

OBJETIVOS DO GUARDIÃO

- Fazer o mundo parecer real.
- Jogar para ver o que acontece.
- Tornar a vida dos caçadores perigosa e assustadora.

PRINCÍPIOS DO GUARDIÃO

- Coloque o horror em situações cotidianas.
- Fale com os caçadores e não com os jogadores.
- Use os movimentos do Guardiã, mas nunca use seus nomes.
- Seja um fã dos caçadores.
- Crie uma mitologia de mundo coerente enquanto joga.
- Nada está seguro. Mate espectadores e lacaios, destrua prédios, deixe os monstros serem aniquilados.
- Dê nome a todos que eles encontrarem, faça eles parecerem pessoas normais.
- Faça perguntas e construa com as respostas.
- Algumas vezes dê aos caçadores exatamente o que eles merecem ao invés do que eles querem.
- Pense no que está acontecendo nos bastidores.
- Você não precisa decidir sempre o que acontece.
- Tudo é uma ameaça.

FALE SEMPRE...

- O que os princípios exigirem.
- O que as regras exigirem.
- O que o seu mistério e os seus arcos preparados exigirem.
- O que a honestidade exigir.

MOVIMENTOS DE DANO

Quando alguém receber dano, use um movimento.

0 de dano ou mais:

- Atordoar momentaneamente.
- Derrubar alguma coisa.
- Receber -1 adiante.

1 de dano ou mais:

- Cair.
- Receber -1 constante.
- Desmaiar.
- Doer intensamente.

Ferimentos instáveis:

- Receber +1 de dano.

8 de dano ou mais:

- Morrer.

MOVIMENTOS BÁSICOS DO GUARDIÃO

- Separar eles.
- Revelar maldades futuras.
- Revelar maldades dos bastidores.
- Causar dano estabelecido.
- Fazer eles investigarem.
- Fazer eles adquirirem coisas.
- Dizer a eles as possíveis consequências e ver se querem continuar.
- Virar o movimento deles contra eles.
- Oferecer uma oportunidade, talvez com um custo.
- Tirar alguma coisa dos caçadores.
- Colocar alguém em apuros.
- Fazer um movimento de ameaça, de uma das suas ameaças de mistério ou de arco.
- Perguntar o que eles fazem depois de cada movimento.

MOVIMENTOS DE MONSTRO

- Sugerir sua presença
- Mostrar todo seu poder
- Aparecer de repente
- Atacar com bastante força e fúria
- Capturar alguém ou alguma coisa
- Atacar com furtividade e planejamento
- Mandar subordinados fazerem coisas terríveis
- Destruir alguma coisa
- Escapar, não importando quão confinado está
- Perseguir
- Retornar para a terra natal
- Vangloriar-se e exultar-se, talvez revelando um segredo
- Retornar da aparente destruição
- Usar um poder sobrenatural

MOVIMENTOS DE LACAIO

- Irromper em violência súbita e incontrolável
- Fazer um ataque coordenado
- Capturar alguém ou roubar alguma coisa
- Revelar um segredo
- Entregar alguém ou alguma coisa ao mestre
- Perseguir
- Fazer uma ameaça ou exigência em nome do mestre
- Fugir
- Usar um poder sobrenatural
- Mostrar um pouco de consciência ou humanidade
- Desobedecer ao mestre, de forma mesquinha

MOVIMENTOS DE ESPECTADOR

- Sair sozinho
- Discutir com os caçadores
- Atrapalhar
- Revelar alguma coisa
- Confessar seus medos
- Surtar em pânico
- Tentar ajudar os caçadores
- Tentar proteger pessoas
- Mostrar incapacidade ou incompetência
- Procurar ajuda ou consolo

MOVIMENTOS DE LOCAL

- Introduzir um perigo
- Revelar alguma coisa
- Esconder alguma coisa
- Fechar um caminho
- Abrir um caminho
- Remodelar sua forma
- Aprisionar alguém
- Oferecer um guia
- Introduzir um guarda
- Fazer alguma coisa não funcionar direito
- Criar um sentimento específico

MOVIMENTOS BÁSICOS DOS CAÇADORES

- **Agir sob pressão** (Firmeza).
- **Dar uma mão** (Firmeza).
- **Investigar um mistério** (Esperteza).
- **Manipular alguém** (Sutileza).
- **Partir pra porrada** (Braveza)
- **Perceber uma enrascada** (Esperteza).
- **Proteger alguém** (Braveza).
- **Usar magia** (Estranheza).

FICHA DE REFERÊNCIA DO GUARDIÃO

EXPERIÊNCIA DE FINAL DE SESSÃO

Depois faça as perguntas de experiência de final de sessão.

1-2 “sim”, marca 1 ponto; 3-4 “sim”, marca 2 pontos.

- 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?

CRIAÇÃO DE MISTÉRIO

1. CONCEITO BÁSICO

- Um monstro legal de lendas urbanas ou folclore.
- Uma ponta solta de um mistério anterior.
- Um problema de um dos seus arcos.
- Pegue a trama de outro lugar e altere alguns detalhes.
- Um lugar que conhecido que seria legal para abrigar um monstro.
- Alguma coisa que os caçadores queiram explorar.
- O retorno de um monstro, espectador ou local de um mistério anterior.

2. GANCHO

A pista que chama a atenção dos caçadores.

3. AMEAÇAS

Crie seus monstros, lacaios, espectadores e locais.

4. CONTAGEM REGRESSIVA

O que aconteceria se os caçadores não viessem aqui? Divida em seis eventos principais:

- | | |
|---------------|---------------|
| 1. Dia | 4. Poente |
| 2. Sombras | 5. Anoitecer |
| 3. Entardecer | 6. Meia-noite |

CRIANDO AMEAÇAS

Escolha um tipo e então crie os detalhes listados abaixo.

MONSTROS (MOTIVAÇÃO)

- *Colecionador* (motivação: roubar tipos específicos de coisas)
- *Destruidor* (motivação: provocar o fim do mundo)
- *Devorador* (motivação: consumir pessoas)
- *Executor* (motivação: punir os culpados)
- *Feiticeiro* (motivação: usurpar poderes sobrenaturais)
- *Fera* (motivação: ser feroz, destruindo e matando)
- *Parasita* (motivação: infestar, controlar e devorar)
- *Reprodutor* (motivação: dar vida para, reproduzir ou criar o mal)
- *Sedutor* (motivação: seduzir as pessoas para maldades)
- *Soberano* (motivação: possuir e controlar)
- *Torturador* (motivação: machucar e aterrorizar)
- *Trapaceiro* (motivação: criar o caos)

Nome, como ele se parece, o que quer realizar?

Poderes: Que habilidades sobrenaturais ele tem?

Fraquezas: Qual é a vulnerabilidade do monstro?

Ataques: Descrição, quanto dano ele causa (geralmente 3 a 5), alcance e outras marcas.

Armadura: Geralmente 1 ou 2 de armadura.

Capacidade de dano: Geralmente 8-12 de dano para matá-lo.

Algum movimento personalizado para o monstro (ex: para seus poderes)?

ESPECTADORES (MOTIVAÇÃO)

- *Ajudante* (motivação: juntar-se a caçada)
- *Cético* (motivação: rejeitar ideias sobrenaturais)
- *Detetive* (motivação: averiguar explicações)
- *Fofoqueiro* (motivação: repassar rumores)
- *Inocente* (motivação: fazer a coisa certa)
- *Intrometido* (motivação: intrometer-se nos planos)
- *Metódico* (motivação: desconfiar dos caçadores)
- *Testemunha* (motivação: revelar informação)
- *Vítima* (motivação: colocar-se em perigo)

Dê um nome para o espectador.

O que ele sabe sobre a situação?

O que ele faz?

Qual a aparência dele?

O que ele quer dos caçadores?

LOCAIS (MOTIVAÇÃO)

- *Armadilha* (motivação: ferir intrusos)
- *Central* (motivação: revelar informação)
- *Encruzilhada* (motivação: reunir pessoas e coisas)
- *Fortaleza* (motivação: proibir a entrada)
- *Inferno* (motivação: criar o mal)
- *Labirinto* (motivação: confundir e separar)
- *Laboratório* (motivação: criar coisas estranhas)
- *Prisão* (motivação: prender e impedir a saída)
- *Selva* (motivação: conter coisas escondidas)
- *Toca* (motivação: abrigar monstros)

Dê um nome para o local.

Como ele se parece? Opcionalmente, desenhe um mapa.

Algum movimento personalizado neste local?

LACAIOS (MOTIVAÇÃO)

- *Assassino* (motivação: matar os caçadores)
- *Braço-direito* (motivação: apoiar o monstro)
- *Brutamontes* (motivação: intimidar e atacar)
- *Espião* (motivação: espreitar, observar e reportar)
- *Guarda* (motivação: barrar um caminho ou proteger alguma coisa)
- *Ladrão* (motivação: roubar e entregar para o monstro)
- *Praga* (motivação: espalhar-se e destruir)
- *Provedor* (motivação: direcionar as vítimas ao monstro)
- *Seguidor* (motivação: salvar a própria pele a qualquer custo)
- *Traidor* (motivação: trair as pessoas)

Como ele se chama? Como ele se parece? Quanto ele é leal ao mestre dele?

Poderes: Que habilidades sobrenaturais ele tem?

Fraquezas: Este laçao tem algum tipo de vulnerabilidade?

Ataques: Descrição, quanto dano ele causa (geralmente 2 a 4), alcance e outras marcas.

Armadura: Geralmente 0 ou 1 de armadura.

Capacidade de dano: Geralmente 5-10 de dano para matá-lo.

Algum movimento personalizado para o laçao (ex: para seus poderes)?

MOVIMENTOS PERSONALIZADOS

- Qual o conceito básico para o movimento?
- Quando ele é acionado?
- Que efeito ele tem?

FICHA DE REFERÊNCIA DO GUARDIÃO