

LA PROFESIONAL

NOMBRE

ASPECTO

EQUIPO

HISTORIA

Encanto

Frialdad

Agudeza

Dureza

Sobrenatural

SUBIR NIVEL

SUERTE



DAÑO



INESTABLE

Agencia

Mejoras

- +1 Encanto (máx.2) +1 Frialdad (máx.3) +1 Agudeza (máx.2) +1 Dureza (máx.2)
- +1 movimiento de Profesional.
- Añade a tu agencia una nueva etiqueta de recurso o cambia una etiqueta de traba burocrática.
- Consigue el mando de un equipo de cazadores de monstruos de la agencia.
- +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.
- Consigue que todos o algunos de los cazadores de los demás jugadores sean contratados por tu Agencia. Ellos obtienen el movimiento **cuando tratas con la agencia**, además del sueldo y los beneficios.

Cuando tratas con la agencia:

Cuando solicites ayuda o equipo, o para poner excusas por un fracaso, tira +Agudeza. Con un 10+, lo haces bien (tu petición de equipo o personal es aprobada, o tu descuido pasa desapercibido). Con un 7-9, las cosas no son tan geniales. Consigues lo que necesitas para el trabajo, pero puede que tus superiores te machaquen y habrá consecuencias. Con un fallo, la has fastidiado. Puede que te suspendan de empleo, que quedes bajo investigación o simplemente que te castiguen. Por supuesto, no vas a conseguir ayuda hasta que lo resuelvas todo.

Reprímelo:

Si quieres, puedes recibir un bonificador de hasta +3 cuando **actúas bajo presión**. Por cada +1 que utilices, el Guardián gana 1 punto de reserva. Esa reserva la puede gastar más tarde (a razón de 1 a 1) para imponerte un -1 en cualquier movimiento (excepto en **actuar bajo presión**).

Imperturbable:

Recibes +1 Frialdad (valor máximo +3).

Alerta en el campo de batalla:

Siempre sabes lo que está ocurriendo a tu alrededor y con lo que debes tener cuidado. Recibes +1 armadura (máximo 2 armadura), además de la que te proporcione tu equipamiento.

No se deja a nadie atrás:

En combate, cuando **ayudas a alguien** a escapar, tira +Agudeza. Con un 10+, lo sacas de allí sin problemas. Con un 7-9, eliges entre sacarlo de allí o no sufrir daño. Con un fallo, fracasas a la hora de sacarlo de allí y has atraído atención hostil.

Médico:

Tienes un botiquín completo de **primeros auxilios** y entrenamiento para curar a la gente. Cuando realizas **primeros auxilios**, tira +Frialdad. Con un 10+, el paciente queda estabilizado y se cura 2 daños. Con un 7-9 elige uno: o se cura 2 daños o sus heridas quedan estabilizadas. Con un fallo, le provocas al paciente 1 daño adicional. Este movimiento sustituye a la aplicación normal de **primeros auxilios**.

Movilidad:

Tienes un camión, furgoneta o coche diseñado para la cacería de monstruos. Elige dos cosas buenas y una cosa mala para el mismo.

⊕ **Cosas buenas:** espacioso, equipo de vigilancia, rápido, sigiloso, intimidatorio, clásico, botiquín de primeros auxilios, espacio para dormir, caja de herramientas, armas ocultas, discreto, blindado (+1 armadura en el interior), robusto, maletero enorme.

⊕ **Cosas malas:** ruidoso, llamativo, temperamental, abollado, traga combustible, incómodo, lento, viejo.

Genio táctico:

Cuando **interpretas una mala situación**, puedes tirar +Frialdad en lugar de +Agudeza

Movimiento 1

Movimiento 2