, se anota experiencia. Cada vez que un monstruo te captura, te anotas experiencia.

### ☐ ¡Ups!:

Si quieres ir a dar con algo importante, díselo al Guardián. Encontrarás algo importante y útil, aunque no tiene que estar necesariamente relacionado con tus problemas inmediatos.

### ☐ ¡Salgamos de aquí!:

Si puedes **proteger a alguien** diciéndole lo que debe hacer o llevándolo hasta la salida de un lugar, tira +Encanto en lugar de +Dureza.

### ☐ Botón del pánico:

Cuando necesites escapar, di la ruta que vas a intentar tomar y tira +Agudeza.

⊕ Con un 10+, ya estás fuera de peligro y sin problemas.

⊕ Con un 7-9, puedes irte o quedarte, pero si te vas te costará algo (dejas algo atrás o algo se viene contigo).

⊕ Con un fallo, te capturan durante la huida.

### ☐ El poder del corazón:

Si durante una pelea con un monstruo **ayudas a alguien**, no tiras +Frialdad. Ayudas automáticamente como si hubieras sacado un 10 en la tirada.

### ☐ Confía en mí:

Cuando le cuentas la verdad a una persona normal para así protegerla del peligro, tira +Encanto. Con un 10+, hará lo que le has dicho que debería hacer, sin preguntas. Con un 7-9, lo hace, pero el Guardián elige uno de los siguientes:

◇ Primero te hace una pregunta difícil.

◇ Se demora y titubea un poco.

◇ Tiene una idea “mejor”.

Con un fallo, va a pensar que estás loco o que, además, posiblemente eres peligroso.

### ☐ ¿Qué podría salir mal?:

Siempre que cargues contra un peligro inminente sin pararte a evaluar tus probabilidades, ganas 2 puntos de reserva. Puedes gastar tu reserva para:

◇ Infligir +1 daño.

◇ Reducir en 1 el daño que ha sufrido alguien.

◇ Obtener +2 futuro en una tirada de **actuar bajo presión**.

### ☐ No te preocupes, voy a mirar:

Siempre que te vas por tu cuenta para comprobar algún lugar (o algo) siniestro, te anotas experiencia.

## Movimiento 1

## Movimiento 2