

TESTY

Wszystkie testy w *Potworze Tygodnia* wykonuje się **rzucając 2k6** i dodając odpowiedni współczynnik.

PODSTAWOWE RUCHY

DAJ WYCISK

Gdy walczysz i dajesz komuś wycisk, **rzuc +Hart**.

Przy 7+ ty i twój przeciwnik zadajecie sobie nawzajem obrażenia. Liczba tych obrażeń wynika z ustalonych elementów opowieści. To zazwyczaj znaczy, że zadajesz przeciwnikowi obrażenia swoje broni a przeciwnik tobie obrażenia swojego ataku.

Przy 10+ wybierz dodatkowo:

- Uzyskujesz przewagę: dostajesz jednorazowe +1 lub dajesz je innemu Łowcy.
- Zadajesz wielkie obrażenia (+1 obrażeń).
- Otrzymujesz mniejsze obrażenia (-1 obrażeń).
- Przeciwnik trafia tam, gdzie chcesz, żeby był.

DZIAŁAJ POD PRESJĄ

Gdy działasz pod presją, **rzuc +Spokój**.

Przy 10+ robisz to, co chciałeś.

Przy 7-9 Strażnik ma dla ciebie gorszy rezultat, trudny wybór lub cenę za sukces.

WSPIERAJ

Gdy wspierasz innego Łowcę **rzuc +Spokój**.

Przy 10+ twoja pomoc daje mu +1 do rzutu.

Przy 7-9 twoja pomoc daje mu +1 do rzutu ale ty wystawiasz się na kłopot lub zagrożenie.

BADAJ TAJEMNICE

Gdy badasz jakąś tajemnicę **rzuc +Spryt**. **Przy 10+** zatrzymaj 2, a **przy 7-9** zatrzymaj 1. Wydanie jednego zatrzymania pozwala zadać Strażnikowi jedno z następujących pytań:

- Co tu się stało?
- Co to za stworzenie?
- Co ono może zrobić?
- Co może je zranić?
- Gdzie poszło?
- Co chciało zrobić?
- Co tu jest ukryte?

MANIPULUJ KIMŚ

Gdy dałeś komuś powód, powiedz, co chcesz, by zrobił i **rzuc +Urok**.

Przy normalnej osobie:

- **Przy 10+** robi to z powodu, który jej dałeś. Jeśli chcesz zbyt wiele, powie ci, za co mogłaby to zrobić (albo, że za nic w świecie).
- **Przy 7-9** robi to, ale tylko, jeśli zrobisz coś dla niej tu i teraz, by wesprzeć swoją obietnicę. Jeśli chcesz zbyt wiele powie ci, co – jeśli cokolwiek – może ją skłonić, by to zrobiła.

Przy innym Łowcy:

- **Przy 10+** jeśli robi to, o co prosisz, zaznacza doświadczenie i dostaje jednorazowe +1.
- **Przy 7-9** zaznacza doświadczenie, jeśli robi to, o co prosisz.
- **Przy porażce** to Łowca ustala, jak bardzo go obraziłeś lub zirytowałeś. Zaznacza doświadczenie, jeśli nie zrobi tego, o co prosiłeś.

Potworami i poplecznikami nie da się manipulować.

CHRON KOGOŚ

Gdy chronisz inną postać przed obrażeniami, **rzuc +Hart**.

Przy 7+ chronisz ją, ale dostajesz część lub wszystkie obrażenia, które miała dostać.

Przy 10+ wybierz dodatkowo:

- Otrzymujesz mniej obrażeń (-1 obrażenie)
- Całe nadchodzące zagrożenie skupia się teraz na tobie.
- Zadajesz wrogowi obrażenia.
- Powstrzymujesz wroga.

OGARNIJ PROBLEM

Gdy się rozglądasz, by ogarnąć problem, **rzuc +Spryt**.

Przy 10+ zatrzymaj 3, a **przy 7-9** zatrzymaj 1. Możesz wydawać zatrzymania, by zadać Strażnikowi jedno z poniższych pytań:

- Jak najlepiej tam wejść?
- Jak najlepiej stąd wyjść?
- Czy są tu jakieś zagrożenia, których nie zauważyliśmy?
- Co jest największym zagrożeniem?
- Jaki słaby punkt mogę wykorzystać?
- Jaki jest najlepszy sposób, by chronić ofiary?

Jeśli działasz w zgodzie z odpowiedziami dostajesz ciągle +1 póki odpowiedzi mają znaczenie.

UŻYJ MAGII

Gdy używasz magii powiedz, co starasz się uzyskać i jak rzucasz zaklęcie, po czym **rzucić +Dziw**.

Przy 10+ magia działa bez problemu. Wybierz jej efekt.

Przy 7-9 działa, ale niedoskonałe. Wybierz jej efekt i wadę. Strażnik zdecyduje, jaki efekt ma wadę.

EFEKTY

- Zadaj obrażenia (1-obrażenie ignorujące pancerz magiczne przyciągające uwagę)
- Zaczaruj broń. Dajesz jej +1 obrażenie i cechę magiczną.
- Zrób coś wykraczającego poza ludzkie ograniczenia.
- Zablokuj miejsce lub przejście przed konkretną osobą lub typem stworzenia.
- Wygnaj ducha lub klątwę z osoby, przedmiotu lub miejsca, które zajmuje.
- Wezwij na świat potwora.
- Porozumiej się z czymś, z czym nie masz wspólnego języka.
- Wejrzyj w inne miejsce lub czas.
- Ulecz 1-obrażenie wynikające ze zranienia lub usuń chorobę albo truciznę.

WADY

- Efekt jest osłabiony.
- Efekt jest krótkotrwały.
- Otrzymujesz 1-obrażenie ignorujące pancerz.
- Twoja magia ściąga natychmiastową, niepożądaną uwagę.
- Czas ma problematyczny efekt uboczny.

STRAŻNIK MOŻE POWIEDZIEĆ, ŻE...

- Zaklęcie wymaga dziwnych komponentów.
- Rzucenie zaklęcia zajmie 10 sekund, 30 sekund lub 1 minutę.
- Zaklęcie wymaga rytualnej inwokacji i gestów.
- Zaklęcie wymaga rysowania tajemnych symboli.
- Potrzebujesz osoby lub dwóch, które pomogą rzucić zaklęcie.
- Potrzebujesz sprawdzić szczegóły w magicznej księdze.

WIELKA MAGIA

Sięgnij po nią, gdy chcesz osiągnąć coś ponad skutki Użycia magii. Powiedz Strażnikowi, co chcesz osiągnąć.

Strażnik może wymagać:

- Byś spędził do czasu – dni lub tygodnie – badając magiczny rytuał.
- Byś eksperymentował z czarem, popełniając wiele pomyłek, nim wreszcie zrobisz to dobrze.
- Byś użył rzadkich i nietypowych materiałów i komponentów.
- Byś rzucał czas przez długi czas – godziny lub dni.
- By pomogło ci wiele osób – 2, 3, 7, 13 lub więcej.
- By zaklęcie było rzucone w konkretnym miejscu lub czasie.
- Byś użył magii w ramach rytuału – być może przyzywając potwora, porozumiewając się z czymś lub blokując przejście, które otworzyłeś.
- By czar wywołał określony efekt uboczny lub zagrożenie.

Gdy spełnisz te wymagania, czar udaje się.

OBRAŻENIA

Gdy odnosisz obrażenia Strażnik powie ci, jaki jest ich skutek.

Stopień obrażeń zależy od tego, ile ich otrzymałeś:

- Rany za 0-obrażeń mają tylko drobne, krótkotrwałe skutki.
- Rany przy 4-7 obrażeniach są poważne i niestabilne. Pogorszą się, jeśli nikt się nimi nie zajmie. Zakreśl pole „niestabilny”.
- 8 obrażeń lub więcej zabije człowieka, w tym Łowcę.

Pancerz obniża obrażenia z każdego ataku o liczbę podaną w jego statystykach. Potworów nie da się pokonać bez wykorzystania ich słabości i z niektórymi poplecznikami jest tak samo.

LECZENIE

- Rany za 0 obrażeń uznaje się za „wyleczone” od razu.
- Rany za 1 do 3 obrażeń bolą mniej, gdy otrzymasz pierwszą pomoc, a potem, gdy odpoczywasz. W tych sytuacjach ulecz 1 obrażenie.
- Niestabilne rany można ustabilizować pierwszą pomocą. Dopóki są niestabilne, mogą się pogorszyć.
- Rany za 4+ obrażeń wymagają leżącego ruchu, czasu w szpitalu lub magicznego leczenia.

Masz także szansę uleczyć się po rozegraniu tajemnicy.

- Jeśli nie masz po niej czasu odpoczywać, wylecz 1 obrażenie.
- Jeśli jest dużo czasu, wylecz wszystkie obrażenia.