TASQUES DELS CAÇADORS

- Actueu com l'heroi d'aquell relat (perquè ho sou).
- Forgeu el vostre propi destí.
- Trobeu els maleïts monstres i atureu-los.
- Interpreteu el vostre caçador com si fos una persona real.

MOVIMENTS BÀSICS

ACTUAR SOTA PRESSIÓ

Quan actuïs sota pressió, **tirada +serenitat.**

Amb 10+ fas el que pretenies.

Amb 7-9 el Guardià et donarà una sortida pitjor, una tria difícil o un preu a pagar.

AVANÇAT: **Amb 12+** Pots escollir entre fer el que volies i alguna cosa extra, o fer el que volies amb una perfecció absoluta.

AJUDAR

Quan ajudis un altre caçador, **tirada +serenitat.**

Amb 10+ la teva ajuda li dona +1 a la tirada.

Amb 7-9 la teva ajuda li dona +1 a la tirada, però també t'exposes al perill o a problemes.

AVANÇAT: **Amb 12+** la persona a qui ajudes actua com si hagués tret 12 en el seu moviment, sense tenir en compte el que hagi tret en realitat.

FER SERVIR MÀGIA

Quan facis servir màgia, digues el que estàs intentant aconseguir i com fas el conjur, llavors **tirada +anomalia**.

Amb 10+, la màgia funciona sense conseqüències: escull-ne l'efecte.

Amb 7-9, funciona de forma imperfecte: escull-ne l'efecte i una fallada. El Guardià decidirà quin dels efectes té la fallada.

AVANÇAT: **Amb 12+** el Guardià t'oferirà algun benefici extra.

EFECTES

- Infligir mal (1-mal ignora-armadura màgic obvi).
- Encantar una arma. Tindrà +1 mal i serà màgica.
- Fer una cosa més enllà de les limitacions humanes.
- Barrar un lloc o un portal a algú concret o a un tipus de criatura.
- Atrapar un monstre, sequaç o persona concrets.
- Expulsar un esperit o maledicció d'una persona, d'un objecte o del lloc que habiti.
- Invocar un monstre al món.
- Comunicar-se amb alguna cosa en un llenguatge que no compartiu.
- Observar un altre lloc o temps.
- Curar 1-mal d'una ferida, una malaltia o neutralitzar un verí.

FALLADES

- L'efecte és més dèbil.
- L'efecte té una durada curta.
- Rebeu 1-mal ignora-armadura.
- La màgia s'activa immediatament atraient atenció no desitjada.
- Efecte secundari problemàtic.

EL GUARDIÀ POT DIR QUE...

- El conjur necessita materials estranys.
- El conjur trigarà 10 segons, 30 segons o 1 minut a llançar-se.
- El conjur necessita càntics i gesticulacions rituals.
- El conjur necessita que dibuixeu símbols arcans.
- Necessites una o dues persones que t'ajudin a fer el conjur.
- Necessites fer servir un tom de màgia pels detalls.

FOTRE D'HÒSTIES

Quan entris en combat i fotis d'hòsties, **tirada +duresa**.

Amb 7+, tu i allò amb el que estàs lluitant us infligireu mal un a l'altre. La quantitat de mal es basa en el perill establert en el joc. Normalment això vol dir que tu infligeixes el mal estipulat de la teva arma i l'enemic el mal estipulat dels seus atacs.

Amb 10+, escull un efecte extra:

- Guanyes avantatge: +1 proper, o dones +1 proper a un altre caçador.
- Infligeixes un mal considerable (+1 mal).
- Reps menys mal (-1 mal).
- Els empenys cap on volies.

AVANÇAT: **Amb 12+** has de triar un d'aquest efectes millorats:

- Agafes avantatge. Tots els caçadors involucrats en el combat rebeu +1 proper.
- No reps gens de mal.
- El teu atac infligeix el doble del mal normal.
- El teu atac fa que l'enemic fugi derrotat.

INVESTIGAR UN MISTERI

Quan investiguis un misteri, **tirada +agudesa**.

Amb 10+ influència 2, **amb 7-9,** influència 1.

Es pot gastar un d'influència per fer al Guardià una dels preguntes següents:

- Què ha passat aquí?
- Quin tipus de criatura és?
- Què pot fer?
- Què pot ferir-lo?
- On ha anat?
- Què feia aquí?
- Què s'hi amaga?

AVANÇAT: **Amb 12+**, pots fer qualsevol pregunta al Guardià sobre el misteri, no només les llistades.

LLEGIR UN SITUACIÓ DOLENTA

Quan miris al teu voltant i llegeixes una situació dolenta, **tirada +agudesa**.

Amb 10+ influència 3, **amb 7-9**, influència 1.

Es pot gastar un d'influència per fer al Guardià una dels preguntes següents:

- Quina és la millor forma d'entrar?
- Quina és la millor forma de sortir?
- Hi ha algun perill que no hàgim vist?
- Quina és l'amenaça més gran?
- Què seria més vulnerable si l'ataqués?
- Quina és la millor forma de protegir les víctimes?

Si actues seguint les respostes, guanyes +1 en-curs mentre la informació sigui rellevant.

AVANÇAT: **Amb 12+** pots fer qualsevol pregunta al Guardià sobre la situació, no només les llistades.

MANIPULAR ALGÚ

Un cop li has donat una raó, digues-li que vols que faci i **tirada +encant**.

Per a una persona normal:

- **Amb 10+**, llavors ho farà per la raó que li has donat. Si has demanat massa, t'explicarà el que caldria, com a mínim, perquè ho fes (o si és que no hi ha cap manera de fer-ho).
- **Amb 7-9**, ho farà, però només si fas alguna cosa per ell ara mateix per mostrar-li que t'importa. Si has demanat massa, t'explicarà el que caldria, si és que hi ha res, perquè ho fes.
- **Amb un fracàs**, l'aproximació és completament errònia: ofens o enfades l'objectiu.
- AVANÇAT: **Amb 12+** no només farà el que li demanes ara mateix, també es convertirà en un **aliat** per la resta de misteri (o, si has fet prou per ell, permanentment).

Per a un altre caçador:

- **Amb 10+**, si fa el que demanes guanyes +1 proper i ell es marca experiència.
- **Amb 7-9**, es marca experiència si fa el que demanes.
- **Amb un fracàs**, és cosa d'aquell caçador decidir com de greument l'has ofès o enfadat. Es marca experiència si decideix no fer el que demanes.
- AVANÇAT: **Amb 12+** haurà **d'actuar sota pressió** per resistir la teva petició. Si fa el que li demanes, es marcarà experiència i rebrà +1 en-curs mentre faci el que li has demanat.

PROTEGIR ALGÚ

Quan evitis mal a un altre personatge, **tirada +duresa**.

Amb 7+, el protegeixes bé, però reps algun o tot el mal que anava a rebre.

Amb 10+, escull un extra:

- Reps menys mal (-1 mal).
- Tot el perill imminent ara se centra en tu.
- Infligeixes mal a l'enemic.
- Retens l'enemic.

AVANÇAT: **Amb 12+** tu i el personatge que protegies no rebeu mal i esteu fora de perill. Si protegies un espectador, aquest es converteix en un **aliat.**

MÀGIA MAJOR

Vols res diferent dels efectes de fer servir màgia? Digues-li al Guardià què vols fer.

El Guardià pot demanar-te:

- Invertir molt de temps (dies o setmanes) en recerca de màgia ritual.
- Experimentar amb el conjur –hi haurà un munt d'errors abans de fer-ho bé.
- Alguns ingredients i subministres estranys i escassos.
- El llançament del conjur durarà molt de temps (hores o dies).
- Necessiteu que molta gent (2, 3, 7 ,13, o més) hi participi.
- El conjur s'ha de llançar en un lloc i/o moment particular.
- Necessiteu usar màgia com a part del ritual, per invocar un monstre, comunicar-vos amb alguna cosa o barrar el portal que heu obert.
- Hi haurà un efecte secundari o un perill concret.

Un cop ho hàgiu fet, l'efecte màgic que volíeu s'esdevindrà, simplement.

MAL

Quan rebeu mal el Guardià us explicarà com ha passat i quants punts de mal són.

La severitat de les ferides depèn de com de mal heu rebut:

- Les ferides 0-mal només tenen efectes menors i breus.
- Les ferides 4-7 mal són serioses i inestables. Aniran a pitjor tret que es tractin. Marqueu la casella inestable.
- 8-mal o més matarà una persona normal, incloent-hi els caçadors.

L'armadura redueix el mal rebut en la quantitat de punts que té.

Els monstres (i alguns sequaços) tenen debilitats. Això vol dir que no poden ser morts fins que no s'utilitzi la seva debilitat contra ells.

CURACIÓ

- Una ferida 0-mal desapareix en el moment de rebre-la.
- Les ferides moderades (1-3 mal) milloren en rebre un tractament de primers auxilis i quan tinguis l'oportunitat de descansar. Això reduirà la ferida en 1-mal.
- Les ferides inestables requereixen primers auxilis o aniran a pitjor.
- Les ferides serioses (4-mal) requereixen tractament, temps d'infermeria o d'hospital, o curació màgica.

Al final del misteri, us cureu:

- Si hi ha temps de descansar, llavors es curen totes les ferides.
- Si no hi ha temps de descansar, llavors es cura 1-mal.

SORT

Quan gasteu sort, podeu escollir una de les següents sortides sortoses:

- Minvar una ferida que acabeu de rebre fins a 0-mal.
- Després d'una tirada, canviar retroactivament el resultat a 12.

Quan us quedeu sense sort, el Guardià té permís per fer-vos més maldats.

PUJAR DE NIVELL

Marqueu-vos un punt d'experiència en qualsevol tirada amb un total de sis o menys, o quan el vostre moviment ho indica.

Quan marqueu la cinquena casella del vostre quadern, pugeu de nivell. Esborreu les cinc marques i escolliu una millora de la llista del vostre quadern.

Quan hagueu pujat de nivell cinc vegades, podreu començar a escollir de la llista de millores avançades també.

FINAL DE SESSIÓ

Al final de cada partida, el Guardià farà les preguntes següents:

- Hem acabat el misteri actual?
- Hem salvat algú d'una mort (o alguna cosa pitjor) certa?
- Hem après alguna cosa nova i important sobre el món?
- Hem après alguna cosa nova i important sobre un dels caçadors?

Si obteniu un sí o dos, cada caçador es marca un punt d'experiència. Si n'obteniu tres o quatre, cada caçador se'n marca dos.

Objectius del Guardià

- Fer que el món sembli real
- Jugar per veure què passa
- Fer que la vida dels caçadors sigui esborronadora i perillosa

Principis del Guardià

- Posa horror en situacions de cada dia
- Adreça't als caçadors, no als jugadors
- Fes servir els moviments del Guardià, mai els seus noms
- Sigues fan dels caçadors
- Construeix una mitologia coherent del món en joc
- Res no està fora de perill
- Posa nom a tothom que es trobin, fes que sembli gent normal
- Fes preguntes i construeix a partir de les respostes
- De vegades dona als caçadors exactament allò que s'han guanyat, més que no pas tot allò que volien
- Pensa en el que està passant fora de pantalla
- No sempre has de decidir què passa
- Tot és una amenaça

Sempre has de dir...

- El que els principis demanen
- El que les regles demanen
- El que el misteri i els arcs que t'has preparat demanen
- El que l'honestedat demana

Moviments bàsics del Guardià

- Separa'ls
- Revela una maldat futura
- Revela una maldat fora d'escena
- Fes mal, com està establert
- Fes que investiguin
- Fes que adquireixin alguna cosa
- Explica'ls les possibles conseqüències i pregunta'ls si volen seguir
- Gira el seu moviment en contra seu
- Ofereix una oportunitat, potser amb un cost
- Emporta't alguna cosa dels caçadors
- Posa algú en problemes
- Fes un moviment d'amenaça, d'un dels teus arcs o del misteri
- Després de cada moviment, pregunta'ls què faran després

Moviments de mal

Cada cop que algú rebi una ferida, fesne servir un.

0-mal o més:

- Impedit momentàniament
- Deixa caure alguna cosa
- Rep -1 proper

1-mal o més:

- Cau a terra
- Rep -1 en-curs
- Perd el coneixement
- Dolor intens

Ferides inestables:

- +1 mal

8-mal o més:

- Mort.

Moviments de monstre

- Insinuar la seva presència
- Demostrar el seu poder total
- Aparèixer de sobte
- Atacar amb gran força i fúria
- Apoderar-se d'algú o d'alguna cosa
- Atacar amb sigil de forma calculada
- Ordenar als subordinats que facin coses terribles
- Destruir alguna cosa
- Escapar, sense importar com de ben tancat estigui
- Encalçar
- Tornar al seu terreny
- Vantar-se i presumir, potser revelant algun secret
- Ressorgir després d'una aparent destrucció
- Fer servir un poder sobrenatural

Moviments dels sequaços

- Un esclat sobtat de violència incontrolada
- Fer un atac coordinat
- Capturar algú o robar alguna cosa
- Revelar un secret
- Lliurar alguna cosa o algú a l'amo
- Encalçar
- Fer una amenaça o una petició en nom de l'amo
- Fugir
- Fer servir un poder sobrenatural
- Mostrar un indici de consciència o d'humanitat
- Desobeir l'amo, d'alguna manera petita

Moviments dels espectadors

- Sortir sols
- Discutir amb els caçadors
- Posar-se enmig
- Revelar alguna cosa
- Confessar les seves pors
- Perdre l'oremus de terror
- Intentar ajudar els caçadors
- Intentar protegir gent
- Mostrar incompetència o incapacitat
- Buscar ajut o confort

Moviments de localitzacions

- Presentar un risc
- Revelar alguna cosa
- Amagar alguna cosa
- Barrar el pas
- Obrir el pas
- Remodelar-se
- Atrapar algú
- Oferir guia
- Presentar un guardià
- Alguna cosa no funciona bé
- Crear una sensació particular

Moviments bàsics del caçador

- Actuar sota pressió (Serenitat)
- Ajudar (Serenitat)
- Fer servir màgia (Anomalia)
- Fotre d'hòsties (Duresa)
- Investigar un misteri (Agudesa)
- Llegir un situació dolenta (Agudesa)
- Manipular algú (Encant)
- Protegir algú (Duresa)

Experiència de final de sessió

1-2 "sí": 1 marca; 3-4 "sí": 2 marques

- Hem acabat el misteri actual?
- Hem salvat algú d'una mort (o alguna cosa pitjor) certa?
- Hem après alguna cosa nova i important sobre el món?
- Hem après alguna cosa nova i important sobre un dels caçadors?

Creació de misteris

1. Concepte bàsic

- Monstres preferits del folklore o del llegendes urbanes.
- Caps per lligar de misteris anteriors.
- Un problema d'un dels teus arcs.
- Roba una trama d'algun altre lloc i canvia'n alguns detalls.
- Un lloc que coneguis que tingui potencial com aquell lloc on podria amagar-s'hi un monstre.
- Qualsevol secret que els caçadors hagin descobert i vulguin explorar.
- El retorn d'un monstre, espectador o localització d'un misteri previ.

2. Ganxo

La pista que crida l'atenció dels caçadors.

3. Amenaces

Crea els teus monstres, sequaços, espectadors i localitzacions.

4. Compte enrere

Què passaria si els caçadors mai no arribessin per ajudar? Divideix-ho en sis esdeveniments clau:

1. El Dia
2. Les Ombres
3. La Posta
4. El Crepuscle
5. La Fosca
6. La Mitjanit

Crear les Amenaces

Tria'n el tipus i llavors crea'n els detalls que es llisten.

Monstres (motivació)

- Bèstia (córrer desbocat, matant i destruint)
- Col·leccionista (robar una sèrie de coses específiques)
- Destructor (provocar la fi del món)
- Devorador (consumir gent)
- Entabanador (crear el caos)
- Executor (castigar els culpables)
- Fetiller (usurpar poder sobrenatural)
- Paràsit (infestar, controlar i devorar)
- Reina (posseir i controlar)
- Reproductor (parir, fer néixer o crear maldat)
- Temptador (temptar la gent a fer accions malvades)
- Torturador (ferir i terroritzar)

Nom, descripció, què vol aconseguir?

Poders: Quines capacitats sobrenaturals té?

Debilitats: A què és vulnerable?

Atacs: Descripció, quant de mal fa (normalment de 3 a 5), abast, altres etiquetes.

Armadura: Normalment 1 o 2.

Capacitat de mal: Normalment de 8 a 12.

Cap moviment personalitzat pel monstre (p.e. pels seus poders)?

Espectadors (motivació)

- Assistent (unir-se a la caça)
- Detectiu (descartar explicacions)
- Escèptic (negar explicacions sobrenaturals)
- Fresseta (interferir en els plans de l'altra gent)
- Innocent (fer el correcte)
- Oficial (ser desconfiat)
- Testimoni (revelar informació)
- Víctima (posar-se en perill)
- Xafarder (fer córrer rumors)

Posa nom a l'espectador.

Què saben de la situació?

Què fan?

Quina aparença tenen?

Què volen dels caçadors?

Cap moviment personalitzat?

Localitzacions (motivació)

- Cau (allotjar monstres)
- Cruïlla (ajuntar gent i coses)
- Distribuïdor (revelar informació)
- Fortalesa (negar l'entrada)
- Inexplorat (contenir coses amagades)
- Laberint (confondre i separar)
- Laboratori (crear coses estranyes)
- Portal a l'infern (crear mal)
- Presó (contenir i evitar sortir-ne)
- Trampa mortal (fer mal als intrusos)

Posa nom a la localització.

Descripció. Opcionalment, un mapa.

Cap moviment personalitzat?

Sequaços (motivació)

- Assassí (matar els caçadors)
- Bèstia (intimidar i atacar)
- Explorador (estar a l'aguait, observar i informar)
- Guardià (obstruir un camí o protegir alguna cosa)
- Lladre (robar i lliurar-ho al monstre)
- Mà dreta (donar suport al monstre)
- Plaga (infestar i destruir)
- Renfield (empènyer les víctimes cap al monstre)
- Sectari (salvar la pell a tota costa)
- Traïdor (delatar gent)

Com es diu? Quina aparença té? Com de lleial és al seu amo?

Poders: Quines capacitats sobrenaturals té?

Debilitats: El sequaç és especialment vulnerable a res?

Atacs: Descripció, quant de mal fa (normalment de 2 a 4), abast, altres etiquetes.

Armadura: Normalment 0 o 1.

Capacitat de mal: Normalment de 5 a 10.

Cap moviment personalitzat pel sequaç (p.e. pels seus poders)?

Moviments personalitzats

- Quin és el concepte bàsic del moviment?
- Quan s'activa?
- Quin efecte fà?