

ZÁSADY LOVCE

- Chovej se jako hrdina celého příběhu (protože jím jsi).
- Rozhoduj o svém osudu.
- Najdi ty prokleté příšery a vypořádej se s nimi.
- Jednej, jako by tvůj lovec byl skutečný člověk.

ZÁKLADNÍ TAHY

DEJ PŘES HUBU

Když chceš v boji dát někomu přes hubu, **hod' si +Ostrost**.

Na 7+ si ty i tvůj protivník (ať už je jím kdo/cokoliv) vzájemně způsobíte zranění. Hodnota zranění závisí na rizicích určených hrou. To obvykle znamená, že způsobíš nepříteli zranění na základě hodnocení své zbraně a on tobě na základě hodnocení svého útoku.

Na 10+ si vyber jeden efekt navíc:

- Jsi ve výhodě: +1 na příště pro tebe, nebo jiného hráče.
- Způsobíš strašné zranění (+1 zranění)
- Utržíš menší zranění (-1 zranění)
- Zatlačíš protivníka tam, kde ho chceš mít.

POKROČILÉ: na 12+ si místo toho vyber jeden pokročilý efekt:

- Jsi v absolutní výhodě: +1 na příště pro všechny lovce zapletené do souboje.
- Neutržíš vůbec žádné zranění.
- Tvůj útok způsobí dvojnásobné zranění.
- Tvůj útok přinutí nepřítele ke zběsilému úprku.

JEDNEJ POD TLAKEM

Když jednáš pod tlakem, **hod' si +Rozvaha**.

Na 10+ uděláš to, co chceš.

Na 7-9 ti Strážce vybere horší výsledek, nabídne složitou volbu, nebo určí cenu, kterou je třeba zaplatit za úspěch.

POKROČILÉ: na 12+ si můžeš vybrat, jestli provést původní záměr plus něco navíc, nebo dotáhnout původní záměr k naprosté dokonalosti.

POMOZ NĚKOMU

Když jinému lovcovi nabídneš pomocnou ruku, **hod' si +Rozvaha**.

Na 10+ mu svou pomocí zajistíš +1 k jeho hodu.

Na 7-9 mu svou pomocí zajistíš +1 k jeho hodu, ale sám sebe vystavíš nepřijemnostem, nebo nebezpečí.

POKROČILÉ: na 12+ mu svou pomocí zajistíš, že hodnota jeho hodu bude 12, bez ohledu na to, co skutečně hodil.

VYŠETŘUJ ZÁHADU

Když vyšetřuješ záhadu, **hod' si +Bystrost**. **Na 10+** získáš 2 do zásoby a **na 7-9** získáš 1. Každý bod ze zásoby může být utracen za položení jedné z následujících otázek Strážci:

- *Co se zde událo?*
- *O jaký druh příšery se jedná?*
- *Co umí?*
- *Co ji může zranit?*
- *Kam odešla?*
- *Co chtěla udělat?*
- *Co je očím skryto?*

POKROČILÉ: na 12+ můžeš Strážci položit libovolnou otázku (nemusí být na seznamu) týkající se záhady.

ZMANIPULUJ NĚKOHO

Poté co jsi někomu dal důvod, pověz mu, co po něm chceš a **hod' si +Šarm**. Obvykle nemůžeš zmanipulovat příšery nebo jejich přísluhovače.

Běžný smrtelník:

- **Na 10+** tvůj důvod je dostatečně pádný na to, aby provedl, o co jsi ho požádal. Jestli po něm chceš příliš, poví ti, za co by byl ochotný to provést (anebo že za nic na světě).
- **Na 7-9** to udělá, ale pouze pokud pro něj tady a teď ochotně vykonáš něco na oplátku, abys dokázal, že to myslíš vážně. Jestli po něm chceš příliš, poví ti cenu, za jakou (pokud vůbec) by byl ochotný to provést.
- **POKROČILÉ: na 12+** nejenže okamžitě provede, co po něm žádáš, ale zároveň se stane tvým spojencem až do konce záhady (jestli pro něj uděláš dost, pak napořád).

Jiný lovec:

- **Na 10+** dostane +1 na příště a zaškrtně si políčko zkušenosti, pokud vykoná, co po něm žádáš.
- **Na 7-9** si zaškrtně políčko zkušenosti, pokud vykoná, co po něm žádáš.
- **Při selhání**, je na něm, aby rozhodl, jak moc jsi ho urazil, nebo rozčílil. Zaškrtně si políčko zkušenosti, pokud se rozhodne neprovést, o co jsi ho požádal.
- **POKROČILÉ: na 12+** musí **jednat pod tlakem**, jestliže nechce provést, co po něm žádáš. Jestliže vykoná, co po něm chceš, zaškrtně si políčko zkušeností a získá +1 přetrvávající k plnění tvého úkolu.

OCHRAŇUJ NĚKOHO

Když bráníš jinou postavu před zraněním, **hod' si +Ostrost**.

Na 7+ ji bez problémů ochráníš, ale utržíš část, nebo veškeré zranění, které bylo míněno pro ni.

Na 10+ si vyber efekt navíc:

- Utržíš menší zranění (-1 zranění).
- Staneš se cílem veškerého blížícího se nebezpečí.
- Způsobíš nepříteli zranění.
- Zabrániš nepříteli v postupu.

POKROČILÉ: na 12+ budete ty i postava, kterou ochraňuješ, bez zranění a mimo nebezpečí. Jestliže se jedná o náhodného kolemjdoucího, stane se navíc tvým spojencem.

ZHODNOTĚ SITUACI

Když se rozhlížíš, abys zhodnotil situaci, **hod' si +Bystrost**.

Na 10+ získáš 3 do zásoby a na 7-9 získáš 1.

Každý bod ze zásoby může být utracen za položení jedné z následujících otázek Strážci:

- *Jak se nejlépe dostat dovnitř?*
- *Jak se nejlépe dostat ven?*
- *Hrozí nám nějaké nebezpečí, kterého jsme si nevěšimli?*
- *Co pro nás představuje největší hrozbu?*
- *Co je vůči mně nejzranitelnější?*
- *Jaký je nejlepší způsob k ochraně nevinných?*

Zatímco jednáš v souladu s odpověďmi na tyto otázky, získáš +1 přetrvávající do doby, dokud jsou získané informace podstatné.

POKROČILÉ: na 12+ můžeš Strážci položit libovolnou otázku (nemusí být na seznamu) týkající se dané situace.

UŽU MAGII

Když používáš magii, pověz, čeho chceš dosáhnout, a jak své kouzlo provedeš, pak si **hod' si + Podivínství**.

Na 10+ se tvé čarování obejde bez komplikací; vyber si jeden efekt.

Na 7-9 to má své mouchy; vyber si jeden efekt a jednu mouchu – Strážce rozhodne, jaký bude mít daná vada účinek.

POKROČILÉ: na 12+ ti Strážce nabídne zvláštní výhodu.

EFEKTY

- Způsobíš zranění (1 zranění, průrazné, magické, nápadné).
- Očaruješ zbraň. Získá ke svým štítkům +1 zranění a +magická.
- Provedeš něco nadlidského.
- Zablokuješ konkrétní osobě nebo typu příšer vstup na nějaké místo nebo do portálu.
- Uvězníš konkrétní osobu, přísluhovače, nebo příšeru.
- Vyženeš ducha, nebo sejmi kletbu z osoby, předmětu, nebo místa, které obývá.
- Přivoláš do tohoto světa příšeru.
- Komunikuješ s něčím, s čím nesdílíš jazyk.
- Nahlédneš do jiného času nebo prostoru.
- Zahojíš si 1 ze svých zranění, vyléčíš se z nemoci, nebo neutralizuješ jed.

MOUCHY

- Efekt je oslaben.
- Efekt má krátké trvání.
- Utržís 1 průrazné zranění.
- Magie okamžitě přiláká nechtěnou pozornost.
- Magie má problematické vedlejší účinky.

STRÁŽCE MŮŽE TRVAT NA TOM, ŽE:

- Zaklínadlo vyžaduje prapodivné komponenty.
- Vyřčení zaklínadla potrvá 10 vteřin, 30 vteřin, nebo 1 minutu.
- Zaklínání vyžaduje rituální zpěv a gesta.
- Zaklínadlo vyžaduje, abys namaloval tajemné symboly.
- Potřebuješ jednu, či dvě osoby, které ti se zaklínadlem pomohou.
- Musíš pro získání podrobností prostudovat knihu kouzel.

VYSOKÁ MAGIE

Používá se, když chceš vyvolat silnější efekt, než ti nabízí **užij magii**. Sděl Strážci, co se chystáš provést. Strážce může trvat na různých podmínkách:

- Ke studiu magického rituálu je potřeba dlouhá doba (dny, nebo týdny).
- Nejprve se svým zaklínadlem potřebuješ experimentovat – než se ti povede, zažiješ si mnohá selhání.
- Potřebuješ k němu vzácné a podivné přísady a zásoby.
- Zaklínání zabere dlouhý čas (hodiny až dny).
- Potřebuješ, aby ti s ním pomohlo mnoho lidí (2, 3, 7, 13, nebo víc).
- Zaklínadlo musí být vyřčeno na konkrétním místě, nebo v konkrétní dobu.
- V rámci rituálu musíš **použít magii**, třeba k vyvolání příšery, ke komunikaci s něčím, nebo k zablokování tebou otevřeného portálu.
- Čarování bude mít vedlejší účinek, nebo svá specifická rizika.

Jestliže splníš potřebné podmínky, dostaví se účinek tvé magie.

ZRANĚNÍ

Kdykoliv jsi zraněn, Strážce ti sdělí, jaké má tvé zranění účinky. Vážnost zranění záleží na jeho hodnotě:

- 0 zranění: pouze malý a krátkodobý účinek.
- 4-7 zranění: vážná a nestálá; jestliže nebudou ošetřena, postupem času se budou zhoršovat. Zaškrtni si políčko „nestabilní“.
- 8 zranění: zranění, kterým podlehnou nejen běžní smrtelníci, ale i lovci.

Zbroj snižuje hodnotu utrženého zranění o svou vlastní hodnotu.

Příšera nemůže být zabita, dokud proti ní nepoužiješ její slabinu. To samé platí i pro některé přísluhovače.

ZOTAVOVÁNÍ

- 0 zranění se považuje za okamžitě zahojené.
- 1-3 zranění se zahojí po podání první pomoci a po následném odpočinku. Tvé rány se zhojí o 1 zranění.
- Nestabilní zranění si ke své stabilizaci vyžadují první pomoc. Mohou se zhoršovat, dokud se nestabilizují.
- 4+ zranění si vyžaduje léčebný tah, čas na ošetřovně, nebo magické léčení.

Na konci každé záhady máš příležitost vyléčit svá zranění.

- Jestliže nemáš příležitost k odpočinku, vyleč si 1 zranění.
- Jestliže máš dostatek času, vyleč si všechna zranění.

ŠTĚSTĚNA

Můžeš utratit své body Štěstěny za následující efekty:

- Hodnota právě utrženého zranění se změní na 0.
- Po uhraném hodu můžeš zpětně změnit jeho hodnotu na 12.

Když už ti žádná políčka Štěstěny nezbyvají, právě se na tebe přestala usmívat.

POSTUP NA VYŠŠÍ ÚROVEŇ

Kdykoliv hodíš 6 či méně, nebo jsi k tomu vyzván v rámci některého tahu, zaškrtni si jedno políčko zkušenosti.

Jakmile zaplníš všech pět políček, postupuješ na vyšší úroveň. Vymaž si zaškrtnutá políčka a vyber si jedno vylepšení ze svého seznamu.

Poté, co pětkrát postoupíš na vyšší úroveň, si navíc můžeš vybrat ze seznamu pokročilých vylepšení.

KONEC SEZENÍ

Na konci každého sezení Strážce položí následující otázky:

- Vyřešili jsme aktuální záhadu?
- Zachránili jsme někoho před jistou smrtí (nebo něčím horším)?
- Dozvěděli jsme se o světě lovců a příšer něco nového a důležitého?
- Dozvěděli jsme se něco nového a důležitého o některém z lovců?

Jestliže je odpověď na jednu či dvě otázky ano, zaškrtni si políčko zkušenosti. Pokud odpovíte kladně na tři nebo čtyři, zaškrtni si dvě.