

## OBJETIVOS DO CAÇADOR

- Aja como se você fosse o herói da história (e você é mesmo).
- Crie seu próprio destino.
- Encontre os malditos monstros e ponha um fim neles.
- Interprete seu caçador como se fosse uma pessoa real.

## MOVIMENTOS BÁSICOS

### AGIR SOB PRESSÃO

Quando você **agir sob pressão**, role +Firmeza.

**Com 10+**, você faz o que pretendia fazer.

**Com 7-9**, o Guardião vai te dar um resultado pior, uma escolha difícil ou um preço a pagar.

**AVANÇADO: Com 12+**, você pode escolher fazer o que você queria e mais alguma coisa, ou fazer o que você queria com perfeição absoluta.

### DAR UMA MÃO

Quando você **dar uma mão** para outro caçador com um movimento que ele está fazendo, role +Firmeza.

**Com 10+**, sua ajuda concede +1 na rolagem dele.

**Com 7-9**, sua ajuda concede +1 na rolagem dele, mas você também se coloca em apuros ou perigo.

**AVANÇADO: Com 12+**, sua ajuda faz o caçador ajudado agir como se tivesse rolado 12, independente de quanto ela realmente obteve.

## INVESTIGAR UM MISTÉRIO

Quando você **investigar um mistério**, role +Esperteza.

**Com 10+**, reserve 2. **Com 7-9**, reserve 1. Uma reserva pode ser gasta para fazer ao Guardião uma das seguintes perguntas:

- O que aconteceu aqui?
- Que tipo de criatura ele é?
- O que ele pode fazer?
- O que pode feri-lo?
- Para onde ele foi?
- O que ele ia fazer?
- O que está sendo ocultado aqui?

**AVANÇADO: Com 12+**, você pode fazer ao Guardião qualquer pergunta que quiser sobre o mistério e não somente as listadas.

## MANIPULAR ALGUÉM

Quando você der uma boa razão, você pode **dizer o que você quer que a pessoa faça** e rolar +Sutileza.

Monstros e lacaions geralmente não podem ser manipulados.

**Com uma pessoa normal:**

- **Com 10+**, então ela vai fazer isso pelas razões que você deu. Se seu pedido for demais, ela dirá o mínimo necessário que ela quer para fazer isto (ou se ele não faria isto de forma alguma).
- **Com 7-9**, ela vai fazer isso, mas apenas se você fizer alguma coisa por ela agora para demonstrar seu comprometimento. Se seu pedido for demais, ela dirá o que você teria que fazer para convencê-la, se houver alguma coisa, a fazer isto.
- **AVANÇADO: Com 12+**, não só ele faz o que você quer imediatamente, como ele também se torna seu **aliado** para o resto do mistério (ou, se você fizer o bastante para ele, permanentemente).

**Com outro caçador:**

- **Com 10+**, se ele fizer o que você pediu, ele marca experiência e recebe +1 adiante.
- **Com 7-9**, se ele fizer o que você pediu, ele marca experiência.
- **Com uma falha**, cabe ao caçador decidir o quanto você o ofendeu ou irritou. Ele marca experiência se decidir *não* fazer o que você pediu.
- **AVANÇADO: Com 12+**, ele deve **agir sob pressão** para resistir ao seu pedido. Se ele fizer o que você pediu, ele marca experiência e recebe +1 constante enquanto fizer o que você pediu.

## PARTIR PRA PORRADA

Quando você entrar numa luta e **partir pra porrada**, role +Braveza.

**Com 7+**, você e o que quer que você esteja enfrentando causam danos um ao outro. A quantidade de dano é baseada nos perigos estabelecidos no jogo. Isso geralmente significa que você causa a classificação de dano da sua arma e seu inimigo causa a classificação de dano do ataque dele em você.

**Com 10+**, escolha um efeito extra:

- Você toma a vantagem: receba +1 adiante ou conceda +1 adiante para outro caçador.
- Você causa um dano terrível (+1 de dano).
- Você sofre menos dano (-1 de dano).
- Você empurra o oponente para onde quiser.

**AVANÇADO: Com 12+**, escolha um efeito melhorado:

- Você toma a vantagem totalmente. Todos os caçadores envolvidos na luta recebem +1 adiante.
- Você não sofre nenhum dano.
- Seu ataque causa o dobro do dano normal.
- Seu ataque faz o inimigo fugir derrotado.

## PERCEBER UMA ENRASCADA

Quando você olha ao redor se preparando para **perceber uma enrascada**, role +Esperteza.

**Com 10+**, reserve 3. **Com 7-9**, reserve 1. Uma reserva pode ser gasta para fazer ao Guardião uma das seguintes perguntas:

- Qual é a melhor forma de eu entrar?
- Qual é a melhor forma de eu sair?
- Existe algum perigo que eu não vi?
- Qual é a maior ameaça?
- O que é mais vulnerável a mim?
- Qual é a melhor forma de proteger as vítimas?

Se você **agir de acordo com as respostas**, você recebe +1 constante enquanto a informação for relevante.

**AVANÇADO: Com 12+**, você pode fazer ao Guardião qualquer pergunta que quiser sobre a situação e não somente as listadas.

## PROTEGER ALGUÉM

Quando você prevenir dano a outro personagem, role +Braveza.

**Com 7+**, você o protege normalmente, mas você vai sofrer algum ou todo o dano que ele ia receber.

**Com 10+**, escolha um extra:

- Você sofre pouco dano (-1 de dano).
- Você concentra todo perigo iminente em si mesmo.
- Você causar dano no inimigo.
- Você mantém o inimigo para trás.

**AVANÇADO: Com 12+**, tanto você quanto o personagem que você está protegendo não são feridos e estão fora de perigo. Se você estiver protegendo um espectador, ele também se torna seu **aliado**.

## FICHA DE REFERÊNCIA DO CAÇADOR

## USAR MAGIA

Quando você **usar magia**, diga o que você está tentando realizar e como você faz o feitiço, então role +Estranheza.

**Com 10+**, a magia funciona sem problemas: escolha seu efeito.

**Com 7–9**, ela funciona imperfeitamente: escolha seu efeito e um defeito. O Guardião vai decidir que problemas o defeito causou.

**AVANÇADO: Com 12+**, o Guardião vai oferecer algum benefício extra.

Efeitos:

- Causar dano [1-dano ignora-armadura mágica chamativa].
- Encantar uma arma. Ela recebe +1 de dano e [mágica].
- Fazer uma coisa além das limitações humanas.
- Barrar um local ou um portal contra uma pessoa específica ou um tipo de criatura.
- Prender uma pessoa, laçao ou monstro específico.
- Banir um espírito ou maldição de uma pessoa, objeto ou local que ele habitar.
- Invocar um monstro para o seu mundo.
- Se comunicar com alguma coisa que não tenha uma linguagem em comum com você.
- Observar outro local ou momento.
- Curar 1 de dano de uma lesão, ou curar uma doença, ou neutralizar um veneno.

Defeitos:

- O efeito é enfraquecido.
- O efeito dura pouco.
- Você recebe [1-dano ignora-armadura mágica].
- A magia atrai atenção imediata e indesejada.
- Ela tem um efeito colateral problemático.

O Guardião determina os requisitos:

- O feitiço exige materiais estranhos.
- O feitiço vai demorar 10 segundos, 30 segundos ou 1 minuto para ser lançado.
- O feitiço exige cânticos e gestos ritualísticos.
- O feitiço exige que você desenhe símbolos místicos.
- Você precisa de uma ou duas pessoas para ajudar a lançar o feitiço.
- Você precisa consultar um tomo de magia para obter os detalhes.

## MAGIA GRANDIOSA

Use isto quando você quiser ir além de **usar magia**.

Diga ao Guardião o que você quer fazer, aí então ele vai determinar os requisitos:

- Você precisa gastar muito tempo (dias ou semanas) pesquisando o ritual mágico.
- Você precisa fazer experiências com o feitiço — haverá várias falhas antes de você conseguir acertar.
- Você precisa de alguns ingredientes e suprimentos raros e estranhos.
- O feitiço vai demorar bastante tempo (horas ou dias) para ser lançado.
- Você precisa de muitas pessoas (2, 3, 7, 13 ou mais) para ajudar.
- O feitiço precisa ser lançado em um local e/ou momento específico.
- Você precisa **usar magia** como parte do ritual, talvez para invocar um monstro, se comunicar com alguma coisa ou barrar o portal que você abriu.
- Ele terá um efeito colateral ou perigo específico.

Se você cumprir os requisitos, então a magia acontece.

## DANO

Quando você recebe dano, o Guardião vai dizer que efeito ele teve.

A gravidade de uma lesão depende de quanto dano você sofreu:

- Ferimentos [0-dano] causam apenas efeitos menores de curto prazo.
- Ferimentos [4–7-dano] são sérios e *instáveis*. Eles vão piorar se não forem tratados. Marque a caixa “Instável”.
- Ferimentos [8-dano] ou mais vão matar um humano normal, incluindo um caçador.

Armadura reduz o dano sofrido pelo número de pontos da classificação dela.

Monstros não podem ser derrotados até que você usa a fraqueza deles contra eles, isto se aplica a alguns laçaios também.

## CURA

Um ferimento (0 de dano) são considerados curados imediatamente.

Ferimentos moderados (1–3 de dano) melhoram quando você recebe primeiros socorros, e depois quando você descansar. Cure 1 de dano quando fizer isso.

Ferimentos instáveis vão piorar se não forem tratados. Um movimento pode dizer se suas lesões estabilizam.

Ferimentos sérios (4+ de dano) exigem um movimento de cura, tempo em uma enfermaria ou hospital., ou cura mágica.

No final de um mistério você também pode ser curado.

Se houver tempo suficiente para descansar, cure todo o dano.

Se não houver tempo para descansar, cure 1 de dano.

## SORTE

Quando você gastar um ponto de Sorte, escolha um:

- Reduzir um ferimento que você acabou de sofrer para [0-dano].
- Após você rolar, alterar retroativamente o resultado para 12.

Quando você tiver esgotado sua Sorte, coisas ruins vão acontecer com você.

## SUBINDO DE NÍVEL

Você ganha um ponto de experiência sempre que sua rolagem for 6 ou menos, ou quando um movimento determinar.

Sempre que você marcar a quinta caixa de experiência suba de nível. Apague todas as cinco marcas e escolha uma melhoria da lista.

Quando você tiver subido de nível cinco vezes, você pode escolher da lista de melhorias avançadas também.

## NO FINAL DA SESSÃO

No final de cada sessão, o Guardião vai fazer as seguintes perguntas:

- Nós concluímos o mistério atual?
- Nós salvamos alguém da morte certa (ou de coisa pior)?
- Nós aprendemos alguma coisa nova e importante sobre o mundo?
- Nós aprendemos alguma coisa nova e importante sobre um dos caçadores?

Se você tiver uma ou duas respostas “Sim”, marque um ponto de experiência. Se você tiver três ou quatro, marque dois.

## FICHA DE REFERÊNCIA DO CAÇADOR