

EXPERTKA

Svůj život jsem zasvětila studiu nadpřirozených bytostí. Znáám jejich zvyky, jejich slabá místa. Možná nejsem nejmladší ani nejsilnější, ale mé vědomosti ze mě dělají tu největší hrozbu.

☐ ŠARM

- Někoho manipuluj

☐ ROZVAHA

- Jednej pod tlakem
- Někomu pomoz

☐ BYSTROST

- Vyšetřuj záhadu
- Zhodnot situaci

☐ OSTROST

- Dej přes hubu
- Někoho ochraňuj

☐ PODIVÍNSTVÍ

- Užij magii

ŠTĚSTĚNA

Zaškrtni si políčko Štěstěny, abys změnila svůj hod na 12, anebo se vyhnula veškerým zraněním.

V pohodě ☐☐☐☐☐☐ Zatracená

Expertčina zvláštnost: když zaškrtněš políčko Štěstěny, zjistíš, že něco, co se právě děje, je spojené s něčím, s čím ses potýkala před lety.

ZRANĚNÍ

Jakmile utržíš 4 a víc, zaškrtni si políčko „nestabilní zranění“.

V pohodě ☐☐☐ ☐☐☐ Umíráš

Nestabilní zranění: ☐

(Nestabilní zranění se s postupem času zhoršují!)

ZKUŠENOSTI

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

Zkušenosti: ☐☐☐☐☐

TAHY

Disponuješ všemi základními tahy, navíc si vyber dva Expertčiny tahy:

- ☐ **O tom už jsem četla:** když **jednáš pod tlakem**, hoď si +Bystrost namísto +Rozvaha.
- ☐ **Často mám pravdu:** když **se na tebe jiný lovec obrátí s problémem**, upřímně se s ním poděl o svůj názor a radu. Když se tvou radou bude řídit, dostane +1 situační a ty si zaškrtněš políčko zkušenosti.
- ☐ **Předvídavost:** když **potřebuješ něco neobvyklého nebo zvláštního**, hoď si +Bystrost. Na 10+ to máš k dispozici tady a teď. Na 7–9 to vlastníš, ale nemáš to s sebou a potrvá nějakou dobu se k tomu dostat. Při selhání víš, kde to nalézt, ale nachází se to na velmi špatném místě.
- ☐ **Lepší, než se zdálo:** jednou za záhadu se můžeš pokusit **pokračovat navzdory svým zraněním**. Hoď si +Rozvaha. Na 10+ si uzdrav 2 zranění a stabilizuj své rány. Na 7–9 můžeš buďto stabilizovat své rány, nebo uzdravit 1 zranění. Při selhání je to horší, než se zdálo: Strážce proti tobě může použít tah zranění, nebo z tvých zranění udělat nestabilní zranění.
- ☐ **Přesný úder:** když zraníš příšeru, můžeš **zacílit na její slabé místo**. Hoď si +Ostrost. Na 10+ způsobíš +2 zranění. Na 7–9 způsobíš +1 zranění. Při selhání zůstaneš nekrytá útoku příšery.
- ☐ **Vždy připravena: na začátku každé záhady** si hoď +Bystrost. Na 10+ získáš 2 do zásoby, na 7–9 získáš 1 do zásoby. Utrať své zásoby, aby ses dostala přesně tam, kam potřebuješ, připravená a pohotová. Při selhání Strážce získá 1 do zásoby a může ho použít, aby ses nacházela na tom nejhorším možném místě, nepřipravená a nepohotová.
- ☐ **Temná minulost:** než ses přidala na správnou stranu, koketovala jsi s těmi nejhoršími z mystických umění. Když **procházíš své vzpomínky** a hledáš něco, co by mohlo být důležité pro danou situaci, hoď si +Podivínství. Na 10+ Strážci polož dvě otázky z následujícího seznamu. Na 7–9 mu polož jednu. Při selhání se můžeš tak jako tak zeptat, ale bude to znamenat, že jsi osobně spoluvinná za situaci, ve které se právě nacházíš. Otázky zní:
 - *Když jsem se střetla s tímto stvořením (nebo jiným z jeho druhu), co jsem se dozvěděla?*
 - *Jakou znám černou magii, která by mi teď mohla být k užítku?*
 - *Vím o někom, kdo by za tím mohl stát?*
 - *Kdo z mých starých přátel a známých by nám teď mohl pomoci?*

ÚTOČIŠTĚ

Zařídila sis útočiště, kde můžeš v klidu pracovat. Z následujícího seznamu si vyber tři možnosti:

- ☐ **Knihovna tradic a legend:** když se dáš do čtení, získáš +1 na příště k **vyšetřování záhady** (pokud v dané situaci může být četba historických a odborných knih užitečná).
- ☐ **Mystická knihovna:** když se připravuješ s pomocí svazků a grimoárů z této knihovny, získáš +1 na příště k **užití magie**.
- ☐ **Ochranná kouzla:** tvé útočiště je před příšerami v bezpečí: nemůžou vstoupit. Můžou být schopné nějak tvou obranu obejít, ale nebude to snadné.
- ☐ **Zbrojnice:** máš zásoby mystických a vzácných zbraní a předmětů k zabíjení příšer. Když **potřebuješ speciální zbraň**, hoď si +Podivínství. Na 10+ ji máš (se vším všudy a v dostatečném množství, kdyby na to přišlo). Na 7–9 ji máš, ale jedná se o minimum nutné k použití. Při selhání máš něco jiného, než potřebuješ.
- ☐ **Ošetřovna:** můžeš léčit lidi a máš dost místa, kde se jeden či dva mohou vykurýrovat. Strážce ti řekne, jakou dobu tví pacienti potřebují k uzdravení a jestli k tomu budou nezbytné zvláštní zásoby či pomoc.
- ☐ **Dílna:** máš kde vyrábět a opravovat zbraně, auta a další udělátka. Domluv se se Strážcem, jak dlouho bude daná oprava či výroba trvat a jestli k ní budeš potřebovat nějaké zvláštní zásoby nebo pomoc.
- ☐ **Tajemná skryš:** tato místnost je izolovaná ode všech příšer, duchů a magie, které znáš. Nic, co zde ukryješ, nemůže být nalezeno, nemůže provést nic magického a nemůže se dostat ven.
- ☐ **Úkryt:** nachází se zde zásoby nutné k přežití a je chráněný jak běžnými, tak magickými prostředky. Můžeš se tam ukrývat několik dní v bezpečí skoro před čímkoliv.
- ☐ **Magická laboratoř:** máš svou magickou laboratoř s ingrediencemi a zásobami všeho druhu, které se dají použít k vrhání kouzel (**užij magii**, vysoká magie a jakýkoliv další magický tah).

VÝBAVA

Dostaneš tři zbraně k hubení příšer.

Zbraně k hubení příšer (vyber si tři):

- ☐ Palice a dřevěné kolíky (3-zranění, na těсно, pomalé, dřevěné).
- ☐ Stříbrný meč (2-zranění, na dosah ruky, brutální, stříbrný).
- ☐ Meč z ryzího železa (2-zranění, na dosah ruky, brutální, železný).
- ☐ Požehnaný nůž (2-zranění, na dosah ruky, posvěcený).
- ☐ Kouzelná dýka (2-zranění, na dosah ruky, magická).
- ☐ Brašna vůdů (1-zranění, na dálku, magická).
- ☐ Plamenomet (3-zranění, na blízko, ohnivý, těžký, nestabilní).
- ☐ Magnum (3-zranění, na blízko, nabíjecí, hlučné).
- ☐ Brokovnice (3-zranění, na blízko, brutální, hlučná).

NA ZAČÁTKU

Pro svou Expertku si nejprve vyber jméno. Pak se řiď podle pokynů a rozhodni o svém vzhledu, svých vlastnostech, tazích, útočišti a výbavě. Nakonec se představ a rozhodni o vaší společné minulosti.



VZHLED. Z KAŽDÉHO SEZNAMU

SI VYBER JEDNU MOŽNOST:

- Hlubavý výraz, vrásčitá tvář, zjizvená tvář, zvědavý výraz, přísný výraz, shovívavý výraz, zkušený výraz, přestárý výraz, _____ výraz.
- Staromódní oblečení, neformální oblečení, pracovní oděv, oděv šitý na míru, venkovní oděv, _____ oblečení.

VLASTNOSTI. VYBER SI JEDEN ŘÁDEK:

- ☐ Šarm -1, Rozvaha +1, Bystrost +2, Ostrost +1, Podivínství 0
- ☐ Šarm 0, Rozvaha +1, Bystrost +2, Ostrost -1, Podivínství +1
- ☐ Šarm +1, Rozvaha -1, Bystrost +2, Ostrost +1, Podivínství 0
- ☐ Šarm -1, Rozvaha +1, Bystrost +2, Ostrost 0, Podivínství +1
- ☐ Šarm -1, Rozvaha 0, Bystrost +2, Ostrost -1, Podivínství +2

PŘEDSTAVENÍ

Když se dostaneš sem, počkej na ostatní, abyste se mohli navzájem představit.

Jeden po druhém se ostatním představte. Když na tebe přijde řada, řekni jméno své Expertky a popiš její vzhled. Potom ostatním sděl, co o tobě vědí.

SPOLEČNÁ MINULOST

Znovu se navzájem obejděte. Když na tebe přijde řada, vyber si pro každého z lovců jednu z možností:

- Jedná se o tvého studenta, učně, svěřence nebo dítě. Společně vyberte jednu z možností.
- Přišla za tebou pro radu a tvá rada ji dostala z potíží. Zeptej se jí, o jaké potíže šlo.
- Zná některá tvá temná tajemství, ale rozhodla se o nich mlčet. Pověz jí, co ví.
- Vzdálený příbuzný. Pověz mu, o jaký vztah se jedná.
- Obě jste bývalými členkami dnes již rozpuštěného tajemného sesterstva. Zeptej se jí, proč odešla, a pověz jí, proč jsi to udělala ty.
- Jednou ti pomohl získat jedinečný předmět, který je teď součástí tvého útočiště. Pověz mu, o jaký předmět se jedná.
- Měly jste stejného mentora. Zeptej se jí, jak to skončilo.
- Zachránila jsi jí život v nebezpečné situaci. Pověz jí, co se stalo.

ZVYŠOVÁNÍ ÚROVNĚ

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

VYLEPŠENÍ

- ☐ Získej Bystrost +1, max. +3.
- ☐ Získej Šarm +1, max. +2.
- ☐ Získej Rozvaha +1, max. +2.
- ☐ Získej Podivínství +1, max. +2.
- ☐ Vyber si další z Expertčinyh tahů.
- ☐ Vyber si další z Expertčinyh tahů.
- ☐ Získej další možnost ke svému útočišti.
- ☐ Získej další možnost ke svému útočišti.
- ☐ Vyber si tah z jiné příručky.
- ☐ Vyber si tah z jiné příručky.

Po *pěti* zvýšeníh úrovně získáváš navíc nárok na výběr z pokročilých vylepšení, která následují níže.

POKROČILÁ VYLEPŠENÍ

- ☐ Získej +1 k libovolné vlastnosti, max. +3.
- ☐ Vymaž si jedno zaškrtnuté políčko Štěstěny.
- ☐ Změň tuto postavu na jiný typ lovce.
- ☐ Vytvoř si novou postavu, za kterou můžeš hrát současně s touto.
- ☐ Označ dva ze svých základních tahů jako pokročilé.
- ☐ Označ další dva ze svých základních tahů jako pokročilé.
- ☐ Uchyl se s touto postavou do bezpečí.



KŘIVÁK

Jo, už jsem něco zažil. Od všeho trochu. Když jsem objevil tajný podsvětí příšer a kouzel... no... moc se to nelišilo od podsvětí, který už jsem znal. Nebylo těžký se v tom najít, stejně jako dřív.

○ ŠARM

- Někoho manipuluj

○ ROZVAHA

- Jednej pod tlakem
- Někomu pomoz

○ BYSTROST

- Vyšetřuj záhadu
- Zhodnot situaci

○ OSTROST

- Dej přes hubu
- Někoho ochraňuj

○ PODIVÍNSTVÍ

- Užij magii

ŠTĚSTĚNA

Zaškrtni si políčko Štěstěny, abys změnil svůj hod na 12, anebo se vyhnul veškerým zraněním.

V pohodě ☐☐☐☐☐☐ Zatracený

Křivákova zvláštnost: když zaškrtněš políčko Štěstěny, někdo z tvé minulosti se znovu objeví ve tvém životě, a to brzy.

ZRANĚNÍ

Jakmile utrháš 4 a víc, zaškrtni si políčko „nestabilní zranění“.

V pohodě ☐☐☐ ☐☐☐☐ Umíráš

Nestabilní zranění: ☐

(Nestabilní zranění se s postupem času zhoršují!)

ZKUŠENOSTI

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

Zkušenosti: ☐☐☐☐☐

PROFESNÍ SPECIALIZACE

Než ses stal lovcem příšer, tvá práce nebyla zrovna nejlegálnější. Co jsi dělal?

- ☐ **Gangster:** při tahu **někoho zmanipuluj** můžeš namísto Šarmu použít Ostrost a vyhrožovat násilím.
- ☐ **Bytař:** hod si +Bystrost při **vloupání se do zabezpečeného objektu**. Na 10+ si z následujících možností vyber tři, na 7–9 si vyber dvě: dostaneš se nepozorovaně dovnitř; dostaneš se nepozorovaně ven; nezanecháš za sebou stopy; najdeš, cos hledal.
- ☐ **Šmejď:** když plánuješ někoho **zmanipulovat**, můžeš se Strážce zeptat „Co přiměje tuto osobu udělat to, co chce?“ Strážce musí říct pravdu, ne však nutně celou pravdu.
- ☐ **Kšeftař:** když potřebuješ **něco koupit, prodat nebo někoho najmout**, hod si +Šarm. Na 10+ znáš přesně toho, kdo by měl zájem. Na 7–9 máš ideálního zájemce, ale má to háček. Vyber si jednu možnost: dlužíš mu; podrazil tě; ty jsi podrazil jeho. Při selhání je jediná osoba, která ti může pomoci, někdo, kdo tě absolutně nenávidí.
- ☐ **Vrah:** tvůj první úder na nic netušící cíl způsobí +2 zranění.
- ☐ **Šarlatán:** hod si +Rozvaha, když **chceš, aby si lidi mysleli, že používáš magii**. Na 10+ je publikum tvou iluzí uneseno a ošáleno. Na 7–9 to má své mouchy a možná si toho někdo všimne. Taký můžeš lidi **manipulovat** věštěním budoucnosti. V tom případě se zeptej „V co právě doufají?“ jako bonusovou otázkou (dokonce i při selhání).
- ☐ **Kapsář:** při **krádeži nějaké drobnosti** si hod +Šarm. Na 10+ to získáš a nikdo si tě přitom nevšimne. Na 7–9 to buď nezískáš, ukradneš něco, cos nechtěl, nebo si tě propříště zapamatují: je to na tobě.

NEVYŘEŠENÉ ÚČTY

Nedostal ses až sem, aniž bys získal nepřátele. Vyber si alespoň dvě z následujících možností a pojmenuj lidi, kterých se to týká.

- ☐ _____, policejní detektiv, který považuje tvé zatčení za svůj osobní závazek.
- ☐ _____, rival z tvé minulosti, který nepromarní příležitost ti zatopit.
- ☐ Naštval jsi kriminálního _____, který má znalosti a udělá cokoli, co je v jeho moci, aby tě zničil.
- ☐ _____ je někdo se zvláštními schopnostmi, člověk nebo příšera, kterou jsi zneužil.
- ☐ Tvůj starý parták _____, kterého jsi podrazil při práci na zakázce.

TAHY

Disponuješ všemi základními tahy, plus navíc dvěma tahy vlastními Křivákovi:

- ☐ **Artefakt:** „nalezl“ jsi a ponechal sis zvláštní artefakt s užitečnou mocí. Vyber jednu z možností: ochranný amulet (1-zbroj, magický, dobíjecí), suvenýr pro štěstí (může být jednorázově použit jako bod Štěstěny), grimoár (studium této knihy ti dává +1 na příště k **užij magii**), kouzelný paklíč (otevře jakýkoliv kouzlem zamčený zámek), šotek ve vejci (nižší démon, který musí sloužit svému majiteli; tento šotek musí být vyvolán **užitím magie**).
- ☐ **Parta:** máš svou stálou partu, tým o třech čtyřech lidech, kteří ti pomůžou víceméně se vším. Počítají se jako tým (viz str. 121).
- ☐ **Smlouva s Dáblem:** zaprodal jsi duši Dáblu. Vyber si jednu či dvě z věcí, které jsi tímto obchodem získal: bohatství, slávu, mládí, smyslové uspokojení, dovednost (přidej +1 ke dvěma vlastnostem). Zúčtování přijde buďto: po tvé smrti, po šesti měsících (jestliže sis vybral dvě z možností), v ostatních případech za rok.
- ☐ **Kámoši v uniformě:** znáš pár poldů, kteří jsou za drobnou úplatu ochotní dívat se jiným směrem nebo ti poskytnout laskavost. Aby ses s nimi spojil, můžeš **jednat pod tlakem** ve chvíli, kdy potřebuješ odvést pozornost strážců zákona. Bude to něco stát, i když možná ne zrovna teď.
- ☐ **Našinec:** jsi plnohodnotným členem gangu. Pojmenuj gang a vysvětli, jak jejich operace zapadají do tvé profesní specializace. Když je potřeba, můžeš se na členy gangu obrátit o pomoc, budou ovšem očekávat odměnu. Tví šéfové tě pak budou čas od času porůznu úkolovat, ale dostaneš za to zapláceno. Nad menšími prohřešky pak přimhouří oko, ale radši nešlapej na kuří oko jiným našincům.
- ☐ **Řidič:** během řízení máš +1 situační a navíc dokážeš bez klíčků nastartovat úplně cokoli (čím starší mašina, tím méně nástrojů potřebuješ). Taký vlastníš dvě užitečná a snadno dostupná vozidla (třeba sporták a dodávka).
- ☐ **Výhoda domácího hřiště:** tvá parta se vždycky uměla postarat o své lidi, zajistit jejich bezpečí, a to, že všechno tak nějak dopadne. Ve své čtvrti můžeš vždycky počítat s pomocí někoho, kdo tě schová nebo pro tebe bez zbytečných otázek vykoná drobnou laskavost.
- ☐ **Znamá firma:** svou kriminální minulostí jsi získal značnou pověst. Když **odhalíš svou totožnost**, zatímco **někoho manipuluješ**, pak je pro lidi tvá děsivá reputace důvodem udělat to, co po nich chceš. Odhalení tvé totožnosti ti ovšem samozřejmě může zatopit do budoucna.

NA ZAČÁTKU

Pro svého Křiváka nejprve vyber jméno. Pak se řiď podle pokynů a rozhodni o svém vzhledu, svých vlastnostech, své profesní specializaci, nevyřešených účtech, úvodu do podsvětí, tazích a výbavě. Nakonec se představ a rozhodni o vaší společné minulosti.

VZHLED. Z KAŽDÉHO SEZNAMU

SI VYBER JEDNU MOŽNOST:

- Tvrdý pohled, přátelský pohled, ostražitý pohled, usměvavý pohled, vypočítavý pohled, _____ pohled.
- Streetwear, oblek na míru, laciný oblek, tepláková souprava, nevýrazný oděv, _____ oděv.

VLASTNOSTI. VYBER SI JEDEN ŘÁDEK:

- ☐ Šarm +1, Rozvaha +1, Bystrost +2, Ostrost=0, Podivínství -1
- ☐ Šarm -1, Rozvaha +1, Bystrost +1, Ostrost +2, Podivínství=0
- ☐ Šarm -1, Rozvaha +2, Bystrost +2, Ostrost=0, Podivínství -1
- ☐ Šarm +2, Rozvaha +1, Bystrost +1, Ostrost=0, Podivínství -1
- ☐ Šarm +2, Rozvaha=0, Bystrost +1, Ostrost -1, Podivínství +1

VÝBAVA

Vyber si tři účinné zbraně:

- ☐ Revolver ráže .22 (1-zranění, na blízko, nabíjecí, malý).
- ☐ Revolver ráže .38 (2-zranění, na blízko, nabíjecí, hlučný).
- ☐ Pistole ráže 9 mm (2-zranění, na blízko, hlučná).
- ☐ Brokovnice (3-zranění, na blízko, brutální).
- ☐ Lovecká puška (2-zranění, na dálku, hlučná).
- ☐ Velký nůž (1-zranění, na dosah ruky).
- ☐ Baseballová pálka (1-zranění, na dosah ruky).
- ☐ Samopal (2-zranění, na blízko, nabíjecí, plošný).
- ☐ Útočná puška (3-zranění, na blízko / na dálku, plošná).

ZASVĚCENÍ DO PODSVĚTÍ

Zvol si, jakým způsobem ses dozvěděl o skutečném podsvětí. Měj to na paměti při výběru tahů v následující sekci, aby do sebe všechno zapadlo.

- ☐ Cílem tvé zakázky byl nebezpečný tvor. Vyber si jednu z možností: upír, vlkodlak, troll, reptilián.
- ☐ Spolupracoval jsi s někým, kdo byl něčím víc, než se zdálo. Vyber jednu z možností: černokněžník, démon, víla, senzibil.
- ☐ Byl jsi najat něčím prapodivným. Vyber jednu z možností: nesmrtelná bytost, bůh, bytost z onoho světa, čarodějnice.
- ☐ Během akce se pokazilo, co se dalo, včetně toho (a ne nutně jen toho), že jsi narazil na (vyber jednu z možností): hordu skřetů, tlupu ghulů, požírače snů, salamandra.

PŘEDSTAVENÍ

Když se dostaneš sem, počkej na ostatní, abyste se mohli navzájem představit.

Jeden po druhém se ostatním představte. Když na tebe přijde řada, řekni jméno svého Křiváka a popiš jeho vzhled. Potom ostatním sděl, co o tobě vědí.

SPOLEČNÁ MINULOST

Znovu se navzájem obejděte. Když na tebe přijde řada, vyber si pro každou postavu jednu z možností:

- Zná tvou kriminální minulost. Řekni jí, při jakém zločinu tě viděla.
- Byl u toho, když ses rozhodl vzdát se svého předešlého života a dal ses namísto toho na lov příšer. Vymyslete spolu, jak se to událo.
- Jedná se o tvého mladšího sourozence nebo dítě (třeba i adoptivní). Dáváš na něj pozor.
- Je to tvá sestrnice nebo jiná vzdálená příbuzná.
- Zachránil ti život, když tě nějaká příšera držela v šachu. Teď mu něco dlužíš.
- Pracovala s tebou na jedné zakázce na hraně, možná i za hranou zákona. Vymyslete spolu, o co šlo.
- Tvůj morální kompas. Když s ním mluvíš, dokážeš se díky jeho radě držet té správné linie.
- Cítíš k ní silnou přitažlivost. Jednoho dne si ji možná zasloužíš.

ZVYŠOVÁNÍ ÚROVNĚ

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

VYLEPŠENÍ

- ☐ Získej Bystrost +1, max. +3.
- ☐ Získej Ostrost +1, max. +2.
- ☐ Získej Rozvaha +1, max. +2.
- ☐ Získej Šarm +1, max. +2.
- ☐ Získej Podivínství +1, max. +3.
- ☐ Vyber si další z Křivákových tahů.
- ☐ Vyber si další z Křivákových tahů.
- ☐ Získáš spojence, někoho ze své staré party.
- ☐ Dostaneš se k penězům, co sis ulil za starých dobrých časů. Dost na to, aby sis bezstarostně žil rok či dva.
- ☐ Vyber si tah z jiné příručky.
- ☐ Vyber si tah z jiné příručky.

Po *pěti* zvýšeních úrovně získáváš navíc nárok na výběr z pokročilých vylepšení, která následují níže.

POKROČILÁ VYLEPŠENÍ

- ☐ Získej +1 k libovolné vlastnosti, max. +3.
- ☐ Změň tuto postavu na jiný typ lovce.
- ☐ Vytvoř si novou postavu, za kterou můžeš hrát současně s touto.
- ☐ Označ dva ze svých základních tahů jako pokročilé.
- ☐ Označ další dva ze svých základních tahů jako pokročilé.
- ☐ Uchyl se s touto postavou do bezpečí.
- ☐ Vymaž si jedno zaškrtnuté políčko Štěštěny.



MADAM PARANOIA

Všechno souvisí se vším. Ne každý ale ty spojitosti vidí a většina lidí po nich ani moc nepátrá. Já ovšem nemůžu přestat vrtat do hloubky. Pravda mě nepřestává pronásledovat. Všímám si spojitostí. Tak jsem se dozvěděla o příšerách, a tak je pomáhám zabíjet.

☐ ŠARM

- Někoho manipuluju

☐ ROZVAHA

- Jednej pod tlakem
- Někomu pomoz

☐ BYSTROST

- Vyšetřuj záhadu
- Zhodnot' situaci

☐ OSTROST

- Dej přes hubu
- Někoho ochraňuj

☐ PODIVÍNSTVÍ

- Užij magii

ŠTĚSTĚNA

Zaškrtni si políčko Štěstěny, abys změnila svůj hod na 12, anebo se vyhnula veškerým zraněním.

V pohodě ☐☐☐☐☐☐☐ Zatracená

Zvláštnost Madam Paranoi: když zaškrtněš políčko Štěstěny, můžeš si zvolit jeden aspekt současné situace. Strážce ti řekne, jakým způsobem je tento aspekt propojen s jinými konspiracemi.

ZRANĚNÍ

Jakmile utržíš 4 a víc, zaškrtni si políčko „nestabilní zranění“.

V pohodě ☐☐☐ | ☐☐☐☐ Umíráš

Nestabilní zranění: ☐

(Nestabilní zranění se s postupem času zhoršují!)

ZKUŠENOSTI

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

Zkušenosti: ☐☐☐☐☐

TAHY

Disponuješ všemi základními tahy, navíc si vyber tři tahy Madam Paranoi:

☐ **Dílky do skládačky:** když na začátku každé záhady pátráš po širším celku, jehož by mohly být současné události součástí, hoď si +Bystrost. Na 10+ získáš 3 do zásoby, na 7–9 získáš 1 do zásoby. Spotřebuj své zásoby v průběhu záhady na položení jedné z následujících otázek Strážci:

- Je tato osoba spojená se současným děním víc, než tvrdí?
- Kdy a kde nastane příští kritická událost?
- Co od této osoby příšery chtějí?
- Má to nějakou spojitost s předešlou záhadou, kterou jsme vyšetřovali?
- Jak tato záhada zapadá do celé skládačky?

☐ **Šílený pohled:** dostaneš +1 Podivínství (max. +3).

☐ **Dívej, všechno sedí:** můžeš použít Bystrost místo Šarmu, když někoho manipuluješ.

☐ **Podezíravá mysl:** když ti někdo lže, poznáš to.

☐ **Často přehlížená:** když se chováš šíleně, aby ses něčemu vyhnula, hoď si +Podivínství. Na 10+ tě všichni kolem považují za neškodnou a nedůležitou. Na 7–9 si vyber, jestli za neškodnou, nebo nedůležitou. Při selhání upoutáš značnou (ale ne veškerou) pozornost.

☐ **Umanutost:** když vyhledáš něčí dobře míněnou radu, jak máš dál postupovat, a nakonec se podle ní neřídíš, zaškrtni si zkušenost. Jestliže uděláš přesný opak, než co se ti radí, získáš navíc i +1 situační k jakémukoliv tahu, který v dané situaci použiješ.

☐ **Kámoši z netu:** znáš spousty lidí z internetu. Když se spojíš s kámošem z netu, aby ti pomohl během záhady, hoď si +Šarm. Na 10+ je ti k dispozici a k užítku: může něco opravit, prolomit kód, hacknout počítač nebo pro tebe získat důležitou informaci. Na 7–9 je připraven ti pomoci, ale buď to bude chvilku trvat, nebo si částečně budeš muset poradit sama. Při selhání spálíš pár mostů. **Úskočnost:** když někoho přepadneš ze zálohy nebo zezadu, způsobíš +2 zranění.

NA ZAČÁTKU

Pro svou Madam Paranoiou si nejprve vyber jméno. Pak se řiď podle pokynů a rozhodni o svém vzhledu, svých vlastnostech, tazích a výbavě. Nakonec se představ a rozhodni o vaší společné minulosti.

VZHLED. Z KAŽDÉHO SEZNAMU

SI VYBER JEDNU MOŽNOST:

- Divoký pohled, tékavý pohled, upřený pohled, zvědavý pohled, podezíravý pohled, neupřený pohled, obezřetný pohled, _____ pohled.
- Ošuntělé oblečení, neformální oblečení, zmačkaný oblek, elegantní oblečení, pohodlné oblečení, maskáčová souprava, _____ oblečení.

VLASTNOSTI. VYBER SI JEDEN ŘÁDEK:

- ☐ Šarm +1, Rozvaha +1, Bystrost +2, Ostrost -1, Podivínství=0
- ☐ Šarm=0, Rozvaha +1, Bystrost +2, Ostrost -1, Podivínství +1
- ☐ Šarm +1, Rozvaha -1, Bystrost +2, Ostrost +1, Podivínství=0
- ☐ Šarm +1, Rozvaha -1, Bystrost +2, Ostrost=0, Podivínství +1
- ☐ Šarm -1, Rozvaha -1, Bystrost +2, Ostrost=0, Podivínství +2

VÝBAVA

Dostaneš jednu běžnou a dvě nenápadné zbraně.

Běžné zbraně (vyber si jednu):

- ☐ Revolver ráže .38 (2-zranění, na blízko, nabíjecí, hlučný).
- ☐ Pistole ráže 9 mm (2-zranění, na blízko, hlučná).
- ☐ Lovecká puška (2-zranění, na dálku, hlučná).
- ☐ Magnum (3-zranění, na blízko, nabíjecí, hlučné).
- ☐ Brokovnice (3-zranění, na blízko, brutální, hlučná).
- ☐ Velký nůž (1-zranění, na dosah ruky).

Nenápadné zbraně (vyber si dvě):

- ☐ Vrhací nože (1-zranění, na blízko, mnoho).
- ☐ Kapesní pistole (2-zranění, na blízko, hlučná, nabíjecí).
- ☐ Škrticí struna (3-zranění, na těсно).
- ☐ Svítilna s paralyzérem (1-zranění, na dosah ruky).
- ☐ Zátěžové rukavice / boxer (1-zranění, na dosah ruky).
- ☐ Motýlek / kapesní nůž (1-zranění, na dosah ruky).

PŘEDSTAVENÍ

Když se dostaneš sem, počkej na ostatní, abyste se mohli navzájem představit.

Jeden po druhém se ostatním představte. Až na tebe přijde řada, řekni jméno své Madam Paranoi a popiš její vzhled. Potom ostatním sděl, co o tobě vědí.

SPOLEČNÁ MINULOST

Znovu se navzájem obejděte. Když na tebe přijde řada, vyber si pro každou postavu jednu z možností:

- Je s tím vším tak nějak provázaná. Jistou dobu už jsi ji pozorovala.
- Blízká příbuzná. Zeptej se jí, jak přesně jste spřízněny.
- Jste starí přátelé, které původně svedla dohromady dlouhá řada náhod.
- Společně jste si prošli peklem. Možná to má něco společného s příšerami, možná s vojenskou službou nebo časem společně stráveným v ústavu. Ať to bylo, co to bylo, spojilo vás to a teď k sobě máte naprostou důvěru.
- Jste členkami stejné podpůrné skupiny.
- Sestry v podivínství.
- Všechna znamení nasvědčovala, že byste měly spolupracovat. Tak jste se našly a teď spolupracujete.
- Poznali jste se díky kryptozoologii a konspiračním webům.

ZVYŠOVÁNÍ ÚROVNĚ

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

VYLEPŠENÍ

- ☐ Získej Bystrost +1, max. +3.
- ☐ Získej Šarm +1, max. +2.
- ☐ Získej Rozvaha +1, max. +2.
- ☐ Získej Podivínství +1, max. +2.
- ☐ Vyber si další z tahů Madam Paranoi.
- ☐ Vyber si další z tahů Madam Paranoi.
- ☐ Získej útočiště, jako má Expertka, se dvěma možnostmi.
- ☐ Získej další možnost ke svému útočišti.
- ☐ Vyber si tah z jiné příručky.
- ☐ Vyber si tah z jiné příručky.

Po *pěti* zvýšeních úrovně získáváš navíc nárok na výběr z pokročilých vylepšení, která následují níže.

POKROČILÁ VYLEPŠENÍ

- ☐ Získej +1 k libovolné vlastnosti, max. +3.
- ☐ Změň tuto postavu na jiný typ lovce.
- ☐ Vytvoř si novou postavu, za kterou můžeš hrát současně s touto.
- ☐ Označ dva ze svých základních tahů jako pokročilé.
- ☐ Označ další dva ze svých základních tahů jako pokročilé.
- ☐ Uchyl se s touto postavou do bezpečí.
- ☐ Vymaž si jedno zaškrtnuté políčko Štěstěny.



MSTITEL

Vzali mi mé blízké. Tehdy jsem neměl dost sil, abych bojoval, ale studoval jsem a trénoval, no a teď jsem připraven zbavit svět jejich náказы. Zabiju je do jednoho. Nic jiného už mi nezbyvá.

☐ ŠARM

- Někoho manipuluji

☐ ROZVAHA

- Jednej pod tlakem
- Někomu pomoz

☐ BYSTROST

- Vyšetřuj záhadu
- Zhodnot situaci

☐ OSTROST

- Dej přes hubu
- Někoho ochraňuj

☐ PODIVÍNSTVÍ

- Užij magii

ŠTĚSTĚNA

Zaškrtni si políčko Štěstěny, abys změnil svůj hod na 12, *anebo* se vyhnul veškerým zraněním.

V pohodě ☐☐☐☐☐☐ Zatracený

Mstitelova zvláštnost: když zaškrtněš políčko Štěstěny, nalezená stopa tvé kořisti tě zavede nebezpečným směrem.

ZRANĚNÍ

Jakmile utržíš 4 a víc, zaškrtni si políčko „nestabilní zranění“.

V pohodě ☐☐☐ ☐☐☐ Umíráš

Nestabilní zranění: ☐

(Nestabilní zranění se s postupem času zhoršují!)

ZKUŠENOSTI

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

Zkušenosti: ☐☐☐☐☐

TAHY

Disponuješ všemi základními tahy, navíc si vyber tři Mstitelovy tahy. Tenhle máš automaticky:

- ☒ **Znám svou kořist:** získáš +1 situační, jestliže víš, že přišera, kterou vyšetřuješ, pronásleduješ nebo se kterou bojuješ, náleží ke druhu, který způsobil tvou ztrátu.

Potom si vyber dva z těchto:

- ☐ **Berserk:** je jedno, kolik zranění utržíš, vždycky vydržíš až do konce probíhajícího souboje. Během boje proti tobě Strážce nemůže použít tahy zranění a nemůžeš zemřít. Jakmile souboj skončí, veškerá zranění mají běžný efekt.
- ☐ **NIKDY VÍČ:** během boje můžeš **někoho ochránit** bez házení, jako bys hodil 10+, ale přijdeš o možnost „utržit menší zranění“.
- ☐ **Co tě nezabije...:** když v boji utržíš zranění, získáš až do konce souboje +1 situační.
- ☐ **Verva:** když **někoho manipuluješ**, hoď si +Ostrost namísto +Šarm.
- ☐ **Hlavně bezpečně:** do své výbavy jsi zabudoval dodatečnou ochranu, která ti dává +1 zbroj (maximálně 2-zbroj).
- ☐ **Domácí felčarina:** když chceš **někomu narychlo poskytnout improvizovanou první pomoc** (včetně sebe), hoď si +Rozvaha. Na 10+ je všechno v pořádku, počítá se to jako běžná první pomoc a navíc vyléčíš 1 zranění a stabilizuješ ránu. Na 7–9 se to počítá jako běžná první pomoc, plus navíc jedna z následujících možností dle tvého výběru:
 - Zranění se stabilizují, ale pacient získá -1 na příště.
 - Vyléčíš 1 zranění a prozatím stabilizuješ rány, ale po čase se vrátí jako 2-zranění a rány se opět stanou nestabilními.
 - Vyléčíš 1 zranění a stabilizuješ rány, ale pacient získá -1 situační do doby, než bude pořádně ošetřen.
- ☐ **Věc nástroje:** svou ikonickou zbraní (viz výbava) získáš +1 k tahu **dej přes hubu**.

VÝBAVA

Vyber si jednu ikonickou a dvě praktické zbraně.

Disponuješ ochrannou výzbrojí, která ladí s tvým vzhledem, a má hodnotu 1-zbroj.

Jestli chceš, můžeš si přibrat i klasické auto, klasickou motorku, nenápadný pick-up nebo nenápadnou dodávku.

Ikonické zbraně, vyber si jednu:

- ☐ Upilovaná brokovnice (3-zranění, na dosah ruky / na blízko, brutální, hlučná, nabíjecí).
- ☐ Ruční dělo / píšťala (3-zranění, na blízko, hlučné).
- ☐ Válečnický nůž (2-zranění, na dosah ruky, tichý).
- ☐ Obří meč, nebo obří sekera (3-zranění, na dosah ruky, brutální, těžké).
- ☐ Zbraň specializovaná na boj s tvými nepřáteli, jako třeba dřevěné kůly a palice na upíry, stříbrná dýka na vlkodlaky atd. (4-zranění proti tvorům, proti kterým byla vyrobena, jinak 1-zranění; další štítky po domluvě se Strážcem).
- ☐ Očarovaná dýka (2 zranění, na dosah ruky, magická).
- ☐ Motorová pila (3 zranění, na dosah ruky, brutální, nespolehlivá, hlučná, těžká).

Praktické zbraně, vyber si dvě:

- ☐ Revolver ráže .38 (2-zranění, na blízko, nabíjecí, hlučný).
- ☐ Pistole ráže 9 mm (2-zranění, na blízko, hlučná).
- ☐ Lovecká puška (2-zranění, na dálku, hlučná).
- ☐ Brokovnice (2-zranění, na blízko, brutální, hlučná).
- ☐ Velký nůž (1-zranění, na dosah ruky).
- ☐ Boxer (1-zranění, na dosah ruky, nenápadný).
- ☐ Útočná puška (3-zranění, na blízko, plošná, hlučná, nabíjecí).

NA ZAČÁTKU

Pro svého Mstitele si nejprve vyber jméno. Pak se řiď podle pokynů a rozhodni o svém vzhledu, vlastnostech, o koho jsi přišel a o své výbavě. Nakonec se představ a rozhodni o vaší společné minulosti.

VZHLED. Z KAŽDÉHO SEZNAMU

SI VYBER JEDNU MOŽNOST:

- Smutný pohled, ledový pohled, nahněvaný pohled, bezcitný pohled, raněný pohled, utrápený pohled, _____ pohled.
- Nepopsatelný oděv, otrhaný oděv, neformální oděv, lovecký oděv, maskáčová souprava, staré oblečení, _____ oděv.

VLASTNOSTI. VYBER SI JEDEN ŘÁDEK:

- ☐ Šarm=0, Rozvaha+1, Bystrost-1, Ostrost+2, Podivínství+1
- ☐ Šarm=0, Rozvaha=0, Bystrost+1, Ostrost+2, Podivínství=0
- ☐ Šarm+1, Rozvaha=0, Bystrost+1, Ostrost+2, Podivínství-1
- ☐ Šarm-1, Rozvaha-1, Bystrost=0, Ostrost+2, Podivínství+2
- ☐ Šarm+1, Rozvaha-1, Bystrost=0, Ostrost+2, Podivínství+1

O KOHO JSI PŘIŠEL?

- ☐ O rodiče: _____
- ☐ O sourozence: _____
- ☐ O partnera: _____
- ☐ O dítě: _____
- ☐ O nejlepší kamarádku (nebo kamaráda): _____

KDO ZA TO MŮŽE?

Společně se Strážcem vyberte druh příšery.

Moje kořist: _____

Proč jsi ho nemohl zachránit? Byl jsi (vyber jednu, nebo více možností):

- | | |
|----------------------------------|--|
| ☐ na vině | ☐ vyděšený |
| ☐ sobecký | ☐ neschopen |
| ☐ zraněný | ☐ přijmout pravdu |
| ☐ slabý | ☐ v tom nějak zapletený |

PŘEDSTAVENÍ

Když se dostaneš sem, počkej na ostatní, abyste se mohli navzájem představit.

Jeden po druhém se ostatním představte. Když na tebe přijde řada, řekni jméno svého Mstitele a popiš jeho vzhled. Potom ostatním sděl, co o tobě vědí.

SPOLEČNÁ MINULOST

Znovu se navzájem obejděte. Když na tebe přijde řada, vyber si pro každého z lovců jednu z možností:

- Pomohla ti v klíčovém okamžiku tvé honby za pomstou. Pověz jí, s čím jsi potřeboval pomoci.
- Stál mezi tebou a předmětem tvého pátrání. Zeptej se ho proč.
- Stejně jako ty přišla o přítele nebo příbuzného vinou příšery. Zeptej se, koho ztratila.
- Jste příbuzní, blízcí, nebo vzdálení. Pověz mu jak přesně příbuzní.
- Zachránil jsi mu život ve chvíli, kdy byl ještě ubohým lovcem-začátečníkem. Zeptej se ho, před čím jsi ho zachránil.
- Máš v úctě její těžce vydřené znalosti a často se na ni obracíš pro radu.
- Naučila tě všemu potřebnému, když ses v boji s příšerami teprve rozkukával.
- Viděl tě, když tě popadl amok a naprosto jsi ztratil kontrolu sám nad sebou. Řekni mu, v jaké situaci se to stalo, a zeptej se ho, jaké škody jsi způsobil.



ZVYŠOVÁNÍ ÚROVNĚ

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

VYLEPŠENÍ

- ☐ Získej Ostrost +1, max. +3.
- ☐ Získej Rozvaha +1, max. +2.
- ☐ Získej Bystrost +1, max. +2.
- ☐ Získej Podivínství +1, max. +2.
- ☐ Vyber si další ze Mstitelových tahů.
- ☐ Vyber si další ze Mstitelových tahů.
- ☐ Získej útočiště, jako má Expertka, se dvěma možnostmi.
- ☐ Přidej ke svému útočišti další možnost.
- ☐ Vyber si tah z jiné příručky.
- ☐ Vyber si tah z jiné příručky.

Po pěti zvýšeních úrovně získáváš navíc nárok na výběr z pokročilých vylepšení, která následují níže.

POKROČILÁ VYLEPŠENÍ

- ☐ Získej +1 k libovolné vlastnosti, max. +3.
- ☐ Změň tuto postavu na jiný typ lovce.
- ☐ Vytvoř si novou postavu, za kterou můžeš hrát současně s touto.
- ☐ Označ dva ze svých základních tahů jako pokročilé.
- ☐ Označ další dva ze svých základních tahů jako pokročilé.
- ☐ Uchyl se s touto postavou do bezpečí.
- ☐ Jsi na stopě právě té příšery, která je zodpovědná za tvou ztrátu. Strážce musí příští záhadu vytvořit o ní.
- ☐ Změň objekt svého pomstychtivého hněvu. Vyber si nový druh příšer. **Znám svou kořist** se od teď vztahuje na ně.
- ☐ Získej zpět jedno použité políčko štěstěny.



NEBESKÁ

*Já jsem světlem, já jsem mečem.
Přináším slabým ochranu před temnotou.
Veškeré zlo se mě bojí, neb já jsem jeho zhoubou.*

- ☐ **ŠARM** • Někoho manipuluj
- ☐ **ROZVAHA** • Jednej pod tlakem
• Někomu pomoz
- ☐ **BYSTROST** • Vyšetřuj záhadu
• Zhodnot situaci
- ☐ **OSTROST** • Dej přes hubu
• Někoho ochraňuj
- ☐ **PODIVÍNSTVÍ** • Užij magii

ŠTĚSTĚNA

Zaškrtni si políčko Štěstěny, abys změnila svůj hod na 12, anebo se vyhnula veškerým zraněním.

V pohodě ☐☐☐☐☐☐ Zatracená

Zvláštnost Nebeské: když zaškrtněš políčko Štěstěny, dostanou se k tobě zprávy, že si tvé poslání vyžaduje vykonání něčeho náročného. Leží to na tobě. Urgentně.

ZRANĚNÍ

Jakmile utržíš 4 a víc, zaškrtni si políčko „nestabilní zranění“.

V pohodě ☐☐☐|☐☐☐ Umíráš

Nestabilní zranění: ☐

(Nestabilní zranění se s postupem času zhoršují!)

ZKUŠENOSTI

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

Zkušenosti: ☐☐☐☐☐

TAHY

Disponuješ všemi základními tahy, navíc si vyber tři tahy Nebeské:

- ☐ **Šéf z jiného světa:** na začátku každé záhady si hoď +Podivínství. Na 10+ tě tví Nadřízení požádají o vykonání něčeho snadného. Na 7–9 tě požádají o vykonání něčeho složitějšího nebo komplikovanějšího. Buď, jak buď, máš teď příležitost se jich zeptat na jednu z otázek v rámci tahu **vyšetřování záhady**. Při selhání budou požadovat, abys vykonala něco strašného. Jestli zadaný úkol nesplníš, pak nebudeš moct tento tah znovu použít do okamžiku, než jím své selhání vynahradíš.
- ☐ **Andělská křídla:** vmžiku se můžeš přenést kamkoliv, kde už jsi dřív byla, nebo k osobě, kterou dobře znáš. Když s sebou neseš jednoho dva lidi, hoď si +Podivínství. Na 10+ se všichni dopravíte tam, kam chcete. Na 7–9 to neúplně zvládnete. Buďte budete rozděleni, nebo se všichni objevíte na nesprávném místě.
- ☐ **Vždycky po ruce:** můžeš uschovat jakýkoliv malý předmět ve svém vlastnictví do magického prostoru, do kterého se nikdo jiný nedostane. Věci, které jsi schovala, můžeš získat kdykoliv nazpátek – objeví se ve tvé dlani.
- ☐ **Upokojení:** když na někoho pár sekund mluvíš tichým hlasem, můžeš jej tak uklidnit, čímž potlačíš veškerou paniku, vztek nebo další negativní emoce, které právě prožívá. Zabere to, i když je příčina jeho nepokoje stále přítomna, pod podmínkou, že je tvůj hlas stále slyšitelný.
- ☐ **Požehnaný dotek:** svým dotykem můžeš léčit zranění a nemoci. Když se rukou dotkneš někoho zraněného, hoď si +Rozvaha. Na 10+ vyléčíš 2 zranění nebo nemoc a navíc jeho zranění stabilizuješ. Na 7–9 můžeš léčit zranění nebo nemoc, jako by ti padlo 10+, ale sama ho vstřebáš. Při selhání tvá aura způsobí zranění navíc.
- ☐ **Vyhánění zla:** můžeš ze své blízkosti vypudit nadpřirozeného tvora. Hoď si +Ostrost. Na 10+ bude vypuzen. Na 7–9 chvíli potrvá, než bude úspěšně vypuzen: bude mít čas na provedení jedné či dvou akcí. Buď, jak buď, vypuzené stvoření bude nezraněno a je mimo tvou kontrolu, kam zamíří. Tento tah se dá použít na lovce s nadpřirozeným původem (např. Netvor). Při selhání ho zde stále něco drží. Špaténka...
- ☐ **Bič boží:** tvé tělo a božská zbraň vždy působí jako slabina příšery, se kterou bojuješ. Tvé neozbrojené útoky mají hodnotu 2-zranění (na těsno, na dosah ruky, brutální).

VÝBAVA

Vyber si jednu ze zbraní Nebeské:

- ☐ Planoucí meč (3-zranění, na dosah ruky, ohnivý, posvěcený).
- ☐ Kladivo hromu (3-zranění, na dosah ruky, omračující, posvěcené).
- ☐ Žiletkový bič (3-zranění, na dosah ruky, plošný, brutální, posvěcený).
- ☐ Pětidémonný pytel (3-zranění, na blízko, magický, posvěcený).
- ☐ Stříbrný trojzubec (3-zranění, na dosah ruky, stříbrný, posvěcený).

Navíc máš i božskou zbroj (1-zbroj, posvěcená). Její vzhled ladí s tvým božským původem.

POSLÁNÍ

Byla jsi seslána na Zemi za jistým účelem. Jeden si vyber:

- ☐ Tvým úkolem je bojovat proti úkladům Protivníka.
- ☐ Konec světa se blíží. Tvým úkolem je vést tyto lovce a zabránit jeho uskutečnění.
- ☐ Konec světa se blíží. Tvým úkolem je vést tyto lovce a zaručit, že nastane.
- ☐ Byla jsi vyhnána. Musíš jednat ve jménu dobra, aniž bys upoutala pozornost svých bratrů a sester, neboť jsou povinováni tě za tvé zločiny popravít.
- ☐ Jedna z ostatních postav má klíčovou roli v událostech, co mají přijít. Musíš ji pro její roli připravit a ochránit za každou cenu.

NA ZAČÁTKU

Pro svou Nebeskou si nejprve vyber jméno. Pak se řiď podle pokynů a rozhodni o svém vzhledu, vlastnostech, poslání, tazích a výbavě. Nakonec se představ a rozhodni o vaší společné historii.

VZHLED. Z KAŽDÉHO SEZNAMU

SI VYBER JEDNU MOŽNOST:

- Člověk, poznamenaná božstvím, nelidská, _____.
- Spalující pohled, děsivý pohled, klidný pohled, jiskřivý pohled, vnímavý pohled, vstřícný pohled, zářící pohled, _____ pohled.
- Špinavý oděv, perfektní oblek, zmačkaný oblek, neformální oděv, praktický oděv, _____ oděv.



VLASTNOSTI. VYBER SI JEDEN ŘÁDEK:

- ☐ Šarm +1, Rozvaha +1, Bystrost -1, Ostrost +2, Podivínství=0
- ☐ Šarm -1, Rozvaha +2, Bystrost -1, Ostrost +2, Podivínství=0
- ☐ Šarm -1, Rozvaha=0, Bystrost +1, Ostrost +2, Podivínství +1
- ☐ Šarm +1, Rozvaha +1, Bystrost=0, Ostrost +2, Podivínství -1
- ☐ Šarm -1, Rozvaha +1, Bystrost=0, Ostrost +2, Podivínství +1

PŘEDSTAVENÍ

Když se dostaneš sem, počkej na ostatní, abyste se mohli navzájem představit.

Jeden po druhém se ostatním představte. Když na tebe přijde řada, řekni jméno své Nebeské a popiš její vzhled. Potom ostatním sděl, co o tobě vědí.

SPOLEČNÁ MINULOST

Znovu se navzájem obejděte. Když na tebe přijde řada, vyber si pro každého z lovců jednu z možností:

- Jestli je tvým posláním ochraňovat jinou postavu, pověz jí: „Máš klíčovou roli v nadcházejících událostech. Jsem zde, abych tě ochraňovala.“
- Neměla by být součástí této situace, proroctví se o ní ani v nejmenším nezmiňují. To přitahuje tvou pozornost, ale ještě nevíš, co to znamená.
- Je ze srdce dobrým člověkem. Ty mu musíš pomoci, aby takovým i zůstal.
- Je ohyzdnou hříčkou přírody a měla bys ji zničit, avšak z nějakého důvodu nemůžeš. Společně přijďte na to, proč vlastně ne.
- Její modlitby (třeba neformální, či dokonce nevědomé) tě přivolaly na tento svět.
- Naplňuje tě pocitem erotického poblouznění. Matou tě s tím spojené emoce smrtelníků.
- Zachránila ti život a ty chápeš (alespoň na intelektuální rovině), že jsi jí za to zavázána.
- Je osobou, na kterou se obrátíš pro radu, když jde o záležitosti smrtelníků (např. sex, jídlo, drogy, televize atd.).

ZVYŠOVÁNÍ ÚROVNĚ

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

VYLEPŠENÍ

- ☐ Získej Ostrost +1, max. +3.
- ☐ Získej Rozvaha +1, max. +2.
- ☐ Získej Šarm +1, max. +2.
- ☐ Získej Bystrost +1, max. +2.
- ☐ Získej Podivínství +1, max. +2.
- ☐ Vyber si další z tahů Nebeské.
- ☐ Vyber si další z tahů Nebeské.
- ☐ Získej jako spojence nižší božské stvoření, jež bylo sesláno shůry, aby ti pomohlo s tvým posláním.
- ☐ Vyber si tah z jiné příručky.
- ☐ Vyber si tah z jiné příručky.

Po *pěti* zvýšeních úrovně získáváš navíc nárok na výběr z pokročilých vylepšení, která následují níže.

POKROČILÁ VYLEPŠENÍ

- ☐ Získej +1 k libovolné vlastnosti, max. +3.
- ☐ Změň tuto postavu na jiný typ lovce.
- ☐ Vytvoř si novou postavu, za kterou můžeš hrát současně s touto.
- ☐ Označ dva ze svých základních tahů jako pokročilé.
- ☐ Označ další dva ze svých základních tahů jako pokročilé.
- ☐ Uchyl se s touto postavou do bezpečí.
- ☐ Vymaž si jedno zaškrtnuté políčko Štěstěny.
- ☐ Změň své poslání. Z běžných možností si vyber nové poslání, nebo si (se Strážcovým svolením) vymysli své vlastní.



NETVOR

Cítím hlad, neovladatelnou touhu ničit. Ale bojuji s ním. Nikdy se jí nepoddám. Už nejsem člověkem, ne v pravém smyslu toho slova, ale je na mně chránit ty, kteří stále jsou. Díky tomu si můžu namlouvat, že se liším od ostatních příšer. Občas tomu dokonce i věřím.

○ ŠARM

- Někoho manipuluj

○ ROZVAHA

- Jednej pod tlakem
- Někomu pomoz

○ BYSTROST

- Vyšetřuj záhadu
- Zhodnoť situaci

○ OSTROST

- Dej přes hubu
- Někoho ochraňuj

○ PODIVÍNSTVÍ

- Užij magii

ŠTĚSTĚNA

Zaškrtni si políčko Štěstěny, abys změnil svůj hod na 12, *anebo* se vyhnul veškerým zraněním.

V pohodě ☐☐☐☐☐☐☐ Zatracený

Netvorova zvláštnost: když zaškrtněš políčko Štěstěny, bude posílená tvá netvoří stránka. Tvé Prokletí získá na síle, anebo se projeví další znevýhodnění tvého prokletého Plémě.

ZRANĚNÍ

Jakmile utržíš 4 a víc, zaškrtni si políčko „nestabilní zranění“.

V pohodě ☐☐☐ | ☐☐☐☐ Umíráš

Nestabilní zranění: ☐

(Nestabilní zranění se s postupem času zhoršují!)

ZKUŠENOSTI

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

Zkušenosti: ☐☐☐☐☐

TAHY

Disponuješ všemi základními tahy, navíc si vyber dva Netvorovy tahy:

- ☐ **Nesmrtelnost:** nestárneš, ani netrpíš nemocemi a kdykoliv jsi zraněn, utržíš o 1 zranění méně.
- ☐ **Nadpřirozený půvab:** když chceš někoho zmanipulovat, hoď si +Podivínství namísto +Šarm.
- ☐ **Bezbožná síla:** při dávání přes hubu si hoď +Podivínství namísto +Ostrost.
- ☐ **Netělesnost:** můžeš volně procházet pevnými objekty (ne však lidmi).
- ☐ **Nadpřirozená rychlost:** pohybuješ se mnohem rychleji než běžní smrtelníci. Když pronásleduješ, prcháš, nebo běžíš, získáš +1 situační.
- ☐ **Bestiální drápy:** všechny přirozené útoky získají +1 zranění.
- ☐ **Ovládnutí mysli:** když se podíváš do očí běžného smrtelníka a pokusíš se si jej podvolit, hoď +Šarm. Na 10+ získáš 3 do zásoby. Na 7–9 získáš 1 do zásoby. Své zásoby můžeš utratit na to, abys mu dal rozkaz. Obyčejní smrtelníci rozkaz splní, ať už je jakýkoliv. Lovci si můžou vybrat, jestli ho provedou, nebo ne. Jestliže se jím budou řídit, zaškrtnou si políčko zkušenosti.
- ☐ **Nevyhasínající vitalita:** když utržíš zranění, můžeš se vyléčit. Hoď si +Rozvaha. Na 10+ si zahoj 2-zranění a stabilizuj je. Na 7–9 si zahoj 1-zranění a stabilizuj své rány. Při selhání se tvá zranění zhorší.
- ☐ **Temný vyjednávač:** v případě, že může myslet a mluvit, můžeš zmanipulovat příšeru stejně tak jako člověka.
- ☐ **Létání:** umíš létat.
- ☐ **Tvaroměnnost:** můžeš změnit svou podobu (obvykle ve zvíře). Rozhodni, zdali disponuješ pouze jednou, či více alternativními podobami, a popiš je. Získáš +1 k vyšetřování záhady, jestliže využíváš zvýšené citlivosti smyslů své alternativní podoby (např. vlčí čich nebo orlí zrak).
- ☐ **Něco půjčeného:** vyber si tah z příručky lovce, která momentálně není ve hře.

PROKLETÍ, VYBER SI JEDNU Z MOŽNOSTÍ:

- ☐ **Potrava:** k přežití se potřebuješ přizívat na živých lidech. Může se jednat o jejich krev, mozky, duchovní sílu, ale každopádně musí mít tvá potrava lidský původ. Abys odolal pokušení kdykoliv, kdy se ti naskytne dokonalá příležitost ke krmení, musíš **jednat pod tlakem**.
- ☐ **Zranitelnost:** vyber si substanci. Když jsi jí zraněn, utržíš +1 zranění. Jestliže jsi jí spoután či obklopen, musíš **jednat pod tlakem**, abys dokázal použít své schopnosti.
- ☐ **Posedlost:** jsi ovládán jedním konkrétním puzením. Vyber si mezi hladem, nenávistí, hněvem, strachem, žárlivostí, chamtivostí, radostí, pýchou, závistí, chtíčem nebo krutostí. Musíš se tomuto puzení oddat, kdykoliv se naskytne příležitost, anebo musíš **jednat pod tlakem**, abys mu odolal.
- ☐ **Temný pán:** máš temného pána, který neví, že jsi přešel na druhou stranu. Stále ti dává rozkazy a nesnese neposlušnost. Nebo selhání.

PŘIROZENÉ ÚTOKY

Vyber si Základ útoku a přidej k němu jeden Extra atribut, nebo si vyber dva Základy.

- ☐ Základ: zuby (3-zranění, na těsno).
- ☐ Základ: drápy (2-zranění, na dosah ruky).
- ☐ Základ: magická moc (1-zranění, magická, na blízko).
- ☐ Základ: vysávající (1-zranění, na těsno, vysávající).
- ☐ Extra: přidej k základu +1 zranění.
- ☐ Extra: přidej k základu „průrazná“.
- ☐ Extra: přidej k základu jeden dosah útoku navíc (na těsno, na dosah ruky, nebo na blízko).

VÝBAVA

Jestli chceš, můžeš si vybrat jednu užitečnou zbraň:

- ☐ Revolver ráže .38 (2-zranění, na blízko, nabíjecí, hlučný).
- ☐ Pistole ráže 9 mm (2-zranění, na blízko, hlučná).
- ☐ Magnum (2-zranění, na blízko, hlučné).
- ☐ Brokovnice (3-zranění, na blízko, hlučná).
- ☐ Velký nůž (1-zranění, na dosah ruky).
- ☐ Boxer (1-zranění, na dosah ruky, tichý, malý).
- ☐ Meč (2-zranění, na dosah ruky, brutální).
- ☐ Obrovský meč (3-zranění, na dosah ruky, těžký).

NA ZAČÁTKU

Pro svého Netvora si nejprve vyber jméno. Pak se řiď podle pokynů a rozhodni o svém vzhledu, vlastnostech, o prokletém plemeni, tazích a výbavě. Nakonec se představ a rozhodni o vaší společné minulosti.

PLÉMĚ

Jsi napůl člověkem, napůl příšerou: rozhodni, jestli jsi byl takový odjakživa, nebo jsi byl nejprve člověkem a pak ses nějakým způsobem přeměnil.

Poté rozhodni, jestli jsi vždy stál na straně dobra, nebo jsi byl nejprve zlý a pak jsi přešel na druhou stranu.

Rozhodni o rase příšer, ke které náležíš: nejdřív si vyber své prokletí, dále pak tahy a přirozené útoky.

Vytvoř příšeru, jakou bys chtěl být: cokoliv, co si vybereš, definuje tvou rasu v průběhu hry. Některé klasické příšery na výběr jsou seřazeny níže. Jedná se o pouhé návrhy, ty si však můžeš vymyslet svou vlastní příšeru!

NÁVRHY NA VÝBĚR RASY

- **Upír.** *Prokletí:* potrava (krev, nebo životní energie). *Přirozené útoky:* Základ: vysávající, nebo Základ: zuby; +1 zranění k základnímu útoku. *Tahy:* nesmrtelnost, či nevyhasínající vitalita; ovládnutí mysli.
- **Vlkodlak.** *Prokletí:* zranitelnost (stříbro). *Přirozené útoky:* Základ: drápy, nebo zuby. *Tahy:* tvaroměnnost (vlk a/nebo vlčí muž); bestiální drápy, nebo nečistá síla.
- **Duch.** *Prokletí:* zranitelnost (sůl kamenná). *Přirozené útoky:* Základ: magická moc; přidej k magické moci dosahový štítek „na dosah ruky“. *Tahy:* netělesnost; nesmrtelnost.
- **Víla.** *Prokletí:* posedlost (radost). *Přirozené útoky:* Základ: magická moc; přidej k magické moci štítek „průrazná“. *Tahy:* létání; nadpřirozená rychlost.
- **Démon.** *Prokletí:* posedlost (krutost). *Přirozené útoky:* Základ: drápy; +1 zranění k drápy. *Tahy:* temný vyjednavač; nevyhasínající vitalita.
- **Ork.** *Prokletí:* temný pán (vládce orků). *Přirozené útoky:* Základ: zuby; přidej „průrazné“ k útoku zuby. *Tahy:* nečistá síla; temný vyjednavač.
- **Nemrtvý.** *Prokletí:* posedlost (hlad), potrava (maso, nebo mozky). *Přirozené útoky:* Základ: zuby; přidej +1 k útoku zuby. *Tahy:* nesmrtelnost; nevyhasínající vitalita.

VZHLED. Z KAŽDÉHO SEZNAMU

SI VYBER JEDNU MOŽNOST:

- Skoro člověk, napůl člověk, netvor, _____.
- Zlověstná aura, mocná aura, temná aura, zneklidňující aura, energická aura, zlá aura, bestiální aura, _____ aura.
- Starověský oděv, neformální oděv, rozedraný oděv, oděv na míru, stylový oděv, městský oděv, venkovní oděv, _____ oděv.

VLASTNOSTI. VYBER SI JEDEN ŘÁDEK:

- ☐ Šarm -1, Rozvaha -1, Bystrost=0, Ostrost +2, Podivínství +3
- ☐ Šarm -1, Rozvaha +1, Bystrost +1, Ostrost=0, Podivínství +3
- ☐ Šarm +2, Rozvaha=0, Bystrost -1, Ostrost -1, Podivínství +3
- ☐ Šarm -2, Rozvaha +2, Bystrost=0, Ostrost=0, Podivínství +3
- ☐ Šarm=0, Rozvaha -1, Bystrost +2, Ostrost -1, Podivínství +3

PŘEDSTAVENÍ

Když se dostaneš sem, počkej na ostatní, abyste se mohli navzájem představit.

Jeden po druhém se ostatním představte. Když na tebe přijde řada, řekni jméno svého Netvora a popiš jeho vzhled. Potom ostatním sděl, co o tobě vědí.

SPOLEČNÁ MINULOST

Znovu se navzájem obejděte. Když na tebe přijde řada, vyber si pro každou postavu jednu z možností:

- Jednou jsi ztratil kontrolu a málem ji zabil. Zeptej se jí, jak tě zastavila.
- Snažil se tě zabít, ale ty jsi dokázal, že stojíš na straně dobra. Zeptej se, čím jsi ho přesvědčil.
- Jsi do něj blázen. Zeptej se ho, zda o tom ví a jestli je to vzájemné.
- Blízký příbuzný, nebo vzdálený potomek. Řekni mu, co z toho.
- Zachránil jsi ji před jedincem svého druhu a zabránil odvetě vůči danému tvorů (možná také stojí na straně dobra, anebo tě má v hrsti).
- Je spojený s tvým prokletím, nebo jeho původem. Sděl mu, jakým způsobem.
- Společně jste bojovali a zvítězili, i když vše stálo proti vám.
- Zachránila tě před jiným lovcem, který se tě chystal zabít. Zeptej se jí, co se stalo.



ZVYŠOVÁNÍ ÚROVNĚ

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

VYLEPŠENÍ

- ☐ Získej Šarm +1, max. +3.
- ☐ Získej Rozvaha +1, max. +2.
- ☐ Získej Bystrost +1, max. +2.
- ☐ Získej Ostrost +1, max. +2.
- ☐ Vyber si další z Netvorových tahů.
- ☐ Vyber si další z Netvorových tahů.
- ☐ Získej útočiště, jako má Expertka, se dvěma možnostmi.
- ☐ Získej nový přirozený útok.
- ☐ Vyber si tah z jiné příručky.
- ☐ Vyber si tah z jiné příručky.

Po pěti zvýšeních úrovně získáváš navíc nárok na výběr z pokročilých vylepšení, která následují níže.

POKROČILÁ VYLEPŠENÍ

- ☐ Získej +1 k libovolné vlastnosti, max. +3.
- ☐ Změň tuto postavu na jiný typ lovce.
- ☐ Vytvoř si novou postavu, za kterou můžeš hrát současně s touto.
- ☐ Označ dva ze svých základních tahů jako pokročilé.
- ☐ Označ další dva ze svých základních tahů jako pokročilé.
- ☐ Uchyl se s touto postavou do bezpečí.
- ☐ Zbav se prokletí svého druhu. Tvé prokletí už na tebe nemá vliv, ale ztratíš 1 Podivínství.
- ☐ (Znovu) přejdeš na stranu zla. Tato postava odstoupí ze hry a stane se jednou ze Strážcových hrozeb.
- ☐ Získej zpět jedno použité políčko Štěstěny.



NORMÁL

Už jsi slyšel o tom, jak si příšery za oběti vybírají jenom lidi se superschopnostma, kteří s nimi můžou bojovat jako rovný s rovným? Jo, já taky ne. Ale co, když už jsem jednou skončil v tomhle týmu lovcím příšery, tak přece udělám, co je v mých silách, no ne?

ŠARM

- Někoho manipuluje

ROZVAHA

- Jednej pod tlakem
- Někomu pomoz

BYSTROST

- Vyšetřuj záhadu
- Zhodnoť situaci

OSTROST

- Dej přes hubu
- Někoho ochraňuj

PODIVINSTVÍ

- Užij magii

ŠTĚSTĚNA

Zaškrtni si políčko Štěstěny, abys změnil svůj hod na 12, *anebo* se vyhnul veškerým zraněním.

V pohodě ☐☐☐☐☐☐ Zatracený

Normálova zvláštnost: když zaškrtněš políčko Štěstěny, naraziš na něco podivného – možná dokonce užitečného!

ZRANĚNÍ

Jakmile utržíš 4 a víc, zaškrtni si políčko „nestabilní zranění“.

V pohodě ☐☐☐ ☐☐☐ Umíráš

Nestabilní zranění: ☐

(Nestabilní zranění se s postupem času zhoršují!)

ZKUŠENOSTI

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

Zkušenosti: ☐☐☐☐☐

TAHY

Disponuješ všemi základními tahy, navíc si vyber tři Normálové tahy:

- ☐ **Věčná oběť:** když na tvou ochranu jiný lovec zahraje tah **někoho ochraňuj**, zaškrtně si políčko zkušenosti. Kdykoliv jsi zajat příšerou, zaškrtně si políčko zkušenosti.
- ☐ **Ups!** Když **chceš narazit na něco důležitého**, řekni o tom Strážci. Najdeš něco důležitého a užitečného, ne však nutně spjatého s tvým aktuálním problémem.
- ☐ **Rychle odsud pryč!** Když můžeš **někoho ochránit** tím, že mu řekneš, co má dělat, nebo tím, že ho vyvedeš z nebezpečí, hoď si +Šarm namísto +Ostrost.
- ☐ **Únikový východ:** když potřebuješ utéct, **řekni, kudy to zkusíš**, a hoď si +Bystrost. Na 10+ se bez problému dostaneš do bezpečí. Na 7–9 můžeš uniknout, nebo zůstat. Útěk tě ovšem bude něco stát (o něco nenávratně přijdeš, nebo něco přijde s tebou). Při selhání jsi dopaden na půl cesty ven.
- ☐ **Síla srdce:** když bojuješ s příšerou a **někomu pomáháš**, neházej si +Rozvaha. Pomůžeš automaticky, jako by ti padlo 10+.
- ☐ **Věř mi:** když **řekneš obyčejnému smrtelníkovi pravdu, abys ho ochránil před nebezpečím**, hoď si +Šarm. Na 10+ udělá, co mu řekneš bez zbytečných otázek. Na 7–9 to udělá, ale Strážce pro něj vybere jednu z následujících možností:
 - Nejdříve ti položí nepříjemnou otázku.
 - Na nějaký čas se zasekne a zdrží.
 - Má „lepší“ nápad.Při selhání si bude myslet, že jsi šílenec, možná dokonce i nebezpečný.
- ☐ **Co by se mohlo pokazit?** Kdykoliv **se bezhlavě vrhneš do nebezpečí**, získáš +2 do zásoby. Své zásoby můžeš utratit, abys:
 - způsobil +1 zranění,
 - snížil něčí utržená zranění o 1,
 - získal +2 na příště na **jednání pod tlakem**.
- ☐ **Žádný strach, já to obhlídnu:** kdykoliv **se sám vydáš** prohledat děsivé místo (nebo věc), zaškrtni si zkušenost.

VÝBAVA

Disponuješ dvěma Normálovými zbraněmi a dopravním prostředkem.

Normálové zbraně (vyber si dvě):

- ☐ Golfová hůl, baseballová pálka, kriketová pálka nebo hokejka (2-zranění, na dosah ruky, nevinná, brutální).
- ☐ Kapesní nůž nebo multitool (1-zranění, na dosah ruky, multifunkční, malý).
- ☐ Kapesní pistole (2-zranění, na blízko, hlučná, nabíjecí).
- ☐ Lovecká puška (3-zranění, na dálku, hlučná, nabíjecí).
- ☐ Perlík nebo hasičská sekera (3-zranění, na dosah ruky, brutální).
- ☐ Nunčaky (2-zranění, na dosah ruky, plošné).

Dopravní prostředky (vyber si jeden):

- ☐ Skateboard
- ☐ Kolo
- ☐ Zánovní auto ve slušném stavu
- ☐ Veterán v příšerném stavu
- ☐ Motocykl
- ☐ Dodávka



NA ZAČÁTKU

Pro svého Normála si nejprve vyber jméno. Pak se řiď podle pokynů a rozhodni o svém vzhledu, vlastnostech, tazích a výbavě. Nakonec se představ a rozhodni o vaší společné minulosti.

VZHLED. Z KAŽDÉHO SEZNAMU

SI VYBER JEDNU MOŽNOST:

- Dítě, teenager, dospělý, starý, _____.
- Přátelský výraz, svůdný výraz, usměvavý výraz, důvěryhodný výraz, normální výraz, vážný výraz, smyslný výraz, _____ výraz.
- Normální oděv, neformální oděv, gothic oblečení, sportovní oděv, pracovní oděv, městský oděv, nerdovské oblečení, _____ oblečení.

VLASTNOSTI. VYBER SI JEDEN ŘÁDEK:

- ☐ Šarm +2, Rozvaha +1, Bystrost=0, Ostrost +1, Podivínství -1
- ☐ Šarm +2, Rozvaha -1, Bystrost +1, Ostrost +1, Podivínství=0
- ☐ Šarm +2, Rozvaha=0, Bystrost -1, Ostrost +1, Podivínství +1
- ☐ Šarm +2, Rozvaha=0, Bystrost +1, Ostrost +1, Podivínství -1
- ☐ Šarm +2, Rozvaha +1, Bystrost +1, Ostrost=0, Podivínství -1



PŘEDSTAVENÍ

Když se dostaneš sem, počkej na ostatní, abyste se mohli navzájem představit.

Jeden po druhém se ostatním představte. Když na tebe přijde řada, řekni jméno svého Normála a popiš jeho vzhled. Potom ostatním sděl, co o tobě vědí.

SPOLEČNÁ MINULOST

Znovu se navzájem obejděte. Když na tebe přijde řada, vyber si pro každou postavu jednu z možností:

- Jste blízcí příbuzní. Řekni jak přesně blízcí.
- Původně rivalové, teď si oba vážíte talentu toho druhého.
- Máte milostný poměr, nebo jsi do ní jen zamilovaný. Zeptej se jí, kterou možnost preferuje.
- Je tvým hrdinou, přesně takový lovec příšer, jakým bys chtěl být i ty. Sděl mu, proč ho obdivuješ.
- Jste dobří přátelé. Řekni jí, jestli už dlouhou dobu, anebo je to čerstvá záležitost.
- Ne úplně docela mu důvěřuješ (může to být třeba kvůli jeho nadpřirozeným schopnostem nebo něčemu podobnému).
- Zaslvětila tě do existence příšer. Pověz jí, jak se kvůli tomu cítíš.
- Díky nepravděpodobné řadě okolností jsi mu zachránil život před příšerou. Řekni mu, jak se to přihodilo.

ZVYŠOVÁNÍ ÚROVNĚ

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

VYLEPŠENÍ

- ☐ Získej Šarm +1, max. +3.
- ☐ Získej Rozvaha +1, max. +2.
- ☐ Získej Bystrost +1, max. +2.
- ☐ Získej Ostrost +1, max. +2.
- ☐ Vyber si další z Normálových tahů.
- ☐ Vyber si další z Normálových tahů.
- ☐ Získej zpět jedno použité políčko Štěstěny.
- ☐ Získej zpět jedno použité políčko Štěstěny.
- ☐ Vyber si tah z jiné příručky.
- ☐ Vyber si tah z jiné příručky.

Po *pěti* zvýšeních úrovně získáváš navíc nárok na výběr z pokročilých vylepšení, která následují níže.

POKROČILÁ VYLEPŠENÍ

- ☐ Získej +1 k libovolné vlastnosti, max. +3.
- ☐ Změň tuto postavu na jiný typ lovce.
- ☐ Vytvoř si novou postavu, za kterou můžeš hrát současně s touto.
- ☐ Označ dva ze svých základních tahů jako pokročilé.
- ☐ Označ další dva ze svých základních tahů jako pokročilé.
- ☐ Uchyl se s touto postavou do bezpečí.
- ☐ Získej zpět jedno použité políčko Štěstěny.
- ☐ Získej zpět jedno použité políčko Štěstěny.



PODĚS

Umím dělat věci, věci, které normální lidé nesvedou. Má to ale svou cenu; ještě jsem ji zcela nesplatila, ale den zúčtování brzy nastane. Radši ti už víc neřeknu. Když se příliš přiblížíš, spálíš se.

○ ŠARM

- Někoho manipuluji

○ ROZVAHA

- Jednej pod tlakem
- Někomu pomoz

○ BYSTROST

- Vyšetřuj záhadu
- Zhodnot situaci

○ OSTROST

- Dej přes hubu
- Někoho ochraňuj

○ PODIVÍNSTVÍ

- Užij magii

ŠTĚSTĚNA

Zaškrtni si políčko Štěstěny, abys změnila svůj hod na 12, anebo se vyhnula veškerým zraněním.

V pohodě □□□□□□□ Zatracená

Zvláštnost Poděsa: čím víc políček Štěstěny ztratíš, tím strašlivější budou potřeby tvé Temné stránky.

ZRANĚNÍ

Jakmile utržíš 4 a víc, zaškrtni si políčko „nestabilní zranění“.

V pohodě □□□□ □□□□ Umíráš

Nestabilní zranění: □

(Nestabilní zranění se s postupem času zhoršují!)

ZKUŠENOSTI

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

Zkušenosti: □□□□□

TAHY

Disponuješ všemi základními tahy, navíc si vyber tři tahy Poděsa.

- ☐ **Telepatie:** umíš číst myšlenky lidí a promlouvat do jejich mysli. Díky tomu můžeš **vyšetřovat záhadu** nebo **zhodnotit situaci**, aniž bys musela promluvit. Stejně tak můžeš bez mluvení **někoho zmanipulovat**. Stále si na své tahy musíš házet, ale lidé budou zaskočení podivností tvé mentální komunikace.
- ☐ **Uhrnutí:** když sesíláš kouzlo (díky tahu **užij magii**), můžeš si kromě běžných efektů vybrat i z následujících:
 - Cíl se nakazí nemocí.
 - Cíl je okamžitě zraněn (2-zranění, magická, průrazná).
 - Cíli se pokazí něco cenného nebo důležitého.
- ☐ **Zrak:** dokážeš zpozorovat neviditelné, především duchy a známky magie. Můžeš komunikovat s duchy, které vidíš, a dokonce se s nimi možná i na něčem domluvit. Při **vyšetřování záhady** díky nim získáš víc příležitostí si všimnout stop.
- ☐ **Předtuchy:** na začátku každé záhady si hoď +Podivínství. Na 10+ získáš detailní vidění něčeho, co se má teprve přihodit. Získáš +1 na příště k zamezení tomu, aby se to uskutečnilo, a jestliže se ti to povede, pak si zatrhni políčko zkušenosti. Na 7–9 máš mlhavou představu něčeho zlého, co se má teprve stát: zaškrtni si políčko zkušenosti, jestliže tomu dokážeš předejít. Při selhání máš vidění něčeho zlého, co se má přihodit tobě, a Strážce získá 3 do zásoby, které spotřebuje za znevýhodnění ke tvým hodům (jeden bod zásob za jedno znevýhodnění, tzn. -1 k hodům).
- ☐ **Tušení:** když se děje něco zlého (nebo se právě má stát) někde, kde se právě nenacházíš, hoď si +Bystrost. Na 10+ jsi přesně věděla, kam potřebuješ jít, a dorazíš tam včas. Na 7–9 se tam dostaneš pozdě, budeš mít čas zasáhnout, ale nedokážeš tomu předejít. Při selhání dorazíš akorát včas, aby ses sama dostala do nesnází.

- ☐ **Naladění:** dokážeš se **naladit na mysl příšery nebo přísluhovače**. Hoď si +Podivínství. Na 10+ získáš 3 do zásoby. Na 7–9 získáš 1 do zásoby. Při selhání příšera vycítí tvou přítomnost. Za položení jedné z následujících otázek Strážci zaplatíš jedním bodem zásob a získáš +1 situační, jestliže jednáš v souladu s odpovědí:
 - Kde se toto stvoření nachází?
 - Co právě chystá?
 - Na koho se chystá zaútočit příště?
 - Koho považuje za největší hrozbu?
 - Jak mohu upoutat jeho pozornost?
- ☐ **Spoušť:** můžeš použít své parapsychické schopnosti k tahu **dej přes hubu**: hoď si +Podivínství namísto +Ostrost. Hodnota útoku je 2-zranění, na blízko, do očí bijící, průrazný. Při selhání se magie obrátí proti tobě.
- ☐ **Smolík:** můžeš docílit, aby okolnosti hrály ve tvůj prospěch. Když **na někoho sešleš smolíka**, hoď si +Podivínství. Na 10+ získáš 2 do zásoby a na 7–9 jeden. Při selhání Strážce získá 2 do zásoby, které proti tobě může použít stejným způsobem. Použij své zásoby na:
 - Překážej lovcí, získá -1 na příště.
 - Pomoz lovcí tím, že překážíš jeho nepříteli. Získá +1 na příště.
 - Překážej příšeře, přísluhovači nebo přihlížejícím v tom, o co se pokoušejí.
 - Prostřednictvím nehody způsob cíli 1-zranění.
 - Cíl získá něco, cos pro něj zanechala.
 - Cíl ztratí něco, co brzy nalezneš.

VÝBAVA

Disponuješ dvěma běžnými zbraněmi a magickými předměty (či amulety), které používáš k probuzení svých schopností.

Běžné zbraně (vyber si dvě):

- ☐ Revolver ráže .38 (2-zranění, na blízko, nabíjecí, hlučný).
- ☐ Pistole ráže 9 mm (2-zranění, na blízko, hlučná).
- ☐ Lovecká puška (3-zranění, na blízko, hlučná).
- ☐ Brokovnice (3-zranění, na blízko, brutální).
- ☐ Velký nůž (1-zranění, na dosah ruky).

NA ZAČÁTKU

Pro svého Poděsa si nejprve vyber jméno. Pak se řiď podle pokynů a rozhodni o svém vzhledu, vlastnostech, tazích, Temné stránce a výbavě. Nakonec se představ a rozhodni o vaší společné minulosti.

VZHLED. Z KAŽDÉHO SEZNAMU

SI VYBER JEDNU MOŽNOST:

- Dítě, teenager, dospělá, stará, _____.
- Spalující pohled, temný pohled, prázdný pohled, pohled bez mrknutí oka, pronikavý pohled, oči hledící ze stínu, znepokojující pohled, _____ pohled.
- Ošuntělý oděv, každodenní oděv, gothic oblečení, elegantní oděv, nerdovské oblečení, _____ oděv.

VLASTNOSTI. VYBER SI JEDEN ŘÁDEK:

- ☐ Šarm+1, Rozvaha=0, Bystrost+1, Ostrost-1, Podivínství+2
- ☐ Šarm-1, Rozvaha+1, Bystrost=0, Ostrost+1, Podivínství+2
- ☐ Šarm+2, Rozvaha=0, Bystrost-1, Ostrost-1, Podivínství+2
- ☐ Šarm=0, Rozvaha-1, Bystrost+1, Ostrost+1, Podivínství+2
- ☐ Šarm-1, Rozvaha-1, Bystrost+2, Ostrost+0, Podivínství+2

TEMNÁ STRÁNKA

Tvé schopnosti mají nečistý původ a občas jsi v pokušení provést něco, co bys neměla. Může se jednat o rozkazy toho, kdo ti dal tvou moc, nebo nutkání, která se derou na povrch z tvého podvědomí. Něco na ten způsob. Ať už je to jakkoliv, je to znepokojující.

Vyber pro svou Temnou stránku tři štítky:

- | | | |
|-------------------------------------|--|---|
| ☐ Násilí | ☐ Závislost | ☐ Slabá kontrola |
| ☐ Deprese | ☐ Náladovost | ☐ nad pudy |
| ☐ Tajemství | ☐ Zuřivost | ☐ Halucinace |
| ☐ Chtíč | ☐ Sebedestrukce | ☐ Bolest |
| ☐ Temný pakt | ☐ Lačnost | ☐ Paranoia |
| ☐ Vina | ☐ po moci | |
| ☐ Bezcitnost | | |

Strážce může po tobě chtít, abys provedla strašné věci, jestliže si to tvá Temná stránka vyžaduje (v souladu s jejími štítky). Když vykonáš, co se po tobě žádá, zaškrtni si zkušenost. Pokud se vzepřeš, jsou tvé schopnosti nepoužitelné až do konce záhady (nebo než se podvolíš). O čím víc políček Štěstěny přijdeš, o to budou Strážcovy požadavky strašlivější.

PŘEDSTAVENÍ

Když se dostaneš sem, počkej na ostatní, abyste se mohli navzájem představit.

Jeden po druhém se ostatním představte. Když na tebe přijde řada, řekni jméno svého Poděsa a popiš její vzhled. Potom ostatním sděl, co o tobě vědí.

SPOLEČNÁ MINULOST

Znovu se navzájem obejděte. Když na tebe přijde řada, vyber si pro každého z lovců jednu z možností:

- Naučila tě ovládat tvé schopnosti natolik, že je máš aspoň trochu pod kontrolou.
- Jste pokrevně spřízněny. Rozhodni, jakým způsobem.
- Jste manželé nebo tvoříte pár. Rozhodněte mezi sebou, o jaký vztah se jedná.
- Jste starí přátelé a naprosto si důvěřujete.
- Jednou jsi proti ní použila své schopnosti. Rozhodni, zda to bylo ze sobeckých důvodů, nebo ne, a sděl jí, jestli se o tom dozvěděla.
- Už se nějaký čas znáte, ale od té doby, co se projeví tvé schopnosti, od něj držíš citový odstup.
- Doufáš, že ti pomůže ovládnout tvé schopnosti.
- Viděla tě, když jsi své schopnosti použila ze sobeckých nebo mstivých důvodů. Zeptej se jí, kdo byla tvá oběť, a pak vysvětli, co jsi jí provedla.



ZVYŠOVÁNÍ ÚROVNĚ

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

VYLEPŠENÍ

- ☐ Získej Podivínství +1, max. +3.
- ☐ Získej Šarm +1, max. +2.
- ☐ Získej Rozvaha +1, max. +2.
- ☐ Získej Bystrost +1, max. +2.
- ☐ Vyber si další z tahů Poděsa.
- ☐ Vyber si další z tahů Poděsa.
- ☐ Změň některý nebo všechny štítky své Temné stránky.
- ☐ Získej mystickou knihovnu, jakou si může Expertka zvolit pro své útočiště.
- ☐ Vyber si tah z jiné příručky.
- ☐ Vyber si tah z jiné příručky.

Po *pěti* zvýšeních úrovně získáváš navíc nárok na výběr z pokročilých vylepšení, která následují níže.

POKROČILÁ VYLEPŠENÍ

- ☐ Získej +1 k libovolné vlastnosti, max. +3.
- ☐ Změň tuto postavu na jiný typ lovce.
- ☐ Vytvoř si novou postavu, za kterou můžeš hrát současně s touto.
- ☐ Označ dva ze svých základních tahů jako pokročilé.
- ☐ Označ další dva ze svých základních tahů jako pokročilé.
- ☐ Uchyl se s touto postavou do bezpečí.
- ☐ Odhalíš způsob, jak za používání svých schopností platit nižší cenu. Natrvalo vymaž jeden ze štítků své Temné stránky.
- ☐ Získej zpět jedno políčko Štěstěny.



PROFESIONÁLKÁ

Je trochu zvláštní, když je lovení příšer tvou prací na plný úvazek. I tak je to ale práce, ke které jsem se upsala ve chvíli, kdy jsem vyfasovala tenhle oblek. Docela to vynáší a benefity taky ujdou. Je to tak, jak se povídá, „nemusíš být šílenec, abys tady pracoval, ale určitě to pomáhá!“

☐ ŠARM

- Někoho manipuluj

☐ ROZVAHA

- Jednej pod tlakem
- Někomu pomoz

☐ BYSTROST

- Vyšetřuj záhadu
- Zhodnoť situaci

☐ OSTROST

- Dej přes hubu
- Někoho ochraňuj

☐ PODIVÍNSTVÍ

- Užij magii

ŠTĚSTĚNA

Zaškrtni si políčko Štěstěny, abys změnila svůj hod na 12, anebo se vyhnula veškerým zraněním.

V pohodě ☐☐☐☐☐☐ Zatracená

Profesionálčina zvláštnost: když zaškrtněš políčko Štěstěny, tvá následující prácička pro Organizaci bude ve znamení Nevýhod. A budou jich hromady.

ZRANĚNÍ

Jakmile utrháš 4 a víc, zaškrtni si políčko „nestabilní zranění“.

V pohodě ☐☐☐ ☐☐☐☐ Umíráš

Nestabilní zranění: ☐

(Nestabilní zranění se s postupem času zhoršují!)

ZKUŠENOSTI

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

Zkušenosti: ☐☐☐☐☐

TAHY

Disponuješ všemi základními tahy, plus čtyřmi tahy Profesionálky.

Vyber tři z následujících:

- ☐ **Drž to v sobě:** jestli chceš, můžeš použít až +3 do zásoby, když **jednáš pod tlakem**. Za každý +1, který použiješ, získá Strážce +1 do zásoby. Body v zásobě pak může spotřebovat později, jeden po druhém, aby ti dal -1 k jakémukoliv tahu kromě **jednání pod tlakem**.
- ☐ **Neochvějnost:** získáš +1 Rozvahu (max. +3).
- ☐ **Přehled v boji:** vždycky víš, co se kolem děje a na co si dát pozor. Získáš +1 zbroj navíc k čemukoliv z tvé výbavy (max. 2-zbroj).
- ☐ **Kamarádi se neopouštějí:** když v boji **někomu pomáháš uniknout**, hoď si +Bystrost. Na 10+ ho bez problému dostaneš pryč. Na 7–9 ho buď dostaneš pryč, nebo neutříš žádné zranění, je to na tobě. Při selhání mu nedokážeš pomoci utéct a upoutáš na sebe pozornost nepřítele.
- ☐ **Mistryně taktiky:** když **hodnotíš situaci**, můžeš namísto +Bystrost použít +Rozvaha.
- ☐ **Zdravotnice:** máš kompletní lékárníčku a trénink první pomoci. Při **poskytnutí první pomoci** si hoď +Rozvaha. Na 10+ jsou pacientova zranění stabilizována a vyléčena o 2. Na 7–9 si můžeš vybrat: buď vyléčíš 2 zranění, nebo je stabilizuješ. Při selhání způsobíš 1 zranění navíc. Tento tah nahrazuje běžnou první pomoc.
- ☐ **Mobilita:** Disponuješ nákladákem, dodávkou nebo autem upraveným k lovu příšer. Vyber si pro svůj prostředek dvě vymoženosti a jednu vadu:

Vymoženosti: prostorný; vybavení ke sledování; nenápadný; zstrašující; veterán; lékárníčka; prostor na spaní; kufřík s náradím; skryté zbraně; anonymní; obrněný (+1 zbroj, když se nacházíš uvnitř); bytelný; klec pro příšery.

Vady: hlučný; nápadný; vrtošivý; rozbitý; ohromná spotřeba; nepohodlný; pomalý; starý.

Plus ještě dostaneš tento:

- ☒ Když při **jednání s Organizací** zažádáš o pomoc, vybavení nebo hledáš výmluvu pro své selhání, hoď si +Bystrost. Na 10+ je všechno v pořádku, tvé žádosti o pomoc nebo vybavení je vyhověno, nebo si nikdo nevšímne tvého selhání. Na 7–9 věci nejdou tak hladce. Možná si tě tví nadřízení podají a bude to mít následky, ale získáš, co právě potřebuješ. Při selhání jsi v pěkné bryndě: můžou tě suspendovat, staneš se předmětem vyšetřování nebo upadneš v nemilost. Každopádně se žádné pomoci nedovoláš do doby, dokud svůj průšvih nevyřešíš.

VÝBAVA

Vyber si jednu pořádnou a dvě obyčejné zbraně.

Na obranu dostaneš *bud'* ochrannou vestu (1-zbroj, skrytá), *nebo* bojovou zbroj (2-zbroj, těžká).

Pořádné zbraně (vyber si jednu):

- ☐ Útočná puška (3-zranění, na dálku, plošná, hlučná, nabíjecí).
- ☐ Granátomet (4-zranění, na dálku, plošný, brutální, hlučný, nabíjecí).
- ☐ Odstřelovací puška (4-zranění, na dálku).
- ☐ Granáty (4-zranění, na blízko, plošné, brutální, hlučné).
- ☐ Samopal (3-zranění, na blízko, plošný, hlučný, nabíjecí).

Obyčejné zbraně (vyber si dvě):

- ☐ Revolver ráže .38 (2-zranění, na blízko, nabíjecí, hlučný).
- ☐ Pistole ráže 9 mm (2-zranění, na blízko, hlučná).
- ☐ Lovecká puška (2-zranění, na dálku, hlučná).
- ☐ Brokovnice (3-zranění, na blízko, brutální).
- ☐ Velký nůž (1-zranění, na dosah ruky).



NA ZAČÁTKU

Pro svou Profesionálku si nejprve vyber jméno. Pak se řiď podle pokynů a rozhodni o svém vzhledu, vlastnostech, organizaci, pro kterou pracuješ, tazích a výbavě. Nakonec se představ a rozhodni o vaší společné minulosti.

VZHLED. Z KAŽDÉHO SEZNAMU

SI VYBER JEDNU MOŽNOST:

- Ostře řezaná tvář, vyděšený výraz, neholená tvář, mírný výraz, mladistvý výraz, postarší tvář, odhodlaný výraz, _____ tvář.
- Oblek na míru, ošuntělý oblek, perfektní oblek, montérky, polní uniforma, paramilitaristická uniforma, laboratorní plášť, _____.

ORGANIZACE

Rozhodni, pro koho vlastně pracuješ. Jedná se o vládní organizaci s tajným rozpočtem, utajovanou vojenskou jednotku, tajný policejní tým, něčí osobní křížovou výpravu, korporaci, vědecký tým nebo o co vlastně?

Je záměrem tvé Organizace vyhubit příšery, studovat nadpřirozeno, chránit lidi, získat moc nebo něco jiného?

Vyber pro svou Organizaci dva štítky s výhodami a dva s nevýhodami:

Výhody (vyber dvě):

- | | |
|---|---|
| ☐ Kvalitní výzbroj | ☐ Pobočky všude možné |
| ☐ Slušně financovaná | ☐ Kvalitní informace |
| ☐ Solidní trénink | ☐ Uznávaná jako autorita |
| ☐ Podpora shora | ☐ Roztodivná udělátka |
| ☐ Krycí identity | ☐ Podpůrné týmy |

Nevýhody (vyber dvě):

- | | |
|---|--|
| ☐ Pochybné úmysly | ☐ Soupeření mezi odděleními |
| ☐ Byrokracie | ☐ Osekaný rozpočet |
| ☐ Neprůhledná hierarchie | ☐ Politika „nebrat zajatce“ |
| ☐ Nejasné mise | ☐ Politika živého odchytu |
| ☐ Nepřátelství nadřízení | |

VLASTNOSTI. VYBER SI JEDEN ŘÁDEK:

- ☐ Šarm=0, Rozvaha +2, Bystrost -1, Ostrost +2, Podivínství -1
- ☐ Šarm -1, Rozvaha +2, Bystrost +1, Ostrost +1, Podivínství=0
- ☐ Šarm +1, Rozvaha +2, Bystrost +1, Ostrost -1, Podivínství=0
- ☐ Šarm -1, Rozvaha +2, Bystrost +1, Ostrost=0, Podivínství +1
- ☐ Šarm=0, Rozvaha +2, Bystrost +2, Ostrost -1, Podivínství -1

PŘEDSTAVENÍ

Když se dostaneš sem, počkej na ostatní, abyste se mohli navzájem představit.

Jeden po druhém se ostatním představte. Když na tebe přijde řada, řekni jméno své Profesionálky a popiš její vzhled. Potom ostatním sděl, co o tobě vědí.

SPOLEČNÁ MINULOST

Znovu se navzájem obejděte. Když na tebe přijde řada, vyber si pro každou postavu jednu z možností:

- Tvůj vztah s ní má milostný potenciál. Zatím jste se ale dál nedostaly.
- Je v hledáčku Organizace a ty na něj máš dohlížet.
- Jste příbuzné. Sděl jí jak blízko.
- Potkali jste se na společné misi a neoficiálně jste spolupracovali. Úspěšně.
- Dřív pracovala pro Organizaci. Chovají k ní úctu.
- Než tě naverbovala Organizace, byli jste přáteli během společného výcviku. Jednalo se o policejní, vojenskou, nebo podivnější školu. Společně se domluvte na detailech.
- Zachránila tě (možná s celým tvým týmem) během mise, která byla totálním průserem.
- Poslali tě, aby ses s ním „vypořádala“, protože představoval nebezpečí pro Organizaci. Řekni mu, jakým způsobem jste problém vyřešili.



ZVYŠOVÁNÍ ÚROVNĚ

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

VYLEPŠENÍ

- ☐ Získej Rozvaha +1, max. +3.
- ☐ Získej Šarm +1, max. +2.
- ☐ Získej Bystrost +1, max. +2.
- ☐ Získej Ostrost +1, max. +2.
- ☐ Vyber si další z tahů Profesionálky.
- ☐ Vyber si další z tahů Profesionálky.
- ☐ Získej pro Organizaci další štítek s výhodou nebo vyměň jeden s nevýhodou za jiný.
- ☐ Postav se do čela týmu Organizace, který bojuje proti příšerám.
- ☐ Vyber si tah z jiné příručky.
- ☐ Vyber si tah z jiné příručky.

Po pěti zvýšeních úrovně získáváš navíc nárok na výběr z pokročilých vylepšení, která následují níže.

POKROČILÁ VYLEPŠENÍ

- ☐ Získej +1 k libovolné vlastnosti, max. +3.
- ☐ Změň tuto postavu na jiný typ lovce.
- ☐ Vytvoř si novou postavu, za kterou můžeš hrát současně s touto.
- ☐ Označ dva ze svých základních tahů jako pokročilé.
- ☐ Označ další dva ze svých základních tahů jako pokročilé.
- ☐ Uchyl se s touto postavou do bezpečí.
- ☐ Zajisti, aby byl jeden nebo všichni ostatní lovci, najati tvou organizací. Získají tah jednání s Organizací, stejně jako mzdu a zaměstnanecké benefity.
- ☐ Získej zpět jedno použité políčko Štěstěny.



SESÍLAČ

Bojuj proti ohni magickým ohněm.

☐ ŠARM

• Někoho manipuluj

☐ ROZVAHA

• Jednej pod tlakem
• Někomu pomoz

☐ BYSTROST

• Vyšetřuj záhadu
• Zhodnot situaci

☐ OSTROST

• Dej přes hubu
• Někoho ochraňuj

☐ PODIVÍNSTVÍ

• Užij magii

ŠTĚSTĚNA

Zaškrtni si políčko Štěstěny, abys změnil svůj hod na 12, *anebo* se vyhnul veškerým zraněním.

V pohodě ☐☐☐☐☐☐☐ Zatracený

Sesílačova zvláštnost: když zaškrtněš políčko Štěstěny, začne se v tvých záležitostech štourat čarodějný koncil.

ZRANĚNÍ

Jakmile utržíš 4 a víc, zaškrtni si políčko „nestabilní zranění“.

V pohodě ☐☐☐☐ | ☐☐☐☐ Umíráš

Nestabilní zranění: ☐

(Nestabilní zranění se s postupem času zhoršují!)

ZKUŠENOSTI

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

Zkušenosti: ☐☐☐☐☐

TAHY

Disponuješ všemi základními tahy, plus navíc čtyřmi tahy Sesílače. Máš tento:

■ **Nástroje a techniky:** spoléháš se na řadu zvláštních nástrojů a technik, abys mohl efektivně používat svou bojovou magii. Jednu vyškrtni, ostatní budeš potřebovat.

- **Komponenty:** ke svému zaklínání potřebuješ mít po ruce jisté zásoby jako prášky, oleje atd. Když je nemáš po ruce, utrpíš 1-zranění, průrazné.
- **Fokalizátory:** potřebuješ čarovné hůlky, hole a další do očí bijící předměty. Jestliže je nemáš po ruce, tvá bojová magie způsobuje o 1 zranění méně.
- **Gesta:** abys mohl používat svou bojovou magii, musíš být schopen pohybovat rukama. Pokud je ti v tom nějakým způsobem zabráněno, získáš -1 situační ke své bojové magii.
- **Inkantace:** k užití tvé magie je nutné zařikávání v tajemném jazyce. Jestliže použiješ svou bojovou magii a nejsi schopen mluvit, musíš **jednat pod tlakem**, abys zabránil pomatení.



Navíc si vyber tři z následujících:

- ☐ **Vyšší škola magie:** jestliže disponuješ dvěma ze svých tří Nástrojů a technik, obejdeš se bez třetí.
- ☐ **Tajemná reputace:** vyber si tři velké organizace, nebo skupiny, ze společenství nadpřirozených (může se jednat i o některé společenstevní příšery). Slyšely o tobě a chovají úctu ke tvým schopnostem. U lidí, kterých se to týká, získáš +1 na příště, když je chceš **zmanipulovat**. Stejným způsobem můžeš **zmanipulovat** příšery, jako by to byli lidé, ovšem bez bonusu.
- ☐ **Mohlo být hůř:** při neúspěšném **užití magie** si můžeš vybrat z následujících možností namísto ztráty kontroly nad svým čarováním:
 - **Fušeřina:** přípravy a materiál potřebné k čarování přišly vniveč. Musíš začít znova a tentokrát ti přípravy zaberou dvakrát tolik času.
 - **To zabolí:** magický účinek se dostaví, ale aktivuje všechny vady kromě jedné; vyber si, které unikneš.
- ☐ **Čarovný oděv:** vyber si jeden kus svého běžného oblečení: je začarovaný, ale jeho vzhled to neovlivní. Utržíš 1-zranění při každém útoku, který cílí na část těla krytou tímto kusem oděvu.
- ☐ **Forenzní divinace:** při úspěšném **vyšetřování záhady** se můžeš navíc jako bonus zdarma zeptat „Jaká magie se zde udála?“.
- ☐ **Mysli ve velkém:** když je pro vykonání Vysoké magie nutné **užít magii**, získáš k tomuto **užití magie** +1 situační.
- ☐ **Já to nebyl:** získáš +1 při **jednání pod tlakem**, když čelíš následkům svého zaklínání.
- ☐ **Odborník:** vyber si dva efekty, kterými disponuješ při **užití magie**. Získáš +1 k **užití magie**, když chceš vyvolat jeden z těchto efektů.
- ☐ **Ochranné kouzlo:** když **někoho ochraňuješ**, získáš 2-zbroj proti každému zranění, které na tebe přejde. Pokud máš nějakou zbroj, tato hodnota se k ní nepřipočítává.
- ☐ **Třetí oko:** při **hodnocení situace** můžeš na chvíli **otevřít své třetí oko**, abys získal dodatečné informace. Získáš +1 do zásoby ke každému hodu s hodnotou 7 a víc a navíc vnímáš neviditelné věci. Při selhání stále můžeš získat 1 do zásoby, ale budeš vystaven nadpřirozenému nebezpečí. Neřaděná skrytá realita si pohraje s tvou myslí!

NA ZAČÁTKU

Pro svého Sesílače si nejprve vyber jméno. Pak se řiď podle pokynů a rozhodni o svém vzhledu, vlastnostech, bojové magii, tazích a výbavě. Nakonec se představ a rozhodni o vaší společné minulosti.

VZHLED. Z KAŽDÉHO SEZNAMU

SI VYBER JEDNU MOŽNOST:

- Zmačkaný oděv, stylový oděv, gothic oblečení, staro-módní oděv, _____ oděv.
- Potemnělý pohled, nelítostný pohled, znavený pohled, jiskřivý pohled, _____ pohled.

BOJOVÁ MAGIE

Znáš několik útočných zaklínadel, která můžeš použít jako zbraň. Když tato zaklínadla používáš, abys **někomu dal přes hubu**, hoď si +Podivínství namísto +Ostrost. Situace tě občas přinutí **jednat pod tlakem**, abys mohl své zaklínadlo použít bez problému.

Tvá bojová magie může kombinovat jakýkoliv z tvých základů s libovolnými vybranými efekty.

Bojová magie: Vyber si tři možnosti (alespoň jeden základ):

Základy:

- ☐ **Výbuch** (2-zranění, magický, na blízko, do očí bijící, hlučný).
- ☐ **Koule** (1-zranění, magická, plošná, na blízko, do očí bijící, hlučná).
- ☐ **Střela** (1-zranění, magická, na dálku, do očí bijící, hlučná).
- ☐ **Zed'** (1-zranění, magická, bariéra, na blízko, 1-zbroj, do očí bijící, hlučná).

Efekty:

- ☐ **Oheň:** přidej k základu „+2 zranění, ohnivě“. Když ti padne 10+ na hod bojové magie, oheň se nerozšíří.
- ☐ **Síla, nebo Vítr:** přidej k základu „+1 zranění, rázná“, nebo „+1 zbroj“ ke zdi.
- ☐ **Blesk, nebo Entropie:** přidej k základu „+1 zranění, brutální“.
- ☐ **Mráz, nebo led:** přidej ke zdi „-1 zranění a +2 zbroj“, nebo „+1 zranění, svazující“ k jinému základu.
- ☐ **Země:** přidej k základu „rázná, znehybňující“.
- ☐ **Nekromancie:** přidej k základu „vysávající“.

VLASTNOSTI. VYBER SI JEDEN ŘÁDEK:

- ☐ Šarm-1, Rozvaha+1, Bystrost+1, Ostrost=0, Podivínství+2
- ☐ Šarm=0, Rozvaha-1, Bystrost+1, Ostrost+1, Podivínství+2
- ☐ Šarm-1, Rozvaha=0, Bystrost+2, Ostrost-1, Podivínství+2
- ☐ Šarm+1, Rozvaha=0, Bystrost+1, Ostrost-1, Podivínství+2
- ☐ Šarm=0, Rozvaha=0, Bystrost+1, Ostrost=1, Podivínství+2

VÝBAVA

Kromě fokalizátorů a komponentů toho nepotřebuješ moc.

Ale i tak se hodí mít něco v rukávu. Vyber jednu možnost:

- ☐ Starý revolver (2-zranění, na blízko, nabíjecí, hlučný).
- ☐ Rituální nůž (1-zranění, na dosah ruky).
- ☐ Zdeděný meč (2-zranění, na dosah ruky, brutální).

PŘEDSTAVENÍ

Když se dostaneš sem, počkej na ostatní, abyste se mohli navzájem představit.

Jeden po druhém se ostatním představte. Když na tebe přijde řada, řekni jméno svého Sesílače a popiš jeho vzhled. Potom ostatním sděl, co o tobě vědí.

SPOLEČNÁ MINULOST

Znovu se navzájem obejděte. Když na tebe přijde řada, vyber si pro každého z lovců jednu z možností:

- Je hlasem tvého svědomí, když ti tvá moc leze do hlavy. Zeptej se ho, kdy se to stalo naposledy.
- Jste pokrevní příbuzní, i když jste byli roky odloučení. Zeptej se jí, jakým způsobem se s tebou znovu spojila.
- Mentor z tvého předešlého života. Zeptej se ho, co tě naučil.
- Zachránil jsi ji pomocí magie, což pro ni bylo bránou do světa nadpřirozena. Řekni jí, jaké stvoření jí šlo po krku.
- Dřívější rivalita přerostla v blízké přátelství. Vysvětli, co dřív bývalo předmětem vašeho sporu.
- Myslel jsi, že je po smrti, ale teď je zpátky. Co ho „zabilo“?
- Nekonečný kolotoč rozcházení a usmírování se. Zeptej se jí, proč se rozcházíte. Vysvětli, co vás sbližuje.
- Bratři ve zbrani. Spolu jste stáli proti nejhorším hrozbám.

ZVYŠOVÁNÍ ÚROVNĚ

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

VYLEPŠENÍ

- ☐ Získej Podivínství +1, max. +3.
- ☐ Získej Rozvaha +1, max. +2.
- ☐ Získej Bystrost +1, max. +2.
- ☐ Získej Ostrost +1, max. +2.
- ☐ Vyber si další ze Sesílačových tahů.
- ☐ Vyber si další ze Sesílačových tahů.
- ☐ Vyber si tah z jiné příručky.
- ☐ Vyber si tah z jiné příručky.
- ☐ Vyber si další z možností Bojové magie.

Po *pěti* zvýšeních úrovně získáváš navíc nárok na výběr z pokročilých vylepšení, která následují níže.

POKROČILÁ VYLEPŠENÍ

- ☐ Získej +1 k libovolné vlastnosti, max. +3.
- ☐ Změň tuto postavu na jiný typ lovce.
- ☐ Vytvoř si novou postavu, za kterou můžeš hrát současně s touto.
- ☐ Označ dva ze svých základních tahů jako pokročilé.
- ☐ Označ další dva ze svých základních tahů jako pokročilé.
- ☐ Uchyl se s touto postavou do bezpečí.
- ☐ Vymaž si jedno zaškrtnuté políčko Štěstěny.
- ☐ Vyber si další z možností Bojové magie.
- ☐ Vyškrtni další z možností z Nástrojů a technik.



VYVOLENÝ

Tvé zrození bylo předpovězeno. Jsi Vyvolený a díky svým schopnostem můžeš spasit tento svět. Když selžeš, vše bude ztraceno. Vše teď záleží na tobě. Jen na tobě.

☐ ŠARM

- Někoho manipuluj

☐ ROZVAHA

- Jednej pod tlakem
- Někomu pomoz

☐ BYSTROST

- Vyšetřuj záhadu
- Zhodnot situaci

☐ OSTROST

- Dej přes hubu
- Někoho ochraňuj

☐ PODIVÍNSTVÍ

- Užij magii

ŠTĚSTĚNA

Zaškrtni si políčko Štěstěny, abys změnil svůj hod na 12, *anebo* se vyhnul veškerým zraněním.

V pohodě ☐☐☐☐☐☐☐ Zatracený

Zvláštnost Vyvoleného: když zaškrtněš políčko Štěstěny, Strážce si pohraje s tvým Osudem.

ZRANĚNÍ

Jakmile utržíš 4 a víc, zaškrtni si políčko „nestabilní zranění“.

V pohodě ☐☐☐ ☐☐☐☐ Umíráš

Nestabilní zranění: ☐

(Nestabilní zranění se s postupem času zhoršují!)

ZKUŠENOSTI

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

Zkušenosti: ☐☐☐☐☐

TAHY

Disponuješ všemi základními tahy, plus navíc třemi tahy vlastními Vyvolenému.

Dostaneš tyto dva:

■ **Hříčka Osudu:** na začátku každé záhady si hoď +Podivínství, **abys zjistil, co se poodhalí o tvé bezprostřední budoucnosti.** Na 10+ ti Strážce odhalí užitečný detail o nadcházející záhadě. Na 7–9 dostaneš mlhavou nápo vědu. Při selhání tě čeká něco zlého.

■ **Jsem tu z jistého důvodu:** je tu něco, k čemu jsi předurčen. Na základě svého Osudu se domluv na detailech svého předurčení se Strážcem. Dokud to nevykonáš, nemůžeš zemřít. **Jestliže během hry zemřeš,** musíš obětovat jeden ze svých bodů Štěstěny, poté se nějakým způsobem uzdravíš a vstaneš z mrtvých. Jakmile svůj úkol splníš (anebo spotřebuješ veškerou svou Štěstěnu), pak je tvůj další Osud ve hvězdách.

Poté si vyber jeden z těchto tahů:

☐ **Triumfální vstup:** když **okázale vtrhneš do nebezpečné situace,** hoď si +Rozvaha. Na 10+ se všichni zastaví, aby si vyslechli tvůj zahajovací proslov do konce. Na 7–9 si vyber jednu osobu či příšeru, která se zastaví, aby si tě vypočetla do konce. Při selhání budeš všemi nepřáteli okolo považován za hrozbu číslo jedna.

☐ **Pustošivost:** když **někoho zraníš,** můžeš způsobit +1 zranění navíc.

☐ **Svědomitost:** když Osud vycení zuby a **jednáš v souladu s kterýmkoliv ze svých osudových štítků** (ať už hrdinských, či zhoubných), zaškrtni si políčko zkušenosti. Jestliže se jedná o hrdinský štítek, pak získáš +1 na příště.

☐ **Neporazitelnost:** vždycky můžeš počítat s hodnotou 2-zbroj. Tato hodnota se nesčítá dohromady s jinými způsoby obrany.

☐ **Houževnatost:** léčíš se rychleji než obyčejní lidé. Pokaždé když se tvá zranění uzdraví, uzdrav si jedno zranění navíc. Navíc se tebou utržená zranění počítají jako o 1 nižší pro potřeby Strážcových tahů zranění.

NA ZAČÁTKU

Pro svého Vyvoleného nejprve vyber jméno, pak se řiď podle pokynů a rozhodni o svém vzhledu, svých vlastnostech, Osudu, tazích, výbavě a speciální zbraní. Nakonec se představ a rozhodni o vaší společné minulosti.

VYBAVENÍ

Jestli chceš, můžeš disponovat ochrannými prostředky s hodnotou 1-zbroj.

Vlastníš speciální zbraň, k jejímuž užívání jsi předurčen.

TVÁ SPECIÁLNÍ ZBRAŇ

Pro navrzení své zbraně si vyber kombinaci typu rukojeti, tří funkčních částí (přidají se ke štítkům základu) a materiálu. Například kdyby sis přál kouzelný meč, mohl by sis vybrat následující: jílec + čepel + dlouhá + artefakt + ocelová.

Rukojeť (vyber jednu):

- ☐ hůl (1-zranění, na dosah ruky / na blízko)
- ☐ topor (2-zranění, na dosah ruky, těžká)
- ☐ jílec (1-zranění, na dosah ruky, vyvážená)
- ☐ řetěz (1-zranění, na dosah ruky, plošná)

Funkční část (vyber 3 možnosti):

- ☐ artefakt (přidá štítek „magická“)
- ☐ ostny (+1 zranění, přidá štítek „brutální“)
- ☐ čepel (+1 zranění)
- ☐ těžká (+1 zranění)
- ☐ dlouhá (přidá štítek „na blízko“)
- ☐ vrhací (přidá štítek „na blízko“)
- ☐ řetěz (přidá štítek „plošná“)

Materiál (vyber si jeden):

Nakonec si vyber materiál, ze kterého je funkční část zbraně vyrobena: přidej své zbraně štítek „ocelová“, „železná“, „stříbrná“, „dřevěná“, „kamenná“, „z kostí“, „ze zubu“, „obsidiánová“, nebo jakýkoliv si jen přeješ.

Materiál: _____



OSUD

Jak ses o svém osudu dozvěděl (vyber si jednu z možností):

- ☐ Z nočních můr a vizí.
- ☐ Řekl ti o něm nějaký blázen.
- ☐ Byl jsi nalezen pradávým kultem.
- ☐ Vyhledala tě tvá Nemesis.
- ☐ Zaútočily na tebe příšery.
- ☐ Byl jsi na něj připravován od narození.
- ☐ Nalezl jsi své proroctví.

Poté si ze seznamu níže vyber ke svému Osudu dva hrdinské a dva zhoubné popisné štítky. Na nich závisí, jakým způsobem se tvůj Osud bude odvíjet. Je v pořádku, když si zvolíš proti-
chůdné štítky, to totiž znamená, že se tvůj Osud může odvíjet oběma směry.

Pokaždé když si zaškrtněš políčko Štěstěny, Strážce na tebe vytáhne něco z tvého osudu.

Hrdinské štítky (vyber si dva):

- | | |
|--|--|
| ☐ Sebeobětování | ☐ Obyčejný život |
| ☐ Jsi Šampión | ☐ Pravá láska |
| ☐ Vize | ☐ Můžeš spasit svět |
| ☐ Tajný výcvik | ☐ Skrytá spojení |
| ☐ Kouzelné schopnosti | ☐ Konec příšer |
| ☐ Mystické dědictví | ☐ Pomoc shůry |

Zhoubné štítky (vyber si dva):

- | | |
|--|--|
| ☐ Smrt | ☐ Zrada |
| ☐ Nemůžeš zachránit každého | ☐ Pochyby |
| ☐ Beznadějná láska | ☐ Soucit s nepřítelem |
| ☐ Selhání | ☐ Zatracení |
| ☐ Nemesis | ☐ Hordy příšer |
| ☐ Žádný obyčejný život | ☐ Konec dní |
| ☐ Ztráta nejbližších | ☐ Zdroj zla |

VZHLED. Z KAŽDÉHO SEZNAMU

SI VYBER JEDNU MOŽNOST:

- Dítě, teenager, mladý vyhořelý, _____.
- Vitální výraz, utahaný výraz, mladistvý výraz, ztrápený výraz, nadějný výraz, zdrženlivý výraz, _____ výraz.
- Luxusní oblečení, neformální oblečení, skejtácké oblečení, normální oblečení, jako ze školky, oblečení na litačku, _____ oblečení.

VLASTNOSTI. VYBER SI JEDEN ŘÁDEK:

- ☐ Šarm+2, Rozvaha-1, Bystrost+1, Ostrost+2, Podivínství-1
- ☐ Šarm -1, Rozvaha +2, Bystrost +1, Ostrost +2, Podivínství -1
- ☐ Šarm +1, Rozvaha +2, Bystrost +1, Ostrost +1, Podivínství -1
- ☐ Šarm -1, Rozvaha +1, Bystrost +2, Ostrost -1, Podivínství +2
- ☐ Šarm +1, Rozvaha +2, Bystrost -1, Ostrost -1, Podivínství +2

PŘEDSTAVENÍ

Když se dostaneš sem, počkej na ostatní, abyste se mohli navzájem představit.

Jeden po druhém se ostatním představte. Když na tebe přijde řada, řekni jméno svého Vyvoleného a popiš jeho vzhled. Potom ostatním sděl, co o tobě vědí.

SPOLEČNÁ MINULOST

Znovu se navzájem obejděte. Když na tebe přijde řada, vyber si pro každou postavu jednu z možností:

- Jste blízcí příbuzní. Zeptej se ho jak moc blízcí.
- Je předurčena být tvou mentorkou. Řekni jí, jak se na to přišlo.
- Tvůj nejlepší přítel na světě, kterému bezmezně důvěřuješ.
- Původně tvůj sok, ale nějak jste se přes to přenesli.
- Jste milostně zapleteni, nebo předurčeni se milostně zaplést.
- Jen kamarádi ze školy, práce či tak něco. Zeptej se odkud.
- Mohla být Vyvoleným namísto tebe, ale neprošla jistou zkouškou. Pověz jí, na čem ztroskotala.
- Zachránil jsi mu život tenkrát, když ještě nevěděl, že příšery existují. Pověz mu, před čím jsi ho zachránil.

ZVYŠOVÁNÍ ÚROVNĚ

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

VYLEPŠENÍ

- ☐ Získej +1 Šarm, max.+3.
- ☐ Získej +1 Rozvaha, max. +3.
- ☐ Získej +1 Bystrost, max. +3.
- ☐ Získej +1 Ostrost, max. +3.
- ☐ Získej +1 Podivínství, max. +3.
- ☐ Vyber si další z Vyvoleného tahů.
- ☐ Vyber si další z Vyvoleného tahů.
- ☐ Získáš spojence.
- ☐ Vyber si tah z jiné příručky.
- ☐ Vyber si tah z jiné příručky.

Po *pěti* zvýšeních úrovně získáváš navíc nárok na výběr z pokročilých vylepšení, která následují níže.

POKROČILÁ VYLEPŠENÍ

- ☐ Získej +1 k libovolné vlastnosti, max. +3.
- ☐ Získej zpět jedno použité políčko Štěstěny.
- ☐ Změň tuto postavu v jiný typ lovce.
- ☐ Vytvoř si novou postavu, za kterou můžeš hrát současně s touto.
- ☐ Označ dva ze svých základních tahů jako pokročilé.
- ☐ Označ další dva ze svých základních tahů jako pokročilé.
- ☐ Uchyl se s touto postavou do bezpečí.
- ☐ Vymaž jeden ze svých zhoubných štítků a (pokud chceš) také jeden ze svých hrdinských štítků. Tímto jsi změnil směřování svého Osudu.



ZASVĚCENÁ

Od počátku věků jsme byli výspou proti temnotě. Známe zla tohoto světa a čelíme jim, aby mohly lidské masy pokojně spát. Jsme plamenem, jenž spaluje temnotu.

○ ŠARM

- Někoho manipuluje

○ ROZVAHA

- Jednej pod tlakem
- Někomu pomoz

○ BYSTROST

- Vyšetřuj záhadu
- Zhodnot situaci

○ OSTROST

- Dej přes hubu
- Někoho ochraňuj

○ PODIVÍNSTVÍ

- Užij magii

ŠTĚSTĚNA

Zaškrtni si políčko Štěstěny, abys změnila svůj hod na 12, anebo se vyhnula veškerým zraněním.

V pohodě ☐☐☐☐☐☐ Zatracená

Zvláštnost Zasvěcené: když zaškrtněš políčko Štěstěny, tvé Sektě se přihodí něco zlého: špatně zvolený projekt anebo operace s katastrofickým výsledkem.

ZRANĚNÍ

Jakmile utrháš 4 a víc, zaškrtni si políčko „nestabilní zranění“.

V pohodě ☐☐☐ ☐☐☐ Umíráš

Nestabilní zranění: ☐

(Nestabilní zranění se s postupem času zhoršují!)

ZKUŠENOSTI

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

Zkušenosti: ☐☐☐☐☐

VÝBAVA

Pokud se rozhodneš pro **bojová umění** nebo **zastaralé vybavení**, pak si vyber tři staromódní zbraně. Jestliže si zvolíš **jdete s dobou** nebo **šikovná udělátka**, můžeš si vybrat dvě moderní zbraně. Jinak si vyber dvě staromódní a jednu moderní zbraň.

Zároveň dostaneš staromódní zbroj (1-zbroj, těžká).

Staromódní zbraně (vyber si tři, nebo dvě, viz výše):

- ☐ Meč (2-zranění, na dosah ruky, brutální).
- ☐ Sekera (2-zranění, na dosah ruky, brutální).
- ☐ Velký meč (3-zranění, na dosah ruky, brutální, těžký).
- ☐ Velká sekyra (3-zranění, na dosah ruky, brutální, pomalá, těžká).
- ☐ Stříbrný nůž (1-zranění, na dosah ruky, stříbrný).
- ☐ Bojové hole (1-zranění, na dosah ruky, rychlé).
- ☐ Kopí (2-zranění, na dosah ruky / na blízko).
- ☐ Palcát (2-zranění, na dosah ruky, brutální).
- ☐ Kuše (2-zranění, na blízko, pomalá).

Moderní zbraně (vyber si jednu, nebo dvě, viz výše):

- ☐ Revolver ráže .38 (2-zranění, na blízko, nabíjecí, hlučný).
- ☐ Pistole ráže 9 mm (2-zranění, na blízko, hlučná).
- ☐ Odstřelovací puška (3-zranění, na dálku).
- ☐ Magnum (3-zranění, na blízko, nabíjecí, hlučné).
- ☐ Brokovnice (3-zranění, na blízko, brutální).

TAHY

Disponuješ všemi základními tahy a navíc čtyřmi tahy Zasvěcené. Máš tento:

- ☒ Jestliže **máš se Sektou dobré vztahy, na začátku každé záhady** si hoď +Šarm. Na 10+ ti poskytnou užitečnou informaci či pomoc v akci. Na 7–9 ti zadají misi spojenou s vaší záhadou, a pokud ji vykonáš, tak ti také poskytnou informace či pomoc. Při selhání po tobě budou chtít, abys vykonala něco špatného. Jestliže selžeš při vykonání mise nebo neuposlechněš rozkaz, budeš to mít se Sektou rozházené do doby, než se napraviš.

Potom si vyber tři z těchto:

- ☐ **Starodávna bojová umění:** při užití starobylé ruční zbraně způsobíš +1 zranění a získáš +1 pokaždé, když **někoho chráníš**.
- ☐ **Mystik:** po každém úspěšném **užití magie** získáš +1 na příště.
- ☐ **Věštění:** Sekta zná starodávne věštby nebo způsoby předvídání budoucnosti. Můžeš je jedenkrát za záhadu použít. Když **nahlížíš do budoucnosti**, hoď si + Podivínství. Na 10+ získáš 3 do zásoby, na 7–9 získáš 1 do zásoby. Při selhání dostaneš špatnou zprávu a Strážce rozhodne, jakým způsobem tě to ovlivní. Utrať své body ze zásoby, abys:
 - měla po ruce užitečný předmět,
 - byla včas někde, kde je tě potřeba,
 - získala +1 na příště pro sebe, nebo jinou postavu,
 - zpětně někoho varovala před útokem a tím předešla tomu, aby k němu došlo.
- ☐ **Posvátná přísaha:** můžeš se zasvětit jedinému cíli tím, že se během své mise něčeho zřekneš (např. řeči, veškeré stravy kromě chleba a vody, alkoholu, lhaní, sexu atd.). Musíš k tomu získat Strážcův souhlas: to, čeho se zřekneš, by mělo, co do důležitosti a náročnosti, odpovídat zvolenému cíli. Zatímco se držíš své přísahy a postupuješ ke svému cíli, zaškrtni si na konci každého sezení bod zkušenosti a získej +1 ke každému hodu, který ti přímo napomůže přiblížit se k tvému cíli. Jestliže přísahu porušíš, získáš -1 situační až do doby, než se napraviš.
- ☐ **Mentor:** máš v Sektě svého mentora, pojmenuj ho. Když ho **žádáš o informaci**, hoď si +Bystrost. Na 10+ bez problému získáš odpověď na svou otázku. Na 7–9 si vyber: buď je zaneprázdněný a nemůže ti pomoci, nebo zná odpověď na tvou otázku, ale dlužíš mu protislužbu. Při selhání tvá otázka způsobí nějakou nepříjemnost.
- ☐ **Učedník:** máš svého učedníka, pojmenuj ho. Tvým úkolem je zasvětit ho do zvyků Sekty. Počítá se jako spojenec: podřízený (motivace: řídit se tvými instrukcemi do puntíku).
- ☐ **Nápomocnost:** když úspěšně **pomůžeš** jinému lovcí, získá +2 oproti obvyklému +1.
- ☐ **Starodávna černá magie:** když používáš magii, můžeš jako svůj efekt položit otázku z tahu vyšetřování záhady.

NA ZAČÁTKU

Pro svou Zasvěcenou si nejprve vyber jméno. Pak se řiď podle pokynů a rozhodni o svém vzhledu, vlastnostech, Sektě, tazích a výbavě. Nakonec se představ a rozhodni o vaší společné minulosti.

VZHLED. Z KAŽDÉHO SEZNAMU

SI VYBER JEDNU MOŽNOST:

- Odolné tělo, potetovaná postava, obratná postava, vypracovaná postava, hubená postava, kostnatá postava, shrbená postava, _____ postava.
- Starodávný oděv, nevkusný oděv, obřadní oděv, nesourodý oděv, formální oděv, _____ oděv.

SEKTA

Jsi součástí starověkého tajného řádu, který bojuje s příše-rami. Odkud pocházejí? Jak starý ten řád je? Jsou zbožní? Proč udržují svou existenci v tajnosti? Jakým způsobem získávají nové členy?

Zároveň si pro Sektu musíš zvolit tradice, na jejichž základě bude Strážce určovat její konání a způsoby.

Dobré tradice (vyber si dvě):

- | | |
|--|---|
| ☐ Erudovanost | ☐ Flexibilní taktika |
| ☐ Starodávné vědění | ☐ Otevřená hierarchie |
| ☐ Magické vědění | ☐ Integrovaní do společnosti |
| ☐ Bojová umění | ☐ Bohatství |
| ☐ Jdete s dobou | ☐ Šikovná udělátka |
| ☐ Lóže všude možně | ☐ Magické předměty |
| ☐ Světská moc | |

Špatné tradice (vyber si jednu):

- | | |
|---|---|
| ☐ Pochybné úmysly | ☐ Přísná pravidla |
| ☐ Svázání tradicemi | ☐ Tajemné přísahy |
| ☐ Krátkozrakost | ☐ Tyranští vůdci |
| ☐ Paranoidní a taj-nůstkářství | ☐ Absolutní poslušnost |
| ☐ Uzavřená hierarchie | ☐ Zastaralé vybavení |
| ☐ Nejednotnost | ☐ Chudoba |

VLASTNOSTI. VYBER SI JEDEN ŘÁDEK:

- | |
|--|
| ☐ Šarm -1, Rozvaha +1, Bystrost=0, Ostrost +1, Podivínství +2 |
| ☐ Šarm=0, Rozvaha +1, Bystrost +1, Ostrost -1, Podivínství +2 |
| ☐ Šarm -1, Rozvaha=0, Bystrost -1, Ostrost +2, Podivínství +2 |
| ☐ Šarm +1, Rozvaha -1, Bystrost +1, Ostrost=0, Podivínství +2 |
| ☐ Šarm=0, Rozvaha=0, Bystrost=0, Ostrost +1, Podivínství +2 |

PŘEDSTAVENÍ

Když se dostaneš sem, počkej na ostatní, abyste se mohli navzájem představit.

Postupně se vzájemně obejděte. Když na tebe přijde řada, představ jméno své Zasvěcené a popiš její vzhled. Potom ostatním sděl, co o tobě vědí.

SPOLEČNÁ MINULOST

Znovu se navzájem obejděte. Když na tebe přijde řada, vyber si pro každou postavu jednu z možností:

- Bojovali jste bok po boku, když nápor příšer vypadal k nezastavení. Zeptej se ho, jak vám to šlo.
- Jste přátelé. Nejprve jste se poznali, když jsi byla v utajení a o Sektě se dozvěděl až později. Zeptej se ho, jak na něj to zjištění zapůsobilo.
- Tvá blízká příbuzná, partnerka či manželka. Dohodněte se mezi sebou, o jaký vztah se přesně jedná.
- Náležíte ke stejné skupině společně trénující boj se starodávnými zbraněmi nebo bojová umění.
- Jeho jméno se objevuje ve věštbách, ale jeho úloha není jasně určena.
- Bývalá členka Sekty, se kterou jste stále přítelkyně. Zeptej se jí, proč odešla, nebo byla odejita.
- Potkaly jste se při výzkumu tajemných podivností a od té doby jste družkami v neznámu.



ZVYŠOVÁNÍ ÚROVNĚ

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

VYLEPŠENÍ

- | |
|--|
| ☐ Získej Podivínství +1, max. +3. |
| ☐ Získej Rozvaha +1, max. +2. |
| ☐ Získej Bystrost +1, max. +2. |
| ☐ Získej Ostrost +1, max. +2. |
| ☐ Vyber si další z tahů Zasvěcené. |
| ☐ Vyber si další z tahů Zasvěcené. |
| ☐ Postav se do čela lóže Sekty. |
| ☐ Postav se do čela týmu své Sekty. |
| ☐ Vyber si tah z jiné příručky. |
| ☐ Vyber si tah z jiné příručky. |

Po *pěti* zvýšeních úrovně získáváš navíc nárok na výběr z pokročilých vylepšení, která následují níže.

POKROČILÁ VYLEPŠENÍ

- | |
|--|
| ☐ Získej +1 k libovolné vlastnosti, max. +3. |
| ☐ Změň tuto postavu na jiný typ lovce. |
| ☐ Vytvoř si novou postavu, za kterou můžeš hrát současně s touto. |
| ☐ Označ dva ze svých základních tahů jako pokročilé. |
| ☐ Označ další dva ze svých základních tahů jako pokročilé. |
| ☐ Uchyl se s touto postavou do bezpečí. |
| ☐ Staň se vůdkyní, či faktickou vůdkyní celé Sekty. |
| ☐ Získej zpět jedno použité políčko Štěstěny. |

