

POTWÓR TYGODNIA

QuickStart **PL**



Zbiórka społecznościowa na

POTWORA TYGODNIA

wciąż trwa!

Wesprzyj na:

[HTTPS://WSPIERAM.TO/POTWOR](https://wspieram.to/potwor)

Masz czas tylko do 10.01.2020!



ŚCIAGA DLA ŁOWCÓW

Ten dokument opisuje większość reguł, którym podlegają wszyscy Łowcy. W zupełności wystarczy do rozegrania sesji początkującymi bohaterami.

TESTY

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

CELE ŁOWCY

- Zachowuj się jak bohater tej historii (bo nim jesteś).
- Wykuj swoje przeznaczenie.
- Znajdź te cholerne potwory i je powstrzymaj.
- Odgrywaj swojego Łowcę jak prawdziwego człowieka.

PODSTAWOWE RUCHY

DAJ WYCISK

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

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

Przy 10+ wybierz dodatkowo:

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

DZIAŁAJ POD PRESJĄ

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

Przy 10+ robisz to, co chciałeś.

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

WSPIERAJ

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

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

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

BADAJ TAJEMNICĘ

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

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

MANIPULUJ KIMŚ

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

Przy normalnej osobie:

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

Przy innym Łowcy:

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

Potworami i poplecznikami nie da się manipulować.

CHRON KOGOŚ

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

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

Przy 10+ wybierz dodatkowo:

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

OGARNIJ PROBLEM

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

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

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

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

UŻYJ MAGII

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

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

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

EFEKTY

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

WADY

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

STRAŻNIK MOŻE POWIEDZIEĆ, ŻE...

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

WIELKA MAGIA

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

Strażnik może wymagać:

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

Gdy spełnisz te wymagania, czar udaje się.

OBRAŻENIA

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

Stopień obrażeń zależy od tego, ile ich otrzymałeś:

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

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

LECZENIE

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

Masz także szansę uleczyć się po rozegraniu tajemnicy.

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



PRZYKŁADOWE ROLE

Poniżej znajdziecie 4 spośród Ról, które będą dostępne w *Potworze Tygodnia*. Rola to jednocześnie klasa i karta postaci, opis każdej z nich prowadzi gracza przez reguły tworzenia postaci. Większość reguł, do których Role się odnoszą, znajdziecie w części *Ściągą dla Łowców*.

NIEBIANKA/NIEBIANIN

Jam jest Światłością, jam jest Mieczem.

Niosę słabym ochronę przed Ciemnością.

Wszelkie Zło się mnie lęka, bo jestem jego zgubą.

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

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.

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 trafiać 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 choroby. Przy porażce twoja aura powoduje nowe obrażenia.
- ☐ **Odpędzenie zła:** możesz **wygnąć pobliską nienaturalną istotę**. Rzuć +Hart. Przy 10+ jest wygnana. Przy 7-9 to chwilę 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 zwarcu/wręcz.

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.)

PRZEDSTAWIANIE SIĘ

Gdy dojdiesz 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) wezwiała 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.

FUKS

Możesz zakreślić pola Fuksa by zmienić wynik rzutu, który właśnie zrobiłeś, na 12 *lub* zmienić ranę, którą właśnie otrzymałeś, na 0-obrażeń. Gdy wypełnisz wszystkie pola Fuksa, twoje szczęście się skończy.

W porządku ☐☐☐ ☐ ☐☐☐ Zgubiony

OBRAŻENIA

Gdy otrzymujesz obrażenia, zakreśl odpowiednią liczbę pól. Gdy dostaniesz czwarte obrażenie, zakreśl „niestabilny”.

Sprawny ☐☐☐ | ☐☐☐☐ Umierający

Niestabilny: ☐ (*Niestabilne obrażenia są z czasem coraz gorsze*)

ROZWÓJ POSTACI

Doświadczenie: ☐☐☐☐☐

Gdy wyrzucisz 6 lub mniej lub gdy ruch tak mówi zaznacz pole doświadczenia.

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

ROZWINIĘCIA

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Dodaj +1 do Hartu, maks. +3 | <input type="checkbox"/> Uzyskaj sojusznika – |
| <input type="checkbox"/> Dodaj +1 do Spokoju, maks. +2 | pomniejsze niebiańskie |
| <input type="checkbox"/> Dodaj +1 do Uroku, maks. +2 | stworzenie zesłane, by |
| <input type="checkbox"/> Dodaj +1 do Sprytu, maks. +2 | pomóc w Twojej misji |
| <input type="checkbox"/> Dodaj +1 do Dziwu, maks. +2 | <input type="checkbox"/> Weź ruch innej Roli |
| <input type="checkbox"/> Weź nowy ruch Niebianina | <input type="checkbox"/> Weź ruch innej Roli |
| <input type="checkbox"/> Weź nowy ruch Niebianina | |

Gdy rozwinięsz 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.

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

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 zostałeś jedną z tych dobrych parałów 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 zajmowałaś się tą istotą (lub jej gatunkiem), czego się nauczyłaś?
 - 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 jedno-razowe +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**.
- ☐ **Zakłęcia 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. **Gdy 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 niezbędnymi 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):

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Młotek i drewniane kołki
(3-obrażenia w zwarcu
powolny drewniany) | <input type="checkbox"/> Miecz z zimnego żelaza
(2-obrażenia wręcz
krwawy żelazny) |
| <input type="checkbox"/> Srebrny miecz (2-obrażenia
wręcz krwawy srebrny) | <input type="checkbox"/> Błogosławiony nóż (2-obra-
żenia wręcz święty) |

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Magiczny sztylet (2-obrazienia wręcz magiczny) | <input type="checkbox"/> Magnum (3-obrazienia w pobliżu przeładowania głośne) |
| <input type="checkbox"/> Torba juju (1-obrazienia na dystans magiczna) | <input type="checkbox"/> Shotgun (3-obrazienia w pobliżu krwawy głośny) |
| <input type="checkbox"/> Miotacz ognia (3-obrazienia w pobliżu ognisty ciężki niestabilny) | |

PRZEDSTAWIANIE SIĘ

Gdy dojdiesz 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.

FUKS

Możesz zakreślić pola Fuksa by zmienić wynik rzutu, który właśnie zrobiłeś, na 12 lub zmienić ranę, którą właśnie otrzymałeś, na 0-obrazień. Gdy wypełnisz wszystkie pola Fuksa, twoje szczęście się skończy.

W porządku ☐☐☐ ☐☐☐☐ Zgubiony

OBRAŻENIA

Gdy otrzymujesz obrażenia, zakreśl odpowiednią liczbę pól. Gdy dostaniesz czwarte obrażenie, zakreśl „niestabilny”.

Sprawny ☐☐☐ | ☐☐☐☐ Umierający

Niestabilny: ☐ (*Niestabilne obrażenia są z czasem coraz gorsze*)

ROZWÓJ POSTACI

Doświadczenie: ☐☐☐☐☐

Gdy wyrzucisz 6 lub mniej lub gdy ruch tak mówi zaznacz pole doświadczenia.

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

ROZWINIĘCIA

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Dodaj +1 do Sprytu, maks. +3 | <input type="checkbox"/> Dodaj nową opcję do swojej Siedziby |
| <input type="checkbox"/> Dodaj +1 do Spokoju, maks. +2 | <input type="checkbox"/> Dodaj nową opcję do swojej Siedziby |
| <input type="checkbox"/> Dodaj +1 do Uroku, maks. +2 | <input type="checkbox"/> Weź ruch innej Roli |
| <input type="checkbox"/> Dodaj +1 do Dziwu, maks. +2 | <input type="checkbox"/> Weź ruch innej Roli |
| <input type="checkbox"/> Weź nowy ruch Eksperta | |
| <input type="checkbox"/> Weź nowy ruch Eksperta | |

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.

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.
- Złowróbna 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

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!

PROPOZYCJE GATUNKÓW POTWORÓW

- **Wampir:** *klątwa:* pożywanie się (krew lub siły życiowe). *Naturalne ataki:* podstawa: wysysanie życia lub kły; dodaj do podstawy +1 obrażenie. *Ruchy:* Nieśmiertelny lub Niespożyta witalność; Kontrola umysłu.
- **Wilkołak:** *klątwa:* wrażliwość (srebro). *Naturalne ataki:* podstawa: kły i podstawa: pazury. *Ruchy:* Zmiennekształtny (w wilka i/lub człowieka-wilka); Szpony bestii lub Przekłeta siła.
- **Duch:** *klątwa:* wrażliwość (sól). *Naturalne ataki:* podstawa: magiczna moc; dodaj do podstawy zasięg wręcz. *Ruchy:* Bezcielesny, Nieśmiertelny.
- **Fae:** *klątwa:* czysta pasja (radość). *Naturalne ataki:* podstawa: magiczna moc; dodaj do podstawy ignorowanie pancerza. *Ruchy:* Lot, Nadnaturalna szybkość.
- **Demon:** *klątwa:* czysta pasja (okrucieństwo). *Naturalne ataki:* podstawa: pazury, +1 obrażenie do pazurów. *Ruchy:* Mroczny dyplomata, Niespożyta witalność.
- **Ork:** *klątwa:* mroczny mistrz (wuc orkuf). *Naturalne ataki:* podstawa: kły; dodaj do kłów ignorowanie pancerza. *Ruchy:* Przekłeta siła, Mroczny dyplomata.
- **Zombie:** *klątwa:* czysta pasja (głód), żerowanie (ciało lub mózgi). *Naturalne ataki:* podstawa: kły; dodaj do kłów +1 obrażenie. *Ruchy:* Nieśmiertelny; Niespożyta witalność.

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 zwarcu)
- ☐ Podstawa: pazury (2-obrażenia wręcz)
- ☐ Podstawa: magiczna moc (1-obrażenie w pobliżu)
- ☐ Podstawa: wyssanie życia (1-obrażenie w zwarcu wyssanie życia)
- ☐ Dodatek: dodaj do podstawy +1 obrażenie
- ☐ Dodatek: dodaj do podstawy ignorowanie pancerza
- ☐ Dodatek: dodaj inny zasięg do podstawy (w zwarcu, 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**.
- ☐ **Przekłeta 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 ciągle +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)

PRZEDSTAWIANIE SIĘ

Gdy dojdiesz 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.

FUKS

Możesz zakreślić pola Fuksa by zmienić wynik rzutu, który właśnie zrobiłeś, na 12 *lub* zmienić ranę, którą właśnie otrzymałeś, na 0-obrażeń. Gdy wypełnisz wszystkie pola Fuksa, twoje szczęście się skończy.

W porządku ☐☐☐ ☐ ☐☐☐ Zgubiony

OBRAŻENIA

Gdy otrzymujesz obrażenia, zakreśl odpowiednią liczbę pól. Gdy dostaniesz czwarte obrażenie, zakreśl „niestabilny”.

Sprawny ☐☐☐☐ | ☐☐☐☐ Umierający

Niestabilny: ☐ (*Niestabilne obrażenia są z czasem coraz gorsze*)

ROZWÓJ POSTACI

Doświadczenie: ☐☐☐☐☐

Gdy wyrzucisz 6 lub mniej lub gdy ruch tak mówi zaznacz pole doświadczenia.

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

ROZWINIĘCIA

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Dodaj +1 do Hartu, maks. +2 | <input type="checkbox"/> Uzyskaj Siedzibę, |
| <input type="checkbox"/> Dodaj +1 do Spokoju, maks. +2 | taką jak ma Ekspert, |
| <input type="checkbox"/> Dodaj +1 do Uroku, maks. +2 | z dwiema opcjami |
| <input type="checkbox"/> Dodaj +1 do Sprytu, maks. +2 | <input type="checkbox"/> Weź nową opcję naturalnego ataku |
| <input type="checkbox"/> Weź nowy ruch Potwora | <input type="checkbox"/> Weź ruch innej Roli |
| <input type="checkbox"/> Weź nowy ruch Potwora | <input type="checkbox"/> Weź ruch innej Roli |

Gdy rozwiniiesz 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.

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

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 starożytnych broni do walki wręcz zadajesz +1 obrażenia i dostajesz +1, gdy **chronisz kogoś**.
- ☐ **Mistyk:** za każdym razem, gdy skutecznie **używasz magii**, dostajesz jednorazowe +1.
- ☐ **Wieszczanie:** 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. Wyдай 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, dostajesz on +2 zamiast +1.
- ☐ **Stara dobra czarna magia:** gdy **używasz magii** możesz jako efekt ruchu zadać jedno pytanie z ruchu **badaj tajemnicę**.

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):

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Dużo informacji | <input type="checkbox"/> Elastyczna strategia |
| <input type="checkbox"/> Starożytna wiedza | <input type="checkbox"/> Możliwość awansu |
| <input type="checkbox"/> Magiczna wiedza | <input type="checkbox"/> Wżęta w społeczeństwo |
| <input type="checkbox"/> Sztuki walki | <input type="checkbox"/> Bogata |
| <input type="checkbox"/> Nowoczesna | <input type="checkbox"/> Bajeranckie gadżety |
| <input type="checkbox"/> Ma komórki wszędzie | <input type="checkbox"/> Magiczne przedmioty |
| <input type="checkbox"/> Świeckie wpływy | |

Złe tradycje (wybierz jedną):

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Podejrzane motywy | <input type="checkbox"/> Surowe prawa |
| <input type="checkbox"/> Ograniczana tradycją | <input type="checkbox"/> Tajemne śluby |
| <input type="checkbox"/> Krótkowzroczna | <input type="checkbox"/> Pełne posłuszeństwo |
| <input type="checkbox"/> Paranoiczna i skryta | <input type="checkbox"/> Despotyczni przywódcy |
| <input type="checkbox"/> Brak możliwości awansu | <input type="checkbox"/> Przestarzały sprzęt |
| <input type="checkbox"/> Podzielona na frakcje | <input type="checkbox"/> Biedna |

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):

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Miecz (2-obrażenia wręcz krwawy) | <input type="checkbox"/> Nunczaku (1-obrażenie wręcz szybkie) |
| <input type="checkbox"/> Topór (2-obrażenia wręcz krwawy) | <input type="checkbox"/> Włócznia (2-obrażenia wręcz /z bliska) |
| <input type="checkbox"/> Wielki miecz (3-obrażenia wręcz krwawy ciężki) | <input type="checkbox"/> Maczuga (2-obrażenia wręcz krwawa) |
| <input type="checkbox"/> Wielki topór (3-obrażenia wręcz krwawy wolny ciężki) | <input type="checkbox"/> Kusza (2-obrażenia z bliska wolna) |
| <input type="checkbox"/> Srebrny nóż (1-obrażenie wręcz srebrny) | |

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

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Rewolwer kaliber .38 (2-obrażenia z bliska przeładowanie głośny) | <input type="checkbox"/> 9mm (2-obrażenia z bliska głośny) |
| | <input type="checkbox"/> Snajperka (3-obrażenia daleka) |

☐ Magnum (3-obrażenia z bliska przeładowanie głośny)

☐ Shotgun (3-obrażenia z bliska krwawy)

PRZEDSTAWIANIE SIĘ

Gdy dojdiesz do tego punktu, poczekaj na resztę, będziecie 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 sekcje. 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 prorocztwach ale jego rola nie jest określona.
- Była członkini Sekty, ale wciąż się przyjańnicie. Zapytaj, czemu odeszła lub ją wyrzucili.
- Spotkaliście się badając magiczne dziwactwa i od tej pory jesteście towarzyszami w Nieznanym.

FUKS

Możesz zakreślić pola Fuksa by zmienić wynik rzutu, który właśnie zrobiłeś, na 12 *lub* zmienić ranę, którą właśnie otrzymałeś, na 0-obrażen. Gdy wypełnisz wszystkie pola Fuksa, twoje szczęście się skończy.

W porządku ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ Zgubiony

OBRAŻENIA

Gdy otrzymujesz obrażenia, zakreśl odpowiednią liczbę pól. Gdy dostaniesz czwarte obrażenie, zakreśl „niestabilny”.

Sprawny ☐☐☐☐ | ☐☐☐☐ Umierający

Niestabilny: ☐ (*Niestabilne obrażenia są z czasem coraz gorsze*)

ROZWÓJ POSTACI

Doświadczenie: ☐☐☐☐☐

Gdy wyrzucisz 6 lub mniej lub gdy ruch tak mówi zaznacz pole doświadczenia.

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

ROZWINIĘCIA

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Dodaj +1 do Dziwu, maks. +3 | <input type="checkbox"/> Uzyskaj dowodzenie nad twoją komórką Sekty |
| <input type="checkbox"/> Dodaj +1 do Spokoju, maks. +2 | <input type="checkbox"/> Uzyskaj wsparcie zespołu z Sekty, którym możesz dowodzić |
| <input type="checkbox"/> Dodaj +1 do Hartu, maks. +2 | <input type="checkbox"/> Weź ruch innej Roli |
| <input type="checkbox"/> Dodaj +1 do Sprytu, maks. +2 | <input type="checkbox"/> Weź ruch innej Roli |
| <input type="checkbox"/> Weź nowy ruch Wta-jemniczonego | |
| <input type="checkbox"/> Weź nowy ruch Wta-jemniczonego | |

Gdy rozwiniiesz 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.



TAJEMNICA: CZAS MINAŁ!

To pierwsza Tajemnica, którą możesz poprowadzić, jeśli nie masz czasu przygotować własnej.

Ta Tajemnica, jak każda, zakłada, że pewne rzeczy są prawdą w waszej kampanii. Czytając ją zdecyduj, czy pasuje to do twojej wizji. W tym wypadku chodzi o istnienie krainy Fae (oraz jej mieszkańców, którzy wywołują kłopoty w Handfast).

ZARYS TAJEMNICY

Wioska Handfast jest związana dawnym paktem z Oberonem, Królem Fae. W zamian za jego błogosławieństwa zdrowia i dobrobytu miasteczko ma co czterdzieści lat, w przesilenie letnie, podarować ukochane dziecko.

Pakt był przestrzegany przez wieki, ale zawierucha dwudziestego wieku sprawiła, że w Handfast nie został nikt, kto o nim pamięta. Ostatnie dziecko zostało przekazane Oberonowi czterdzieści lat i jeden dzień temu. Jest wściekły i wymierzył karę za zerwanie paktu.

ZAHACZKI

Łowcy wpadną na trop tajemnicy dzięki następującym wydarzeniom w Handfast i na okolicznych farmach.

- Seria nietypowych zjawisk pogodowych: letnia fala gorąca, tornado, powódź.
- Regularne napaści na osoby chodzące samemu po nocy, które zostały pobite i otrzymały jedno cięcie, ale nie pamiętają ataku ani napastnika. W ostatnim tygodniu to wydarzyło się cztery razy.
- Wieści z licznych domów w mieście o błyskawicznie psującym się jedzeniu, tępiących się nożach, latających przedmiotach i zawożdżających urządzeniach.

ODLICZANIE

Dzień	Oberon każe Violet (odmieńcowi) i Kościochrupowi (czerwonemu czepcowi) sprawiać kłopoty w Handfast.
Wieczór	Violet znajduje najukochańsze dziecko w mieście.
Zmierzch	Violet i Kościochrup porywają najukochańsze dziecko.
Zmrok	Oberon spuszcza Kościochrupa ze smyczy. Stwór zabija wielu ludzi.
Noc	Kościochrup zakłada legowisko w ratuszu, zabijając przy okazji więcej ludzi.
Północ	reszta mieszkańców musi uciekać lub zostanie zjedzona.

UWAGI

Ta Tajemnica jest nietypowa pod tym względem, że najpotężniejszy nadnaturalny byt w niej – Oberon – nie jest Potworem, którego trzeba pokonać – nim jest czerwony czepiec Kościochrup. To Oberon zapoczątkował pewne wydarzenia, ale Kościochrup stanowi bezpośrednie zagrożenie dla miasta i Łowców. Typy zagrożeń określa ich rola w Tajemnicy, więc w tej Oberon jest „poplecznikiem” choć tak naprawdę to on tu rządzi.

Poza pokonaniem Kościochrupa ta tajemnica ma kilka innych wątków, które Łowcy mogą chcieć rozwiązać:

- Oberon zaspokaja swoją żądzę zemsty wywołaną zdradą miasteczka, ale dla niego to drobna zdrada. Jeśli Łowcy zaproponują jakąś rekompensatę, Fae zostawi miasto w spokoju. Sprytni łowcy mogą nawet argumentować, że to, co już się w mieście wydarzyło, to wystarczająca kara, by uznać pakt za niebyły. Innym sposobem, jaki mogą przyjąć jest argumentowanie, że nikt z obecnie cierpiących nie podpisał kontraktu osobiście (na co Oberon odpowie, że podlegają paktowi, bo korzystali z jego dobroczynnego wpływu na miasto). Łowcy mogą też poprosić inną wielką potęgę o mediację, choć wciąż będą musieli wtedy skutecznie przedstawić swoje stanowisko. Łowcy mogą używać **manipulowania kimś** na Oberonie, ale zażąda on strasznej ceny, na przykład stu lat służby lub unikatowego magicznego skarbu.
- Kościochrup może zostać odesłany, jeśli tego będzie żądać umowa Łowców z Oberonem, w przeciwnym razie stwór może szwendać się i mordować wedle uznania.
- Violet rodzi inne problemy. Jest szczęśliwa jako członkini dworu Oberona, ale jej rodzina byłaby bardzo szczęśliwa, gdyby wróciła. Łowcy mogą pomyśleć o przywróceniu jej wspomnień śmiertelnego życia lub przełamaniu uroków Fae. Odczarowana Violet będzie smutna, że traci Fae (i swoich przyjaciół stamtąd), ale stopniowo przyzwyczai się do śmiertelnego życia. No i jej przyjaciele z Fae zawsze mogą ją odwiedzić, co może zapoczątkować kolejną Tajemnicę. Łowcy mogą używać **manipulowania kimś** na Violet tak, jak na normalnych ludziach, ale jej pragnienia są dość wypaczone przez czas spędzony w krainie Fae.

Jeśli Łowcy spróbują to wyszukać: ukochane dzieci były wysyłane do krainy Fae w przesilenie letnie 1619, 1659, 1699, 1739, 1779, 1819, 1859, 1899, 1939 i 1979. Te daty zakładają, że gracie w 2019 – zmień je, jeśli nie! Ostatnie zaginięcie musi być umiejscowione 40 lat temu i możesz przesunąć rok założenia miasta z 1619, jeśli tego potrzebujesz.

ZAGROŻENIA

OBERON, KRÓL FAE

Popiecznik: Prawa ręka (pragnienie: wspierać Potwora)

Oberon czekał czterdzieści lat i dzień, ale żadne ukochane dziecko nie zostało mu подарowane. Pakt jest zerwany i władca chce ukarać miasto za to, że nie dopilnowało swojej części umowy. W tym celu wysłał tam dwoje wasali z rozkazem „siejcie chaos, przestraszcie ich, może nawet niektórych zabijcie”. Ci wasale to Violet, ostatnie z oddanych mu ukochanych dzieci (nic nie pamiętająca z życia przed trafieniem do świata Fae) i Kościochrup, czerwony czepiec (ogr barwiący swoją czapkę krwią ofiar).

Oberon najprawdopodobniej zostanie w swojej twierdzy w krainie Fae. Niezwykłe wydarzenia mogą go ściągnąć do krainy śmiertelnych, ale w przeciwnym razie zostanie za kulisami – chyba, że Łowcy do niego przybędą. Warto zaznaczyć, że walka z Oberonem to kiepski pomysł. Gdy zagrozi się mu przemocą, od razu przyzwie swoją armię, co powinno dać Łowcą wyobrażenie o tym, z kim się mierzą.

W rozmowie Oberon jest protekcyjny i arogancki. W końcu on jest nieśmiertelnym królem elfów, a rozmówcy bandą brudnych ludzkich łowców potworów. Postaraj się pokazać jego przekonanie, że wszystko, co dla nich robi, to ogromna przysługa.

Moce:

- **Dar Mocy:** Oberon może nadać śmiertelnym rozmaite moce i cechy – wiedzę o magii, szczęście, obfite zbiory czy wieczną młodość. Robi to tylko za bardzo wysoką cenę.
- **Urok:** Oberon może pojawić się w dowolnej postaci i tak samo przemieniać innych.
- Oberon ma liczne inne moce, ale te dwie najbardziej pasują do tej Tajemnicy. Jeśli wyda ci się, że naprawdę powinien mieć inną, dodaj ją do gry.

Ataki: miecz: 3-obrażenia wręcz zatruty; zastęp elfich rycerzy i goblin-skich piechurów: 4-obrażenia wręcz/z bliska/daleki obszarowy.

Obrażenia: 15 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Pancerz: zbroja Fae 3-pancerz magiczna.

Słabości:

- **Zima:** ta słabość niewiele się przyda w tej tajemnicy, dziejącej się kilka tygodni po przesileniu letnim.
- **Dane słowo:** Jeśli Oberon skłamie albo naruszy obietnicę bądź pakt, skrzywdzona strona ma nad nim władzę, która liczy się jako słabość. Oberon o tym wie i zrobi, co tylko możliwe, by nie postawić się w takiej sytuacji.

TWIERDZA OBERONA

Miejsce: skrzyżowanie (pragnienie: doprowadzać do spotkań)

Znajduje się w krainie Fae. Łowcy mogą tam podróżować, by spróbować ułożyć się z Oberonem.

Jeśli chcesz, możesz przedłużyć tajemnicę, czyniąc z podróży przez Fae trudne zadanie. Możesz też uznać, że Łowcy znajdą drogę rzutem na **działanie pod presją** lub że napotkają przewodnika, który szybko zaprowadzi ich do Oberona.

Król Oberon jest potężny i ma na rozkazy zastępy Fae, więc Łowcy powinni podejść do tego jak do negocjacji, nie bitwy.

VIOLET, ODMIENIEC

Popleczniczka: złodziejka (pragnienie: kraść i przekazywać Potworowi)

Choć ma 43 lata, starzała się wolno i wygląda na 15. Nosi jedwabną elfią suknię ozdobioną kwiatami i liśćmi. Chodzi boso, a przy pasie ma sztylet i worek pyłku przy ręcznie utkany pasie.

Violet to ostatnie dziecko oddane Oberonowi. Nie pamiętając swojego śmiertelnego życia jest ochoczą służką Króla Fae. O świecie śmiertelnych wie tylko tyle, że jest niebezpieczny a ludziom nie należy ufać.

Jej obecną misją jest znaleźć najbardziej ukochane dziecko w mieście oraz przy okazji, zemścić się wedle własnego uznania na miasteczku, które zdradziło jej pana.

Violet jest zainteresowana śmiertelnikami i skłonna do zabawy, więc Łowcy będą prawdopodobnie mogli łatwo wyciągnąć z niej różne rzeczy. Graj ją jako nieobytą i naiwną, ale też trochę dziką i niebezpieczną.

Moce:

- **Proszek zguby:** Violet trzyma ten „pył wróżek” w dużym worku. Rozrzucony po okolicy wywołuje wypadki i nieszczęścia (w tym psucie się jedzenia i sprzętów oraz choroby).
- **Urok:** Violet może zmieniać na życzenie swój wygląd, ale nie wzrost.

Ataki: sztylet Fae 1-obrażenie w zwarcu/wręcz magiczny usypiający. Każdy zraniony tym sztyletem może także paść ofiarą ruchu „zapada w czarodziejski sen”.

Obrażenia: 7 ☐☐☐☐☐☐☐☐

Pancerz: brak

Słabość: Jest zwykłym człowiekiem.

KOŚCIOCHRUP, CZERWONY CZEPIEC

Potwór: Bestia (pragnienie: panoszyć się, niszcząc i zabijając)

Dwumetrowy masywny osiłek o czerwonych oczach, skórze szarej jak kamień i ostrych zębach. Ma na sobie wełnianą czapkę zabarwioną krwią i zabrudzoną tym samym płynem bezkształtną tunikę.

Kościochrup służy Oberonowi, mści się na mieście i pilnuje Violet.

To proste stworzenie, pragnie tylko zabijać śmiertelników, by barwić swoją czapkę i pożerać ich mięso. Oberon dał mu wyraźny rozkaz, by nikogo jeszcze nie zabijał, ale Kościochrup robi się głodny i jego wola słabnie. Zaczął śledzić nocą samotnie spacerujących ludzi, ukrywać się w płaszczu cieni, brutalnie ich atakować i raz ciąć, by jego czapka wciąż była mokra od krwi. Otacza go tyle potencjalnych ofiar, że to tylko kwestia czasu, nim się przełamie i kogoś zabije.

Jeśli Łowcy z nim porozmawiają, Kościochrup będzie ich obrażał i zastraszał, chcąc sprowokować walkę. W trudnej sytuacji wezwie cienie, by osłoniły jego ucieczkę.

Moce:

- **Cienisty urok:** może osłonić się cieniami i zaciemniać ludzkie umysły (to dlatego ofiary go nie pamiętają).
- **Niezwykła siła:** automatycznie wygrywa pojedynki siłowe z każdym zwykłym człowiekiem.

Ataki: ostra jak brzytwa halabarda: 3-obrażenia wręcz/z bliska; okropne szpony: 1-obrażenie wręcz; ostre kły: 2-obrażenia w zwarcu ignorujące pancerz.

Obrażenia: 9 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Pancerz: brak

Słabość:

- **Świeża krew:** musi często moczyć czapkę w świeżej krwi. Słabość działa, jeśli czapka zostanie zniszczona lub ukradziona albo gdy krew wyschnie.

STARY LEŚNY REZERWAT POD HANDFAST

Miejsce: Dzicz (pragnienie: zawierać coś ukrytego)

Violet i Kościochrup czają się tu między atakami.

W centrum lasu znajduje się zarośnięty kamienny krąg. Violet i Kościochrup mają tu obóz, tu też znajduje się portal do krainy Fae. Jest ukryty – trudny do znalezienia dla śmiertelników, chyba że użyją magii lub prowadzi ich Fae.

Gdy Łowca **używa magii** przy kamiennym kręgu, może wybrać efekt „otwórz ścieżkę do krainy Fae”. Każda Fae (w tym Violet) może swobodnie otwierać i zamykać tę ścieżkę.

MIASTECZKO HANDFAST

Miejsce: centrum (pragnienie: ujawniać informacje)

Odległe miasteczko założone w 1619 z daleka od głównych szlaków handlowych. Umiejscowione w żyznej dolinie, od dawna będące prosperującym ośrodkiem upraw. W dzisiejszych czasach jest celem turystów – uroczym i stosunkowo mało znanym żywym fragmentem przeszłości.

Miasteczko składa się z sennego ryneczku otoczonego sklepami, kilku przedsiębiorstw i domów – dla miejscowych i turystów.

ZNISZCZENIA PO TORNADO I POWODZI

Miejsce: labirynt (pragnienie: rozdzielać i mieszać szyki)

Część Handfast została ciężko uszkodzona przez ostatnie zjawiska pogodowe, a w porzuconych i zniszczonych domach trudno manewrować. Ponieważ burze mają nadnaturalną przyczynę, zniszczenia układają się dziwnie: niektóre zniszczone domy mają w sąsiedztwie inne, świetnie zachowane.

Violet i Kościochrup mogą wykorzystać ten obszar, by ukryć się lub zgubić pościg.

PLAC ZABAW W HANDFAST

Miejsce: skrzyżowanie (pragnienie: doprowadzać do spotkań)

W pobliżu centrum miasteczka znajduje się duży plac zabaw. Dzieci przychodzą tu po szkole i w weekendy. Na placu jest fantastyczny i wielki bajkowy fort, na który dzieci mogą się wspinać.

Po zmroku w piątki i soboty w forcie spotykają się także nastolatki z miasteczka.

Violet często tu jest. Przygląda się zabawie dzieci i wybiera rodzinę, którą weźmie za kolejny cel.

MAX TILLEY, UKOCHANE DZIECKO

Statysta: niewinny (pragnienie: zrobić to, co słuszne)

Max to najukochańsze dziecko w Handfast. To czteroletni, uroczy, ciągle się śmiejący cherubinek.

MARY I SAMUEL TILLEY, RODZICE MAXA

Mary – Statystka: urzędniczka (pragnienie: być podejrzliwą)

Mary pracuje w rzemieślniczej piekarni w centrum miasta. Jest wysoka, ma krótkie włosy i zero cierpliwości dla owijania w bawełnę. W kontaktach z ludźmi jest bezpośrednia, czasami wręcz niegrzeczna.

Samuel – Statysta: sceptyk (pragnienia: zaprzeczać nadnaturalnym wyjaśnieniom)

Samuel opiekuje się Mary i zajmuje domem (ma też pisarskie ambicje). Ubiera się niechlujnie i ciągle martwi o coś, co zapomniał zrobić.

JOHN I ALICE CHILTON, RODZICE VIOLET

John – Statysta: urzędnik (pragnienie: być podejrzliwym)

Będąc w młodości tradycyjną głową rodziny John nigdy do końca nie pogodził się z utratą dziecka i by jakoś sobie poradzić bez reszty oddał się pracy – był brygadzystą w warsztacie. Teraz zbliża się do emerytury i czuje nieco zagubiony.

Alice – statystka: pomocniczka (pragnienie: dołączyć do polowania)

Alice zareagowała na utratę inaczej – stało się najgorsze i świat już niczym nie może jej zranić. Jeśli dowie się, że jej córka jest zaangażowana w wydarzenia w Handfast zrobi wszystko, by ją odzyskać.

Jeśli Łowcy przyjdą do Chiltonów z wieściami o Violet, ci początkowo potraktują ich jak wariatów. Jeśli jednak dostarczą dowody – na przykład zdjęcie albo samą Violet – jej rodzice będą chętni, by ją „odzyskać”. Pomogą na wszelkie sposoby, jakie Łowcy zasugerują, włącznie z wzięciem udziału w magicznym rytuale.

SIERŻANT EDWARD TURNER

Statysta: plotkarz (pragnienie: rozsiewać plotki)

Sierżant Turner to cała siła porządkowa Handfast. Urzęduje w biurze w pokoju swojej chatki. Jest z natury optymistą i wierzy, że niedawne wydarzenia to pewnie psoty, które wymknęły się spod kontroli. Zgodnie z jego doświadczeniem w Handfast nigdy nie dzieje się nic złego. Odegraj jego jowialność i niezdolność rozpoznania możliwości, że dzieje się coś okropnego.

Cztery ofiary napaści opisał to samo:

- Były na dworze nocą, spacerując albo wypełniając jakieś obowiązki.
- Było bardzo ciemno.
- Obudziły się, lub zostały znalezione i obudzone, odkrywając, że ktoś je pobił i zranił przedramię sporym krwawiącym nacięciem. Niektóre ofiary miały nacięte prawe ramię, inne lewe.
- Napaści miały miejsce co drugą noc. Kolejny wypadek w tę.

Dziwne zjawiska w mieszkaniach są jeszcze bardziej tajemnicze. Rzeczy są porozrzucane, narzędzia i gadżety zepsute a jedzenie zgniłe. Ofiarami padają rodziny z młodymi dziećmi i domy, gdzie wszyscy mają ponad czterdzieści lat, ale sierżant jeszcze tego nie zauważył – Łowca może to zrobić, jeśli dostanie od niego wszystkie informacje o wydarzeniach.

Turner nie ma pojęcia, co tu się do jasnej ciasnej dzieje. Może to psoty studentów? Kto wie?

OFIARY NAPAŚCI

To czwórka ludzi zaatakowanych przez Kościochrupa:

Cecha	Typ Statysty	Imię
Gwałtowna	Plotkarka (pragnienie: rozsiewać plotki)	Alice Rigsdale
Leniwy	Plotkarz (pragnienie: rozsiewać plotki)	Christopher Prower
Sarkastyczna	Plotkarka (pragnienie: rozsiewać plotki)	Constance Hopkins
Elegancki	Plotkarz (pragnienie: rozsiewać plotki)	Frank Gardiner

Niestety użyteczne informacje są tylko w tym, czego nie mówią. Każde z nich wie tylko, że:

- Było na dworze nocą, spacerując albo wypełniając jakieś obowiązki.
- Było bardzo ciemno.
- Obudziło się, lub zostało znalezione i obudzone, odkrywając, że ktoś je pobił i zranił przedramię sporym krwawiącym nacięciem.

Niektóre ofiary miały nacięte prawe ramię, inne lewe.

Magia („wejrzyj w inne miejsce lub czas”) może pozwolić Łowcom zobaczyć, co się tak naprawdę stało. Monitoring miejski na niewiele się nada, bo Kościochrup otula się cieniami przed atakiem. To, że kula cieni wchłania każdą z ofiar, będzie jednak wyglądało podejrzanie.

JANE HOWLAND, REDAKTORKA "HANDFAST HERALD"

Statystka: świadek (pragnienie: przekazywać informacje)

Mając 48 lat Jane jest dość stara, by znać wzmianki o pakcie i pamiętać „śmierć” Violet. Nie ma jednak powodu, by je ze sobą łączyć i podejrzewać jakiś spisek.

Ma za to skłonność do pogaduszek z gośćmi i wielkie archiwum numerów „Handfast Herald” sięgające aż do kwietnia 1830.

Badanie tego archiwum w poszukiwaniu zaginionych lub martwych dzieci lub numerów z przesilenia letniego ujawnia regularność. Co czterdzieści lat – w 1859, 1899, 1939 i 1979 (Violet) – w dzień przesilenia publikowany był nekrolog dziecka między drugim a piątym rokiem życia.

TAWERNA "CROWNE"

Miejsce: skrzyżowanie (pragnienie: doprowadzać do spotkań)

Ta wiekowa tawerna jest głównym barem, jadalnią i restauracją miasteczka. Prawie każdego można tu czasami spotkać przy kawie, posiłku lub wieczornym piwie.

Właścicielem jest Ely Holbeck.

ELY HOLBECK, BARMAN

Statysta: plotkarz (pragnienie: rozsiewać plotki)

Przyzwyczajony do turystów Ely z chęcią będzie odpowiadał na pytania Łowców, jeśli kupią coś do jedzenia albo picia. Jako młody mężczyzna nie ma pojęcia o kontrakcie, ale spytany o dziwne sprawy wspomni, że jako dzieciak zakradał się do „nawiedzonego” miejsca w rezerwacie. Może opisać, jak tam trafić, a jeśli dadzą mu dobry powód, samemu ich tam zaprowadzić. Jak wszyscy śmiertelnicy Ely bez pomocy Łowców nie dostrzeże kamiennego kręgu, przy którym przebywają Violet i Kościochrup.

INNI STATYŚCI

Wykorzystaj te szablony, by stworzyć inne osoby, z którymi rozmawiają Łowcy.

Cecha	Typ Statysty	Imię
Twardziel	Detektyw (wykluczać wyjaśnienia)	Richard Story
Geek	Ofiara (narażać się na niebezpieczeństwa)	Eleanor Browne
Zaczytany	Świadek (ujawniać informacje)	Joseph Latham
Wredny	Ofiara (narażać się na niebezpieczeństwa)	John More
Szczera	Plotkarka (rozsiewać plotki)	Elisabeth Thompson
Markotna	Świadek (ujawniać informacje)	Susanna White