







# CAZADOR

LA VENGANZA











# Lista de Atributos y Habilidades

## ATRIBUTOS

Físicos	Sociales	Mentales
Fuerza	Carisma	Inteligencia
Destreza	Manipulación	Astucia
Resistencia	Compostura	Resolución

## HABILIDADES

Academicismo	Consciencia	Liderazgo	Política
Armas de Fuego	Etiqueta	Medicina	Sigilo
Artesanía	Finanzas	Ocultismo	Subterfugio
Atletismo	Interpretación	Pelea	Supervivencia
Callejeo	Intimidación	Pelea con Armas	Tecnología
Ciencias	Investigación	Perspicacia	Trato con Animales
Conducir	Latrocinio	Persuasión	

# Determinaciones y Redenciones

## AVARICIA

Tomar las ganancias ilícitas que los monstruos han robado.

**Redención:** Adquisición de recursos de su presa o de criaturas como ella.

## CURIOSIDAD

¿Qué hacen los monstruos y por qué?

**Redención:** Descubrir nueva información sobre la presa.

## ENVIDIA

Unirse a la noche o morir intentándolo.

**Redención:** Ganarse el favor de la presa o procurarse muestras de su poder.

## EXPIACIÓN

Compensar haber ayudado a lo sobrenatural en el pasado.

**Redención:** Proteger a alguien de la presa.

## JURAMENTO

Una promesa vinculante que el Cazador ha de cumplir.

**Redención:** Ayudar a mantener activamente un juramento o facilitar su cumplimiento.

## ORGULLO

El mundo pertenece a los humanos, no a lo sobrenatural.

**Redención:** Superar a la presa en algún desafío.

## VENGANZA


Ajustar cuentas con lo sobrenatural.


**Redención:** Herir a la presa de algún modo.

# Usar los dados de Cazador


## DADOS NORMALES


Cara en blanco = **1-5** = Fallo


 = **6-9** = Éxito

 = **10** = Éxito, posible victoria crítica

## DADOS DE DESESPERACIÓN

 = **1** = Extralimitación o Desesperanza (ver pág. 128)

 = **6-9** = Éxito

 = **10** = Éxito, posible victoria crítica



# Campos de los Credos

Los jugadores pueden añadir dados de Desesperación a las reservas de dados de sus personajes si la circunstancia se relaciona con su Credo:

**Clandestino:** Sigilo y subterfugio en servicio de la Caza.

**Emprendedor:** Construir, inventar, aumentar o reparar durante la Caza.

**Fiel:** Cualquier conflicto directo (físico, social o mental) con lo sobrenatural durante la Caza.

**Inquisitivo:** Obtener información durante la Caza, como documentación, allanamiento de morada e interrogatorio.

**Marcial:** Conflicto físico durante la Caza (el cual no necesita ser con la presa o siquiera lo sobrenatural).

# Capacidades y debilidades de los monstruos

Habilidad	Efecto
Aterrorizar (X)	Un fallo en Compostura + Resolución impone una penalización de dos dados mientras se está en presencia del monstruo a menos que gaste Fuerza de Voluntad para sobreponerse a su miedo.
Cambio de Forma (animal)	El monstruo puede usar su turno para adoptar una forma animal.
Embestida	El monstruo puede tener por objetivo a todos los enemigos a su alcance a la vez con una sola tirada de Pelea o Pelea con Armas.
Encanto (X)	Resistir con Compostura + Resolución o ser esclavizado y tener que gastar Fuerza de Voluntad para actuar contra el monstruo.
Invisibilidad	+3 de dificultad para detectar al monstruo (si siquiera se permite una prueba).
Orden (X)	Resistir con Inteligencia + Resolución o verse forzado a obedecer una orden verbal. Se necesita un margen mayor para órdenes complejas.
Presciencia (X)	Compostura + Astucia para engañar al monstruo; el monstruo puede extraer información de la mente de una víctima.
Prisa	El monstruo se incorpora con facilidad al combate cuerpo a cuerpo o adquiere ventaja al escaparse.
Regeneración (X)	La criatura sana X niveles de Salud por turno (primero superficial, luego agravado). No puede sanar daño recibido por su Vulnerabilidad.
Resiliencia	Todo el daño es superficial a menos que provenga de la Vulnerabilidad del monstruo.

Debilidad	Efecto
Impotente	Los poderes del monstruo no funcionan con el tipo de individuo especificado.
Ligado	El monstruo no puede alejarse de un objeto o persona; si se ve forzado a ello, sufre 1 nivel de daño agravado a la Salud por turno.
Punto Débil	Golpear el punto débil es un disparo dirigido (+2 de dificultad), pero el daño es agravado y puede causar otros efectos.
Repelido	El monstruo ha de permanecer a cierta distancia del lugar o sustancia especificados o retirarse de ellos si es posible; si no puede retirarse, sufre 1 nivel de daño agravado a la Salud por turno.
Vulnerabilidad	El daño correspondiente siempre es agravado para el monstruo; un número indica que la exposición causa esa cantidad de daño.



# ¿Quién va primero?

A menos que un bando tenga la sorpresa de su parte, se actúa en un orden descendente:

- Combate cuerpo a cuerpo entre gente ya en pelea.
- Combate a distancia.
- Combate cuerpo a cuerpo recién iniciado.
- Todo lo demás que podría ocurrir.

Desempata comparando Destreza + Astucia o la Habilidad requerida.

# Armas

Arma	Puntuación de daño
Arma improvisada, estaca*	+0
Impacto ligero (puño americano)	+1
Impacto fuerte (porra, maza, barreta, bate de béisbol)	+2
Perforación ligera (virote de ballesta, navaja automática)	
Disparo ligero (pistola de 5,6 mm)	
Arma de cuerpo a cuerpo pesada (espada ancha, hacha de bombero)	+3
Disparo medio (rifle de 7,6 mm (un disparo), pistola de 9 mm, disparo de escopeta a alcance efectivo)	
Disparo fuerte (escopeta de calibre 12 (sólo a corta distancia), 9 x 33 mm)	+4
Arma de cuerpo a cuerpo enorme (claymore, viga de acero)	

# Gastar Experiencia

Rasgo	Puntos de Experiencia
Incrementar Atributo	Nuevo nivel x 5
Incrementar Habilidad	Nuevo nivel x 3
Especialidad	3
Facultad	7
Beneficio	3
Ventaja	3 por punto

# Dificultad

Dificultad de la acción	Número de éxitos
Rutinaria (golpear a un objetivo estático, convencer a un amigo leal de que te ayude)	1 éxito
Sencilla (insultar a alguien que ya tiene ganas de pelea, intimidar a un debilucho)	2 éxitos
Moderada (saltar entre dos azoteas, convencer a un conductor de autobús indiferente de que espere)	3 éxitos
Desafiante (localizar la fuente de un susurro, crear una obra de arte memorable)	4 éxitos
Difícil (convencer a un policía de que ésa no es tu cocaína, aplacar a un fantasma hostil)	5 éxitos
Muy difícil (correr por la cuerda floja mientras te disparan, calmar a una turba hostil y violenta)	6 éxitos
Casi imposible (encontrar a un sintecho en concreto en Los Ángeles en una sola noche, recitar un texto largo sin equivocarte en un idioma que no hablas)	7 éxitos o más

# Armadura

Tipo de armadura	Valor de armadura
Ropa reforzada / cuero pesado	2 (0 contra armas de fuego)
Ropa antibalas	2
Chaleco antibalas / chaqueta flak	4
Armadura táctica SWAT / armadura militar (un dado de penalización a las tiradas de Destreza)	6

# Recompensar con Experiencia

Situación	Recompensa en puntos de Experiencia
Participación	1
Realizar algo destacable durante la sesión; toda la mesa aprecia que el personaje haya hecho o dicho algo	1
Usar una Habilidad, Facultad u otro Rasgo de una forma astuta o crítica	1
«Dime algo importante que tu personaje aprendiese esta sesión»	1
Concluir una historia dentro de una crónica mayor	2-3

# Plantillas de Personajes Secundarios

## INDIVIDUO DÉBIL (2/1)

**Reservas:** Dos reservas de acciones clave a 3, tres a 2.

**Ventajas:** Ninguna.

## INDIVIDUO MEDIO (3/2)

**Reservas:** Dos reservas de acciones clave a 5, tres a 4, cuatro a 3.

**Ventajas:** Hasta 3 puntos (2 puntos máximo de Defectos).

## INDIVIDUO DOTADO (4/2)

**Reservas:** Una reserva de acciones clave a 8, dos a 6, dos a 4, dos a 3.

**Ventajas:** Hasta 10 puntos (4 puntos máximo de Defectos).

## INDIVIDUO SUPERLATIVO (5/3)

**Reservas:** Dos reservas de acciones clave a 10, dos a 8, dos a 6, dos a 5.

**Ventajas:** Hasta 15 puntos (sin Defectos).



# Facultades

Tipo	Nombre	Reserva de la Facultad
Activo	Arsenal	Inteligencia + Artesanía o Manipulación + Callejeo
Activo	Artillería	Compostura + Ciencias o Compostura + Callejeo
Activo	Biblioteca	Resolución + Academicismo
Activo	Flota	Inteligencia + Tecnología o Manipulación + Persuasión
Aptitud	Acceso Global	Inteligencia + Tecnología
Aptitud	Encantador de Bestias	Carisma + Trato con Animales (órdenes) o Compostura + Trato con Animales (entrenamiento)
Aptitud	Equipamiento Improvisado	Inteligencia + Artesanía, Tecnología o Ciencias
Aptitud	Piloto de Drones	Astucia + Tecnología (controlar) o Inteligencia + Artesanía (reparar)
Dote	Artefacto	Inteligencia + Ocultismo o Ciencias
Dote	Frustrar lo Antinatural	Compostura + Ocultismo o Ciencias
Dote	Repeler lo Antinatural	Resolución + Ocultismo o Ciencias
Dote	Sentir lo Antinatural	Astucia + Ocultismo o Ciencias