_____,

CZAROMIOTKA/ CZAROMIOT

Zwalczaj ogień **magią ognia**.

- ○ **UROK**
  - *Manipuluj kimś*
- ○ **SPOKÓJ**
  - *Działaj pod presją*
  - *Wspieraj*
- ○ **SPRYT**
  - *Badaj tajemnicę*
  - *Ogarnij problem*
- ○ **HART**
  - *Daj wycisk*
  - *Chroń kogoś*
- ○ **DZIW**
  - *Użyj magii*

FUKS

Zaznacz fuksa, by zmienić wynik rzutu na 12 *lub* uniknąć obrażeń.

Fart ☐☐☐☐☐☐☐ Zguba

OBRAŻENIA

Gdy zaznaczasz 4 lub więcej, zaznacz Niestabilne.

Sprawny ☐☐☐|☐☐☐☐ Umierający

Niestabilny: ☐

(Niestabilne obrażenia pogarszają się z czasem)

DOŚWIADCZENIE

Doświadczenie: ☐☐☐☐☐

Za każdym razem gdy wyrzucisz 6 lub mniej, lub gdy każe Ci ruch, zaznacz doświadczenie.

RUCHY

Dysponujesz wszystkimi podstawowymi ruchami oraz czterema z ruchów Czaromiota.

Masz ten:

■ **Narzędzia i techniki:** potrzebujesz specjalnych narzędzi i technik, by stosować magię bojową skutecznie. Wykreśl jedną, reszta jest potrzebna:

- **Komponenty:** potrzebujesz określonych zapasów – proszków, olejów itp. – część z których będzie zużywana przy każdym zaklęciu. Jeśli ich nie masz, rzucenie czaru zadaje ci 1 obrażenie ignorujące pancerz.
- **Soczewka:** do skupienia się potrzebujesz różdżki, laski czy innego rzucającego się w oczy rekwizytu. Jeśli nie masz tego, czego potrzebujesz, twoja magia bojowa zadaje o jedno obrażenie mniej.
- **Gesty:** musisz machać rękoma, by używać magii bojowej. Skrępowany dostajesz ciągłe -1 do jej stosowania.
- **Inkantacje:** musisz przemawiać w tajemnym języku, by używać swojej magii. Używając magii bojowej bez słów rzuć na działanie pod presją, by nie pomieszać swoich myśli.

Wybierz też trzy z tych:

☐ **Wyższa szkoła czarów**: jeśli możesz skorzystać z dwóch ze swoich Narzędzi i technik, trzecią możesz zignorować.

☐ **Tajemna reputacja**: wybierz trzy duże organizacje lub grupy w nadnaturalnej społeczności, w tym co bardziej uspołecznione rodzaje potworów. Słyszeli o tobie i szanują twoją moc. Względem ludzi, których dotyczy ten ruch, dostajesz jednorazowe +1 do **manipulowania** nimi. Możesz **manipulować** potworami, których dotyczy ten ruch tak, jakby były ludźmi, ale bez premii.

☐ **Mogło być gorzej**: gdy nie uda ci się test **używania magii** możesz wybrać jedną z poniższych opcji zamiast tracić kontrolę nad magią:

- **Fuszerka:** przygotowania i materiały do tego czaru są stracone. Musisz zacząć od nowa i tym razem zajmie to dwa razy dłużej.
- **Będzie bolało:** efekt magii wydarza się, ale aktywujesz wszystkie wady poza jedną. Wybierasz tę, której unikasz.

☐ **Zaczarowane ubranie**: wybierz dowolną część codziennego ubioru – jest zaklęta, ale nie zmienia wyglądu. Dostajesz -1 obrażenie ze źródeł, które atakują cię przez to ubranie.

☐ **Wróżba śledcza**: gdy skutecznie **zbadasz tajemnicę** możesz dodatkowo i za darmo zadać pytanie „jaka magia była tu użyta"?

☐ **Wielka albo żadna**: gdy musisz **użyć magii** jako wymagania w Wielkiej Magii, dostajesz ciągłe +1 do związanych z tym **używaniem** rzutów.

☐ **Nie moja wina**: +1 do działania pod presją, gdy mierzysz się z konsekwencjami własnych czarów.

☐ **Wprawa**: wybierz dwa efekty dostępne dla ciebie po **użyciu magii**. Dostajesz +1 do **używania magii**, gdy chcesz wywołać jeden z tych efektów.

☐ **Zaklęcie ochronne**: gdy **chronisz kogoś** dostajesz 2-pancerza przeciwko obrażeniom, które przechodzą na ciebie. Nie kumuluje się to z innym pancerzem, jeśli go masz.

☐ **Trzecie oko**: gdy **ogarniasz problem** możesz na chwilę **otworzyć swoje trzecie oko**, by zdobyć dodatkowe informacje. Przy 7 lub więcej dostajesz 1 zatrzymanie więcej i dostrzegasz to, co niewidzialne. Przy porażce wciąż możesz zatrzymać 1, ale wystawiasz się na nadnaturalne niebezpieczeństwo. Surowa ukryta rzeczywistość jest niebezpieczna dla umysłu!

SPRZĘT

Nie potrzebujesz wiele poza soczewkami i komponentami zasilającymi twoja magię. Dobrze jednak mieć wyjście awaryjne.

Wybierz jedno:

☐ Stary rewolwer (2-obrażenia z bliska przeładowywany głośny)

☐ Rytualny nóż (1-obrażenie wręcz)

☐ Rodowy miecz (2-obrażenia wręcz krwawe)

☐ MAGIA BOJOWA

Znasz kilka ofensywnych czarów, których możesz używać jako broni. Gdy używasz tych czarów do **dawania wycisku**, rzucaj +Dziw zamiast +Hart. Czasami okoliczności mogą wymagać, byś **działał pod presją** w celu rzucenia czaru bez problemu.

Twoje czary bojowe mogą łączyć dowolną znaną ci podstawę z dowolnym znanym ci efektem.

Magia bojowa, *wybierz trzy*
(w tym co najmniej jedną podstawę):

Podstawy:

- ☐ **Fala:** 2-obrażenia magiczna z bliska rzucająca się w oczy głośna
- ☐ **Kula:** 1-obrażenie magiczna obszarowa z bliska rzucająca się w oczy głośna
- ☐ **Pocisk:** 1-obrażenie magiczny daleki rzucający się w oczy głośny
- ☐ **Ściana:** 1-obrażenie magiczna bariera z bliska 1-pancerz rzucająca się w oczy głośna

Efekty:

- ☐ **Ogień:** dodaj „+2 obrażenia ogniste" do podstawy. Gdy uzyskasz 10+ w rzucie na magię bojową, ogień się nie rozprzestrzeni.
- ☐ **Moc lub wiatr:** dodaj „+1 obrażenie siłowe" do podstawy lub „+1 pancerza" do ściany.
- ☐ **Piorun lub entropia:** dodaj „+1 obrażenie krwawe" do podstawy.
- ☐ **Mróz lub lód:** dodaje „-1 obrażenie +2 pancerza" do ściany lub „+1 obrażenie unieruchamiające" do innych podstaw.
- ☐ **Ziemia:** dodaj do podstawy „siłowa unieruchamiająca"
- ☐ **Nekromancja:** dodaj do podstawy „wyssanie życia".

NA POCZĄTEK

By stworzyć swoją postać, najpierw nadaj jej imię. Następnie wybierz wygląd, współczynniki, magię bojową, ruchy i sprzęt zgodnie z poniższymi instrukcjami. Na końcu przedstaw się drużynie i wybierz swoją przeszłość.

WYGLĄD - WYBIERZ JEDNO Z KAŻDEJ LISTY:

- Kobieta, mężczyzna, androginiczny.
- Pogniecione ciuchy, stylowe ciuchy, ciuchy Gota, staroświeckie ciuchy
- Skryty w cieniu wzrok, intensywny wzrok, znużony wzrok, roziskrzony wzrok

WSPÓŁCZYNNIKI – WYBIERZ JEDNĄ LINIJKĘ:

- ☐ Urok -1, Spokój +1, Spryt +1, Hart =0, Dziw +2
- ☐ Urok =0, Spokój -1, Spryt +1, Hart +1, Dziw +2
- ☐ Urok -1, Spokój =0, Spryt +2, Hart -1, Dziw +2
- ☐ Urok +1, Spokój =0, Spryt +1, Hart -1, Dziw +2
- ☐ Urok =0, Spokój =0, Spryt +1, Hart =0, Dziw +2

PRZEDSTAWIANIE SIĘ

Gdy dojdziesz do tego punktu, poczekaj na resztę, byście wszyscy przedstawili się sobie nawzajem.

Każde z was mówi po kolei. W swojej kolejce przedstaw swoją postać, podając jej imię i wygląd, i powiedz grupie, co o tobie wie.

PRZESZŁOŚĆ

Zróbcie kolejną kolejkę po grupie. Gdy nadejdzie twoja kolej, wybierz jedno dla każdego z pozostałych Łowców:

- Jest twoim sumieniem, gdy moc uderzy ci go głowy. Spytaj, kiedy to się ostatnio zdarzyło.
- Jesteście spokrewnieni, ale od lat nie mieliście kontaktu. Spytaj, jak go odzyskaliście.
- Jest mentorem z twojego poprzedniego życia. Spytaj, czego cię nauczył.
- Uratowałaś go dzięki magii, to wprowadziło go w świat okultyzmu i potworów. Powiedz mu, jakie stworzenie chciało go dopaść.
- Stara rywalizacja zmieniła się w bliską przyjaźń. Powiedz, o co kiedyś walczyliście.
- Myślałeś, że nie żyje, a teraz wróciła. Co ją „zabiło"?
- Raz jesteście parą, a raz nie. Spytaj, co was od siebie oddala. Powiedz, co was do siebie przybliża.
- Towarzyszka broni. Z największymi zagrożeniami mierzyliście się razem.

ROZWÓJ POSTACI

Gdy zaznaczysz wszystkie pola doświadczenia, rozwijasz się. Wymaż zaznaczenia i wybierz rozwinięcie z poniższej listy.

ROZWINIĘCIA

- ☐ Dodaj +1 do Dziwu, maks. +3
- ☐ Dodaj +1 do Hartu, maks. +2
- ☐ Dodaj +1 do Spokoju, maks. +2
- ☐ Dodaj +1 do Sprytu, maks. +2
- ☐ Weź nowy ruch Czaromiota
- ☐ Weź nowy ruch Czaromiota
- ☐ Weź ruch innej Roli
- ☐ Weź ruch innej Roli
- ☐ Wybierz nową opcję Magii bojowej

Gdy rozwiniesz się *pięć* razy możesz wybierać rozwinięcia zaawansowane. Są opisane poniżej.

ROZWINIĘCIA ZAAWANSOWANE

- ☐ Dodaj +1 do dowolnego współczynnika, maks. +3.
- ☐ Zmień Rolę tego łowcy.
- ☐ Stwórz innego Łowcę i graj nim razem z tym.
- ☐ Oznacz dwa podstawowe ruchy jako zaawansowane.
- ☐ Oznacz dwa inne podstawowe ruchy jako zaawansowane.
- ☐ Wyślij tego Łowcę na bezpieczną emeryturę.
- ☐ Wymaż wypełnienie jednego z pól Fuksa.
- ☐ Wybierz nową opcję Magii bojowej
- ☐ Skreśl kolejną opcję z Narzędzi i technik.

_____,

OPĘTANA/OPĘTANY

Mogę robić rzeczy – rzeczy, których normalni ludzie nie potrafią. Ale ma to cenę – jeszcze jej nie zapłaciłam w pełni, ale rachunek wnet przyjdzie. Lepiej, żebym ci więcej nie mówiła. Zbliżysz się za bardzo, to coś ci się stanie.

◯	**UROK**	• *Manipuluj kimś*
◯	**SPOKÓJ**	• *Działaj pod presją* • *Wspieraj*
◯	**SPRYT**	• *Badaj tajemnicę* • *Ogarnij problem*
◯	**HART**	• *Daj wycisk* • *Chroń kogoś*
◯	**DZIW**	• *Użyj magii*

FUKS

Zaznacz fuksa, by zmienić wynik rzutu na 12 *lub* uniknąć obrażeń.

Fart ☐☐☐☐☐☐☐ Zguba

Specyfika Opętanego: gdy wydajesz kolejne punkty Fuksa potrzeby twojej Mrocznej Strony stają się wredniejsze.

OBRAŻENIA

Gdy zaznaczasz 4 lub więcej, zaznacz Niestabilne.

Sprawny ☐☐☐|☐☐☐☐ Umierający

Niestabilny: ☐

(Niestabilne obrażenia pogarszają się z czasem)

DOŚWIADCZENIE

Doświadczenie: ☐☐☐☐☐

Za każdym razem gdy wyrzucisz 6 lub mniej, lub gdy każe Ci ruch, zaznacz doświadczenie.

RUCHY

Dysponujesz wszystkimi podstawowymi ruchami, *wybierz też trzy z ruchów Opętanego:*

☐ **Telepatia**: możesz czytać myśli ludzi i wkładać słowa do ich umysłów. Może ci to pozwolić **badać tajemnicę** lub **ogarniać problem** bez rozmawiania. Możesz też **manipulować kimś**, nie odzywając się. Wciąż normalnie rzucasz na te ruchy, ale ludzie nie będą się spodziewać dziwności twojej mentalnej komunikacji.

☐ **Klątwa**: gdy rzucasz czar (dzięki **używaniu magii**) poza normalnymi efektami możesz wybrać z następujących:
- Cel zaraża się chorobą.
- Cel natychmiast otrzymuje obrażenia (2-obrażenia magiczne ignorujące pancerz).
- Cel psuje coś cennego lub ważnego.

☐ **Wzrok**: możesz widzieć niewidzialne, zwłaszcza duchy i magiczne oddziaływania. Możesz komunikować się z duchami, które widzisz, i może nawet się z nimi układać. Dają ci też więcej okazji do wypatrzenia poszlak podczas **badania tajemnicy**.

☐ **Wizje**: **na początku każdej Tajemnicy** rzuć +Dziw. Przy 10+ masz szczegółową wizję czegoś złego, co się wydarzy. Dostajesz jednorazowe +1 do powstrzymywania tego wydarzenia i zakreślasz doświadczenie, jeśli ci się uda. Przy 7-9 masz mglisty obraz czegoś złego, co się wydarzy – zakreśl doświadczenie, jeśli to powstrzymasz. Przy porażce masz wizję, w której dzieje ci się coś złego, a Strażnik zatrzymuje 3, które wydaje jedno za jeden jako kary do twoich testów.

☐ **Przeczucia**: gdy **coś złego się dzieje** (lub zaraz się wydarzy) gdzieś, gdzie cię nie ma, rzuć +Spryt. Przy 10+ wiedziałeś, gdzie masz iść, i docierasz tam na czas. Przy 7-9 docierasz spóźniony – na czas, by zainterweniować, lecz nie, by zupełnie to powstrzymać. Przy porażce trafiasz tam akurat na czas, by samemu wpaść w kłopoty.

☐ **Dostrojenie się**: możesz **dostroić swój umysł do potwora lub poplecznika**. Rzuć +Dziw. Przy 10+ zatrzymaj 3, przy 7-9 zatrzymaj 1. Przy porażce potwór wie o tobie. Wydaj zatrzymanie, by zadać Strażnikowi jedno z poniższych pytań i zdobyć ciągłe +1, póki działasz w związku z odpowiedzią:
- *Gdzie ta istota jest teraz?*
- *Co planuje teraz zrobić?*
- *Kogo zaatakuje jako kolejnego?*
- *Kogo uważa za największe zagrożenie?*
- *Jak mogę przyciągnąć jej uwagę?*

☐ **Zrób kuku**: możesz używać swoich mocy, by **dawać wycisk**: rzuć +Dziw zamiast +Hart. Ten atak zadaje 2-obrażenia w pobliżu rzucające się w oczy ignorujące pancerz. Przy porażce doświadczysz magicznych kłopotów.

☐ **Peszek**: możesz wywołać zbiegi okoliczności. **Gdy sprowadzasz na kogoś pecha**, rzuć +Dziw. Przy 10+ zatrzymaj 2, a przy 7-9 zatrzymaj 1. Przy porażce Strażnik zatrzymuje 2 i może używać ich przeciwko tobie tak, jak ty przeciwko innym. Za zatrzymanie możesz:
- Przeszkodzić Łowcy, nakładając jednorazowe -1.
- Pomóc Łowcy, dając jednorazowe +1 za sprawą przeszkodzenia przeciwnikowi.
- Przeszkodzić Potworowi, Poplecznikowi lub Statyście w tym, co chce zrobić.
- Zadać celowi 1-obrażenie za sprawą wypadku.
- Cel znajduje coś, co mu zostawiasz.
- Cel gubi coś, co wnet znajdziesz.

MROCZNA STRONA

Twoje moce mają nieczyste źródło i czasami kusi cię robienie rzeczy, których robić nie powinieneś. Mogą to być rozkazy tego, co dało ci moce, albo popędy wypływające z twojej podświadomości… jakoś tak. Co by to nie było, jest niepokojące.

Wybierz trzy cechy twojej Mrocznej Strony:

☐ Przemoc	☐ Wahania nastroju
☐ Depresja	☐ Złość
☐ Tajemnice	☐ Samozniszczenie
☐ Żądza	☐ Głód mocy
☐ Mroczny pakt	☐ Kiepska kontrola popędów
☐ Wina	☐ Halucynacje
☐ Bezduszność	☐ Ból
☐ Uzależnienie	☐ Paranoja

Strażnik może prosić o zrobienie wrednych rzeczy zgodnych z tymi cechami, gdy twoje moce tego oczekują. Jeśli się zgodzisz, zaznacz doświadczenie. Jeśli tego nie zrobisz, twoje moce stają się niedostępne do końca Tajemnicy lub aż się ugniesz. Gdy zapełniasz punkty Fuksa, te żądania stają się większe i wredniejsze.

SPRZĘT

Masz dwie normalne bronie i magiczne przedmioty lub amulety, których używasz, by wezwać swoje moce.

Normalne bronie *(wybierz dwie):*

- ☐ Rewolwer kaliber .38 (2-obrażenia z bliska przeładowanie głośny)
- ☐ 9mm (2-obrażenia z bliska głośny)
- ☐ Strzelba myśliwska (2-obrażenia daleka głośna)
- ☐ Shotgun (3-obrażenia z bliska krwawy)
- ☐ Wielki nóż (1-obrażenia wręcz)

NA POCZĄTEK

By stworzyć swoją postać, najpierw nadaj jej imię. Następnie wybierz wygląd, współczynniki, ruchy, mroczną stronę i sprzęt zgodnie z poniższymi instrukcjami. Na końcu przedstaw się drużynie i wybierz swoją przeszłość.

WYGLĄD - WYBIERZ JEDNO Z KAŻDEJ LISTY:

- Mężczyzna, kobieta, chłopiec, dziewczyna, zakamuflowany, androginiczny
- Płonący wzrok, mroczny wzrok, oczy pełne bólu, pusty wzrok, niemrugające oczy, przebijający wzrok, skryte w cieniu oczy, niepokojący wzrok.
- Zużyte ciuchy, codzienne ciuchy, ciuchy Gota, schludne ubranie, nerdowskie ciuchy.

WSPÓŁCZYNNIKI – WYBIERZ JEDNĄ LINIJKĘ:

- ☐ Urok +1, Spokój =0, Spryt +1, Hart -1, Dziw +2
- ☐ Urok -1, Spokój +1, Spryt =0, Hart +1, Dziw +2
- ☐ Urok +2, Spokój =0 , Spryt -1, Hart -1, Dziw +2
- ☐ Urok +2, Spokój -1, Spryt +1, Hart +1, Dziw +2
- ☐ Urok -1, Spokój -1, Spryt +2, Hart =0, Dziw +2

PRZEDSTAWIANIE SIĘ

Gdy dojdziesz do tego punktu, poczekaj na resztę, byście wszyscy przedstawili się sobie nawzajem.
Każde z was mówi po kolei. W swojej kolejce przedstaw swoją postać, podając jej imię i wygląd, i powiedz grupie, co o tobie wie.

PRZESZŁOŚĆ

Zróbcie kolejną kolejkę po grupie. Gdy nadejdzie twoja kolej, wybierz jedno dla każdego z pozostałych Łowców:

- Nauczyła cię kontrolować twoje moce – na tyle, że teraz w ogóle je kontrolujesz.
- Jesteście spokrewnieni. Wspólnie zdecydujcie, jak dokładnie.
- Jesteście małżeństwem lub parą. Wspólnie zdecydujcie, co dokładnie was łączy.
- Jesteście starymi przyjaciółmi i w pełni sobie ufacie.
- Użyłaś na nim kiedyś swoich mocy. Zdecyduj, czy powód był egoistyczny czy nie, i powiedz mu, czy to odkrył.
- Znacie się od jakiegoś czasu, ale odkąd objawiły się twoje moce trzymasz go na emocjonalny dystans.
- Ma nadzieję, że pomoże ci kontrolować twoje moce.
- Widziała, jak używasz swoich mocy dla własnej korzyści lub z zemsty. Spytaj, kim była ofiara, a potem powiedz, co zrobiłeś.

ROZWÓJ POSTACI

Gdy zaznaczysz wszystkie pola doświadczenia, rozwijasz się. Wymaż zaznaczenia i wybierz rozwinięcie z poniższej listy.

ROZWINIĘCIA

- ☐ Dodaj +1 do Dziwu, maks. +3
- ☐ Dodaj +1 do Spokoju, maks. +2
- ☐ Dodaj +1 do Uroku, maks. +2
- ☐ Dodaj +1 do Sprytu, maks. +2
- ☐ Weź nowy ruch Opętanego
- ☐ Weź nowy ruch Opętanego
- ☐ Zmień niektóre lub wszystkie cechy twojej Mrocznej Strony
- ☐ Zdobądź Bibliotekę Magii, jak w opcji Siedziby Eksperta
- ☐ Weź ruch innej Roli
- ☐ Weź ruch innej Roli

Gdy rozwiniesz się *pięć* razy możesz wybierać rozwinięcia zaawansowane. Są opisane poniżej.

ROZWINIĘCIA ZAAWANSOWANE

- ☐ Dodaj +1 do dowolnego współczynnika, maks. +3.
- ☐ Zmień Rolę tego łowcy.
- ☐ Stwórz innego Łowcę i graj nim razem z tym.
- ☐ Oznacz dwa podstawowe ruchy jako zaawansowane.
- ☐ Oznacz dwa inne podstawowe ruchy jako zaawansowane.
- ☐ Wyślij tego Łowcę na bezpieczną emeryturę.
- ☐ Odkrywasz, jak używać swoich mocy za niższą cenę. Trwale usuń jedną z cech Mrocznej Strony.

ŁOTRZYCA/ŁOTRZYK

Tak, siedzę w tym od jakiegoś czasu. Robiłam trochę tego, trochę tamtego. A gdy spotkałam ten tajny półświatek potworów i magii... cóż... nie różnił się aż tak od półświatka, który już znałam. Łatwo było się zadomowić, już to raz zrobiłam.

○ **UROK**
- *Manipuluj kimś*

○ **SPOKÓJ**
- *Działaj pod presją*
- *Wspieraj*

○ **SPRYT**
- *Badaj tajemnicę*
- *Ogarnij problem*

○ **HART**
- *Daj wycisk*
- *Chroń kogoś*

○ **DZIW**
- *Użyj magii*

FUKS

Zaznacz fuksa, by zmienić wynik rzutu na 12 *lub* uniknąć obrażeń.

Fart ☐☐☐☐☐☐☐ Zguba

Specyfika Łotrzyka: gdy wydasz punkt Fuksa ktoś z twojej przeszłości (z Problemów lub Półświatka) wnet pojawi się w twoim życiu.

OBRAŻENIA

Gdy zaznaczasz 4 lub więcej, zaznacz Niestabilne.

Sprawny ☐☐☐|☐☐☐☐ Umierający

Niestabilny: ☐

(Niestabilne obrażenia pogarszają się z czasem)

DOŚWIADCZENIE

Doświadczenie: ☐☐☐☐☐

Za każdym razem gdy wyrzucisz 6 lub mniej, lub gdy każe Ci ruch, zaznacz doświadczenie.

POCHODZENIE

Nim zostałeś łowcą potworów robiłeś coś nie do końca legalnego.

Co to było?

☐ **Chuligan**: możesz rzucać na Hart zamiast Uroku, gdy **manipulujesz kimś**, grożąc przemocą.

☐ **Włamywacz**: gdy **włamujesz się do zabezpieczonego miejsca**, rzuć +Spryt. Przy 10+ wybierz trzy, przy 7-9 wybierz 2: wchodzisz niezauważony, wychodzisz niezauważony, nie zostawiasz bałaganu, znajdujesz to, po co przyszedłeś.

☐ **Krętacz**: gdy **manipulujesz kimś**, możesz spytać Strażnika „co przekona tę osobę, by zrobiła to, co chcę"? Strażnik musi odpowiedzieć szczerze, choć niekoniecznie wyczerpująco.

☐ **Pośrednik**: gdy potrzebujesz **coś kupić lub sprzedać albo kogoś wynająć**, rzuć +Urok. Przy 10+ znasz kogoś, kto będzie zainteresowany. Przy 7-9 znasz jedyną osobę, która może to zrobić, ale jest problem. Wybierz: jesteś jej dłużna; oszukała cię; oszukałeś ją. Przy porażce jedyna osoba, która może pomóc, nienawidzi cię.

☐ **Zabójca**: gdy wykonujesz pierwszy strzał w niespodziewającą się go ofiarę, zadajesz +2 Obrażenia.

☐ **Szarlatan**: gdy chcesz, by ludzie myśleli, że używasz magii, rzuć +Spokój. Przy 10+ widownia jest zdumiona i oszukana twoją iluzją. Przy 7-9 kilka razy coś pokręciłeś, może ktoś zauważy. Możesz też **manipulować kimś** przy pomocy przepowiadania przyszłości. Gdy to robisz, dodatkowo spytaj „na co ma teraz nadzieję" (nawet przy porażce).

☐ **Kieszonkowiec**: gdy **kradniesz coś drobnego**, rzuć +Urok. Przy 10+ masz to i okradana nie zauważyła, że to zabierasz. Przy 7-9 wybierz: nie kradniesz tego, kradniesz coś innego lub ofiara potem cię pamięta.

RUCHY

Dysponujesz wszystkimi podstawowymi ruchami, *wybierz też dwa z ruchów Łotrzyka:*

☐ **Artefakt**: „znalazłaś" i zatrzymałaś sobie magiczny artefakt z podręcznymi mocami. Wybierz jeden: ochronny amulet (1-pancerz magiczny ładowany), szczęśliwy talizman (działa jak punkt Fuksa, jednorazowy), grimuar (studiowanie go daje jednorazowe +1 do **użycia magii**), uniwersalny klucz (otwiera wszystkie magiczne zamki), kamień impa (pomniejszy demon jest zmuszony, by służyć posiadaczowi. Trzeba go przyzwać użyciem magii).

☐ **Ekipa**: masz swoją ekipę, grupę trojga lub czworga osób, które pomogą ci z praktycznie czymkolwiek. Liczą się jako zespół (patrz sekcja *Zdobądź sojusznika* w podręczniku)

☐ **Pakt z diabłem**: sprzedałeś duszę Diabłu. Wybierz jedną lub dwie rzeczy, które dostałeś: bogactwo, sława, młodość, zaspokojenie zmysłów, umiejętności (+1 do dwóch Współczynników). Zapłacisz, gdy zginiesz lub za sześć miesięcy (przy dwóch korzyściach) albo rok.

☐ **Przyjaciele wśród glin**: znasz kilku policjantów, którzy mogą odwrócić wzrok albo zrobić ci przysługę w zamian za coś. Możesz **działać pod presją**, gdy potrzebujesz się z nimi skontaktować, by odciągnąć uwagę służb porządkowych. Może mieć to swoją cenę, choć być może nie teraz.

☐ **Gangster**: jesteś pełnoprawną członkinią gangu. Nazwij go i opisz, jak jego działalność pasuje do twojego pochodzenia. Możesz prosić członków gangu o pomoc, ale będą oczekiwać zapłaty. Twoi szefowie czasami będą mieli dla ciebie zadania, ale będą ci płacić. Będą patrzeć przez palce na drobne problem, ale nie powinnaś oszukiwać innych pełnoprawnych gangsterów.

☐ **Kierowca**: masz ciągłe +1, gdy prowadzisz pojazd, i możesz uruchomić dowolny pojazd bez kluczyków (im starszy jest, tym mniej narzędzi do tego potrzebujesz). Masz też dwa przydatne, łatwo dostępne pojazdy (na przykład sportowy samochód i vana).

☐ **Swój teren**: twoja ekipa dba o to, by okoliczni mieszkańcy byli zadowoleni – pilnujecie ich bezpieczeństwa i dbacie, żeby wszystko dobrze szło. Gdy jesteś w swojej okolicy zawsze znajdziesz kogoś, kto cię ukryje albo wykona drobną przysługę, nie zadając pytań.

☐ **Reputacja**: twoja przeszłość w półświatku jest znana. Gdy **ujawniasz, kim jesteś**, twoja przerażająca reputacja liczy się na potrzeby **manipulowania kimś** jako powód, by ludzie zrobili to, o co prosisz. Ujawnienie jej może oczywiście wywołać potem problemy.

SPRZĘT

Skuteczne bronie, *wybierz trzy:*

- ☐ Rewolwer kaliber .22 (1-obrażenie z bliska przeładowanie mały)
- ☐ Rewolwer kaliber .38 (2-obrażenia z bliska przeładowanie głośny)
- ☐ 9mm (2-obrażenia z bliska głośny)
- ☐ Shotgun (3-obrażenia z bliska krwawy)
- ☐ Strzelba myśliwska (2-obrażenia daleka głośna)
- ☐ Wielki nóż (1-obrażenia wręcz)
- ☐ Pałka baseballowa (1-obrażenie wręcz)
- ☐ Pistolet maszynowy (2-obrażenia z bliska przeładowywany automatyczny)
- ☐ Karabin (3-obrażenia z bliska/daleki automatyczny)

PROBLEMY

W tym światku nie da się nie mieć wrogów. *Wybierz co najmniej dwie opcje* i nazwij tych ludzi:

- ☐ Policyjny detektyw, _____, uczynił złapanie cię swoim osobistym celem.
- ☐ Masz rywala z twojego pochodzenia, _____, który nigdy nie przegapi szansy, żeby zrobić coś twoim kosztem.
- ☐ Wkurzyłeś przestępcę mającego znajomości, _____, który zrobi, co tylko może, żeby cię zniszczyć.
- ☐ _____ to ktoś – człowiek lub potwór – o niezwykłych mocach, a ty wykorzystałeś tę osobę.
- ☐ _____ to stary partner, którego zdradziłeś w akcji.

PÓŁŚWIATEK

Wybierz, jak dowiedziałaś się o prawdziwym półświatku. Pamiętaj o tym, wybierając w kolejnej sekcji ruchy, żeby wszystko do siebie pasowało.

- ☐ Twój cel okazał się niebezpieczną istotą. Wybierz: wampirem, wilkołakiem, trollem, reptilianinem.
- ☐ Twój współpracownik był czymś więcej, niż się wydawał. Wybierz: czarownikiem, demonem, Fae, psionikiem.
- ☐ Wynajął cię ktoś dziwny. Wybierz: nieśmiertelne bóstwo, ktoś spoza świata, wiedźma.
- ☐ Robota się spaprała, bo – między innymi – wpadłeś na (wybierz jedno): hordę goblinów, głodne ghule, pożeracza snów, salamandrę.

NA POCZĄTEK

By stworzyć swoją postać, najpierw nadaj jej imię. Następnie wybierz wygląd, współczynniki, pochodzenie, problemy, półświatek, ruchy i sprzęt zgodnie z poniższymi instrukcjami. Na końcu przedstaw się drużynie i wybierz swoją przeszłość.

WYGLĄD - WYBIERZ JEDNO Z KAŻDEJ LISTY:

- Mężczyzna, kobieta, zakamuflowany.
- Twardy wzrok, przyjazny wzrok, czujny wzrok, śmiejące się oczy, wyrachowany wzrok.
- Uliczne cichy, garnitur na miarę, tani garnitur, dres, nijakie ciuchy.

WSPÓŁCZYNNIKI – WYBIERZ JEDNĄ LINIJKĘ:

- ☐ Urok +1, Spokój +1, Spryt +2, Hart =0, Dziw -1
- ☐ Urok -1, Spokój +1, Spryt +1, Hart +2, Dziw =0
- ☐ Urok -1, Spokój +2 , Spryt +2, Hart =0, Dziw -1
- ☐ Urok +2, Spokój +1, Spryt +1, Hart =0, Dziw -1
- ☐ Urok +2, Spokój =0, Spryt +1, Hart -1, Dziw +1

PRZEDSTAWIANIE SIĘ

Gdy dojdziesz do tego punktu, poczekaj na resztę, byście wszyscy przedstawili się sobie nawzajem.

Każde z was mówi po kolei. W swojej kolejce przedstaw swoją postać, podając jej imię i wygląd, i powiedz grupie, co o tobie wie.

PRZESZŁOŚĆ

Zróbcie kolejną kolejkę po grupie. Gdy nadejdzie twoja kolej, wybierz jedno dla każdego z pozostałych Łowców:

- Wie o twojej przestępczej przeszłości. Powiedz jej, jakie przestępstwa popełniłeś.
- Był przy tym, jak zdecydowałaś się porzucić dawne życie i polować na potwory. Wymyślcie, co się stało.
- Jest twoim młodszym rodzeństwem lub dzieckiem (być może adoptowanym). Troszczysz się o niego.
- To twoja kuzynka lub bardziej odległa krewna.
- Ocalił ci życie, gdy potwór cię zaskoczył. Jesteś mu dłużna.
- Pracowała z tobą nad czymś nielegalnym lub z szarej strefy. Wymyślcie, co to było.
- Jest twoim moralnym kompasem. Gdy omawiasz z nim sprawy, jej porada trzyma cię na dobrej ścieżce.
- Bardzo cię do niego ciągnie. Może pewnego dnia na niego zasłużysz.

ROZWÓJ POSTACI

Gdy zaznaczysz wszystkie pola doświadczenia, rozwijasz się. Wymaż zaznaczenia i wybierz rozwinięcie z poniższej listy.

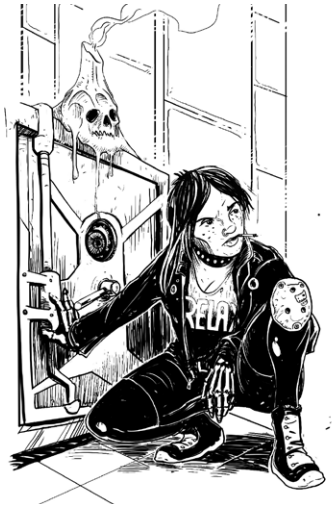
ROZWINIĘCIA

- ☐ Dodaj +1 do Sprytu, maks. +3
- ☐ Dodaj +1 do Hartu, maks. +2
- ☐ Dodaj +1 do Spokoju, maks. +2
- ☐ Dodaj +1 do Uroku, maks. +2
- ☐ Weź nowy ruch Łotrzyka
- ☐ Weź nowy ruch Łotrzyka
- ☐ Zdobądź Sojusznika – kogoś z twojej starej ekipy
- ☐ Odzyskaj skrytkę pieniędzy z twoich dawnych dni. Wystarczy, by żyć bez trosk przez rok lub dwa.
- ☐ Weź ruch innej Roli
- ☐ Weź ruch innej Roli

Gdy rozwiniesz się *pięć* razy możesz wybierać rozwinięcia zaawansowane. Są opisane poniżej.

ROZWINIĘCIA ZAAWANSOWANE

- ☐ Dodaj +1 do dowolnego współczynnika, maks. +3.
- ☐ Zmień Rolę tego łowcy.
- ☐ Stwórz innego Łowcę i graj nim razem z tym.
- ☐ Oznacz dwa podstawowe ruchy jako zaawansowane.
- ☐ Oznacz dwa inne podstawowe ruchy jako zaawansowane.
- ☐ Wyślij tego Łowcę na bezpieczną emeryturę.
- ☐ Wymaż wypełnienie jednego z pól Fuksa.



_____,

SPISKOLOŻKA/SPISKOLOG

Wszystko jest połączone. No ale nie każdy potrafi dostrzec wzorce, a większość ludzi nawet nie próbuje. Ale ja nigdy nie potrafię przestać patrzeć głębiej. Nigdy nie potrafię przestać widzieć prawdy.
Widzę wzorce. Tak znajduję potwory i tak pomagam je zabijać.

○ **UROK**
- *Manipuluj kimś*

○ **SPOKÓJ**
- *Działaj pod presją*
- *Wspieraj*

○ **SPRYT**
- *Badaj tajemnicę*
- *Ogarnij problem*

○ **HART**
- *Daj wycisk*
- *Chroń kogoś*

○ **DZIW**
- *Użyj magii*

FUKS

Zaznacz fuksa, by zmienić wynik rzutu na 12 *lub* uniknąć obrażeń.

Fart ☐☐☐☐☐☐☐ Zguba

OBRAŻENIA

Gdy zaznaczasz 4 lub więcej, zaznacz Niestabilne.

Sprawny ☐☐☐|☐☐☐☐ Umierający

Niestabilny: ☐

(Niestabilne obrażenia pogarszają się z czasem)

DOŚWIADCZENIE

Doświadczenie: ☐☐☐☐☐

Za każdym razem gdy wyrzucisz 6 lub mniej, lub gdy każe Ci ruch, zaznacz doświadczenie.

RUCHY

Dysponujesz wszystkimi podstawowymi ruchami, *wybierz też trzy z ruchów Spiskologa*:

☐ **Łączenie kropek**: na początku każdej Tajemnicy jeśli **szukasz większych spraw**, których częścią mogą być obecne wydarzenia, rzuć +Spryt. Przy 10+ zatrzymaj 3, przy 7-9 zatrzymaj 1. Wydaj zatrzymane w trakcie Tajemnicy, by zadać Strażnikowi jedno z poniższych pytań:
- *Czy ta osoba jest powiązana z obecnymi wydarzeniami bardziej, niż twierdzi?*
- *Kiedy i gdzie dojdzie do kolejnego kluczowego wydarzenia?*
- *Czego potwór chce od tej osoby?*
- *Czy to jest powiązane z poprzednimi tajemnicami, które badaliśmy?*
- *Jak ta tajemnica wiąże się z większymi sprawami?*

☐ **Szalony wzrok**: dostajesz +1 do Dziwu (do maksymalnie +3).

☐ **Zrozum, to ma sens**: możesz używać Sprytu zamiast Uroku, gdy **kimś manipulujesz**.

☐ **Podejrzliwy umysł**: wiesz, gdy ktoś cię okłamuje.

☐ **Łatwo przeoczyć**: gdy **zachowujesz się nieracjonalnie**, by czegoś uniknąć, rzuć +Dziw. Przy 10+ uważają cię za osobę niegroźną i nieważną. Przy 7-9 wybierz jedno: niegroźną albo nieważną. Przy porażce skupia się na tobie większość (choć niecałość) uwagi (ale nie cała).

☐ **Na przekór**: gdy **poszukasz i dostaniesz czyjąś szczerą poradę** co do najlepszego sposobu działania i potem zrobisz coś innego, zaznacz doświadczenie. Gdy zrobisz coś zupełnie przeciwnego względem tej rady, dostajesz też ciągłe +1 do wszystkich ruchów, które wykonujesz robiąc to.

☐ **Znajomi z Sieci**: Znasz mnóstwo ludzi w Internecie. Gdy **kontaktujesz się ze znajomym z Sieci**, by pomógł Ci z Tajemnicą, rzuć +Urok. Przy 10+ jest dostępny i pomocny – może coś naprawić, złamać kod, zhakować komputer lub zdobyć dla ciebie jakąś specjalną informację. Przy 7-9 jest gotowy pomóc, ale to zajmie trochę czasu albo ty musisz zrobić część z tego sama. Przy porażce palisz mosty.

☐ **Ukradkowy**: gdy **atakujesz z zasadzki lub z tyłu** zadajesz +2 obrażenia.

SPRZĘT

Wybierz jedną normalną broń i dwie ukryte bronie.

Normalne bronie *(wybierz jedną)*:

☐ Rewolwer kaliber .38 (2-obrażenia z bliska przeładowywany głośny)
☐ 9mm (2-obrażenia z bliska głośny)
☐ Strzelba myśliwska (2-obrażenia daleka głośna)
☐ Magnum (3-obrażenia z bliska przeładowywane głośne)
☐ Shotgun (3-obrażenia z bliska krwawy)
☐ Wielki nóż (1-obrażenia wręcz)

Ukryte bronie *(wybierz dwie)*:

☐ Noże do rzucania (1-obrażenie z bliska liczne)
☐ Pistolet kieszonkowy (2-obrażenia z bliska głośny przeładowywany)
☐ Garota (3-obrażenia w zwarciu)
☐ Solidna latarka (1-obrażenie wręcz)
☐ Ciężkie rękawice/mosiężne kastety (1-obrażenie wręcz)
☐ Nóż motylkowy/składany (1-obrażenie wręcz)

NA POCZĄTEK

By stworzyć swoją postać, najpierw nadaj jej imię. Następnie wybierz wygląd, współczynniki, ruchy i sprzęt zgodnie z poniższymi instrukcjami. Na końcu przedstaw się drużynie i wybierz swoją przeszłość.

WYGLĄD – WYBIERZ JEDNO Z KAŻDEJ LISTY:

- Mężczyzna, kobieta, przekraczający normy, zakamuflowany.
- Dziki wzrok, rozbiegany wzrok, skupiony wzrok, wytężony wzrok, podejrzliwy wzrok, wzrok pełen zdziwienia, czujny wzrok.
- Nędzne ciuchy, codzienne ubranie, wymiętoszony garnitur, schludne ubrania, wygodne ciuchy, ciuchy z demobilu.

WSPÓŁCZYNNIKI – WYBIERZ JEDNĄ LINIJKĘ:

- ☐ Urok +1, Spokój +1, Spryt +2, Hart -1, Dziw =0
- ☐ Urok =0, Spokój +1, Spryt +2, Hart -1, Dziw +1
- ☐ Urok +1, Spokój -1 , Spryt +2, Hart +1, Dziw =0
- ☐ Urok +1, Spokój -1, Spryt +2, Hart =0, Dziw +1
- ☐ Urok -1, Spokój -1, Spryt +2, Hart =0, Dziw +2

PRZEDSTAWIANIE SIĘ

Gdy dojdziesz do tego punktu, poczekaj na resztę, byście wszyscy przedstawili się sobie nawzajem.
Każde z was mówi po kolei. W swojej kolejce przedstaw swoją postać, podając jej imię i wygląd, i powiedz grupie, co o tobie wie.

PRZESZŁOŚĆ

Zróbcie kolejną kolejkę po grupie. Gdy nadejdzie twoja kolej, wybierz jedno dla każdego z pozostałych Łowców:

- Jest jakoś powiązany z tym wszystkim. Masz na niego oko.
- Jest bliską krewną. Zapytaj, kim dokładnie.
- Jesteście starymi przyjaciółmi, którzy po raz pierwszy spotkali się dzięki długiej serii zbiegów okoliczności.
- Przeszłyście razem przez piekło: może potwora, może służbę w armii a może zamknięcie w jakiejś placówce. Co by to nie było, stworzyło między wami więź i ufacie sobie zupełnie.
- Należycie do tej samej grupy wsparcia.
- Łączy was wasze dziwactwo.
- Wszystko wskazywało na to, że macie pracować razem. Znalazłaś go więc i pracujecie razem.
- Znacie się ze stron internetowych o kryptozoologii i teoriach spiskowych.

ROZWÓJ POSTACI

Gdy zaznaczysz wszystkie pola doświadczenia, rozwijasz się. Wymaż zaznaczenia i wybierz rozwinięcie z poniższej listy.

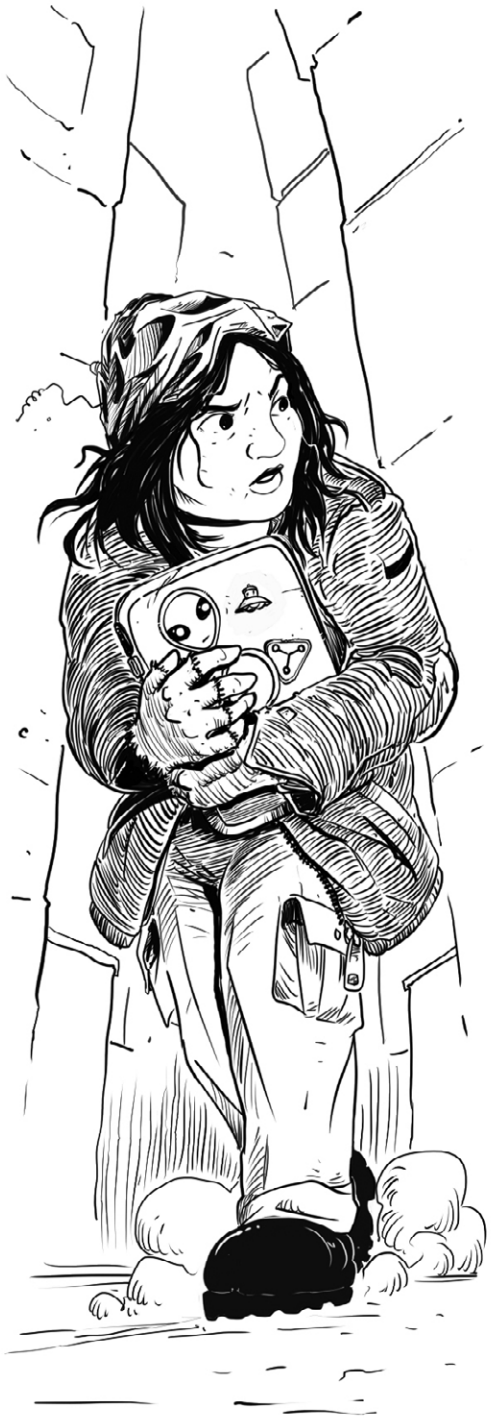
ROZWINIĘCIA

- ☐ Dodaj +1 do Sprytu, maks. +3
- ☐ Dodaj +1 do Hartu, maks. +2
- ☐ Dodaj +1 do Spokoju, maks. +2
- ☐ Dodaj +1 do Uroku, maks. +2
- ☐ Weź nowy ruch Spiskologa
- ☐ Weź nowy ruch Spiskologa
- ☐ Uzyskaj Siedzibę, taką jak ma Ekspert, z dwiema opcjami
- ☐ Dodaj do swojej Siedziby jeszcze jedną opcję
- ☐ Weź ruch innej Roli
- ☐ Weź ruch innej Roli

Gdy rozwiniesz się *pięć* razy możesz wybierać rozwinięcia zaawansowane. Są opisane poniżej.

ROZWINIĘCIA ZAAWANSOWANE

- ☐ Dodaj +1 do dowolnego współczynnika, maks. +3.
- ☐ Zmień Rolę tego łowcy.
- ☐ Stwórz innego Łowcę i graj nim razem z tym.
- ☐ Oznacz dwa podstawowe ruchy jako zaawansowane.
- ☐ Oznacz dwa inne podstawowe ruchy jako zaawansowane.
- ☐ Wyślij tego Łowcę na bezpieczną emeryturę.



_____,

ŚMIERTELNICZKA/ ŚMIERTELNIK

Słyszałeś o tym, że potwory atakują tylko ludzi z szalonymi mocami, którzy potrafią im oddać jak równy równemu? Tak, ja też nie. Ale, do cholery, wylądowałam w tej ekipie łowców potworów, więc muszę robić, co mogę, no nie?

◯	**UROK**	• *Manipuluj kimś*
◯	**SPOKÓJ**	• *Działaj pod presją* • *Wspieraj*
◯	**SPRYT**	• *Badaj tajemnicę* • *Ogarnij problem*
◯	**HART**	• *Daj wycisk* • *Chroń kogoś*
◯	**DZIW**	• *Użyj magii*

FUKS

Zaznacz fuksa, by zmienić wynik rzutu na 12 *lub* uniknąć obrażeń.

Fart ☐☐☐☐☐☐☐ Zguba

OBRAŻENIA

Gdy zaznaczasz 4 lub więcej, zaznacz Niestabilne.

Sprawny ☐☐☐|☐☐☐☐ Umierający

Niestabilny: ☐

(Niestabilne obrażenia pogarszają się z czasem)

DOŚWIADCZENIE

Doświadczenie: ☐☐☐☐☐

Za każdym razem gdy wyrzucisz 6 lub mniej, lub gdy każe Ci ruch, zaznacz doświadczenie.

RUCHY

Dysponujesz wszystkimi podstawowymi ruchami, *wybierz też trzy z ruchów Śmiertelnika:*

- ☐ **Wieczna ofiara**: gdy inny Łowca używa **chronienia kogoś**, by cię obronić, zaznacza doświadczenie. Ilekroć potwór cię schwyta, ty zaznaczasz doświadczenie.
- ☐ **Ups!**: gdy **chcesz wpaść na coś naprawdę ważnego**, powiedz to Strażnikowi. Znajdziesz coś ważnego i użytecznego, choć niekoniecznie związanego z twoimi obecnymi problemami.
- ☐ **W nogi!**: jeśli możesz **chronić kogoś** mówiąc im, co mają zrobić, albo prowadząc ich w bezpieczne miejsce, rzucasz +Urok zamiast +Hart.
- ☐ **Reakcja ~~wałki~~-ucieczki**: gdy potrzebujesz uciec **powiedz, jakiej ścieżki próbujesz** i rzuć +Spryt. Przy 10+ nie ma problemu, jesteś w bezpiecznym miejscu. Przy 7-9 możesz uciec lub zostać, ale jeśli uciekasz, będzie to miało swój koszt (coś zostawisz albo coś pójdzie za tobą). Na porażce łapią cię w trakcie ucieczki.
- ☐ **Siła serca**: w trakcie walki z potworem przy **wspieraniu** kogoś nie rzucaj +Spokój. Automatycznie pomagasz jak przy wyrzuceniu 10+.
- ☐ **Zaufaj mi**: gdy **mówisz zwykłemu człowiekowi prawdę, by ochronić go przed niebezpieczeństwem**, rzuć +Urok. Przy 10+ zrobi bez żadnych pytań to, co mówisz, że powinien. Przy 7-9 zrobi to, ale Strażnik wybiera jedno z:
  - Najpierw zada ci trudne pytanie.
  - Początkowo guzdrze się i jest rozdygotany.
  - Ma „lepszy" pomysł.

Przy porażce uważa, że jesteś szalona, a może też niebezpieczna.

- ☐ **Co może pójść nie tak?**: gdy **szarżujesz w niewątpliwie niebezpieczną sytuację** bez oceniania swoich szans, zatrzymaj 2. Możesz wydawać zatrzymania na:
  - Zadanie +1 obrażenia.
  - Zmniejszenie o 1 obrażeń, które ktoś otrzymał.
  - Dostanie jednorazowego +2 do testu na **działanie pod presją**.
- ☐ **Spokojnie, sprawdzę to**: ilekroć **idziesz zupełnie sam**, by sprawdzić coś (lub kogoś) niebezpiecznego, zaznacz doświadczenie.

SPRZĘT

Wybierz dwie zwyczajne bronie i środek transportu.

Zwyczajne bronie (*wybierz dwie)*:

- ☐ Kij golfowy, pałka bejsbolowa, kij hokejowy lub kij do krykieta (2-obrażenia wręcz niepozorny krwawy)
- ☐ Nóż kieszonkowy lub scyzoryk (1 obrażenia wręcz użyteczny mały)
- ☐ Pistolecik (2-obrażenia z bliska głośny przeładowywany)
- ☐ Strzelba myśliwska (2-obrażenia daleka głośna)
- ☐ Młot kowalski lub siekiera strażacka (3-obrażenia wręcz krwawy)
- ☐ Nunczaku (2-obrażenia wręcz obszarowe)

Środek transportu *(wybierz jeden)*:

- ☐ Deskorolka
- ☐ Rower
- ☐ W miarę nowy samochód w przyzwoitym stanie
- ☐ Zabytkowy samochód w okropnym stanie
- ☐ Motocykl
- ☐ Van

NA POCZĄTEK

By stworzyć swoją postać, najpierw nadaj jej imię. Następnie wybierz wygląd, współczynniki, ruchy i sprzęt zgodnie z poniższymi instrukcjami. Na końcu przedstaw się drużynie i wybierz swoją przeszłość.

WYGLĄD - WYBIERZ JEDNO Z KAŻDEJ LISTY:

- Mężczyzna, kobieta, chłopiec, dziewczyna, androginiczny, zakamuflowany.
- Przyjazna twarz, atrakcyjna twarz, śmiejąca się twarz, twarz budząca zaufanie, przeciętna twarz, poważna twarz, zmysłowa twarz.
- Zwykłe ubranie, codzienne ciuchy, ciuchy gota, sportowe ciuchy, ubiór do pracy, uliczne ciuchy, nerdowskie ciuchy.

WSPÓŁCZYNNIKI – WYBIERZ JEDNĄ LINIJKĘ:

- ☐ Urok +2, Spokój +1, Spryt =0, Hart +1, Dziw -1
- ☐ Urok +2, Spokój -1, Spryt +1, Hart +1, Dziw =0
- ☐ Urok +2, Spokój =0 , Spryt -1, Hart +1, Dziw +1
- ☐ Urok +2, Spokój =0, Spryt +1, Hart +1, Dziw -1
- ☐ Urok +2, Spokój +1, Spryt +1, Hart =0, Dziw -1

PRZEDSTAWIANIE SIĘ

Gdy dojdziesz do tego punktu, poczekaj na resztę, byście wszyscy przedstawili się sobie nawzajem.

Każde z was mówi po kolei. W swojej kolejce przedstaw swoją postać, podając jej imię i wygląd, i powiedz grupie, co o tobie wie.

PRZESZŁOŚĆ

Zróbcie kolejną kolejkę po grupie. Gdy nadejdzie twoja kolej, wybierz jedno dla każdego z pozostałych Łowców:

- Jesteście bliskimi krewnymi. Powiedz, co dokładnie was łączy.
- Pierwotnie byliście rywalami, teraz szanujecie swoje talenty.
- Jesteście uczuciowo związani lub po prostu jesteś zadurzony w tej osobie. Zapytaj, co woli.
- To twoja bohaterka – dokładnie taka łowczyni potworów, jaką chciałabyś być. Powiedz jej, czemu ją uwielbiasz.
- Dobrzy przyjaciele. Powiedz, czy jest tak od dawna, czy od niedawna.
- Jesteś wobec niego trochę podejrzliwa (może przez jego nienaturalne moce albo coś takiego).
- Ona pokazała ci, że potwory istnieją. Powiedz jej, jak się z tym czujesz.
- Uratowałaś jego życie przed potworem za sprawą nieprawdopodobnej serii zdarzeń. Opowiedz mu, jak to było.

ROZWÓJ POSTACI

Gdy zaznaczysz wszystkie pola doświadczenia, rozwijasz się. Wymaż zaznaczenia i wybierz rozwinięcie z poniższej listy.

ROZWINIĘCIA

- ☐ Dodaj +1 do Uroku, maks. +3
- ☐ Dodaj +1 do Hartu, maks. +2
- ☐ Dodaj +1 do Spokoju, maks. +2
- ☐ Dodaj +1 do Sprytu, maks. +2
- ☐ Weź nowy ruch Śmiertelnika
- ☐ Weź nowy ruch Śmiertelnika
- ☐ Odzyskaj jedno wykorzystane pole Fuksa
- ☐ Odzyskaj jedno wykorzystane pole Fuksa
- ☐ Weź ruch innej Roli
- ☐ Weź ruch innej Roli

Gdy rozwiniesz się *pięć* razy możesz wybierać rozwinięcia zaawansowane. Są opisane poniżej.

ROZWINIĘCIA ZAAWANSOWANE

- ☐ Dodaj +1 do dowolnego współczynnika, maks. +3.
- ☐ Zmień Rolę tego łowcy.
- ☐ Stwórz innego Łowcę i graj nim razem z tym.
- ☐ Oznacz dwa podstawowe ruchy jako zaawansowane.
- ☐ Oznacz dwa inne podstawowe ruchy jako zaawansowane.
- ☐ Wyślij tego Łowcę na bezpieczną emeryturę.
- ☐ Odzyskaj jedno wykorzystane pole Fuksa
- ☐ Odzyskaj jedno wykorzystane pole Fuksa

_____,

NIEBIANKA/NIEBIANIN

Jam jest Światłością, jam jest Mieczem.

Niosę słabym ochronę przed Ciemnością.

Wszelkie Zło się mnie lęka, bo jestem jego zgubą.

○ **UROK**
- *Manipuluj kimś*

○ **SPOKÓJ**
- *Działaj pod presją*
- *Wspieraj*

○ **SPRYT**
- *Badaj tajemnicę*
- *Ogarnij problem*

○ **HART**
- *Daj wycisk*
- *Chroń kogoś*

○ **DZIW**
- *Użyj magii*

FUKS

Zaznacz fuksa, by zmienić wynik rzutu na 12 *lub* uniknąć obrażeń.

Fart ☐☐☐☐☐☐☐ Zguba

OBRAŻENIA

Gdy zaznaczasz 4 lub więcej, zaznacz Niestabilne.

Sprawny ☐☐☐|☐☐☐☐ Umierający

Niestabilny: ☐

(Niestabilne obrażenia pogarszają się z czasem)

DOŚWIADCZENIE

Doświadczenie: ☐☐☐☐☐

Za każdym razem gdy wyrzucisz 6 lub mniej, lub gdy każe Ci ruch, zaznacz doświadczenie.

RUCHY

Dysponujesz wszystkimi podstawowymi ruchami, *wybierz też trzy z ruchów Niebianina:*

☐ **Szef spoza świata**: **na początku każdej Tajemnicy** rzuć +Dziw. Przy 10+ twoi Przełożeni zlecają ci zrobienie czegoś prostego. Przy 7-9 zlecają coś skomplikowanego lub trudnego. W obu przypadkach możesz od razu zadać im jedno pytanie z ruchu **badaj tajemnicę**. Przy porażce wymagają od ciebie zrobienia czegoś okropnego. Jeśli nie osiągniesz tego, co miałaś zrobić, nie możesz znów używać tego ruchu, póki nie odpokutujesz swojej porażki.

☐ **Anielskie skrzydła**: możesz się natychmiast przenosić do miejsc, w których byłeś oraz osób, które dobrze znasz. Jeśli zabierasz ze sobą osobę lub dwie, rzuć +Dziw. Przy 10+ wszyscy trafiacie tam, gdzie chciałeś. Przy 7-9 nie wychodzi ci. Zostajecie rozdzieleni lub wszyscy lądujecie nie tam, gdzie chciałeś.

☐ **Zawsze pod ręką**: możesz przechować dowolny mały przedmiot w magicznej przestrzeni, do której nikt inny nie jest w stanie się dostać. Możesz odzyskać cokolwiek, co schowałaś, w dowolnym momencie – pojawia się to w twojej dłoni.

☐ **Ukojenie**: **gdy przez kilka sekund mówisz do kogoś spokojnym głosem**, możesz go uspokoić, wyciszając panikę, gniew i inne negatywne emocje. Dopóki twój głos jest słyszalny to działa nawet, gdy przyczyna ich emocji wciąż jest obecna.

☐ **Nakładanie rąk**: twój dotyk może leczyć rany i choroby. Gdy **nakładasz dłonie na kogoś rannego**, rzuć +Spokój. Przy 10+ leczysz 2-obrażenia lub choroby oraz stabilizujesz leczonego. Przy 7-9 możesz leczyć jak przy 10+, ale wtedy przejmujesz leczone obrażenia lub chorobę. Przy porażce twoja aura powoduje nowe obrażenia.

☐ **Odpędzenie zła**: możesz **wygnać pobliską nienaturalną istotę**. Rzuć +Hart. Przy 10+ jest wygnana. Przy 7-9 to chwilkę potrwa, nim wygnanie zadziała – istota zdąży zrobić akcję lub dwie. W obu przypadkach odpędzana istota nie odnosi żadnych obrażeń, a ty nie masz kontroli nad tym, dokąd trafia. Przy porażce coś ją tu trzyma. To źle. Ten ruch może być użyty względem nienaturalnych Łowców (np. Potwora).

☐ **Ugodzenie**: twoje ciało i boska broń zawsze liczą się jako słabość Potwora, z którym walczysz. Twoje ataki bez broni zadają 2-obrażenia krwawe w zwarciu/wręcz.

ZADANIE

Zesłanie cię na Ziemię miało jakiś cel. *Wybierz jeden:*

☐ Masz zwalczać tu machinacje jakiegoś Adwersarza.

☐ Zbliża się Koniec. Masz prowadzić tych Łowców, by mu zapobiegli.

☐ Zbliża się Koniec. Masz prowadzić tych Łowców i zapewnić, że na pewno do niego dojdzie.

☐ Zostałeś wygnany. Musisz pracować w imię Dobra bez zwracania na siebie uwagi twoich braci i sióstr, bo oni mają obowiązek stracić cię za twoje zbrodnie.

☐ Jeden z pozostałych Łowców ma kluczową rolę do odegrania w nadchodzących wydarzeniach. Musisz przygotować go na tę rolę i bronić za wszelką cenę.

SPRZĘT

Wybierz jedną **boską broń**:

☐ Gorejący miecz (3-obrażenia wręcz ognisty święty)

☐ Młot gromu (3-obrażenia wręcz ogłuszający święty)

☐ Kolczasty bicz (3-obrażenia wręcz obszarowy krwawy święty)

☐ Torba Pięciu Demonów (3-obrażenia wręcz magiczna święta)

☐ Srebrny trójząb (3-obrażenia wręcz srebrny święty)

Masz też boski pancerz (1-pancerz święty). Wygląda adekwatnie do twojego niebiańskiego pochodzenia.

Jeżeli Strażnik się zgodzi, możesz mieć Kieł narwala. (Kieł narwala: 3-obrażenia wręcz wolny). W niektórych kampaniach może stanowić Słabość różnych Potworów.

Kły narwali były uważane w średniowieczu za rogi jednorożców, niektóre mogły zostać zaklęte prawdziwą mocą leczniczą. Gdy **próbujesz kogoś leczyć takim kłem**, rzuć +Dziw. Przy 10+ leczysz 2 obrażenia i neutralizujesz trucizny. Przy 7-9 leczysz jedno obrażenie. Przy porażce kieł już nigdy nie zadziała.)

NA POCZĄTEK

By stworzyć swoją postać, najpierw nadaj jej imię. Następnie wybierz wygląd, współczynniki, zadanie, ruchy i sprzęt zgodnie z poniższymi instrukcjami. Na końcu przedstaw się drużynie i wybierz swoją przeszłość.

WYGLĄD - WYBIERZ JEDNO Z KAŻDEJ LISTY:

- Mężczyzna, kobieta, androginiczny, bezpłciowy.
- Gorejący wzrok, przerażający wzrok, spokojny wzrok, iskrzący wzrok, bystry wzrok, gwieździsty wzrok, błyszczący wzrok.
- Brudne ubranie, idealny garnitur, wymiętoszony garnitur, codzienne ubrania, wygodne ubrania.

WSPÓŁCZYNNIKI – WYBIERZ JEDNĄ LINIJKĘ:

- ☐ Urok +1, Spokój +1, Spryt -1, Hart +2, Dziw =0
- ☐ Urok -1, Spokój +2, Spryt -1, Hart +2, Dziw =0
- ☐ Urok -1, Spokój =0 , Spryt +1, Hart +2, Dziw +1
- ☐ Urok +1, Spokój +1, Spryt =0, Hart +2, Dziw -1
- ☐ Urok -1, Spokój +1, Spryt =0, Hart +2, Dziw +1

PRZEDSTAWIANIE SIĘ

Gdy dojdziesz do tego punktu, poczekaj na resztę, byście wszyscy przedstawili się sobie nawzajem.

Każde z was mówi po kolei. W swojej kolejce przedstaw swoją postać, podając jej imię i wygląd, i powiedz grupie, co o tobie wie.

PRZESZŁOŚĆ

Zróbcie kolejną kolejkę po grupie. Gdy nadejdzie twoja kolej, wybierz jedno dla każdego z pozostałych łowców:

- Jeśli twoją misją jest chronić jednego z pozostałych Łowców, powiedz mu: masz kluczową rolę w nadchodzących wydarzeniach. Jestem tu, by cię prowadzić i chronić.
- Nie powinien być częścią tej sytuacji, proroctwa w ogóle o nim nie wspominają. To przykuwa twoją uwagę, ale jeszcze nie wiesz, co to właściwie znaczy.
- Ma dobre i sprawiedliwe serce. Musisz pomóc, by takie pozostało.
- Jest wynaturzeniem i powinien zostać zniszczona. Nie możesz jednak tego zrobić – ustal z nią, dlaczego dokładnie.
- Jego modlitwa (być może nieformalna lub nawet nieświadoma) wezwała cię.
- Odczuwasz do niej seksualny pociąg. Związane z tym emocje śmiertelnych wprawiają cię w zmieszanie.
- Uratował twoje życie, a ty rozumiesz (intelektualnie, jeśli nie emocjonalnie), że jesteś mu coś za to winien.
- To do niej idziesz po rady w sprawie życia śmiertelnych – seksu, jedzenia, narkotyków, telewizji itp.

ROZWÓJ POSTACI

Gdy zaznaczysz wszystkie pola doświadczenia, rozwijasz się. Wymaż zaznaczenia i wybierz rozwinięcie z poniższej listy.

ROZWINIĘCIA

- ☐ Dodaj +1 do Hartu, maks. +3
- ☐ Dodaj +1 do Spokoju, maks. +2
- ☐ Dodaj +1 do Uroku, maks. +2
- ☐ Dodaj +1 do Sprytu, maks. +2
- ☐ Dodaj +1 do Dziwu, maks. +2
- ☐ Weź nowy ruch Niebianina
- ☐ Weź nowy ruch Niebianina
- ☐ Uzyskaj sojusznika – pomniejsze niebiańskie stworzenie zesłane, by pomóc w Twojej misji
- ☐ Weź ruch innej Roli
- ☐ Weź ruch innej Roli

Gdy rozwiniesz się *pięć* razy możesz wybierać rozwinięcia zaawansowane. Są opisane poniżej.

ROZWINIĘCIA ZAAWANSOWANE

- ☐ Dodaj +1 do dowolnego współczynnika, maks. +3.
- ☐ Zmień Rolę tego łowcy.
- ☐ Stwórz innego Łowcę i graj nim razem z tym.
- ☐ Oznacz dwa podstawowe ruchy jako zaawansowane.
- ☐ Oznacz dwa inne podstawowe ruchy jako zaawansowane.
- ☐ Wyślij tego Łowcę na bezpieczną emeryturę.
- ☐ Wymaż wypełnienie jednego z pól Fuksa.
- ☐ Zmień swoją misję. Wybierz inną z normalnych opcji lub (za zgodą Strażnika) wymyśl własną.

_____,

EKSPERTKA/EKSPERT

Poświęciłam swoje życie, by badać nienaturalne. Wiem, jak się zachowuje i jakie ma słabości. Może nie jestem najmłodsza ani najsilniejsza, ale z moją wiedzą to ja jestem najgroźniejsza.

○ **UROK**
- *Manipuluj kimś*

○ **SPOKÓJ**
- *Działaj pod presją*
- *Wspieraj*

○ **SPRYT**
- *Badaj tajemnicę*
- *Ogarnij problem*

○ **HART**
- *Daj wycisk*
- *Chroń kogoś*

○ **DZIW**
- *Użyj magii*

FUKS

Zaznacz fuksa, by zmienić wynik rzutu na 12 *lub* uniknąć obrażeń.

Fart ☐☐☐☐☐☐☐ Zguba

OBRAŻENIA

Gdy zaznaczasz 4 lub więcej, zaznacz Niestabilne.

Sprawny ☐☐☐|☐☐☐☐ Umierający

Niestabilny: ☐

(Niestabilne obrażenia pogarszają się z czasem)

DOŚWIADCZENIE

Doświadczenie: ☐☐☐☐☐

Za każdym razem gdy wyrzucisz 6 lub mniej, lub gdy każe Ci ruch, zaznacz doświadczenie.

RUCHY

Dysponujesz wszystkimi podstawowymi ruchami, *wybierz też trzy z ruchów Eksperta*:

☐ **Czytałem o tym**: rzucaj +Spryt zamiast +Spokój, gdy **działasz pod presją**.

☐ **Raczej mam rację**: gdy inny Łowca prosi cię o poradę w sprawie jakiegoś problemu, przedstaw swoją szczerą opinię i radę. Jeśli przyjmą twoją radę dostają ciągłe +1 dopóki się do niej stosują, a ty zaznaczasz doświadczenie.

☐ **Przygotowana**: gdy **potrzebujesz czegoś nietypowego lub rzadkiego**, rzuć +Spryt. Przy 10+ masz to przy sobie. Przy 7-9 masz to, ale nie przy sobie. Zdobycie tego zajmie trochę czasu. Przy porażce wiesz, gdzie to jest – i jest w bardzo złym miejscu.

☐ **Aż tak nie bolało**: raz na Tajemnicę możesz próbować **działać pomimo ran**. Rzuć +Spokój. Przy 10+ leczysz 2 obrażenia i stabilizujesz się. Przy 7-9 albo leczysz jedno obrażenie, albo się stabilizujesz. Przy porażce boli jeszcze bardziej: Strażnik może użyć ruchu obrażeń albo uczynić twoje obrażenia niestabilnymi.

☐ **Precyzyjny cios**: gdy zadajesz potworowi obrażenia, możesz celować w czuły punkt. Rzuć +Hart. Przy 10+ zadajesz +2 obrażenia. Przy 7-9 zadajesz +1 obrażenie. Przy porażce wystawiasz się i potwór może cię zaatakować.

☐ **Wszystko przewidziałem**: **na początku każdej tajemnicy** rzuć +Spryt. Przy 10+ zatrzymaj 2, przy 7-9 zatrzymaj 1. Wydawaj je, by być tam, gdzie potrzebujesz być, przygotowany i gotowy. Przy porażce Strażnik zatrzymuje 1 i może je wydać, byś był w najgorszym miejscu, nieprzygotowany i niegotowy.

☐ **Mroczna przeszłość**: nim zostałaś jedną z tych dobrych parałaś się najplugawszymi sztukami magicznymi. Gdy błądzisz wśród wspomnień, szukając czegoś związanego z obecną sprawą, rzuć +Dziw. Przy 10+ zadaj Strażnikowi dwa pytania z poniższej listy. Przy 7-9 zadaj jedno. Przy porażce wciąż możesz zadać jedno pytanie, ale jeśli to zrobisz, byłaś osobiście zamieszana w doprowadzenie do sytuacji, z którą się właśnie mierzycie. Pytania to:
- *Gdy zajmowałam się tą istotą (lub jej gatunkiem), czego się nauczyłam?*
- *Jakie formy czarnej magii, które mogłyby tu pomóc, znam?*
- *Czy znam kogoś, kto może za tym stać?*
- *Kto, kogo znam, może nam teraz pomóc?*

SIEDZIBA

Masz siedzibę, w której możesz bezpiecznie pracować. *Wybierz dla niej trzy z poniższych opcji*:

☐ **Biblioteka wiedzy**: gdy grzebiesz w książkach, dostajesz jednorazowe +1 do **badania tajemnicy** (o ile stare książki, słowniki i almanachy mogą pomóc).

☐ **Biblioteka magii**: gdy przygotowujesz się z pomocą tomów i grymuarów z tej biblioteki, dostajesz jednorazowe +1 do **użycia magii**.

☐ **Zaklęcia ochronne**: twoja siedziba jest zabezpieczona przed potworami – nie mogą wejść. Mogą być zdolne w jakiś sposób ominąć tę barierę, ale nie będzie to proste.

☐ **Zbrojownia**: masz zapas magicznych, rzadkich i zabójczych dla potworów broni oraz przedmiotów. G**dy potrzebujesz specjalnej broni**, rzuć +Dziw. Przy 10+ masz ją (i to masz jej dużo, jeśli potrzebujesz). Przy 7-9 masz ją, ale masz jej mało. Przy porażce masz nie to, czego szukałeś.

☐ **Szpitalik**: możesz leczyć ludzi i masz przestrzeń, w której jedno lub dwójka może dochodzić do siebie. Strażnik powie ci, ile będzie trwała rekonwalescencja danego pacjenta i czy potrzebujesz do niej dodatkowych zasobów lub pomocy.

☐ **Warsztat**: masz gdzie budować i naprawiać broń, samochody i inne gadżety. Ustal ze Strażnikiem, ile będzie trwała dana budowa bądź naprawa i czy potrzebujesz do nich dodatkowych zasobów lub pomocy.

☐ **Skrytka**: ten pokój jest izolowany od wszelkich potworów, duchów i magii, jakie znasz. Wszystko, co tu ukryjesz jest nie do znalezienia, nie może używać magii i nie może wyjść.

☐ **Pokój-schron**: z zapasami potrzebnymi do życia i chroniony normalnymi oraz magicznymi środkami. Możesz się tam ukrywać przez kilka dni i praktycznie nic ci nie zagrozi.

☐ **Magiczna pracownia**: masz mistyczne laboratorium pełne wszelkich rodzajów dziwnych składników i narzędzi pomocnych w rzucaniu czarów (dzięki ruchowi **użycie magii**, Wielkiej Magii i dowolnemu innemu magicznemu ruchowi).

SPRZĘT

Dostajesz trzy bronie na potwory.

Bronie na potwory *(wybierz trzy)*:

- ☐ Młotek i drewniane kołki (3-obrażenia w zwarciu powolny drewniany)
- ☐ Srebrny miecz (2-obrażenia wręcz krwawy srebrny)
- ☐ Miecz z zimnego żelaza (2-obrażenia wręcz krwawy żelazny)
- ☐ Błogosławiony nóż (2-obrażenia wręcz święty)
- ☐ Magiczny sztylet (2-obrażenia wręcz magiczny)
- ☐ Torba juju (1-obrażenia na dystans magiczna)
- ☐ Miotacz ognia (3-obrażenia w pobliżu ognisty ciężki niestabilny)
- ☐ Magnum (3-obrażenia w pobliżu przeładowanie głośne)
- ☐ Shotgun (3-obrażenia w pobliżu krwawy głośny)

NA POCZĄTEK

By stworzyć swoją postać, najpierw nadaj jej imię. Następnie wybierz wygląd, współczynniki, siedzibę, ruchy i sprzęt zgodnie z poniższymi instrukcjami. Na końcu przedstaw się drużynie i wybierz swoją przeszłość.

WYGLĄD - WYBIERZ JEDNO Z KAŻDEJ LISTY:

- Mężczyzna, kobieta, nieokreślony.
- Zamyślona twarz, pomarszczona twarz, wyciszona twarz, twarz w bliznach, dobrotliwa twarz, twarz weterana, wiekowa twarz.
- Staroświeckie ubrania, codzienne ubrania, praktyczne ubrania, ubrania szyte na miarę, wygodne ubrania.

WSPÓŁCZYNNIKI – WYBIERZ JEDNĄ LINIJKĘ:

- ☐ Urok -1, Spokój +1, Spryt +2, Hart +1, Dziw =0
- ☐ Urok =0, Spokój +1, Spryt +2, Hart -1, Dziw +1
- ☐ Urok +1, Spokój -1 , Spryt +2, Hart +1, Dziw =0
- ☐ Urok -1, Spokój +1, Spryt +2, Hart =0, Dziw +1
- ☐ Urok -1, Spokój =0, Spryt +2, Hart -1, Dziw +2

PRZEDSTAWIANIE SIĘ

Gdy dojdziesz do tego punktu, poczekaj na resztę, byście wszyscy przedstawili się sobie nawzajem.

Każde z was mówi po kolei. W swojej kolejce przedstaw swoją postać, podając jej imię i wygląd, i powiedz grupie, co o tobie wie.

PRZESZŁOŚĆ

Zróbcie kolejną kolejkę po grupie. Gdy nadejdzie twoja kolej, wybierz jedno dla każdego z pozostałych łowców:

- To twój student, uczeń, podopieczny lub dziecko. Wybierzcie wspólnie jedną z tych opcji.
- Przyszła do ciebie po radę i ta rada wyciągnęła ją z kłopotów. Zapytaj ją, co to były za kłopoty.
- Wie o części twoich mrocznych tajemnic, ale zgodził się milczeć na ich temat. Powiedz mu, co wie.
- Łączy was odległe pokrewieństwo. Powiedz jej, jakie dokładnie.
- Byliście kiedyś członkami okultystycznego, obecnie już rozwiązanego stowarzyszenia. Spytaj, czemu odszedł, a potem powiedz mu, czemu ty to zrobiłaś.
- Pomogła ci kiedyś zdobyć unikatowy przedmiot, który jest teraz częścią twojej siedziby. Powiedz jej, co to było.
- Uczył was ten sam mistrz. Spytaj go, jak się to skończyło.
- Uratowałaś jego życie w niebezpiecznej sytuacji. Powiedz mu, jak to było.

ROZWÓJ POSTACI

Gdy zaznaczysz wszystkie pola doświadczenia, rozwijasz się. Wymaż zaznaczenia i wybierz rozwinięcie z poniższej listy.

ROZWINIĘCIA

- ☐ Dodaj +1 do Sprytu, maks. +3
- ☐ Dodaj +1 do Spokoju, maks. +2
- ☐ Dodaj +1 do Uroku, maks. +2
- ☐ Dodaj +1 do Dziwu, maks. +2
- ☐ Weź nowy ruch Eksperta
- ☐ Weź nowy ruch Eksperta
- ☐ Dodaj nową opcję do swojej Siedziby
- ☐ Dodaj nową opcję do swojej Siedziby
- ☐ Weź ruch innej Roli
- ☐ Weź ruch innej Roli

Gdy rozwiniesz się *pięć* razy możesz wybierać rozwinięcia zaawansowane. Są opisane poniżej.

ROZWINIĘCIA ZAAWANSOWANE

- ☐ Dodaj +1 do dowolnego współczynnika, maks. +3.
- ☐ Zmień Rolę tego łowcy.
- ☐ Stwórz innego Łowcę i graj nim razem z tym.
- ☐ Oznacz dwa podstawowe ruchy jako zaawansowane.
- ☐ Oznacz dwa inne podstawowe ruchy jako zaawansowane.
- ☐ Wyślij tego Łowcę na bezpieczną emeryturę.

_____,

POTWÓR

Czuję głód, żądzę zniszczenia. Walczę jednak z nimi, nigdy się im nie oddaję. Już nie jestem człowiekiem, takim prawdziwym człowiekiem, ale muszę bronić tych, którzy wciąż są. Dzięki temu mogę sobie powtarzać, że różnię się od innych potworów. Czasami nawet w to wierzę.

○ **UROK**
- *Manipuluj kimś*

○ **SPOKÓJ**
- *Działaj pod presją*
- *Wspieraj*

○ **SPRYT**
- *Badaj tajemnicę*
- *Ogarnij problem*

○ **HART**
- *Daj wycisk*
- *Chroń kogoś*

○ **DZIW**
- *Użyj magii*

FUKS

Zaznacz fuksa, by zmienić wynik rzutu na 12 *lub* uniknąć obrażeń.

Fart ☐☐☐☐☐☐☐ Zguba

OBRAŻENIA

Gdy zaznaczasz 4 lub więcej, zaznacz Niestabilne.

Sprawny ☐☐☐|☐☐☐☐ Umierający

Niestabilny: ☐

(Niestabilne obrażenia pogarszają się z czasem)

DOŚWIADCZENIE

Doświadczenie: ☐☐☐☐☐

Za każdym razem gdy wyrzucisz 6 lub mniej, lub gdy każe Ci ruch, zaznacz doświadczenie.

GATUNEK

Jesteś w połowie człowiekiem, a w połowie potworem. Zdecyduj, czy byłeś taki zawsze, czy pierwotnie byłeś człowiekiem i coś cię przemieniło.

Następnie zdecyduj, czy zawsze starałeś się być dobry, czy byłeś zły i zmieniłeś strony.

Określ to, jakim gatunkiem potwora jesteś, wybierając klątwę, ruchy i naturalne ataki.

Stwórz takiego potwora, jakim chcesz być: to, co wybierzesz, określa twój gatunek w waszej grze. Kilka klasycznych potworów z propozycjami wyborów jest wypisanych poniżej. To *tylko* propozycje: śmiało stwórz inną wersję!

KLĄTWA, WYBIERZ JEDNĄ:

☐ **Żerowanie**: musisz żerować na żywych ludziach – twoim pożywieniem może być krew, mózgi czy esencja duchowa, byle pochodziło od ludzi. Musisz **działać pod presją**, by się oprzeć, gdy pojawia się doskonała okazja do żerowania.

☐ **Wrażliwość**: wybierz jakąś substancję. Otrzymujesz +1 obrażenie, gdy jesteś nią raniona. Gdy jesteś nią związana lub otoczona, musisz **działać pod presją**, by użyć swoich mocy.

☐ **Czysta pasja**: rządzi tobą jedna emocja. Wybierz: głód, nienawiść, złość, strach, zazdrość, chciwość, radość, dumę, zawiść, żądzę lub okrucieństwo. Ilekroć masz okazję oddać się tej emocji musisz natychmiast to zrobić lub **działać pod presją**, by się oprzeć.

☐ **Mroczny mistrz**: masz złego władcę, który nie wie, że zmieniłaś strony. Wciąż wydaje ci rozkazy i nie toleruje odmowy ani porażki.

NATURALNE ATAKI

Wybierz podstawę i dodatek do niej albo dwie podstawy.

☐ Podstawa: kły (3-obrażenia w zwarciu)
☐ Podstawa: pazury (2-obrażenia wręcz)
☐ Podstawa: magiczna moc (1-obrażenie w pobliżu)
☐ Podstawa: wyssanie życia (1-obrażenie w zwarciu wyssanie życia)
☐ Dodatek: dodaj do podstawy +1 obrażenie
☐ Dodatek: dodaj do podstawy ignorowanie pancerza
☐ Dodatek: dodaj inny zasięg do podstawy (w zwarciu, wręcz lub w pobliżu).

RUCHY

Dysponujesz wszystkimi podstawowymi ruchami, *wybierz też dwa z ruchów Potwora:*

☐ **Nieśmiertelny**: nie starzejesz się i nie chorujesz, a gdy otrzymujesz obrażenia dostajesz o jedno obrażenie mniej.

☐ **Nienaturalny urok**: rzucaj +Dziw zamiast +Urok, gdy **manipulujesz kimś**.

☐ **Przeklęta siła**: rzucaj +Dziw zamiast +Hart, gdy **dajesz wycisk**.

☐ **Bezcielesny**: możesz swobodnie poruszać się przez stałe przedmioty (lecz nie ludzi).

☐ **Nadnaturalna szybkość**: poruszasz się dużo szybciej, niż normalni ludzie. **Gdy gonisz, uciekasz lub biegniesz** dostajesz ciągłe +1.

☐ **Szpony bestii**: wszystkie twoje naturalne ataki zadają o jedno obrażenie więcej.

☐ **Kontrola umysłu**: gdy patrzysz w oczy zwykłego człowieka i **wpływasz na niego swoją wolą**, rzuć +Urok. Przy 10+ zatrzymaj 3, przy 7-9 zatrzymaj 1. Możesz je wydawać, by rozkazywać tej osobie. Zwyczajni ludzie wykonają rozkaz, jaki by on nie był. Łowcy mogą wybrać, czy to robią, czy nie. Gdy to robią, zaznaczają doświadczenie.

☐ **Niespożyta witalność**: gdy otrzymujesz obrażenia, **możesz się uleczyć**. Rzuć +Spokój. Przy 10+ leczysz 2 obrażenia i stabilizujesz swoje rany. Przy 7-9 leczysz 1 obrażenie i się stabilizujesz. Przy porażce twoje obrażenia stają się poważniejsze.

☐ **Mroczny dyplomata**: możesz używać **manipulowania kimś** na potworach, jeśli potrafią myśleć i rozmawiać.

☐ **Lot**: umiesz latać.

☐ **Zmiennokształtny**: możesz zmieniać swoją postać, zazwyczaj w zwierzę. Zdecyduj, czy masz jedną alternatywną formę czy wiele, i opisz je. Masz +1 do **badania tajemnicy**, gdy używasz nadludzkich zmysłów twojej odmienionej postaci (wilczego węchu, sokolego wzroku itp.).

☐ **Wziąłem sobie**: weź ruch innej Roli, którą nikt w drużynie nie gra.

SPRZĘT

Jeśli chcesz, *wybierz jedną poręczną broń*:

- ☐ Rewolwer kaliber .38 (2-obrażenia w pobliżu przeładowanie głośny)
- ☐ 9mm (2-obrażenia w pobliżu głośny)
- ☐ Magnum (3-obrażenia w pobliżu przeładowanie głośny)
- ☐ Shotgun (3-obrażenia w pobliżu krwawy)
- ☐ Wielki nóż (1-obrażenie wręcz)
- ☐ Mosiężne kastety (1-obrażenie wręcz ciche małe)
- ☐ Miecz (2-obrażenia wręcz krwawe)
- ☐ Wielki miecz (3-obrażenia wręcz ciężki)

NA POCZĄTEK

By stworzyć swoją postać, najpierw nadaj jej imię. Następnie wybierz wygląd, współczynniki, gatunek, ruchy i sprzęt zgodnie z poniższymi instrukcjami. Na końcu przedstaw się drużynie i wybierz swoją przeszłość.

WYGLĄD - WYBIERZ JEDNO Z KAŻDEJ LISTY:

- Mężczyzna, kobieta, tajemniczy, transgresyjny.
- Złowróżbna aura, aura potęgi, mroczna aura, niepokojąca aura, aura energii, zła aura, zwierzęca aura.
- Staroświeckie ubrania, codzienne ubrania, podniszczone ubrania, szyte na miarę ubrania, stylowe ubrania, uliczne ubrania, ubrania podróżne.

WSPÓŁCZYNNIKI – WYBIERZ JEDNĄ LINIJKĘ:

- ☐ Urok -1, Spokój -1, Spryt =0, Hart +2, Dziw +3
- ☐ Urok -1, Spokój +1, Spryt +1, Hart =0, Dziw +3
- ☐ Urok +2, Spokój =0 , Spryt -1, Hart -1, Dziw +3
- ☐ Urok -2, Spokój +2, Spryt =0, Hart =0, Dziw +3
- ☐ Urok =0, Spokój -1, Spryt +2, Hart -1, Dziw +3

PRZEDSTAWIANIE SIĘ

Gdy dojdziesz do tego punktu, poczekaj na resztę, byście wszyscy przedstawili się sobie nawzajem.

Każde z was mówi po kolei. W swojej kolejce przedstaw swoją postać, podając jej imię i wygląd, i powiedz grupie, co o tobie wie.

PRZESZŁOŚĆ

Zróbcie kolejną kolejkę po grupie. Gdy nadejdzie twoja kolej, wybierz jedno dla każdego z pozostałych łowców:

- Pewnego razu straciłeś kontrolę i prawie ją zabiłeś. Zapytaj ją, jak cię powstrzymała.
- Próbował cię zgładzić, ale udowodniłaś, że stoisz po stronie dobra. Zapytaj go, co go przekonało.
- Masz na jej punkcie sercową obsesję. Zapytaj ją, czy o tym wie i czy ją odwzajemnia.
- Jest bliskim krewnym lub odległym potomkiem. Powiedz mu, którym z nich.
- Uratowałeś ją przed innym potworem twojego rodzaju i zapobiegłeś odwetowi wobec tego konkretnego potwora (może też jest dobry, może ma na ciebie haka).
- Jest związany z twoją klątwą lub pochodzeniem. Powiedz mu, jak.
- Walczyliście razem i wygraliście mimo przewagi wroga.
- Uratowała cię przed innym łowcą, który szykował się do zabicia cię. Zapytaj ją, jak to było.

ROZWÓJ POSTACI

Gdy zaznaczysz wszystkie pola doświadczenia, rozwijasz się. Wymaż zaznaczenia i wybierz rozwinięcie z poniższej listy.

ROZWINIĘCIA

- ☐ Dodaj +1 do Hartu, maks. +2
- ☐ Dodaj +1 do Spokoju, maks. +2
- ☐ Dodaj +1 do Uroku, maks. +2
- ☐ Dodaj +1 do Sprytu, maks. +2
- ☐ Weź nowy ruch Potwora
- ☐ Weź nowy ruch Potwora
- ☐ Uzyskaj Siedzibę, taką jak ma Ekspert, z dwiema opcjami
- ☐ Weź nową opcję naturalnego ataku
- ☐ Weź ruch innej Roli
- ☐ Weź ruch innej Roli

Gdy rozwiniesz się *pięć* razy możesz wybierać rozwinięcia zaawansowane. Są opisane poniżej.

ROZWINIĘCIA ZAAWANSOWANE

- ☐ Dodaj +1 do dowolnego współczynnika, maks. +3.
- ☐ Zmień Rolę tego łowcy.
- ☐ Stwórz innego Łowcę i graj nim razem z tym.
- ☐ Oznacz dwa podstawowe ruchy jako zaawansowane.
- ☐ Oznacz dwa inne podstawowe ruchy jako zaawansowane.
- ☐ Wyślij tego Łowcę na bezpieczną emeryturę.
- ☐ Uwolnij się od klątwy swojego rodzaju. Przestaje cię dotyczyć, ale tracisz 1 punkt Dziwu.
- ☐ Stajesz się (znowu?) zły. Przestajesz grać tą postacią, staje się ona jednym z zagrożeń kierowanych przez Strażnika.

_____,

WTAJEMNICZONA/ WTAJEMNICZONY

Od zarania dziejów byliśmy tarczą przeciwko Ciemności. Znamy Zła tego świata i stajemy naprzeciw nim, by ludzkie masy nie musiały się ich lękać. Jesteśmy Ogniem, który wypala Cienie.

○	**UROK**	• *Manipuluj kimś*
○	**SPOKÓJ**	• *Działaj pod presją* • *Wspieraj*
○	**SPRYT**	• *Badaj tajemnicę* • *Ogarnij problem*
○	**HART**	• *Daj wycisk* • *Chroń kogoś*
○	**DZIW**	• *Użyj magii*

FUKS

Zaznacz fuksa, by zmienić wynik rzutu na 12 *lub* uniknąć obrażeń.

Fart ☐☐☐☐☐☐☐ Zguba

OBRAŻENIA

Gdy zaznaczasz 4 lub więcej, zaznacz Niestabilne.

Sprawny ☐☐☐|☐☐☐☐ Umierający

Niestabilny: ☐

(Niestabilne obrażenia pogarszają się z czasem)

DOŚWIADCZENIE

Doświadczenie: ☐☐☐☐☐

Za każdym razem gdy wyrzucisz 6 lub mniej, lub gdy każe Ci ruch, zaznacz doświadczenie.

RUCHY

Dysponujesz wszystkimi podstawowymi ruchami, dostajesz też cztery z ruchów Wtajemniczonego.

Masz ten:

- ■ Jeśli **cieszysz się łaską swojej Sekty, na początku każdej tajemnicy** rzuć +Urok. Przy 10+ mają dla ciebie przydatne informacje lub pomoc w akcji. Przy 7-9 przydzielają ci związane z tajemnicą zadanie i dostajesz pomoc lub informacje, jeśli je wykonasz. Przy porażce każą ci zrobić coś złego. Jeśli nie wypełnisz misji lub odmówisz wypełnienia jej, będziesz miała problemy z Sektą, póki tego nie odpokutujesz.

Wybierz też trzy z tych:

- ☐ **Starożytne sztuki walki**: gdy używasz staroświeckich broni do walki wręcz zadajesz +1 obrażenie i dostajesz +1, gdy **chronisz kogoś**.
- ☐ **Mistyk**: za każdym razem, gdy skutecznie **używasz magii**, dostajesz jednorazowe +1.
- ☐ **Wieszczenie**: Sekta zna pradawne przepowiednie lub sposoby na przewidzenie przyszłości. Możesz ich użyć raz na tajemnicę. Gdy spoglądasz w przyszłość, rzuć +Dziw. Przy 10+ zatrzymaj 3, przy 7-9 zatrzymaj 1. Przy porażce dostajesz błędne informacje i Strażnik ustala, jakie to ma dla ciebie konsekwencje. Wydaj zatrzymane, by:
  - Mieć pod ręką użyteczny przedmiot
  - Być na czas gdzieś, gdzie jesteś potrzebny
  - Dostać jednorazowe +1 lub dać je innemu Łowcy
  - Uznać, że atak w kogoś innego się nie wydarzył, bo zawczasu przed nim ostrzegłeś.
- ☐ **Święta przysięga**: możesz poświęcić się jakiemuś celowi, rezygnując z czegoś na czas trwania twojej misji (np. z mowy, pokarmu poza chlebem i wodą, alkoholu, kłamstw, seksu itp.). Strażnik musi się zgodzić na wyrzeczenie – powinno ono odpowiadać wagą i trudnością twojemu celowi. Dopóki przestrzegasz swojej przysięgi i dążysz do celu zaznacz doświadczenie na koniec każdej sesji i dostajesz +1 do testów, które są bezpośrednio związane z osiągnięciem twojego celu. Jeśli złamiesz swoją przysięgę otrzymujesz ciągłe -1 dopóki się nie odkupisz.
- ☐ **Mentor**: masz w Sekcie mentora lub mentorkę, nazwij go. Gdy **prosisz go o informacje**, rzuć +Spryt. Przy 10+ dostajesz odpowiedź bez problemu. Przy 7-9 wybierz: albo jest zajęty i nie może pomóc, albo odpowiada ale jesteś mu winien przysługę. Przy porażce twoje pytanie powoduje kłopoty.
- ☐ **Uczeń**: masz ucznia lub uczennicę, nazwij go. Twoim zadaniem jest nauczyć go reguł Sekty. Liczy się jako **sojusznik: podwładny** (pragnienie: wypełniać twoje polecenia co do słowa).
- ☐ **Pomocna dłoń**: gdy udaje ci się **pomóc** innemu Łowcy, dostaje on +2 zamiast +1.
- ☐ **Stara dobra czarna magia**: gdy **używasz magii** możesz jako efekt ruchu zadać jedno pytanie z ruchu **badaj tajemnicę**.

SPRZĘT

Jeśli wybrałeś **sztuki walki** lub **przestarzały sprzęt**, *wybierz trzy staroświeckie bronie*. Jeśli wybrałeś **nowoczesną** lub **bajeranckie gadżety**, *wybierz dwie nowoczesne bronie*. Jeśli ani to, ani to, *wybierz dwie staroświeckie bronie i jedną nowoczesną*.

Dostajesz też staroświecki pancerz (1-pancerz ciężki).

Staroświeckie bronie *(wybierz dwie lub trzy, patrz wyżej)*:

- ☐ Miecz (2-obrażenia wręcz krwawy)
- ☐ Topór (2-obrażenia wręcz krwawy)
- ☐ Wielki miecz (3-obrażenia wręcz krwawy ciężki)
- ☐ Wielki topór (3-obrażenia wręcz krwawy wolny ciężki)
- ☐ Srebrny nóż (1-obrażenie wręcz srebrny)
- ☐ Nunczaku (1-obrażenie wręcz szybkie)
- ☐ Włócznia (2-obrażenia wręcz /z bliska)
- ☐ Maczuga (2-obrażenia wręcz krwawa)
- ☐ Kusza (2-obrażenia z bliska wolna)

Nowoczesne bronie *(wybierz jedną lub dwie, patrz wyżej)*:

- ☐ Rewolwer kaliber .38 (2-obrażenia z bliska przeładowanie głośny)
- ☐ 9mm (2-obrażenia z bliska głośny)
- ☐ Snajperka (3-obrażenia daleka)
- ☐ Magnum (3-obrażenia z bliska przeładowanie głośny)
- ☐ Shotgun (3-obrażenia z bliska krwawy)

NA POCZĄTEK

By stworzyć swoją postać, najpierw nadaj jej imię. Następnie wybierz wygląd, współczynniki, ruchy, sektę i sprzęt zgodnie z poniższymi instrukcjami. Na końcu przedstaw się drużynie i wybierz swoją przeszłość.

WYGLĄD - WYBIERZ JEDNO Z KAŻDEJ LISTY:

- Mężczyzna, kobieta, zamaskowany, ukryty.
- Zahartowane ciało, ciało w tatuażach, gibkie ciało, silna budowa, smukłe ciało, sztywna sylwetka, zgarbiona sylwetka.
- Staroświeckie ubrania, niemodne ubrania, strój ceremonialny, źle dobrane ubrania, odświętne ubrania.

WSPÓŁCZYNNIKI – WYBIERZ JEDNĄ LINIJKĘ:

- ☐ Urok -1, Spokój +1, Spryt =0, Hart +1, Dziw +2
- ☐ Urok =0, Spokój +1, Spryt +1, Hart -1, Dziw +2
- ☐ Urok -1, Spokój =0 , Spryt -1, Hart +2, Dziw +2
- ☐ Urok +1, Spokój -1, Spryt +1, Hart =0, Dziw +2
- ☐ Urok =0, Spokój =0, Spryt =0, Hart +1, Dziw +2

SEKTA

Należysz do pradawnego, tajnego zakonu walczącego z potworami. Skąd pochodzi? Jak stary jest? Czy służy jakieś wierze? Dlaczego pozostaje tajny? Jak zdobywa nowych członków?

Musisz też wybrać tradycje Sekty (Strażnik użyje ich, by decydować o metodach i działaniach sekty):

Dobre tradycje *(wybierz dwie)*:

- ☐ Dużo informacji
- ☐ Starożytna wiedza
- ☐ Magiczna wiedza
- ☐ Sztuki walki
- ☐ Nowoczesna
- ☐ Ma komórki wszędzie
- ☐ Świeckie wpływy
- ☐ Elastyczna strategia
- ☐ Możliwość awansu
- ☐ Wżyta w społeczeństwo
- ☐ Bogata
- ☐ Bajeranckie gadżety
- ☐ Magiczne przedmioty

Złe tradycje *(wybierz jedną)*:

- ☐ Podejrzane motywy
- ☐ Ograniczana tradycją
- ☐ Krótkowzroczna
- ☐ Paranoiczna i skryta
- ☐ Brak możliwości awansu
- ☐ Podzielona na frakcje
- ☐ Surowe prawa
- ☐ Tajemne śluby
- ☐ Pełne posłuszeństwo
- ☐ Despotyczni przywódcy
- ☐ Przestarzały sprzęt
- ☐ Biedna

PRZEDSTAWIANIE SIĘ

Gdy dojdziesz do tego punktu, poczekaj na resztę, byście wszyscy przedstawili się sobie nawzajem.

Każde z was mówi po kolei. W swojej kolejce przedstaw swoją postać, podając jej imię i wygląd, i powiedz grupie, co o tobie wie.

PRZESZŁOŚĆ

Zróbcie kolejną kolejkę po grupie. Gdy nadejdzie twoja kolej, wybierz jedno dla każdego z pozostałych łowców:

- Jest świecką członkinią twojej Sekty.
- Walczyliście razem, a fala potworów wydawała się niepowstrzymana. Zapytaj, jak poszło.
- Jesteście przyjaciółmi, ale najpierw poznał twoją fałszywą tożsamość, a potem dowiedział się o sekcie. Spytaj go, jak się z tym czuje.
- Twoja bliska krewna lub partnerka/małżonka. Zdecydujcie razem, jaka dokładnie jest wasza relacja.
- Należycie razem do grupy ćwiczącej walkę bronią dawną lub sztuki walki.
- Jest opisywany w proroctwach ale jego rola nie jest określona.
- Była członkini Sekty, ale wciąż się przyjaźnicie. Zapytaj, czemu odeszła lub ją wyrzucili.
- Spotkaliście się badając magiczne dziwactwa i od tej pory jesteście towarzyszami w Nieznanym.

ROZWÓJ POSTACI

Gdy zaznaczysz wszystkie pola doświadczenia, rozwijasz się. Wymaż zaznaczenia i wybierz rozwinięcie z poniższej listy.

ROZWINIĘCIA

- ☐ Dodaj +1 do Dziwu, maks. +3
- ☐ Dodaj +1 do Spokoju, maks. +2
- ☐ Dodaj +1 do Hartu, maks. +2
- ☐ Dodaj +1 do Sprytu, maks. +2
- ☐ Weź nowy ruch Wtajemniczonego
- ☐ Weź nowy ruch Wtajemniczonego
- ☐ Uzyskaj dowodzenie nad twoją komórką Sekty
- ☐ Uzyskaj wsparcie zespołu z Sekty, którym możesz dowodzić
- ☐ Weź ruch innej Roli
- ☐ Weź ruch innej Roli

Gdy rozwiniesz się *pięć* razy możesz wybierać rozwinięcia zaawansowane. Są opisane poniżej.

ROZWINIĘCIA ZAAWANSOWANE

- ☐ Dodaj +1 do dowolnego współczynnika, maks. +3.
- ☐ Zmień Rolę tego łowcy.
- ☐ Stwórz innego Łowcę i graj nim razem z tym.
- ☐ Oznacz dwa podstawowe ruchy jako zaawansowane.
- ☐ Oznacz dwa inne podstawowe ruchy jako zaawansowane.
- ☐ Wyślij tego Łowcę na bezpieczną emeryturę.
- ☐ Zostań przywódcą – faktycznym i być może formalnym – całej Sekty.

_____,

WYBRANKA/WYBRANIEC

Proroctwa zapowiadały twoje przyjście na świat. Jesteś Wybrańcem i dzięki swoim zdolnościom możesz ocalić świat. Jeśli zawiedziesz, wszystko ulegnie zniszczeniu. Przyszłość zależy od ciebie. Tylko od ciebie.

○ **UROK**
- *Manipuluj kimś*

○ **SPOKÓJ**
- *Działaj pod presją*
- *Wspieraj*

○ **SPRYT**
- *Badaj tajemnicę*
- *Ogarnij problem*

○ **HART**
- *Daj wycisk*
- *Chroń kogoś*

○ **DZIW**
- *Użyj magii*

FUKS

Zaznacz fuksa, by zmienić wynik rzutu na 12 *lub* uniknąć obrażeń.

Fart ☐☐☐☐☐☐☐ Zguba

Specyfika Wybrańca: gdy wydasz punkt Fuksa Strażnik wprowadzi do gry elementy twojego przeznaczenia.

OBRAŻENIA

Gdy zaznaczasz 4 lub więcej, zaznacz Niestabilne.

Sprawny ☐☐☐|☐☐☐☐ Umierający

Niestabilny: ☐

(Niestabilne obrażenia pogarszają się z czasem)

DOŚWIADCZENIE

Doświadczenie: ☐☐☐☐☐

Za każdym razem gdy wyrzucisz 6 lub mniej, lub gdy każe Ci ruch, zaznacz doświadczenie.

PRZEZNACZENIE

Ty decydujesz jaki los jest ci pisany. Wybierz jak się o nim dowiedziałeś na odwrocie tej karty.

RUCHY

Dysponujesz wszystkimi podstawowymi ruchami, dostajesz też trzy z ruchów Wybranki.

Masz te dwa:

- ■ **Zabawka losu**: na początku każdej Tajemnicy rzuć +Dziw, by **sprawdzić, co zostanie ujawnione o twojej najbliższej przyszłości**. Przy 10+ Strażnik ujawni użyteczny szczegół o rozpoczynającej się Tajemnicy. Przy 7-9 dostaniesz o niej niejasną wskazówkę. Przy porażce przydarzy ci się coś złego.
- ■ **Mam cel**: Jest coś, czego dokonanie jest twoim losem. Opracuj szczegóły ze Strażnikiem, opierając się na twoim przeznaczeniu. Nie możesz umrzeć, póki to się nie zdarzy. **Gdy zginiesz podczas gry**, musisz wydać punkt Fuksa. Wtedy jakoś ocalejesz lub zostaniesz przywrócona do życia. Gdy twoje zadanie jest wykonane (lub zużyłaś całego Fuksa), wszystko może się zdarzyć.

I wybierz jeden z tych:

- ☐ **Wielkie wejście**: po **efektownym dołączeniu do niebezpiecznej sytuacji** rzuć +Spokój. Przy 10+ wszyscy zatrzymują się, patrzą i słuchają, aż skończysz swoją przemowę. Przy 7-9 wybierz jedną osobę lub potwora, który zatrzyma się i będzie patrzył i słuchał, aż skończysz mówić. Przy porażce wszyscy obecni wrogowie uznają cię za największe zagrożenie.
- ☐ **Niszczycielka**: gdy **zadajesz obrażenia** możesz zadać +1 obrażenie.
- ☐ **Wierny zadaniu**: gdy twoje przeznaczenie wchodzi do gry i **działasz w zgodzie ze swoimi cechami przeznaczenia** (heroicznymi lub fatum), zaznacz doświadczenie. Jeśli to cecha heroiczna, dostajesz jednorazowe +1.
- ☐ **Niezniszczalna**: zawsze jesteś traktowana, jakbyś miała 2-pancerz. Nie sumuje się to z innymi formami ochrony.
- ☐ **Odporny**: leczysz się szybciej, niż normalni ludzie. Ilekroć twoje obrażenia są leczone, ulecz jeden punkt więcej. W dodatku obrażenia, które otrzymujesz, liczą się jako 1-obrażenie mniej na potrzeby ruchów obrażeń Strażnika.

SPRZĘT

Jeśli chcesz, możesz mieć sprzęt ochronny dający 1-pancerz.

Masz specjalną broń. Twoim przeznaczeniem jest ją dzierżyć.

TWOJA SPECJALNA BROŃ

Zaprojektuj swoją broń, wybierając jej formę i trzy opcje końcówki (dodawanych do bazowych cech) i materiał, z którego jest wykonana. Jeśli na przykład chcesz magiczny miecz, możesz wybrać: rękojeść + ostrze + długa + magiczna.

Forma *(wybierz 1)*:

- ☐ Laska (1-obrażenie wręcz/z bliska)
- ☐ Trzonek (2-obrażenia wręcz ciężki)
- ☐ Rękojeść (1-obrażenie wręcz wyważona)
- ☐ Łańcuch (1-obrażenie wręcz obszarowy)

Końcówka *(wybierz 3)*:

- ☐ Artefakt (dodaj cechę „magiczna")
- ☐ Kolce (+1 obrażenie, dodaj cechę „krwawa")
- ☐ Ostrze (+1 obrażenie)
- ☐ Ciężka (+1 obrażenie)
- ☐ Długa (dodaj cechę „z bliska")
- ☐ Rzucana (dodaj cechę „z bliska")
- ☐ Łańcuchowa (dodaj cechę „obszarowa")

Materiał *(wybierz 1)*:

Na końcu wybierz, z czego wykonana jest końcówka: dodaj cechę „stalowa", „z zimnego żelaza", „srebrna", „drewniana", „kamienna", „kościana", „z zębów", „obsydianowa" lub dowolną, jaką chcesz.

Materiał:_____

TWOJE PRZEZNACZENIE

Skąd je znasz? *Wybierz jedno:*

- ☐ Z koszmarów i wizji
- ☐ Jakaś dziwaczka ci powiedziała
- ☐ Odnalazł cię pradawny kult
- ☐ Twój nemezis cię szukał
- ☐ Zaatakowały cię potwory
- ☐ Szkolono cię od dziecka
- ☐ Odkryłeś przepowiednię

Następnie *wybierz po dwie cechy* heroiczne i cechy fatum z list poniżej. One określają, jak rozwinie się twoje przeznaczenie. Możesz wybierać sprzeczne opcje: wtedy przeznaczenie ciągnie cię w obie strony.

Gdy zakreślasz punkt Fuksa, Strażnik wprowadzi coś związanego z twoim przeznaczeniem.

Heroiczne *(wybierz dwie)*:

- ☐ Poświęcenie
- ☐ Jesteś czempionem
- ☐ Wizje
- ☐ Tajny trening
- ☐ Magiczne moce
- ☐ Mistyczne dziedzictwo
- ☐ Zwykłe życie
- ☐ Prawdziwa miłość
- ☐ Możesz ocalić świat
- ☐ Ukryci sojusznicy
- ☐ Koniec potworów
- ☐ Boska pomoc

Fatum *(wybierz dwie)*:

- ☐ Śmierć
- ☐ Nie możesz ocalić wszystkich
- ☐ Miłość bez szans
- ☐ Porażka
- ☐ Nemezis
- ☐ Bez zwykłego życia
- ☐ Utrata ukochanych
- ☐ Zdrada
- ☐ Wątpliwości
- ☐ Sympatia do wroga
- ☐ Potępienie
- ☐ Tłumy potworów
- ☐ Koniec świata
- ☐ Źródło Zła

NA POCZĄTEK

By stworzyć swoją postać, najpierw nadaj jej imię. Następnie wybierz wygląd, współczynniki, przeznaczenie, ruchy i swoją specjalną broń zgodnie z poniższymi instrukcjami. Na końcu przedstaw się drużynie i wybierz swoją przeszłość.

WYGLĄD - WYBIERZ JEDNO Z KAŻDEJ LISTY:

- Mężczyzna, kobieta, chłopiec, dziewczyna, androginiczny
- Świeża twarz, wychudła twarz, młoda twarz, udręczona twarz, opanowana twarz, nadzieja na twarzy
- Mundurek, codzienne ciuchy, miejskie ciuchy, normalne ciuchy, schludne ubranie, uliczne ciuchy.

WSPÓŁCZYNNIKI – WYBIERZ JEDNĄ LINIJKĘ:

- ☐ Urok +2, Spokój -1, Spryt +1, Hart +2, Dziw -1
- ☐ Urok -1, Spokój +2, Spryt +1, Hart +2, Dziw -1
- ☐ Urok +1, Spokój +2 , Spryt +1, Hart +1, Dziw -1
- ☐ Urok -1, Spokój +1, Spryt +2, Hart -1, Dziw +2
- ☐ Urok +1, Spokój +2, Spryt -1, Hart -1, Dziw +2

PRZEDSTAWIANIE SIĘ

Gdy dojdziesz do tego punktu, poczekaj na resztę, byście wszyscy przedstawili się sobie nawzajem.

Każde z was mówi po kolei. W swojej kolejce przedstaw swoją postać, podając jej imię i wygląd, i powiedz grupie, co o tobie wie.

PRZESZŁOŚĆ

Wybierz jedno z poniższych dla każdego innego Łowcy:

- Jesteście bliskimi krewnymi. Spytaj, jak dokładnie bliskimi.
- Jej przeznaczeniem jest być twoim mentorem. Powiedz, jak to się okazało.
- Twój najlepszy przyjaciel na świecie, możesz mu w zupełności ufać.
- Z początku była rywalką, ale wypracowaliście reguły działania razem.
- Wiążą was uczucia lub przeznaczenie was nimi zwiąże.
- Koledzy z pracy, szkoły czy innego miejsca. Spytaj, jakiego.
- Mogła być Wybranką zamiast ciebie, ale nie przeszła jakiegoś testu. Powiedz, w jaki sposób zawiodła.
- Uratowałaś jej życie, gdy nie wiedziała o istnieniu potworów. Powiedz, przed czym ją uratowałaś.

ROZWÓJ POSTACI

Gdy zaznaczysz wszystkie pola doświadczenia, rozwijasz się. Wymaż zaznaczenia i wybierz rozwinięcie z poniższej listy.

ROZWINIĘCIA

- ☐ Dodaj +1 do Dziwu, maks. +3
- ☐ Dodaj +1 do Spokoju, maks. +3
- ☐ Dodaj +1 do Hartu, maks. +3
- ☐ Dodaj +1 do Sprytu, maks. +3
- ☐ Dodaj +1 do Uroku, maks. +3
- ☐ Weź nowy ruch Wybranki
- ☐ Weź nowy ruch Wybranki
- ☐ Zdobądź Sojusznika
- ☐ Weź ruch innej Roli
- ☐ Weź ruch innej Roli

Gdy rozwiniesz się *pięć* razy możesz wybierać rozwinięcia zaawansowane. Są opisane poniżej.

ROZWINIĘCIA ZAAWANSOWANE

- ☐ Dodaj +1 do dowolnego współczynnika, maks. +3.
- ☐ Zmień Rolę tego łowcy.
- ☐ Stwórz innego Łowcę i graj nim razem z tym.
- ☐ Oznacz dwa podstawowe ruchy jako zaawansowane.
- ☐ Oznacz dwa inne podstawowe ruchy jako zaawansowane.
- ☐ Wyślij tego Łowcę na bezpieczną emeryturę.
- ☐ Usuń jedną z cech fatum i (jeśli chcesz) jedną cechę heroiczną. Udało ci się zmienić ten aspekt swojego przeznaczenia.

_____,

MŚCICIELKA/MŚCICIEL

Zabrali tych, których kochałem. Wtedy brakowało mi sił, by walczyć, ale uczyłem się, trenowałem, a teraz jestem gotowy oczyścić świat z ich skazy. Zabiję wszystkich. To wszystko, co mi zostało.

- ○ **UROK**
  - *Manipuluj kimś*
- ○ **SPOKÓJ**
  - *Działaj pod presją*
  - *Wspieraj*
- ○ **SPRYT**
  - *Badaj tajemnicę*
  - *Ogarnij problem*
- ○ **HART**
  - *Daj wycisk*
  - *Chroń kogoś*
- ○ **DZIW**
  - *Użyj magii*

FUKS

Zaznacz fuksa, by zmienić wynik rzutu na 12 *lub* uniknąć obrażeń.

Fart ☐☐☐☐☐☐☐ Zguba

OBRAŻENIA

Gdy zaznaczasz 4 lub więcej, zaznacz Niestabilne.

Sprawny ☐☐☐|☐☐☐☐ Umierający

Niestabilny: ☐

(Niestabilne obrażenia pogarszają się z czasem)

DOŚWIADCZENIE

Doświadczenie: ☐☐☐☐☐

Za każdym razem gdy wyrzucisz 6 lub mniej, lub gdy każe Ci ruch, zaznacz doświadczenie.

RUCHY

Dysponujesz wszystkimi podstawowymi ruchami, dostajesz też trzy z ruchów Mścicielki. Masz ten:

- ■ **Znam swój cel:** dostajesz ciągłe +1, gdy wiesz, że badasz, ścigasz lub walczysz z rodzajem potwora, który skrzywdził twoich bliskich.

I wybierz dwa z tych:

- ☐ **Berserk**: bez względu na to, ile obrażeń otrzymasz, utrzymujesz się na nogach do końca trwającej walki. Podczas walki Strażnik nie może używać ruchów obrażeń na tobie, a ty nie możesz zginąć. Gdy walka się skończy, wszystkie efekty obrażeń zaczynają działać.
- ☐ **NIGDY WIĘCEJ**: w walce możesz **chronić kogoś** bez rzutu, tak jakbyś wyrzuciła 10+, ale wtedy nie możesz „otrzymać mniej obrażeń".
- ☐ **Co mnie nie zabije...**: jeśli w walce otrzymałeś obrażenia, masz ciągłe +1 do jej końca.
- ☐ **Zapał**: gdy **manipulujesz kimś**, rzucasz +Hart zamiast +Urok.
- ☐ **Bezpieczeństwo przede wszystkim**: domajstrowałaś dodatkową ochronę do twojego sprzętu, dając sobie +1 pancerza (do maksymalnie 2-pancerza).
- ☐ **Chałupnicza chirurgia**: gdy **udzielasz komuś** (w tym sobie) **pierwszej pomocy na szybko**, rzuć +Spokój. Przy 10+ wszystko w porządku, liczy się to jako normalna pierwsza pomoc, a dodatkowo stabilizujesz ranę i leczysz 1 obrażenie. Przy 7-9 liczy się jako normalna pierwsza pomoc i wybierz jedno z:
  - Stabilizujesz rany ale pacjent otrzymuje jednorazowe -1.
  - Wylecz 1 obrażenie i ustabilizuj na teraz, ale potem rana wróci jako 2-obrażenia i znów będzie niestabilna.
  - Wylecz 1 obrażenie i ustabilizuj, ale pacjent ma ciągłe -1, póki to nie zostanie porządnie doleczone.
- ☐ **Kwestia sprzętu**: walcząc swoją ikoniczną bronią (patrz Sprzęt), dostajesz +1 do **dawania wycisku**.

SPRZĘT

Wybierz jedną ikoniczną broń i dwie praktyczne bronie.

Masz odzież ochronną pasującą do twojego stroju wartą 1-pancerz.

Jeśli chcesz możesz mieć klasyczny samochód, klasyczny motocykl, niepozorną furgonetkę lub niepozornego dostawczaka.

Ikoniczne bronie, *wybierz jedną*:

- ☐ Spiłowana strzelba (3-obrażenia wręcz/z bliska krwawa głośna przeładowywana)
- ☐ Działko ręczne (3-obrażenia z bliska głośne)
- ☐ Nóż do walki (2-obrażenia wręcz cichy)
- ☐ Wielki miecz lub wielki topór (3-obrażenia wręcz krwawy ciężki)
- ☐ Broń specjalnie na twoich wrogów (np. kołki i młotek na wampiry, srebrny sztylet na wilkołaki itp.) 4-obrażenia na konkretną istotę, 1-obrażenia na inne, cechy ustalone ze Strażnikiem.
- ☐ Zaczarowany sztylet (2-obrażenia wręcz magiczny)
- ☐ Piła łańcuchowa (3-obrażenia wręcz krwawa niestabilna głośna)

Praktyczne bronie, *wybierz dwie*:

- ☐ Rewolwer kaliber .38 (2-obrażenia z bliska przeładowanie głośny)
- ☐ 9mm (2-obrażenia z bliska głośny)
- ☐ Strzelba myśliwska (2-obrażenia daleka głośna)
- ☐ Shotgun (3-obrażenia z bliska krwawy)
- ☐ Wielki nóż (1-obrażenia wręcz)
- ☐ Mosiężne kastety (1-obrażenie wręcz do ukrycia)
- ☐ Działko szturmowe (3-obrażenia z bliska obszarowe głośne przeładowywane)

NA POCZĄTEK

By stworzyć swoją postać, najpierw nadaj jej imię. Następnie wybierz wygląd, współczynniki, to, kogo straciłeś, ruchy i sprzęt zgodnie z poniższymi instrukcjami. Na końcu przedstaw się drużynie i wybierz swoją przeszłość.

WYGLĄD - WYBIERZ JEDNO Z KAŻDEJ LISTY:

- Mężczyzna, kobieta, zakryty
- Smutne spojrzenie, lodowate spojrzenie, wściekłe spojrzenie, dystansujące spojrzenie, pozbawione emocji spojrzenie, skrzywdzone spojrzenie, udręczone spojrzenie.
- Nieokreślone ubranie, zużyte ciuchy, codzienne ubranie, strój myśliwski, strój z demobilu, stare ciuchy.

WSPÓŁCZYNNIKI – WYBIERZ JEDNĄ LINIJKĘ:

☐ Urok =0, Spokój +1, Spryt -1, Hart +2, Dziw +1
☐ Urok =0, Spokój =0, Spryt +1, Hart +2, Dziw =0
☐ Urok +1, Spokój =0 , Spryt +1, Hart +2, Dziw -1
☐ Urok -1, Spokój -1, Spryt =0, Hart +2, Dziw +2
☐ Urok +1, Spokój -1, Spryt =0, Hart +2, Dziw +1

KOGO STRACIŁEŚ?

Kogo straciłeś? *Wybierz jedno lub więcej* z:

☐ Rodzic(e): _____
☐ Rodzeństwo: _____
☐ Małżonkę/partnera: _____
☐ Dziecko/dzieci _____
☐ Najlepszą przyjaciółkę: _____

CO JEST WINNE?

Za zgodą Strażnika wybierz rodzaj potwora:

Poluję na: _____

Czemu nie mogłeś ich uratować? *Byłeś (wybierz jedno lub więcej):*

☐ Winny ☐ Słaby ☐ Wypierający
☐ Samolubny ☐ Powolny ☐ Zamieszany
☐ Ranny ☐ Przerażony

PRZEDSTAWIANIE SIĘ

Gdy dojdziesz do tego punktu, poczekaj na resztę, byście wszyscy przedstawili się sobie nawzajem.

Każde z was mówi po kolei. W swojej kolejce przedstaw swoją postać, podając jej imię i wygląd, i powiedz grupie, co o tobie wie.

PRZESZŁOŚĆ

Wybierz jedno z poniższych dla każdego innego Łowcy:

- Pomogła ci w kluczowym momencie twojego poszukiwania zemsty. Powiedz jej, z czym potrzebowałeś pomocy.
- Stanął między tobą a tym, co potrzebowałaś odkryć. Spytaj go, dlaczego.
- Te potwory jej też odebrały przyjaciela lub krewnego. Spytaj ją, kto to był.
- Krewny – bliski lub odległy. Spytaj go, jak jesteście spokrewnieni.
- Uratowałaś jego życie, gdy był żałosnym łowcą-noobem. Zapytaj go, przed czym go uratowałaś.
- Pokazała ci podstawy, gdy uczyłeś się walczyć.
- Widział, jak zupełnie tracisz kontrolę i wpadasz w szał. Powiedz mu, w jakiej sytuacji to było, i spytaj go, jakie szkody spowodowałaś.

ROZWÓJ POSTACI

Gdy zaznaczysz wszystkie pola doświadczenia, rozwijasz się. Wymaż zaznaczenia i wybierz rozwinięcie z poniższej listy.

ROZWINIĘCIA

☐ Dodaj +1 do Hartu, maks. +3
☐ Dodaj +1 do Dziwu, maks. +2
☐ Dodaj +1 do Spokoju, maks. +2
☐ Dodaj +1 do Sprytu, maks. +2
☐ Weź nowy ruch Mściciela
☐ Weź nowy ruch Mściciela
☐ Uzyskaj Siedzibę, taką jak ma Ekspert, z dwiema opcjami
☐ Dodaj do swojej Siedziby jeszcze jedną opcję
☐ Weź ruch innej Roli
☐ Weź ruch innej Roli

Gdy rozwiniesz się *pięć* razy możesz wybierać rozwinięcia zaawansowane. Są opisane poniżej.

ROZWINIĘCIA ZAAWANSOWANE

☐ Dodaj +1 do dowolnego współczynnika, maks. +3.
☐ Zmień Rolę tego łowcy.
☐ Stwórz innego Łowcę i graj nim razem z tym.
☐ Oznacz dwa podstawowe ruchy jako zaawansowane.
☐ Oznacz dwa inne podstawowe ruchy jako zaawansowane.
☐ Wyślij tego Łowcę na bezpieczną emeryturę.
☐ Znajdujesz trop potwora, który odebrał ci bliskich. Strażnik musi uczynić go tematem kolejnej Tajemnicy.
☐ Zmień cel swojej zemsty. Wybierz inny gatunek potwora: **znam swój cel** od teraz odnosi się do niego.

_____,

PROFESJONALISTKA/ PROFESJONALISTA

To trochę dziwne, gdy polujesz na potwory na etacie. No ale właśnie taką pracę zaczęłam, gdy się tu zatrudniłam. Płacą dobrze i opiekują się pracownikami. Jak to mówią, „nie musisz być szalony, by tu pracować, ale to na pewno pomoże!”

○ **UROK**
- *Manipuluj kimś*

○ **SPOKÓJ**
- *Działaj pod presją*
- *Wspieraj*

○ **SPRYT**
- *Badaj tajemnicę*
- *Ogarnij problem*

○ **HART**
- *Daj wycisk*
- *Chroń kogoś*

○ **DZIW**
- *Użyj magii*

FUKS

Zaznacz fuksa, by zmienić wynik rzutu na 12 *lub* uniknąć obrażeń.

Fart ☐☐☐☐☐☐☐ Zguba

OBRAŻENIA

Gdy zaznaczasz 4 lub więcej, zaznacz Niestabilne.

Sprawny ☐☐☐|☐☐☐☐ Umierający

Niestabilny: ☐

(Niestabilne obrażenia pogarszają się z czasem)

DOŚWIADCZENIE

Doświadczenie: ☐☐☐☐☐

Za każdym razem gdy wyrzucisz 6 lub mniej, lub gdy każe Ci ruch, zaznacz doświadczenie.

RUCHY

Dysponujesz wszystkimi podstawowymi ruchami, dostajesz też cztery z ruchów Zawodowca.

Masz ten:

■ Gdy **kontaktujesz się z Organizacją** prosząc o wsparcie lub sprzęt bądź tłumacząc porażkę, rzuć +Spryt. Przy 10+ jest w porządku – zatwierdzają twoją prośbę o sprzęt czy personel lub nie zauważają pomyłki. Przy 7-9 nie jest do końca w porządku – przełożeni mogą się na tobie wyżyć i może będą jakieś konsekwencje, ale dostajesz to, czego wymaga zadanie. Przy porażce jest źle: mogą cię zawiesić lub wszcząć śledztwo w twojej sprawie albo po prostu wypadasz z łask. Nie możesz liczyć na żadną pomoc, póki tego nie uporządkujesz.

I wybierz trzy z tych:

☐ **Zduś to w sobie**: gdy chcesz możesz dostać premię maksymalnie +3 do **działania pod presją**. Za każde +1, które dostaniesz, Strażnik zatrzymuje 1. Potem może wydać te zatrzymania – jedno za jedno – by dać ci -1 do dowolnego ruchu *poza* **działaniem pod presją**.

☐ **Niewzruszony**: dostajesz +1 do Spokoju (maksymalna wartość +3).

☐ **Czujność w walce**: zawsze wiesz, co się wokół ciebie dzieje i na co uważać. Dostajesz +1 pancerza (do maksymalnie 2-pancerza) w dodatku do tego, co zapewnia twój sprzęt.

☐ **Nie zostawić nikogo**: w walce gdy **pomagasz komuś uciec**, rzuć +Spryt. Przy 10+ wyciągasz ich bez problemu. Przy 7-9 albo wyciągasz ich, albo nie otrzymujesz obrażeń – twój wybór. Przy porażce nie wyciągasz ich i przyciągasz uwagę kogoś wrogiego.

☐ **Taktyczny geniusz**: gdy **ogarniasz problem** możesz rzucić +Spokój zamiast +Spryt.

☐ **Medyk**: masz pełen zestaw do pierwszej pomocy i przeszkolenie w leczeniu ludzi. **Gdy udzielasz pierwszej pomocy**, rzuć +Spokój. Przy 10+ pacjent jest ustabilizowany i wyleczony z 2 obrażeń. Przy 7-9 wybierz: wylecz 2 obrażenia lub ustabilizuj rany. Przy porażce zadajesz dodatkowe obrażenie. Ten ruch zastępuje standardową pierwszą pomoc.

☐ **Mobilność**: masz ciężarówkę, vana lub samochód zbudowany z myślą o polowaniu na potwory. Wybierz jego dwie dobre cechy i jedną złą.

Dobre cechy: przestronny, sprzęt do podsłuchu, szybki, skryty, wzbudza lęk, stylowy, ze sprzętem medycznym, jest gdzie spać, narzędzia, ukryte bronie, anonimowy, opancerzony (+1 pancerz we wnętrzu), wytrzymały, klatka na potwory.

Zła cecha: głośny, rzuca się w oczy, kapryśny, podniszczony, duże spalanie benzyny, niewygodny, wolny, stary.

SPRZĘT

Wybierz jedną poważną broń i dwie zwykłe bronie.

Dostajesz jako ochronę *albo* kamizelkę kuloodporną (1-pancerz ukryta), *albo* pancerz bojowy (2-pancerz ciężki).

Poważne bronie *(wybierz jedną):*

☐ Działko szturmowe (3-obrażenia z bliska obszarowe głośne przeładowywane)
☐ Wyrzutnia granatów (4-obrażenia daleka obszarowa krwawa głośna przeładowywana)
☐ Snajperka (4-obrażenia daleka)
☐ Granaty (4-obrażenia z bliska obszarowe krwawe głośne)
☐ Pistolet maszynowy (3-obrażenia z bliska obszarowy głośny przeładowywany)

Zwykłe bronie *(wybierz dwie):*

☐ Rewolwer kaliber .38 (2-obrażenia z bliska przeładowanie głośny)
☐ 9mm (2-obrażenia z bliska głośny)
☐ Strzelba myśliwska (2-obrażenia daleka głośna)
☐ Shotgun (3-obrażenia z bliska krwawy)
☐ Wielki nóż (1-obrażenia wręcz)
☐ Mosiężne kastety (1-obrażenie wręcz do ukrycia)

ORGANIZACJA

Zdecyduj, kim są ci, dla których pracujesz. To nieoficjalnie finansowany wydział rządu, tajna jednostka wojskowa, skryta jednostka policji, czyjaś prywatna krucjata, korporacja, zespół naukowy czy co?

Czy cel Organizacji to: niszczyć potwory, badać zjawiska nadnaturalne, chronić ludzi, zdobyć potęgę czy coś jeszcze innego?

Wybierz dwie cechy zasobów Organizacji i dwie cechy jej wad:

Zasoby *(wybierz dwa):*

- ☐ Dobrze uzbrojona
- ☐ Dobrze finansowana
- ☐ Rygorystyczne szkolenie
- ☐ Oficjalne wpływy
- ☐ Tajne tożsamości
- ☐ Mnóstwo biur
- ☐ Dobrze poinformowana
- ☐ Uznany autorytet
- ☐ Niezwykłe technogadżety
- ☐ Ekipy wsparcia

Wady *(wybierz dwie):*

- ☐ Podejrzana motywacja
- ☐ Biurokracja
- ☐ Tajna hierarchia
- ☐ Niejasne misje
- ☐ Wrodzy przełożeni
- ☐ Rywalizacja między wydziałami
- ☐ Cięcia budżetowe
- ☐ Nie bierze jeńców
- ☐ Zawsze łapie żywcem

NA POCZĄTEK

By stworzyć swoją postać, najpierw nadaj jej imię. Następnie wybierz wygląd, współczynniki, organizację, ruchy i sprzęt zgodnie z poniższymi instrukcjami. Na końcu przedstaw się drużynie i wybierz swoją przeszłość.

WYGLĄD - WYBIERZ JEDNO Z KAŻDEJ LISTY:

- Mężczyzna, kobieta, zakamuflowany
- Umięśniona twarz, twarz pokryta bliznami, nieogolona twarz, miękka twarz, młoda twarz, stara twarz, twarz pełna determinacji
- Garnitur szyty na miarę, pomięty garnitur, perfekcyjny garnitur, użytkowy kombinezon, mundur polowy, mundur paramilitarny, fartuch laboratoryjny.

WSPÓŁCZYNNIKI – WYBIERZ JEDNĄ LINIJKĘ:

- ☐ Urok =0, Spokój +2, Spryt -1, Hart +2, Dziw -1
- ☐ Urok -1, Spokój +2, Spryt +1, Hart +1, Dziw =0
- ☐ Urok +1, Spokój +2 , Spryt +1, Hart -1, Dziw =0
- ☐ Urok -1, Spokój +2, Spryt +1, Hart =0, Dziw +1
- ☐ Urok =0, Spokój +2, Spryt +2, Hart -1, Dziw -1

PRZEDSTAWIANIE SIĘ

Gdy dojdziesz do tego punktu, poczekaj na resztę, byście wszyscy przedstawili się sobie nawzajem.
Każde z was mówi po kolei. W swojej kolejce przedstaw swoją postać, podając jej imię i wygląd, i powiedz grupie, co o tobie wie.

PRZESZŁOŚĆ

Wybierz jedno z poniższych dla każdego innego Łowcy:

- Ta znajomość ma szansę stać się czymś więcej. Na razie się nie stała.
- Jest na liście obserwowanych przez Organizację i masz na niego oko.
- Jesteście spokrewnieni. Powiedz, jak blisko.
- Spotkaliście się na misji i pracowaliście razem nieoficjalnie, ale skutecznie.
- Pracował wcześniej z Organizacją i ma dobrą reputację.
- Byliście przyjaciółmi podczas treningu, nim Organizacja cię zwerbowała. Może w wojsku, może w służbach porządkowych lub w czymś dziwniejszym: ustalcie wspólnie szczegóły.
- Wyciągnęła cię (i może twoją ekipę) z totalnie nieudanej misji.
- Byłeś wysłany, by „zająć się nią" jako zagrożeniem celów Organizacji. Powiedz jej, jak to rozwiązałeś.

ROZWÓJ POSTACI

Gdy zaznaczysz wszystkie pola doświadczenia, rozwijasz się. Wymaż zaznaczenia i wybierz rozwinięcie z poniższej listy.

ROZWINIĘCIA

- ☐ Dodaj +1 do Spokoju, maks. +3
- ☐ Dodaj +1 do Uroku, maks. +2
- ☐ Dodaj +1 do Hartu, maks. +2
- ☐ Dodaj +1 do Sprytu, maks. +2
- ☐ Weź nowy ruch Zawodowca
- ☐ Weź nowy ruch Zawodowca
- ☐ Dodaj do swojej Organizacji nową cechę zasobów *lub* zmień cechę wad
- ☐ Dostań dowodzenie nad grupą łowców potworów z Organizacji
- ☐ Weź ruch innej Roli
- ☐ Weź ruch innej Roli

Gdy rozwiniesz się *pięć* razy możesz wybierać rozwinięcia zaawansowane. Są opisane poniżej.

ROZWINIĘCIA ZAAWANSOWANE

- ☐ Dodaj +1 do dowolnego współczynnika, maks. +3.
- ☐ Zmień Rolę tego łowcy.
- ☐ Stwórz innego Łowcę i graj nim razem z tym.
- ☐ Oznacz dwa podstawowe ruchy jako zaawansowane.
- ☐ Oznacz dwa inne podstawowe ruchy jako zaawansowane.
- ☐ Wyślij tego Łowcę na bezpieczną emeryturę.
- ☐ Zatrudnij część lub wszystkich pozostałych łowców w Organizacji. Dostają ruch **kontaktowanie się z Organizacją**, a także pensję i inne prawa pracownika.