

LOVCOVA NÁPOVĚDNÍ KARTA

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 se dostaneš do souboje a chceš někomu dát přes hubu, **hod' si +Ostrost**.

Na 7+ se ty i tvůj protivník vzájemně zraníte. Hodnota zranění závisí na rizicích určených hrou. To obvykle znamená, že způsobíš nepříteli zranění na základě hodnoty své zbraně a on tobě na základě hodnoty svého útoku.

Na 10+ si navíc vyber jeden extra efekt:

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

Když máš **POKROČILÝ** tah, na 12+ si místo toho vybereš jeden z vylepšených efektů:

- Máš absolutní převahu: +1 na příště pro všechny postavy 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, cos chtěl.

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

Když máš **POKROČILÝ** tah, na 12+ si můžeš vybrat, jestli provedeš původní záměr plus něco navíc, nebo ho dotáhneš k naprosté dokonalosti.

NĚKOMU POMOZ

Když jinému lovcovi pomáháš, **hod' si +Rozvaha**.

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

Na 7–9 mu svou pomocí získáš +1 k jeho hodu, ale sám sebe vystavíš nepříjemnostem nebo nebezpečí.

Když máš **POKROČILÝ** tah, na 12+ platí, jako by si lovec hodil 12, nezávisle na tom, co mu skutečně padlo.

VYŠETŘUJ ZÁHADU

Když vyšetřuješ záhadu, **hod' si +Bystrost**.

Na 10+ získáš dva body do zásoby a na 7–9 jeden. Každý bod ze zásob 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?

Když máš **POKROČILÝ** tah, na 12+ můžeš Strážci položit libovolnou otázku související se záhadou, ne jenom ty z nabídnutého seznamu.

NĚKOHO ZMANIPULUJ

Poté, co jsi někomu dal důvod, mu pověz, co po něm chceš, a **hod' si +Šarm**.

Běžný smrtelník:

- Na 10+ tvůj důvod bude stačit k tomu, aby provedl, o co jsi ho požádal. Jestli po něm chceš příliš, poví ti, co bys musel přinejmenším udělat, aby byl ochoten to provést (anebo že za nic na světě).
- Na 7–9 to udělá, ale pouze pokud pro něj tady a teď bez vytáček vykonáš něco na oplátku, abys dokázal, že to myslíš vážně. Jestli po něm chceš příliš, poví ti, za co (pokud vůbec) by byl ochotný to provést.
- Když máš **POKROČILÝ** tah, na 12+ nejenom okamžitě provede, co po něm chceš, ale zároveň se stane tvým **spojencem** až do vyřešení záhady (natrvalo, pokud toho pro něj vykonáš dost).

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.
- Když máš **POKROČILÝ** tah, na 12+ musí **jednat pod tlakem**, aby se vzepřel tvé žádosti. Pokud tě uposlechne, získá +1 situační, dokud dělá to, o co jsi ho požádal.

NĚKOHO OCHRAŇUJ

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

Na 7+ ji bez problémů ji 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.

Když máš **POKROČILÝ** tah, na 12+ ty i postava, kterou chráníš, vyvážnete z nebezpečí bez zranění. Jestliže jsi ochraňoval přihlížejícího, 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 nevěštili?
- Co pro nás představuje největší hrozbu?
- Co je vůči mně nejzranitelnější?
- Jaký je nejlepší způsob k ochraně obětí?

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

Když máš **POKROČILÝ** tah, na 12+ můžeš Strážci položit libovolnou otázku související se situací, nejenom ty z nabídnutého seznamu.

UŽU MAGII

Když používáš magii, pověz, čeho chceš dosáhnout a jak své kouzlo provedeš, pak si **hod + 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 vadu. Strážce rozhodne, jaký bude mít zvolená vada účinek.

Když máš **POKROČILÝ** tah, **na 12+** ti Strážce nabídne nějakou extra výhodu.

EFEKTY:

- Způsobíš zranění (1-zranění, průrazné, magické, do očí bijící).
- Očaruješ zbraň. Získá ke svým štítkům +1 zranění a +magická.
- Provedeš něco nadlidského.
- Zablokuješ konkrétní osobě nebo typu příšer vstup na nějaké místo či do portálu.
- Uvězníš konkrétní osobu, přísluhovače nebo příšeru.
- Vyženeš ducha nebo sejmeš kletbu z osoby, předmětu či místa, které obývá.
- Přivoláš do tohoto světa příšeru.
- Komunikuješ s něčím, co s tebou nesdílí stejný jazyk.
- Nahlédneš do jiného času nebo prostoru.
- Uzdravíš 1-zranění, vyléčíš nemoc nebo neutralizuješ jed.

VADY:

- Efekt je oslaben.
- Efekt má kratší trvání.
- Utržíš 1-zranění, průrazné.
- 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 pomůžou.
- Musíš nahlédnout do knihy kouzel kvůli podrobnostem.

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 až týdny).
- Nejprve se svým zaklínadlem potřebuješ experimentovat – než se ti povede, zažiješ 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 či k zablokování tebou otevřeného portálu.
- Čarování bude mít svůj vedlejší účinek nebo svá specifická rizika.

Jestliže splníš potřebné podmínky, dostaví se účinek tvé magie.

ZRANĚNÍ

Když utrháš zranění, Strážce ti sdělí, jaký dodatečný efekt to má.

Vážnost tvých poranění záleží na hodnotě utržených zranění.

- 0-zranění: poranění mají pouze malý a krátkodobý účinek.
- 4–7-zranění: poranění jsou *nestabilní*. Pokud zůstanou neléčená, pak se s postupem času zhoršují. Zaškrtni si políčko *nestabilní zranění*.
- 8-zranění a více běžného smrtelníka zabije (včetně lovce).
- 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.

UZDRAVOVÁNÍ

- Zranění o hodnotě 0 se zahojí okamžitě poté, co je utrháš.
- Zranění o hodnotě 1–3 se zahojí poté, co si lovec bude moct odpočinout (např. se pořádně vyspí) nebo je mu poskytnuta první pomoc. Takto si zahojí 1-zranění.
- Nestabilní zranění si vyžadují ke své stabilizaci první pomoc. Mohou zhoršovat, dokud se nestabilizují.
- Zranění o hodnotě 4+ 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 Štěštěny 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 Štěštěny nezbyvají, právě se na tebe přestala usmívat.

ZVYŠOVANÍ ÚROVNĚ

Zaškrtni si políčko zkušenosti, kdykoliv si hodíš 6 či méně nebo když jsi k tomu vyzván v rámci některého tahu.

Pokaždé kdy si ve své příručce zaškrtněš páte políčko zkušenosti, postupuješ na vyšší úroveň. Vymaž si všech pět zaškrtnutých políček a vyber si vylepšení ze seznamu ve své příručce.

Jakmile pětkrát postoupíš na vyšší úroveň, dostaneš také na výběr ze seznamu pokročilých vylepšení.

ZKUŠENOST NA KONCI 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 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.