

ZÁSADY STRÁŽCE

- Vytvoř realistický svět
- Hrej a pozoruj, kam to povede
- Naplň životy lovců nebezpečím a hrůzou

STRÁŽCOVO DVANÁCTERO

- Naplň každodenní situace děsem
- Mluv s lovci, ne hráči
- Hrej Strážcovy tahy bez jejich názvů
- Fandi lovcům
- Vytvoř ucelenou herní mytologii
- Nikdo a nic není v bezpečí
- Každého ve světě pojmenuj, a vykresli je jako obyčejné lidi
- Pokládej otázky a od odpovědí se odraz
- Radši lovcům občas dej to, o co se zasloužili, místo toho, co si přejí
- Měj na paměti, co se odehrává mimo záběr
- Nerozhoduj nutně o všem, co se děje
- Vše představuje hrozbu

VŽDYCKY POVĚZ

- to, co si vyžaduje dvanáctero
- to, co si vyžadují pravidla
- to, co si vyžaduje tvá příprava
- to, co si vyžaduje upřímnost

STRÁŽCOVY ZÁKLADNÍ TAHY

- Rozdělit je
- Odhal nekalost, která se teprve stane
- Odhal nekalost dějící se mimo záběr
- Způsob zranění v souladu s pravidly
- Donutit je vyšetřovat
- Přinutit je získat potřebné věci
- Sdělit jim možné následky jejich jednání a zeptej se jich, jestli chtějí pokračovat
- Obrať jejich tah proti nim
- Nabídní příležitost a třeba i cenu za ni
- Uzmí lovcům něco z jejich věcí
- Způsob někomu potíže
- Použij ohrožující tah v rámci hrozeb své záhady, nebo příběhového oblouku
- Po každém tahu se zeptej, co udělají teď

TAHY ZRANĚNÍ

Pokaždé, když je někdo zraněn, použij jeden z následujících.

0 zranění:

- Dočasné otřesení
- Ztráta předmětu
- -1 na příště

1 a více zranění:

- Upadnutí k zemi
- -1 přetrvávající
- Ztráta vědomí
- Silná bolest

Nestabilní zranění:

- +1 zranění

8 a více zranění:

- Smrt

TAHY PŘÍŠER

- Naznačit její přítomnost
- Odhalit její skutečnou moc
- Z čista jasna se objevit
- Vztekle zaútočit vší silou
- Někoho, nebo něčeho se zmocnit
- Tíse a prohnání zaútočit
- Rozkázat přísluhovačům provést strašné věci
- Něco zničit
- Uniknout bez ohledu na to, jak dobře je spoutána
- Pronásledovat
- Vrátit se do svého teritoria
- Škodolibě se chvástat a třeba i prozradit tajmství
- Navrátit se po zdánlivém skonu
- Použít nadpřirozenou schopnost

TAHY PŘISLUHOVAČŮ

- Náhlý záchvat nekontrolovaného násilí
- Koordinovaně zaútočit
- Někoho zajmout, nebo něco ukrást
- Prozradit tajemství
- Odevzdat někoho, nebo něco, svému pánu
- Pronásledovat
- Vyhrožovat, nebo něco vyžadovat, ve jménu svého pána
- Utéct
- Použít nadpřirozenou schopnost
- Ukázat záblesk svědomí, nebo lidství
- Malicherným způsobem se vzepřít svému pánu

TAHY PŘIHLÍŽEJÍCÍCH

- Vydat se někam sám
- Dohadovat se s lovci
- Překážet
- Něco prozradit
- Přiznat se ke svým obavám
- Ze strachu ztratit hlavu
- Pokus o pomoc lovcům
- Pokus o ochranu lidí
- Projevit neschopnost nebo nemohoucnost
- Hledat pomoc nebo útěchu

TAHY LOKALIT

- Představit hrozbu
- Něco odhalit
- Něco skrývat
- Zabránit v cestě
- Uvolnit cestu
- Přetvořit se
- Někoho polapit do pasti
- Navést na stopu
- Představit strážce
- Něco tu nefunguje
- Navodit jedinečný dojem

ZÁKLADNÍ TAHY LOVCŮ

- Jednej pod tlakem (Rozvaha)
- Pomož někomu (Rozvaha)
- Vyšetřuj záhadu (Bystrost)
- Dej přes hubu (Ostrost)
- Zmanipuluj někoho (Šarm)
- Ochraňuj někoho (Ostrost)
- Zhodnot situaci (Bystrost)
- Užij magii (Podivinství)

ZKUŠENOST NA KONCI SEZENÍ

1-2 kladné odpovědi = 1 zaškrtnuté políčko; 3-4 kladné odpovědi = 2 zaškrtnutá políčka

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

TVOŘENÍ ZÁHAD

1. ZÁKLADNÍ KONCEPT

- Cool příšera z městských legend, nebo folklóru.
- Něco z předchozí záhady, co se pořádně nevysvětlilo.
- Nevřešená záležitost z jednoho z tvých příběhových oblouků.
- Děj převzatý odjinud s několika pozměněnými podrobnostmi.
- Tobě známé místo, kterému by slušela číhající příšera.
- Je tam něco, co by si lovci chtěli prohlédnout?
- Návrat příšery, náhodného přihlížejícího, nebo lokality z jiné záhady.

2. NÁVNADA

Stopa, která upoutá pozornost lovců.

3. HROZBY

Vytvoř příšery, přísluhovače, náhodné přihlížející a lokality.

4. ODPOČET

Co by se stalo, kdyby sem lovci vůbec nepřišli? Rozděl děj na šest klíčových událostí:

1. Ráno
2. Odpoledne
3. Západ slunce
4. Soumrak
5. Noc
6. Půlnoc

TVOŘENÍ HROZEB

Vyber si typ a pak dotvoř podrobnosti podle následujících seznamů:

PŘÍŠERY (MOTIVACE)

- Bestie (motivace: svobodně se pohybovat a u toho ničit a zabíjet)
- Černokněžník (motivace: uchvátit nadpřirozenou moc)
- Chovatel (motivace: přivést na svět, nebo stvořit zlo)
- Královna (motivace: posednout a ovládnout)
- Mučitel (motivace: způsobit bolest a vyvolat hrůzu)
- Ničitel (motivace: způsobit konec světa)
- Parazit (motivace: napadnout, ovládnout, sežrat)
- Pokušitel (motivace: svést lidi ke konání zla)
- Popravčí (motivace: trestat viníky)
- Požírač (motivace: pojídat a vysávat lidi)
- Sběratel (motivace: krást specifický druh věcí)
- Šibal (motivace: vnést do všeho chaos)

Jak se jmenuje, jak vypadá a čeho chce docílit?

SCHOPNOSTI: jakými nadpřirozenými dovednostmi disponuje?

SLABINA: vůči čemu je tato příšera zranitelná?

ÚTOKY: jejich popis – kolik zranění způsobují (obvykle mezi 3 a 5), jejich dosah, ostatní štitky.

ZBROJ: obvykle 1, nebo 2 zbroj

VÝDRŽ: obvykle je potřeba k zabití 8-12 zranění

Disponuješ pro tuto příšeru nějakými personalizovanými tahy (např. k jejím schopnostem)?

PŘIHLÍŽEJÍCÍ (MOTIVACE)

- Byrokrat (motivace: být podezřivý)
- Detektiv (motivace: zavrhnout vysvětlení)
- Drbna (motivace: šířit klevety)
- Nevinný (motivace: zachovat se správně)
- Oběť (motivace: vystavit se nebezpečí)
- Pomocník (motivace: přidat se k lovu)
- Skeptik (motivace: odmítat nadpřirozené vysvětlení)
- Svědek (motivace: poskytnout informace)
- Štoural (motivace: plést se do záležitostí jiných lidí)

Pojmenuj přihlížející.

Co vědí o tom, co se děje?

Co dělají?

Jak vypadají?

Co chtějí po lovcích?

Disponuješ pro tohoto přihlížejícího nějakými personalizovanými tahy?

LOKALITY (MOTIVACE)

- Brána pekla (motivace: stvořit zlo)
- Divočina (motivace: obsahovat skryté věci)
- Doupě (motivace: ukrývat příšery)
- Knihovna (motivace: poskytnout informace)
- Křižovatka (motivace: svést lidi a věci dohromady)
- Laboratoř (motivace: vytvářet prapodivnosti)
- Labyrint (motivace: zmást a rozdělit)
- Past (motivace: zranit vetřelce)
- Pevnost (motivace: bránit ve vstupu)
- Vězení (motivace: zadržet a zabránit v úniku)

Pojmenuj lokalitu.

Jaká je? Jestli chceš, nakresli mapu.

Disponuješ pro tuto lokaci nějakými personalizovanými tahy?

PŘISLUHOVAČI (MOTIVACE)

- Kultista (motivace: zachránit si kůži za každou cenu)
- Mor (motivace: zaplavit a zničit)
- Pravá ruka (motivace: stát za příšerou)
- Průzkumník (motivace: stopovat, sledovat a podat zprávu)
- Renfield (motivace: zajistit příšeře přísun obětí)
- Strážce (motivace: zahradit cestu, nebo něco chránit)
- Surovec (motivace: zastrašit a zaútočit)
- Vrah (motivace: zabít lovce)
- Zloděj (motivace: něco pro příšeru ukrást)
- Zrádce (motivace: zradit lidi)

Jak se jmenuje? Jak vypadá? Jak věrný je svému pánu?

SCHOPNOSTI: jakými nadpřirozenými dovednostmi disponuje?

SLABINA: je tento přísluhovač vůči něčemu obzvláště zranitelný?

ÚTOKY: jejich popis – kolik zranění způsobují (obvykle 2-4), jejich dosah, ostatní štitky.

ZBROJ: obvykle mezi 0 a 1.

VÝDRŽ: obvykle je potřeba k zabití 8-12 zranění.

Disponuješ pro tohoto přísluhovače nějakými personalizovanými tahy (např. k jeho schopnostem)?

PERSONALIZOVANÉ TAHY

- Jaký je základní koncept tahu?
- Čím je tah spuštěn?
- Jaký je jeho účinek?