

EL SINIESTRO

NOMBRE

ASPECTO

EQUIPO

HISTORIA

Encanto

Frialdad

Agudeza

Dureza

Sobrenatural

SUBIR NIVEL

SUERTE



DAÑO



INESTABLE

Lado oscuro

Mejoras

- +1 Sobrenatural (máx.3) +1 Encanto (máx.2) +1 Frialdad (máx.2) +1 Agudeza (máx.2)
- +1 movimiento de Siniestro.
- Cambia algunas de tus etiquetas de lado oscuro (o todas).
- Obtienes una biblioteca mística, igual que la opción del refugio de la Experta.
- +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.
- Descubres cómo utilizar tus poderes a un precio menor. Borra permanentemente una etiqueta de lado oscuro.

Telepatía:

Puedes leer los pensamientos de la gente y colocar palabras dentro de sus mentes. Esto te puede permitir **investigar un misterio** o **interpretar una mala situación** sin necesidad real de tener que hablar. También puedes **manipular a alguien** sin tener que hablar. Sigues teniendo que hacer las tiradas para esos movimientos de la forma normal, pero la gente no se espera lo sobrenatural que resulta tu comunicación mental.

Maleficio:

Cuando pronuncias un conjuro (con **usar magia**), además de los efectos normales puedes elegir uno de los siguientes:

- ⊕ El objetivo contrae una enfermedad.
- ⊕ El objetivo sufre de inmediato daño [daño 2, mágico, ignora armadura].
- ⊕ El objetivo rompe algo preciado o importante.

La mirada:

Puedes ver lo invisible, especialmente los espíritus y las influencias mágicas. Puedes comunicarte con los espíritus que veas y estos te darán más posibilidades de encontrar pistas cuando usas **investigar un misterio**. Tal vez incluso puedas hacer tratos con ellos.

Premoniciones:

Al inicio de cada misterio, tira +Sobrenatural. Con un 10+, obtienes una visión detallada sobre algo malo que aún está por ocurrir. Recibes +1 futuro para evitar que se convierta en realidad y te anotas experiencia si lo detienes. Con un 7-9, recibes imágenes borrosas de algo malo que aún está por ocurrir. Te anotas experiencia si lo detienes. Con un fallo, recibes una visión de algo malo que te va a suceder y el Guardián obtiene 3 puntos de reserva. Los puede gastar en relación 1 a 1 como penalizadores en las tiradas que hagas.

Presentimientos:

Cuando, en algún lugar en el que no te encuentras, está sucediendo algo malo (o está a punto de ocurrir), tira +Agudeza. Con un 10+, sabías dónde necesitabas ir, justo a tiempo para llegar a ese lugar. Con un 7-9, llegas al lugar tarde (a tiempo de intervenir, pero no de evitar completamente el suceso). Con un fallo, llegas al lugar justo a tiempo para meterte en problemas tú solito.

Conectar:

Puedes conectar tu mente con un monstruo o un esbirro. Tira +Sobrenatural. Con un 10+, ganas 3 puntos de reserva. Con un 7-9, ganas 1 punto de reserva. Con un fallo, el monstruo se percata de ti. Puedes gastar 1 punto de reserva para hacerle al Guardián una de las siguientes preguntas y además ganarás +1 continuo mientras actúes conforme a las respuestas:

- ⊕ ¿Dónde se encuentra la criatura ahora mismo?
- ⊕ ¿Qué planea hacer ahora mismo?
- ⊕ ¿A quién atacará a continuación?
- ⊕ ¿A quién considera la mayor amenaza contra él?
- ⊕ ¿Cómo puedo atraer su atención?

El gran mal de ojo:

Puedes usar tus poderes para **patear culos**. Tira +Sobrenatural en lugar de +Dureza. El ataque se considera como [daño 2, cerca, obvio, ignora-armadura]. Con un fallo, recibirás un contragolpe mágico.

Mala suerte:

Puedes forzar que ocurran coincidencias de la manera que quieras que sucedan. Cuando usas **mala suerte** sobre un objetivo, tira +Sobrenatural. Con un 10+, obtienes 2 puntos de reserva y con un 7-9 obtienes 1. Con un fallo, el Guardián obtiene 2 puntos de reserva para usarlos contra ti de forma similar. Gasta tu reserva para:

- ⊕ Interferir con un cazador, imponiéndole -1 futuro.
- ⊕ Ayudar a un cazador, proporcionándole +1 futuro (porque interfieres con su enemigo).
- ⊕ Interferir con lo que está tratando de hacer un monstruo, esbirro o espectador.
- ⊕ Infligir 1 daño al objetivo, provocado por un accidente.
- ⊕ El objetivo encuentra algo que dejaste para él.
- ⊕ El objetivo pierde algo que tú encontrarás pronto.

Movimiento 1

Movimiento 2