

STRÁŽCOVA NÁPOVĚDNÍ KARTA

CÍLE STRÁŽCE

- Budovat realistický svět.
- Hrát a pozorovat, kam to povede.
- Naplňovat životy lovců nebezpečím a hrůzou.

DVANÁCTERO

- Naplň každodenní situace děsem.
- Mluv s lovci, ne s hráči.
- Používej Strážcovy tahy, ne jejich názvy.
- Fandí lovcům.
- Vybuduj během hraní ucelenou mytologii světa lovců a příšer.
- Nikdo a nic není v bezpečí. Zabíjej přihlížející a přísluhovače, podpaluj budovy, nech příšery umírat.
- Každého ve světě pojmenuj a všechny vykresli jako obyčejné lidi.
- Pokládej otázky a od odpovědi se odraz.
- Radši lovcům občas dej to, o co se zasloužili, místo toho, co si přejí.
- Měj na paměti, co se odehrává mimo záběr.
- Nerozhoduj nutně o všem, co se děje.
- Vše představuje hrozbu.

VŽDYCKY POVĚZ

- to, co si vyžaduje dvanáctero;
- to, co si vyžadují pravidla;
- to, co si vyžaduje tvá záhada a příběhový oblouk;
- to, co si vyžaduje upřímnost.

ZÁKLADNÍ TAHY LOVCŮ

- **Jednej pod tlakem (Rozvaha).**
Při selhání se lovec složí pod tlakem, který je na něj vyvíjen.
- **Někomu pomoz (Rozvaha).**
Při selhání je pomoc k ničemu a pomocník se vystaví nepříjemnostem či nebezpečí.
- **Vyšetřuj záhadu (Bystrost).**
Selhání povede k problémům s obyčejnými lidmi nebo k vyzrazení informací nepřítelům.
- **Dej přes hubu (Ostrost).**
Při selhání lovec utrží zranění nebo je zajat, ale sám žádné zranění nezpůsobí.
- **Někoho zmanipuluj (Šarm).**
Selhání vede k tomu, že se manipulovaný urazí, anebo na něj lovec může působit jako otrava a zbednělec.
- **Někoho ochraňuj (Ostrost).**
Při selhání lovec všechno jenom zhorší.
- **Zhodnoť situaci (Bystrost).**
Při selhání lovec může špatně zhodnotit situaci, nebo nepříteli nechtěně prozradit důležitou informaci.
- **Užij magii (Podivínství).**
Při selhání Strážce zahraje tak tvrdý tah, jak jen se mu zachce: když se čarování nepovede, může se stát cokoliv.

ZÁKLADNÍ TAHY STRÁŽCE

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

TAHY ZRANĚNÍ

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

0-zranění:

- Dočasné otřesení.
- Ztráta předmětu.
- -1 na příště.

1 a více zranění:

- Upadnutí.
- -1 situační.
- Ztráta vědomí.
- Silná bolest.

Nestabilní zranění:

- +1 zranění.

8 a více zranění:

- Smrt.



TAHY HROZEB

TAHY PŘÍŠER

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

TAHY PŘISLUHOVAČŮ

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

TAHY PŘIHLÍŽEJÍCÍCH

- Vydát se někam sám.
- Dohadovat se s lovci.
- Překážet.
- Něco prozradit.
- Přiznat se ke svým obavám.
- Ze strachu ztratit hlavu.
- Pokusit se pomoci lovcům.
- Pokusit se ochránit lidi.
- Projevit neschopnost nebo nemohoucnost.
- Hledat pomoc nebo útěchu.

TAHY LOKALIT

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

TAHY NA MÍRU

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

TVOŘENÍ ZÁHAD

1. NÁMĚT

- Oblíbená příšera z mytologie, folklóru, městských legend nebo popkultury.
- Nevyřešené záležitosti z předchozích záhad.
- Příští problém z jednoho ze tvých příběhových oblouků.
- Ukradni zápletku odjinud a pozměň detaily.
- Místo, kde jsi byl nebo které znáš ze slyšení, kterému by slušela číhající příšera.
- Chtějí lovci něco prozkoumat?
- Návrat příšery, přihlížejícího nebo lokality z předchozích záhad.

2. NÁVNADA

Detail, který upoutal pozornost lovců k této situaci.

3. HROZBY

Vytvoř příšery, přísluhovači, přihlížející a lokality.

4. ODPOČET

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

1. Den
2. Příšeří
3. Západ slunce
4. Soumrak
5. Noc
6. Půlnoc



TVOŘENÍ HROZEB

Vyber si typ a pak dotvoř podrobnosti podle následujících seznamů:

PŘÍŠERY (MOTIVACE)

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

Jak se jmenuje, jak vypadá, čeho chce docílit?

SCHOPNOSTI: jakými nadpřirozenými dovednostmi disponuje?

SLABINA: vůči čemu je tato příšera zranitelná?

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

ZBROJ: obvykle 1, nebo 2-zbroj.

VÝDRŽ: obvykle 8–12 zranění k zabití.

Tahy na míru pro tuto příšeru (např. k jejím schopnostem)?

PŘISLUHOVAČI (MOTIVACE)

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

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

SCHOPNOSTI: jakými nadpřirozenými dovednostmi disponuje?

SLABINA: je tento přísluhovač vůči něčemu obzvlášť zranitelný?

ÚTOKY: jejich popis – kolik zranění způsobují (obvykle mezi 2 a 4), jejich dosah, ostatní štítky.

ZBROJ: obvykle mezi 0- a 1-zbroj.

VÝDRŽ: obvykle 5–10 zranění k zabití.

Tahy na míru pro tohoto přísluhovače (např. k jeho schopnostem)?

PŘIHLÍŽEJÍCÍ (MOTIVACE)

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

Pojmenuj přihlížející.

- Co vědí o tom, co se děje?
- Co dělají?
- Jak vypadají?
- Co chtějí po lovcích?
- Tahy na míru pro konkrétního přihlížejícího?

LOKALITY (MOTIVACE)

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

Pojmenuj lokalitu.

- Jaká je? Jestli chceš, nakresli mapu.
- Tahy na míru pro konkrétní lokalitu?

