

# Ventajas

---

Además de los Atributos únicos y las habilidades humanas, los personajes cazadores tienen muchas **Ventajas** posibles al comenzar a jugar, desde tener facilidad con los idiomas hasta contar con un grupo de matones comprensivos y dispuestos a blandir bates. Al igual que todo lo demás, marcamos las Ventajas con puntos, generalmente en una escala de uno a cinco. No hay penalización por tener cero puntos en una Ventaja; eso es simplemente lo normal. Aunque pocas tiradas involucren directamente las Ventajas, el Narrador podría pedir una tirada de **Inteligencia + Lingüística** para descifrar los diarios personales de un vampiro sospechoso escritos en pergamino, o **Subterfugio + Contactos** para propagar un rumor sobre ese vampiro sospechoso entre la demimonde del centro de la ciudad.

Las Ventajas se dividen en **Méritos** y **Backgrounds**. El reverso de las Ventajas, los **Defectos**, causan problemas continuos para el personaje.

## Méritos

---

Los Méritos describen habilidades innatas, dones y simplemente buena fortuna inherente al personaje: física, mental y social. Aunque algo podría cambiar durante el transcurso de la historia, especialmente cuando se desata una extraña magia inexplicable, los Méritos de los personajes suelen permanecer bastante constantes a lo largo de la trama.

## Lingüística

---

Cada personaje tiene una fluidez perfecta en su lengua materna y (a menos que el jugador y el Narrador tengan una razón para declarar lo contrario) en el idioma dominante del entorno de la crónica. Por ejemplo, un vampiro libanés en una crónica ambientada en la Ciudad de México puede hablar y leer árabe y español. Los Narradores pueden optar por permitir que los Cazadores cuya lengua materna coincida con la del entorno tomen un segundo idioma de todos modos.

Cada punto en Lingüística permite al personaje hablar, escribir y leer con fluidez un idioma adicional además de los dos idiomas predeterminados.

Ten en cuenta que leer documentos centenarios o recitar en un dialecto extraño puede imponer una Dificultad adicional a las pruebas de Académicos u Ocultismo.

## Defectos

---

**Analfabeto (••):** No puedes leer ni escribir. Tus habilidades en Académicos y Ciencia están limitadas a 1, y no puedes tener especialización en ellas que incorpore conocimientos modernos.

## Apariencia

---

No todos los Cazadores tienen el glamour de una modelo de portada o un actor icónico. Algunos de ellos incluso se ven mejor. Y, por supuesto, algunos lucen mucho peor. Los modificadores de apariencia se aplican solo cuando puedes ser visto. El Narrador decide si estos modificadores se aplican durante conflictos sociales caso por caso (o incluso piscina por piscina).

**Hermoso (••):** Agregas un dado extra a todas las piscinas de dados sociales apropiadas.  
**Deslumbrante (••••):** Agregas dos dados extra a todas las piscinas de dados sociales apropiadas, como se mencionó anteriormente.

## Defectos

**Repulsivo (••):** Pierdes dos dados de todas las piscinas de dados sociales relevantes.  
**Feo (•):** Pierdes un dado de todas las piscinas de dados sociales relevantes.

## Nutricionista

Tienes un don para preparar comidas abundantes y saludables que satisfacen y proporcionan lo que el cuerpo necesita. Al igual que en una estación de bomberos, un buen cocinero se gana la apreciación de sus compañeros Cazadores, y el “tiempo en familia” alrededor de la mesa ayuda a mantener muchas células funcionales, especialmente considerando las dificultades a las que se enfrentan cada noche.

- **Cocina en solitario** Personalmente recuperas un nivel de Salud Superficial adicional al comienzo de una sesión que empieza con la oportunidad de preparar una comida antes de que comience la sesión.
- **Chef de la célula** Toda tu célula recupera un nivel de Salud Superficial adicional al comienzo de una sesión en la que has tenido la oportunidad de preparar una comida para ellos antes de que comience la sesión. (Cualquier miembro de la célula que no haya estado presente durante la comida, como alguien capturado por un vampiro mientras el resto de la célula está en la casa segura, no obtiene este beneficio).

## Rasgos Psicológicos

El *Reckoning* es un evento estresante y la Caza es una forma particularmente exigente de llevar la vida. Sus riesgos pasan factura a la mente o personalidad de un Cazador, sin mencionar a aquellos individuos cuyas personalidades los ponen en peligro incluso antes de descubrir su propósito y su Impulso.

## Defectos

**Vivir al Límite (••):** Eres una de esas personas que sienten la necesidad de aprovechar cada oportunidad para experimentar la vida al máximo. Cuando te enfrentas a la posibilidad de entregarte a una tentación arriesgada que no has experimentado antes (como inhalar una nueva droga, beber sangre de vampiro o tener un amante cambiante), sufres una penalización de dos dados en todas las acciones hasta que participes de la nueva experiencia o termine la escena. Este defecto no te obligará a emprender acciones suicidas... pero es posible que no siempre puedas predecir con precisión las consecuencias de tus acciones.

**Débil de Voluntad (••):** Luchas por afirmar tu propia personalidad cuando te enfrentas a la voluntad de otra persona. No necesariamente eres sumiso; tal vez te sientes más seguro siguiendo el liderazgo de alguien más. Incluso cuando eres consciente de los intentos sobrenaturales de influirte mental o emocionalmente (como con efectos de Encanto, Mandato o Terror — consulta las páginas 167–168), es posible que no utilices los sistemas de resistencia activa para evitar esos efectos.

## Abuso de Sustancias

Lamentablemente, muchos Cazadores encuentran consuelo en las sustancias para lidiar con la cruda realidad de su mundo. Con uno de estos Defectos, tienes una adicción a una sustancia, tal vez incluso una sobrenatural. Recuerda especificar la sustancia que consumes.

Es importante señalar que el Abuso de Sustancias es un problema de salud genuino y se incluye aquí para representar las desventajas sistémicas y narrativas de cómo afecta al Cazador. Etiquetarlo como un Defecto no implica un juicio de valor. Consulta el Apéndice en la página 274 para obtener más información sobre técnicas de calibración y seguridad para tratar estos temas en la mesa de juego.

### Defectos

**Adicción Grave (••):** Pierdes dos dados de todas las piscinas cuando no te entregas a tu sustancia de elección durante la última escena, excepto en las acciones que te permitirán obtener inmediatamente tu droga.

**Adicción (•):** Pierdes un dado de todas las piscinas cuando no te entregas a tu sustancia de elección durante la última escena, excepto en las acciones que te permitirán obtener inmediatamente tu droga.

## Situaciones Sobrenaturales

Los Cazadores a veces son tocados por lo sobrenatural. Estos Méritos y Defectos no convierten al Cazador en algo distinto de humano, aunque insinúan un mundo en el que las líneas de distinción entre lo mortal y lo monstruoso no son tan absolutas.

Los Cazadores ocasionalmente reaccionan de diversas maneras ante otros Cazadores que “portan la mancha de lo sobrenatural”. Algunos no se preocupan o sienten simpatía. Otros ven tales rasgos como evidencia de complicidad o simpatía con la noche y reaccionan con hostilidad, e incluso violencia. Los Cazadores son extraños, ¿verdad?

Los Cazadores que tienen Méritos o Defectos de esta categoría no se consideran monstruosos o “Antinaturales” a efectos de los Bordes de Dotación, sin embargo (consulta la página 97).

**Aura Inapropiada (••):** Algo es diferente en la forma en que ciertas criaturas sobrenaturales te perciben. A veces, los monstruos creen que eres uno de los suyos o una criatura sobrenatural de un tipo completamente diferente (y posiblemente hostil). Si bien esto puede llevar a que la presa te sobreestime, también podría generar situaciones incómodas más adelante.

## Defectos

**Estigmas (•):** Sangras de heridas abiertas en tus manos, pies y frente cuando sufres daño físico o daño de Voluntad (pero no por gastar Voluntad). Esto atrae atención, deja rastros y puede penalizar algunas piscinas de dados a discreción del Narrador. Elige daño de Salud o de Voluntad al crear el personaje; este Defecto se puede tomar una segunda vez para el otro tipo de daño, pero, vaya, estás buscando llamar la atención.

**Maldición de la Anciana (••):** Algún aflicción sobrenatural te ha afectado y te ha envejecido rápidamente, como el “mal de ojo” de un hechicero o haber bebido sangre de vampiro aberrante. Aparentas al menos una década más de lo que eres. Además, tu salud ha sufrido y tienes una casilla menos en tu rastreador de salud de lo que tendrías normalmente.

## Backgrounds

Los Backgrounds describen ventajas relacionadas con relaciones, circunstancias y oportunidades: posesiones materiales, redes sociales y similares. Los Backgrounds son Rasgos externos, no internos, y el jugador siempre debe racionalizar cómo el personaje llegó a poseerlos y qué representan. ¿Quiénes son tus Contactos? ¿Por qué te apoyan tus Aliados? ¿Dónde conociste a tus sirvientes? ¿Qué inversiones posees que te otorgan tus cuatro puntos en Recursos? No es necesario que lo hagas todo al principio, pero debes estar preparado para responder cuando el Narrador pregunte durante la partida, o sugiere una respuesta que se relacione con la trama en curso.

La implicación aquí es que una parte importante del Background de un Cazador puede estar relacionada con un momento en el que trabajaron para una organización. Ciertamente, la historia de un Cazador no tiene que incluir una conexión con organizaciones; es perfectamente posible tener Aliados propios. Sin embargo, no son pocos los Cazadores que comenzaron originalmente al servicio de organizaciones y eventualmente se desilusionaron con ellas, eligiendo seguir su propio camino y dejar atrás los mecanismos de control social de las organizaciones.

Los Backgrounds son Rasgos discretos, no progresivos. El mismo Background se puede adquirir varias veces.

### **Ejemplo:**

Martín adquiere el Background Aliados dos veces, una vez con un punto (su vecino vigilante) y otra vez con tres puntos (su confiable abogado estrella), representando a dos Aliados diferentes.

## **Aliados**

Los Aliados son otras personas que te apoyan y ayudan: familiares, amigos o incluso una organización mortal que te debe lealtad. Aunque los Aliados generalmente te ayudan de buena gana, sin persuasión ni coerción, no siempre están disponibles para ofrecer asistencia; tienen sus propias preocupaciones y solo pueden hacer tanto por el bien de su relación contigo. Por lo general, los Aliados aparecen aproximadamente una vez por historia. No son parte de la célula y no son Cazadores.

Los Aliados pueden ser casi cualquier persona con una conexión razonable contigo, según lo que permita tu Narrador. Puedes tener amigos en la morgue del distrito, en un periódico sensacionalista o en un blog de chismes, entre la alta sociedad o en el depósito de ferrocarril. Los Aliados suelen ser de confianza (aunque probablemente no conocen la extensión de tu perspectiva como Cazador o incluso que lo sobrenatural existe). Sin embargo, nada es gratuito. Si terminas pidiendo favores a tu amigo en la mafia rusa, probablemente te pedirá que hagas algo por él en el futuro.

Los Enemigos son lo opuesto a los Aliados y se consideran Defectos.

Puedes usar las reglas de la plantilla de Personajes Secundarios para crear Aliados o Enemigos cuando los adquieras o los llares por primera vez, y puedes anotarlos en el Mapa de Relaciones (consulta la página 84), aunque muchos grupos de juego dejan este proceso en manos del Narrador.

Crea Aliados o Enemigos a partir de un presupuesto de puntos basado en su Efectividad y su Confiabilidad. El máximo de puntos en un Aliado es seis. Los grupos de Aliados o Enemigos aparecen en números iguales al número de personajes de los jugadores.

Todos los Enemigos tienen dos puntos menos que su Efectividad; un Aliado dotado cuesta tres puntos como Aliado, pero solo proporciona un punto como Defecto. Todos los Enemigos tienen la misma Confiabilidad: aparecen cuando el Narrador cree que deberían hacerlo, pero probablemente al menos una vez por historia (incluso si es indirectamente).

## **Efectividad**

- **Débil:** Individuo débil, probablemente inútil en una situación violenta o potencialmente violenta.

- **Promedio:** Individuo promedio o un grupo unido de individuos débiles (niños del vecindario que resuelven misterios, grupo de la iglesia, capítulo de una ONG).
- **Dotado:** Individuo talentoso o un grupo peligroso de individuos promedio (una pandilla callejera, el séquito de una celebridad, un sindicato de trabajadores).
- **Superlativo:** Individuo excepcional, un individuo dotado con magia u otros poderes sobrenaturales, o un grupo bien armado de individuos dotados (un equipo de seguridad privada, un contingente de abogados, un equipo de ataque de una organización).

## Confiabilidad

Confiabilidad	Tiempo
•	Cuando los llamas, aparecen la mitad del tiempo.
••	Cuando los llamas, aparecen en 1-10 horas (tira un dado).
•••	Cuando los llamas, aparecen lo antes posible.



Plantillas de SPC

#Reglas

## PLANTILLAS DE PERSONAJES SECUNDARIOS

Usa estas plantillas para crear personajes de Storyteller cuando no sean necesarios los detalles completos del personaje. Los personajes secundarios son conocidos más por lo que pueden lograr, en lugar de por Rasgos distintivos como los personajes de los jugadores. Las Ventajas pueden no ser necesarias según el concepto del personaje secundario (ya que podrían reflejarse mejor mediante una reserva de acciones) — llega a un acuerdo con el Storyteller sobre lo que el personaje secundario debería poder lograr y cómo. Para más información sobre Dificultades Generales y reservas, consulta “Formatos de Antagonistas” en la p. 166.

### INDIVIDUO DÉBIL (2/1)

**Reservas:** Dos reservas de acciones clave en 2, tres en 1

**Ventajas:** Ninguna

### INDIVIDUO PROMEDIO (3/2)

**Reservas:** Dos reservas de acciones clave en 3, tres en 2, cuatro en 1

**Ventajas:** hasta 3 puntos (máximo 2 puntos en Defectos)

## INDIVIDUO DOTADO (4/2)

**Reservas:** Una reserva de acción clave en 4, dos en 3, dos en 2, dos en 1

**Ventajas:** hasta 10 puntos (máximo 4 puntos en Defectos)

## INDIVIDUO SUPERLATIVO (5/3)

**Reservas:** Dos reservas de acciones clave en 5, dos en 4, dos en 3, dos en 2

**Ventajas:** hasta 15 puntos (sin Defectos)



## Contactos

Conoces a personas: personas útiles de diferentes ámbitos de la vida. Los Contactos principalmente te proporcionan información en sus áreas de experiencia, y pueden querer intercambiar favores de diversas clases. Para diferentes tipos de ayuda, utiliza tu Influencia (p. 75) en el mundo mortal o recurre a tus Aliados (p. 73) o Mentor (p. 76).

Un Contacto es alguien en una excelente posición para obtener información. Podría ser un despachador de policía en lugar de un teniente de homicidios, o un asistente de congresista en lugar de un senador. Los intermediarios de información, columnistas de chismes, arregladores del inframundo y reporteros son excelentes Contactos. Los operativos de organizaciones, desde especialistas en seguridad de la información hasta agentes de campo, naturalmente se convierten en Contactos extremadamente valiosos en la línea de trabajo de un Cazador.

Puedes definir tus Contactos cuando adquieras este Background o cuando necesites presentarlos durante la partida. Siempre que los crees, asegúrate de agregarlos al Mapa de Relaciones (consulta la página 84).

- Un Contacto que puede hacer o conseguir algo barato o común para ti (Recursos 1). Ejemplos: un traficante de marihuana, un vendedor de autos.
- Un Contacto que puede hacer o conseguir algo útil para ti (Recursos 2). Ejemplos: un traficante de armas de baja escala, un veterinario.
- Un Contacto que puede hacer o conseguir algo costoso o difícil para ti (Recursos 4). Ejemplos: un experto en sistemas de seguridad; un francotirador de un equipo de ataque de una organización, un agente antidrogas u otro campo útil.

## Fama

La gente conoce tu nombre y busca ansiosamente noticias sobre tus actividades. Puedes ser una estrella de cine, una estrella de rock u otra celebridad. La fama te otorga influencia en los medios de comunicación masiva y en las redes sociales; tienes más formas que la mayoría para manipular los pensamientos de la población. Probablemente tengas maneras de ocultar el hecho de que estás involucrado en cosas que prefieres mantener en secreto, como un doble de cuerpo.

En algunas circunstancias, el Narrador puede permitirte usar la Fama en una piscina de dados de pruebas sociales en lugar de otro Rasgo, especialmente para acceder a un lugar o evento exclusivo. “¿Sabes quién soy?” no funciona en todas partes, pero funciona. Cada nivel de Fama resta uno a la Dificultad de las pruebas sociales que involucran a tus fanáticos, siempre que la prueba no implique algo demasiado extravagante. (O si lo hace, seguramente habrá consecuencias).

La Fama también tiene sus desventajas, por supuesto: te resulta más difícil seguir a alguien discretamente, por ejemplo, y ¿quién quiere groupies rondando la puerta de la casa segura de la célula todo el día etiquetando su ubicación en Instagram? Deberías considerar especializarte en Disfraz como una habilidad.

Por defecto, la Fama se aplica entre los humanos, pero algunas criaturas sobrenaturales están especialmente al tanto de las noticias y tendencias mortales. El Narrador determinará si los beneficios de la Fama se aplican a cualquier individuo sobrenatural en particular. (Y algunas personalidades sobrenaturales podrían ser famosas ellas mismas...).

- Una subcultura selecta sabe quién eres y te admira.
- Eres una celebridad local, reconocida por la mayoría de la ciudad.
- La mayoría de las personas en el país conocen tu nombre, al menos.
- Todos los que se preocupan vagamente por las tendencias sociales o tu campo saben algo sobre ti.
- Tu Fama llega a audiencias nacionales o incluso globales. Eres una estrella de cine importante, una banda de rock que llena estadios o un expresidente.

## Defectos

**Infamia (••)** Eres famoso por algo horrible. Al menos, la Dificultad de la mayoría de las pruebas de reacción aumenta en la cantidad del Defecto; en el peor de los casos, las autoridades intentarán matarte o capturarte siempre que aparezcas. Puedes estar en la lista de los más buscados de una organización, o un rival del hechicero al que llevaste ante la justicia puede haber compartido tu descripción con otros de su cábala.

**Secreto Oscuro (•)** El Defecto del Secreto Oscuro proporciona un punto menos que la Infamia equivalente, ya que tus malas acciones permanecen desconocidas para todos excepto para ti y quizás uno o dos enemigos muy motivados. También es más fácil de



descubrir que un secreto verdaderamente amenazante, como una deuda significativa con un criminal o miembro de una organización.

**Compañero Infame (•):** Tu cónyuge, amante u otra persona significativa para ti tiene Infamia (como se mencionó anteriormente) que ocasionalmente te perjudica por asociación.

## Influencia

Tienes influencia en tu comunidad, ya sea a través de la riqueza, el prestigio, el cargo político, el chantaje o una manipulación sobrenatural no vista que te favorece. Los Cazadores con alta Influencia pueden influir e incluso, en casos raros, controlar la política y la sociedad de su comunidad, a veces incluso entre la policía y la burocracia de la ciudad... e incluso las organizaciones.

Por defecto, la Influencia se aplica principalmente dentro de un grupo o región de tu ciudad. Los grupos pueden ser grandes, incluso difusos: el crimen organizado, los medios de comunicación, la religión, la policía, el gobierno de la ciudad, etc. Las regiones deben ser más grandes que los vecindarios o que los dominios individuales más grandes: Brooklyn, la Rive Gauche, el South Side, el Ginza, etc. Tu Influencia se aplica a la ciudad en su conjunto con un punto menos que dentro de tu grupo o región. Utilizar la Influencia local en otra ciudad en la misma área, estado o provincia podría ser posible con una penalización adicional de un punto, y así sucesivamente. Por lo tanto, un Cazador podría ser Poderoso (••••) en Hollywood, Arraigado (•••) en todas partes de Los Ángeles, simplemente Influyente (••) en San Diego o San Francisco, y apenas Bien Conectado (•) en Chicago o Nueva York.

El Narrador puede requerir que uses la Influencia en lugar de un Rasgo en algunas piscinas de dados, especialmente en pruebas sociales para influir en burócratas menores o su equivalente en tu grupo. Este Background te ayuda a demoler (o preservar) un edificio “abandonado”, pero no a iniciar guerras globales.

Es importante señalar que, para los Cazadores, la Influencia es una Ventaja complicada. Cuanto más la utilicen, más atención atraerá, y aunque los enemigos sobrenaturales pueden necesitar mantenerse en las sombras, las organizaciones resentidas podrían dirigir su atención hacia este recién llegado. Temáticamente, los Cazadores deberían seguir siendo los “perdedores”, después de todo (consulta la página 152), incluso si tienen cierta flexibilidad entre sus comunidades. La historia está llena de individuos que sobrepasaron su Influencia o que la utilizaron demasiado y fueron derrotados en un solo momento desesperado.

- **Bien Conectado:** Tienes garantizada una audiencia respetuosa.

- **Influyente:** Las personas quieren hacerte favores.

- **Arraigado:** Los poderosos y las facciones mortales dudan en oponerse a ti.

- **Poderoso:** Sin una buena razón para hacer lo contrario, los funcionarios y los soldados obedecen.

•••• **Dominante:** Las figuras menores intentan averiguar qué quieres y lo hacen primero.

## Defectos

**Despreciado (••):** Un grupo o región de la ciudad existe solo para obstaculizarte a ti y a tu célula. Resta dos dados de las piscinas de dados al intentar convencer a un actor neutral de que te apoye políticamente o te haga un favor. El Narrador debería aprovechar cualquier oportunidad para involucrar a tus detractores en la historia.

**No Agradado (•):** Resta un dado de las piscinas de dados de pruebas sociales que involucren a cualquier grupo en la ciudad, excepto tus Contactos y Aliados u otros partidarios explícitamente leales.

## Máscara

Como individuos que a veces deben trabajar en secreto o con un grado de negación plausible, los Cazadores encuentran un gran valor en poder protegerse con identidades falsas.

Por defecto (sin puntos), un Cazador o bien no necesita una Máscara, como aquellos que aún no han tenido problemas con la ley o las organizaciones rivales en un grado tal que existan registros arriesgados sobre ellos, o tiene una identificación falsa viable que puede resistir un control de tráfico u otro escrutinio superficial. Una Máscara de cero puntos no pasa una verificación de Backgrounds, y mucho menos una investigación adecuada por parte de las autoridades.

- Tienes una buena identidad falsa, incluyendo una tarjeta de crédito, cuenta bancaria, historial crediticio, certificado de nacimiento, etc., todo a nombre de tu Máscara. Puedes pasar una verificación de Backgrounds a nivel estatal o provincial.
- Tu Máscara puede pasar una verificación de Backgrounds con la policía nacional: FBI, Scotland Yard o su equivalente. Si tenías un historial militar o de inteligencia, se ha clasificado.

Si tienes una Máscara de dos puntos, también puedes comprar las siguientes Ventajas por un punto cada una:

- ♦ **Zeroed (Borrado):** Alguien en una posición elevada ha eliminado tus registros reales. Oficialmente, no existes.
- ♦ **Cobbler (Zapatero):** Puedes crear o conseguir Máscaras. Crear una Máscara lleva tres días por punto y posiblemente te expone en línea; conseguir Máscaras lleva un día por punto, pero tiene un costo. Cuánto depende de tu influencia, margen en la prueba social o cualquier otro factor que el Narrador decida.

## Defectos

**Persona de Interés (••):** Tus biometrías, nombre, historial, asociados conocidos y alias aparecen en varias bases de datos de agencias de inteligencia, marcados como un posible terrorista. Cualquier operador de organización (o analista comparable) probablemente pueda relacionar lo que has estado haciendo.

**Error en Serie (•):** En algún lugar, alguien cometió un error en tu detrimento. Como resultado, cualquier persona que realice una verificación de Backgrounds sobre ti descubrirá que recientemente has fallecido o estás en una lista de vigilancia peligrosa o eres (injustamente) digno de detención o de una llamada a la policía. (Por supuesto, es posible que realmente merezcas ser detenido, pero no por esta razón en particular). Este defecto también se aplica a cualquier búsqueda en bases de datos sobre tu identidad.

## Mentores

Este Rasgo representa a uno o varios Cazadores que velan por ti, ofreciendo orientación, información o ayuda de vez en cuando. Tal papel puede recaer en una persona que te inició en los caminos de la Caza (si tuviste la suerte de tener a alguien así) o puede ser alguien de la misma creencia o con una Motivación similar. O incluso podrían tener una perspectiva completamente diferente; es posible que ni siquiera sepas que tienes un Mentor si son del tipo que interviene en tu nombre desde algún nivel de distancia y oscuridad.

La relación podría ser incluso conflictiva o puramente pragmática. Tu Mentor podría intercambiar información en beneficio mutuo o incluso acudir en tu ayuda si has respetado la relación. Un Mentor puede ser poderoso, pero su poder no necesita ser directo. Dependiendo del número de puntos en este Background, tu Mentor podría ser simplemente un excéntrico con una notable red de información o podría ser un veterano de una docena de Cacerías con una tremenda influencia y reputación entre aquellos que buscan la Reckoning. Pueden ofrecer consejos, negociar con una organización poderosa en tu nombre, mantener alejada a la policía de ti y seguramente te advertirán cuando te adentres en situaciones sobrenaturales que no comprendes. Es probable que tu Mentor espere reciprocidad o algún tipo de retorno por su inversión personal en ti.

Incluso una calificación de Mentor podría representar a una célula de Cazadores, como los cazadores de pieles de hombre lobo de los Apalaches o un grupo de desertores del BOPE. Como regla general, un grupo de Mentores cuesta un punto más que un solo Mentor de ese nivel: por ejemplo, una célula de tres cazadores experimentados de vampiros podría ser un grupo de Mentores de cuatro puntos.

Quienes sean, anótalos en tu Mapa de Relaciones cuando los adquieras (consulta la página 84).

En términos generales, los Mentores ofrecen palabras útiles y empujes políticos ocasionales o cobertura, pero no luchan tus batallas ni llaman a valiosos favores. Si deben hacerlo por su propio bien para ayudarte, probablemente pierdas uno o más puntos de este Background, después de despertar su ira.

- ♦ **Mentor novato** (una Cacería exitosa)
- ♦ **Mentor experimentado** (quizás tres Cacerías exitosas)

- ♦ **Mentor experimentado** (cinco o más Cacerías exitosas)
- ♦ **Mentor veterano** (¡vaya, nueve o más Cacerías exitosas!)
- ♦ **Van Helsing** (¿cómo es que este Cazador aún no ha encontrado su perdición?)

## ADVERSARIO (Defecto)

Un Cazador rival que generalmente te desea el mal (a tu célula, o incluso a tu Mentor). Un Adversario es el Defecto inverso del Background Mentor. Los Adversarios pueden ser desde ancianos de un punto hasta veteranos o equipos de ataque de tres puntos. El Narrador utiliza el Status del Adversario o algún otro Rasgo específico al construir piscinas de dados para oponerse a los personajes jugadores, no los puntos en Adversario.

## Recursos

Este Background describe tus Recursos. Estos beneficios no son necesariamente de naturaleza financiera y rara vez son completamente líquidos, pero a menudo puedes venderlos para obtener dinero. Esto podría llevar semanas o incluso meses, dependiendo de cuánto necesites vender. Especialmente dado que el estado de la banca moderna se ha vuelto casi completamente digital, rivales bien conectados y némesis sobrenaturales pueden congelar o agotar cuentas bancarias. Cada vez más, los Cazadores optan por mantener sus Recursos en efectivo, oro, arte, material y hasta contrabando.

También ten en cuenta que el estilo de vida del Cazador rara vez coincide con un empleo estable o incluso con horarios comerciales. Los puntos de Recursos proporcionan un ingreso para mantener tu nivel de vida, pero debes detallar la fuente de tus ingresos y la forma que toma este Background. Después de todo, podría agotarse, ser robado o desaparecer durante la crónica.

- **Perfil Proletario:** Vives de sueldo en sueldo (apartamento, automóvil, equipo de camping).
- **Clase Media:** Bonito apartamento o casa pequeña, uno o dos autos, equipo de alta gama.
- **Rico:** Gran condominio o casa agradable, artículos de lujo y autos, equipo de alta gama para varias personas.
- **Adinerado:** Mansión, helicóptero o jet privado, equipo muy especializado de alta gama.
- **Ultra Rico:** Muchas mansiones, "todo lo que el dinero puede comprar".

## Defectos

**Desamparado (•):** No tienes dinero ni hogar.

## Sirvientes (Retainers)

---

Tienes uno o más sirvientes leales y firmes, también conocidos como "retainers". Estos sirvientes pueden ser empleados remunerados, mayordomos de toda la vida tuyos o de tu familia, o incluso víctimas de algún tipo de esquema poco recomendable que los mantiene a tu servicio (aunque esto último ciertamente cuestiona tu moralidad).

Siempre controlas a tus sirvientes de alguna manera: ya sea mediante un salario, algún tipo de influencia legal o incluso mesmerismo sobrenatural. Aunque suelen ser leales, los sirvientes pueden traicionarte si la recompensa supera el riesgo o si los has tratado mal. El Narrador siempre puede llamar a una escena entre un sirviente y tú.

Los sirvientes deben actuar como personas con sus propios objetivos y deseos, no como títeres. De hecho, algunos de sus deseos pueden incluir recuperar su propia autonomía o simplemente recibir un jugoso bono al final del año. Los Narradores pueden utilizar a los sirvientes para dar sabor a la crónica; no permitas que su uso indebido dañe la historia. No se lanzarán suicidamente hacia la perdición segura, y no son homúnculos sin mente que deban colocarse en situaciones peligrosas.

- **Sirviente poco impresionante:** Un niño, un delincuente o un aficionado al horror te sigue y "ayuda" según tus indicaciones. Constrúyelo como un mortal débil.
- **Sirviente:** Un mayordomo, un criado de la familia, un amante o un "compañero" que puede ayudarte por deseo de oponerse a lo sobrenatural. Dale una historia de fondo. Constrúyelos como un mortal promedio.
- **Sirviente Competente:** Un sirviente lo suficientemente competente como para actuar de manera independiente y resolver problemas menores. Es, como mínimo, un mortal dotado y puede incluso tener habilidades desconocidas para ti.

## Defectos

---

- ♦ **Perseguidores (•):** Tienes una tendencia a atraer a personas que se obsesionan un poco demasiado contigo para tu propio bien. Un antiguo sirviente conserva el recuerdo de ti y el deseo de volver a conectarse. Pueden estar hambrientos, locos de amor, desesperados, pueden ser oportunistas o cualquier combinación o variación de estos estados. Si te deshaces de ellos, pronto aparecerá otro.

## Refugio Seguro

---

El Refugio Seguro representa un grado de seguridad o distinción para la vivienda de alguien, más allá de ser simplemente un lugar para dormir y preparar comidas. Para un Cazador, su hogar es su castillo, hasta cierto punto.

Un Cazador sin puntos en Refugio Seguro podría tener una habitación en un motel abandonado, una oficina alquilada, un apartamento con ventanas en varios estados de deterioro o una furgoneta estacionada detrás de un taller en desuso. A pesar de esto, aún pueden sentirse seguros y "en casa" en este refugio relativamente pequeño e inseguro por defecto. El Narrador podría permitir que un personaje jugador tenga un refugio seguro algo mejor por otro Background, como Recursos, Estado o Influencia. Por supuesto, si esos Backgrounds desaparecen, también lo hace el bonito refugio del personaje.

Sin embargo, un personaje sin esos otros Backgrounds aún puede tener un refugio perfectamente razonable siempre que tenga este Background. Por ejemplo, es posible que un personaje no tenga suficiente dinero para permitirse una mansión victoriana de 20 habitaciones en la economía actual, pero si su bisabuela les dejó una que ya estaba completamente pagada, no hay razón para que no puedan seguir viviendo en una residencia que poco a poco se vuelve más deteriorada. A menos, claro está, que alguien comente: "¡Tu casa parece el refugio de un vampiro!"

Las calificaciones base en el Refugio Seguro abstraen el tamaño, la seguridad y la privacidad del domicilio. Todos esos factores afectan la posibilidad de detectar, penetrar y vigilar la casa del Cazador. Agrega +1 a la Dificultad o un dado a las reservas de dados para resistir tales esfuerzos por cada punto de calificación base en Refugio Seguro.

Los Cazadores conocen sus santuarios íntimamente. Por cada punto de calificación base en Refugio Seguro, agrega un dado por punto a las reservas de dados para notar peligros mientras están en el domicilio.

## REFUGIO SEGURO BASE

- ♦ **• Pequeño refugio seguro:** Más seguro y privado que lo habitual. Ejemplos: apartamento en el sótano, trastienda de una tienda de discos, almacén cerrado en una fábrica.
- ♦ **•• Tamaño, seguridad o privacidad buena:** Ejemplos: una casa unifamiliar o adosada, local convertido en el centro de la ciudad, túnel de alcantarillado seguro.
- ♦ **••• Muy grande, seguro o privado:** Ejemplos: un complejo fuera de la ciudad, un edificio bancario, una estación de metro desactivada.

## Defectos

**Sin Refugio Seguro (•):** No estás necesariamente sin hogar, pero no tienes expectativas de seguridad mientras estás "en casa". Ejemplos incluyen un lugar ocupado con mucho tráfico, un apartamento en una parte deteriorada de la ciudad o una casa móvil defectuosa.

## Méritos y Defectos del Refugio Seguro

Puedes agregar Méritos y Defectos a tu Refugio Seguro si lo deseas. Estos se suman a la calificación base del Refugio Seguro para determinar el total de puntos en este Background para

proyectos y otros usos.

Ten en cuenta que puedes compartir el Background Refugio Seguro con otros miembros de tu grupo (célula), lo que es la mejor manera de costear un Refugio Seguro con muchas características.

- ♦ **Armería Oculta:** Cada punto en este Mérito agrega un conjunto de armas básicas y mundanas al suministro de tu refugio seguro: una pistola y un arma larga, con munición. Están tan seguros de ser descubiertos como tu lugar de descanso. No son tan notables como las proporcionadas por el Borde Arsenal (ver p. 90), ni se reponen automáticamente si se pierden.
- ♦ **Sala de Pánico:** Tu refugio seguro tiene un lugar dedicado y cerrado para albergar a dos personas, con una Dificultad base para ser vulnerado de 5. También se puede usar para mantener cautivos (en cuyo caso la dificultad de vulneración se convierte en una Dificultad de escape). Cada punto adicional te permite albergar el doble de personas (hasta un máximo de 32, solo en refugios muy grandes) o agrega +1 a la Dificultad de vulneración o escape. Este Mérito no está disponible en refugios pequeños.
- ♦ **Vigilantes:** Ya sea seguridad privada o matones criminales, alguien está custodiando tu refugio seguro. Cada punto de este Mérito proporciona cuatro guardias promedio y un jefe dotado (ver Plantillas de Personajes de Apoyo, p. 74). Si los guardias serían conspicuos aquí, adquiere este Mérito con precaución. Además, ten en cuenta que los guardias no son Cazadores en sí mismos y probablemente desconocen por completo lo sobrenatural.
- ♦ **Laboratorio:** Tu refugio seguro cuenta con un laboratorio equipado con un fregadero industrial dedicado, quemador de gas, suelo reforzado, etc. Cada punto de este Mérito agrega un dado a la reserva de dados para tiradas relacionadas con una especialidad de Ciencia o Tecnología. Este Mérito no está disponible en refugios pequeños.
- ♦ **Lujo:** Pantallas planas de alta definición, muebles de diseñador, decoración memorable u otros detalles distintivos te otorgan un bono de dos dados en pruebas Sociales relacionadas con los invitados en tu refugio seguro. Si no tienes al menos tres puntos en Recursos (•••), tu decoración se obtuvo ilegalmente.
- ♦ **Salida Trasera:** Tu refugio seguro tiene una salida trasera, un túnel secreto, una rejilla en el sótano que conduce a las alcantarillas u otra forma discreta de escapar. Por cada punto de este Mérito, agrega un dado a tus reservas de dados para evadir o escapar de la vigilancia cerca de tu refugio seguro.
- ♦ **Sistema de Seguridad:** Tu refugio seguro cuenta con un sistema de seguridad mejor que el promedio. Por cada punto de este Mérito, agrega un dado a tu reserva de dados para resistir (o alertarte sobre) la entrada no autorizada a tu refugio seguro.
- ♦ **Sala de Cirugía:** Tu refugio seguro tiene una habitación equipada como sala de cirugía de campo o mejor. Agrega dos dados a las reservas de dados relevantes, generalmente



Medicina, para las pruebas realizadas en tu refugio seguro. Este Mérito no está disponible en refugios pequeños.

## Defectos del Refugio Seguro

**Comprometido (••):** Tu refugio seguro ha sido allanado una vez antes, tal vez incluso antes de que fuera tuyo. Probablemente aparezca en la lista de vigilancia de alguien. Invasores o espías pueden agregar dos dados a su reserva para penetrar o vigilar tu refugio seguro.

**Espeluznante (•):** Tu refugio seguro parece el escondite de los horrores sobrenaturales que supuestamente cazas, e incluso podrías haber "ocupado" el lugar después de lidiar con uno de ellos. Vecinos desprevenidos podrían llamar a la policía para denunciarlo o simplemente hablar sobre el lugar espeluznante que vieron. Tus reservas de dados en pruebas sociales para seducir o tranquilizar a los invitados humanos en tu refugio seguro sufren una penalización de dos dados.

**Encantado (•):** Tu refugio seguro tiene una manifestación sobrenatural que no controlas ni comprendes realmente. Podría ser un fantasma, pero un refugio seguro encantado también podría albergar un portal dimensional, un meteorito maldito o cualquier otra cosa de la que no puedas deshacerte. El riesgo es que alguien que comprenda la manifestación podría usarla para vulnerar la seguridad de tu refugio. El Narrador define cualquier otro efecto del encantamiento, imponiendo al menos una penalización o bonificación relevante a las reservas de dados afectadas utilizadas en el refugio seguro por cada punto de Encantado tomado como un defecto.

## Estatus

Tienes cierta reputación y posición (ganada o no) dentro de una comunidad local específica de Cazadores, generalmente entre los de tu credo, pero posiblemente como un vestigio de algún tiempo que hayas servido en una organización. El estatus entre los Cazadores a menudo se deriva tanto de tu competencia percibida como de tus logros personales reales. Puede equivaler a rango, liderazgo o la capacidad para reunir a un grupo de Cazadores Marciales en armas en poco tiempo. Incluso podría ser virtual, como el respeto en un sitio de intercambio de información en la Dark Web donde los Cazadores comparten perfiles improvisados entre ellos.

El estatus entre una facción de Cazadores no se transfiere a la otra. En general, el estatus disfrutado entre los Fieles es muy diferente del estatus en el Grupo Orpheus.

### ¿Dónde están las Hojas de Saber?

Los jugadores experimentados del Mundo de Tinieblas estarán familiarizados con un tipo adicional de Ventaja, conocido como "Hojas de Saber" (Lore Sheets). Estas generalmente representan conocimiento sobre un evento o individuo específico en el Mundo de Tinieblas y los beneficios sistémicos de tener ese conocimiento. Hunter asume que sus protagonistas, limitados y muy humanos, no comienzan el juego con conocimiento específico sobre lo sobrenatural, especialmente en la medida en que



El estatus es un factor muy relacionado con la crónica: una crónica podría presentar a un personaje que es el "capo di tutti capi" de los Cazadores Subterráneos, mientras que otra crónica podría describir a los Cazadores Subterráneos locales como careciendo de una estructura formal que pueda ser liderada como tal. Trabaja con el Narrador para explicar el estatus de tu personaje y cómo esperas utilizarlo.

En algunas crónicas, los Narradores pueden prohibir el estatus, como cuando los Cazadores de los jugadores son los únicos presentes y no hay una estructura social inmediata con la cual la célula pueda tener un estatus. Alternativamente, puede existir un límite de estatus en la crónica, lo que implica alguna estructura pero no una extensa. El estatus es especialmente útil en crónicas que presentan una fuerte interacción social entre los Cazadores, como cuando un grupo ascendente de Cazadores se encuentra en desacuerdo con una organización bien financiada pero impopular, o cuando una crónica pretende enfatizar un "choque de credos" o algo similar.

Además, en la sociedad en gran medida descentralizada de los Cazadores, el estatus solo es valioso en la medida en que otros Cazadores lo reconozcan. Si eres el "General Cazador de Brujas" de Viena, eso podría no significar nada para una célula activa en Cracovia y aún menos en Adís Abeba.

El estatus afecta solo las relaciones entre facciones de Cazadores. Cualquier extraña construcción social que tengan las criaturas sobrenaturales está más allá de los límites del estatus (y es poco probable que reconozcan cualquier estima que tengas con grupos de Cazadores, por su parte).

El Narrador ocasionalmente puede requerir que agregues tu estatus a una reserva de datos junto con un Rasgo Social, especialmente en primeros encuentros y eventos basados en facciones. En otros casos, el Narrador puede permitirte sustituir tu estatus por un Rasgo Social, pero otros Cazadores pueden notar que estás confiando en el estatus en lugar de usar adecuadamente una Habilidad de Liderazgo, por ejemplo. (El viejo truco de apelar a la propia autoridad...)

les otorgaría un beneficio sistémico. El papel de los Cazadores es descubrir cosas, no comenzar con un catálogo de secretos sobrenaturales que ya poseen. Los Narradores que deseen adaptar la función de las Hojas de Saber están invitados a hacerlo, especialmente si es apropiado para una célula de Cazadores con antagonistas específicos y recurrentes a lo largo de una crónica extendida. Sin embargo, dado que uno de los aspectos más importantes de Hunter es la investigación y la preparación, y la inherente incomprendibilidad de lo oculto (es lo que significa la palabra), las Hojas de Saber no están disponibles para los Cazadores como una opción estándar para personajes o crónicas.

- **Conocido:** Eres un Cazador reconocido, bienvenido y visto como alguien en ascenso.
- **Respetado:** Ahora tienes responsabilidades, y los novatos te admiran.
- **Influyente:** Tienes autoridad sobre parte de tu facción especificada.
- **Poderoso:** Tienes un título estimable en tu facción especificada.