

# PODSTAWOWE RUCHY

## DAJ WYCISK

Gdy walczysz i **Dajesz komuś wycisk**, rzuć **+Hart**.

Przy **dowolnym sukcesie** (wyniku 7 lub więcej) ty i twój przeciwnik zadajecie sobie nawzajem obrażenia. Liczba tych obrażeń wynika z ustalonych elementów opowieści. To zazwyczaj znaczy, że zadajesz przeciwnikowi obrażenia swojej broni, a przeciwnik tobie obrażenia swojego ataku.

Możesz przyjąć siedem obrażeń, potem umierasz.

**Przy 10+** wybierz dodatkowo jedną z opcji:

- 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.

Przy porażce to tobie dają wycisk. Otrzymujesz obrażenia lub zostajesz złapany, ale nie zadajesz żadnych obrażeń

## DZIAŁAJ POD PRESJĄ

Gdy **Działasz pod presją**, rzuć **+Spokój**.

Efekty mogą być następujące:

- **przy 10+** robisz to, co chciałeś;
- **przy 7-9** Strażnik ma dla ciebie gorszy rezultat, trudny wybór lub cenę za sukces;
- przy porażce wszystko się sypie.

## WSPIERAJ

Gdy **Wspierasz innego Łowcę w wykonaniu jakiegoś Ruchu**, rzuć **+Spokój**.

Efekty mogą być następujące

- **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;
- przy porażce wystawiasz się na kłopot lub zagrożenie, nie pomagając..

## 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?*

Strażnik może spytać o to, jak się tego dowiadujesz. Jeśli nie masz dobrej odpowiedzi, wybierz inne pytanie.

Przy porażce ujawniasz jakąś informację Potworowi lub temu, z kim rozmawiasz. Strażnik może zadać ci jakieś pytania i musisz na nie odpowiedzieć.

## MANIPULUJ KIMŚ

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

**Normalna osoba:**

- **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 porażce źle do tego podchodzisz: obrażasz lub wkurzasz rozmówcę.

**Inny Łowca:**

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

Potworami i poplecznikami nie da się manipulować.

## CHRON KOGOŚ

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

Przy **dowolnym sukcesie** (wyniku 7 lub więcej) 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.

Przy porażce tylko wszystko pogarszasz.

## OGARNU PROBLEM

Gdy się rozglądasz, by **Ogarnąć problem**, rzuć **+Spryt**.

**Przy 10+** zatrzymaj 3, a **przy 7-9** zatrzymaj 1.

Możesz wydawać zatrzymania, by zadać Strażnikowi jedno z poniższych pytań:

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

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

Przy porażce możesz błędnie odczytać sytuację („Wszystko w porządku! Nic mi nie grozi, gdy pójde zbadać to samemu!”) lub ujawnić taktyczne informacje swoim wrogom (a wtedy Strażnik może ci zadać powyższe pytania).

## UŻYJ MAGII

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

Efekty mogą być następujące:

- **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 wada;
- przy porażce tracisz kontrolę nad magią – to nigdy nie kończy się dobrze.

Domyślnie magia ma jeden z poniższych efektów, trwa około pół godziny i nie wystawia cię na zagrożenie, niechcianą uwagę lub skutki uboczne. Wady mogą to zmienić.

**Efekty:**

- zadaj obrażenia (1 obrażenie ignorujące pancerz magiczne przyciągające uwagę);
- zaczaruj broń; dajesz jej +1 obrażenie i cechę magiczną;
- zrób coś wykraczającego poza ludzkie ograniczenia;
- zablokuj miejsce lub przejście przed konkretną osobą lub typem stworzenia;
- wygnaj ducha lub klątwę z osoby, przedmiotu lub miejsca, które zajmują;
- 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 zażądać jednego lub więcej z poniższych:**

- 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.

Jeśli chcesz wywołać magię, która wykracza ponad te efekty, liczy się to jako **Wielka Magia**. Używa ona innych reguł, opisanych poniżej.

## WIELKA MAGIA

Zdecyduj, jaki magiczny efekt chcesz wywołać, i powiedz to Strażnikowi. Ustali on, co musisz zrobić, by rzucić zaklęcie.

Strażnik może wymagać jednej lub więcej z poniższych opcji:

- byś spędził dużo 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 czar 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 znasz wymagania, musisz je spełnić. Kiedy to zrobisz, oczekiwany przez ciebie efekt po prostu się wydarza. Nie musisz wykonywać żadnego rzutu na samą **Wielką Magię**, choć być może musisz na inne Ruchy, gdy starasz się spełnić wymagania.

## 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 zabija 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.

# POTWÓR TYGODNIA - KARTA PRZYGOTOWANIA TAJEMNICY / WĄTKU

ZARYS TAJEMNICY

---

ODLICZANIE

---

UWAGI, NOWE RUCHY, ITP.

---

○ DZIEŃ:



◐ WIECZÓR:



◑ ZMIERZCH:



◒ ZMROK:



◓ NOC:



● PÓŁNOC:

TROPY

---

# ZAGROŻENIA

NAZWA:

TYP: Potwór /

MOTYWACJA:

MOCE:

SŁABOŚCI:

ATAKI:

PANCERZ: PULA OBRAŻEŃ:  
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□

NAZWA:

TYP: /

MOTYWACJA:

MOCE:

SŁABOŚCI:

ATAKI:

PANCERZ: PULA OBRAŻEŃ:  
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□

NAZWA:

TYP: /

MOTYWACJA:

MOCE:

SŁABOŚCI:

ATAKI:

PANCERZ: PULA OBRAŻEŃ:  
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□

NAZWA:

TYP: /

MOTYWACJA:

UWAGI:

NAZWA:

TYP: /

MOTYWACJA:

UWAGI:

NAZWA:

TYP: /

MOTYWACJA:

UWAGI:

## CELE STRAŻNIKA

- spraw, żeby świat wydawał się prawdziwy;
- graj, żeby dowiedzieć się, co się wydarzy;
- uczyń życie Łowców niebezpiecznym i strasznym.

## PRZYKAZANIA

- Nasącz codzienne sytuacje grozą.
- Zwracaj się do Łowców, nie do graczy.
- Używaj Ruchów Strażnika, ale ich nie nazywaj.
- Bądź fanem Łowców.
- W miarę grania buduj spójną mitologię świata.
- Nic nie jest bezpieczne. Zabijaj Statystów i Popleczników, pał budynki, pozwól zgładzić Potwora.
- Nazywaj wszystkich, których spotykają Łowcy, kreuj ich jako normalnych ludzi.
- Zadawaj pytania i buduj na odpowiedziach.
- Czasami daj Łowcom to, na co zasłużyli, zamiast wszystkiego, czego chcieli.
- Myśl o tym, co dzieje się poza kamerą.
- Nie zawsze musisz decydować, co się stanie.
- Wszystko jest zagrożeniem.

## ZAWSZE MÓW...

- to, czego wymagają twoje Cele;
- to, czego wymagają reguły;
- to, czego wymaga twoja przygotowana Tajemnica i Wątek;
- to, czego wymaga uczciwość.

## PODSTAWOWE RUCHY STRAŻNIKA

- Rozdziel ich;
- Ujawnij przysze kłopoty;
- Ujawnij kłopoty zza kulis;
- Zadaj obrażenia zgodnie z sytuacją;
- Spraw, by prowadzili śledztwo;
- Spraw, by szukali sprzętu;
- Powiedz im o możliwych konsekwencjach i spytaj, czy chcą iść dalej;
- Odwróć ich Ruch przeciwko nim;
- Zaproponuj okazję, być może za jakąś cenę;
- Zabierz część sprzętu Łowców;
- Sprowadź na kogoś problemy;
- Wykonaj Ruch zagrożenia jednym z zagrożeń Tajemnicy lub Wątku;
- Po każdym Ruchu pytaj ich, co dalej robią.

## RUCHY OBRAŻEŃ

0 obrażeń lub więcej:

- Chwilowo powstrzymany;
- Upuszcza coś;
- Dostaje jednorazowe -1;

1 obrażenie lub więcej:

- Upada;
- Dostaje ciągle -1;
- Mdleje;
- Czuje intensywny ból.

Niestabilne rany:

- +1 obrażenie.

8 obrażeń lub więcej:

- Śmierć.

## RUCHY POTWORÓW

- Zasugeruj obecność;
- Pokaż pełną potęgę;
- Pojaw się nagle;
- Zaatakuj z wielką siłą i furią;
- Pochwyć coś lub kogoś;
- Zaatakuj ze sprytem i wyrachowaniem;
- Nakaż podwładnym straszne czyny;
- Zniszcz coś;
- Ucieknij, jak dobrze spętany byś nie był;
- Goń;
- Wróć do bazy;
- Przechwalaj się, być może ujawniając tajemnicę;
- Powróć mimo pozornego zniszczenia;
- Użyj nienaturalnej mocy.

## RUCHY POPLECZNIKÓW

- Wybuch naglej, nieopanowanej przemocy;
- Skoordinowany atak;
- Schwytaj kogoś lub ukradnij coś;
- Ujawnij sekret;
- Dostarcz coś lub kogoś mistrzowi;
- Goń;
- Załadaj czegoś lub zagraź w imieniu mistrza;
- Ucieknij;
- Użyj nienaturalnej mocy;
- Okaż trochę sumienia lub człowieczeństwa;
- Okaż nieposłuszeństwo rozkazom mistrza w drobnej sprawie.

## RUCHY STATYSTÓW

- Pójdź gdzieś samemu;
- Kłóć się z Łowcami;
- Przeszkadzaj i zawadzaj;
- Ujawnij coś;
- Wyznaj swoje lęki;
- Spanikuj;
- Próbuj pomóc Łowcom;
- Próbuj chronić ludzi
- Okaż bezradność lub niekompetencję;
- Szukaj pomocy lub pocieszenia.

## RUCHY MIEJSC

- Stanów zagrożenie;
- Ujawnij coś;
- Ukryj coś;
- Zamknij drogę;
- Otwórz drogę;
- Przekształć się;
- Uwięź kogoś;
- Zaoferuj przewodnika;
- Ujawnij strażnika;
- Coś nie działa właściwie;
- Wytwórz określoną atmosferę.

## PODSTAWOWE RUCHY ŁOWCÓW

- Badaj tajemnicę (Spryt)
- Chroń kogoś (Hart)
- Daj wycisk (Hart)
- Działaj pod presją (Spokój)
- Manipuluj kimś (Urok)
- Ogarnij problem (Spryt)
- Użyj magii (Dziw)
- Wielka magia
- Wspieraj (Spokój)

## DOŚWIADCZENIE

- Czy rozwiązałeś obecną tajemnicę?
- Czy ocaliłeś kogoś przed pewną śmiercią lub czymś gorszym?
- Czy dowiedzieliśmy się czegoś nowego i ważnego o świecie?
- Czy dowiedzieliśmy się czegoś nowego i ważnego o jednym z Łowców?

Jeśli na jedno lub dwa pytania odpowiecie „tak”, każdy Łowca zaznacza jedno doświadczenie. Jeśli na trzy lub cztery, każdy Łowca zaznacza dwa.

# TWORZENIE TAJEMNICY

## ZARYS TAJEMNICY

Pomyśl o:

- ulubionych potworach z mitów, folkloru, legend miejskich lub popkultury;
- niedokończonych sprawach z poprzednich Tajemnic;
- kolejnym problemie z jednego z twoich Wątków;
- ukradzeniu skądś fabuły i spiłowaniu numerów seryjnych (zmieniając miejsce akcji i/lub typ Potwora);
- miejscu, które znasz osobiście lub ze słyszenia, a które ma potencjał na bycie kryjówką Potwora;
- tajemnicach, które Łowcy poznali i chcą zbadać;
- Statystach z dawnych Tajemnic, którzy proszą Łowców o pomoc;
- powrocie Potwora, którego nie udało się zabić Łowcom;
- pułapce na Łowców zastawionej przez Potwory rodzaju, z którym już walczyli;
- powrocie do okolicy, w której wydarzyła się poprzednia Tajemnica;
- stworzeniu innej odmiany Potworów, które Łowcy spotkali wcześniej.

## TROP

Trop to wskazówka, która wciągnęła Łowców w tę sytuację.

## ZAGROŻENIA

Stwórz Potwory, Popleczników, Statystów i Miejsca.

## ODLICZANIE

By stworzyć Odliczanie, ustal, co by się stało w Tajemnicy, gdyby Łowcy nigdy nie przyszli z pomocą. Potem przydziel wydarzenia do tych kroków:

- |             |           |
|-------------|-----------|
| 1. Dzień    | 4. Zmrok  |
| 2. Wieczór  | 5. Noc    |
| 3. Zmierzch | 6. Północ |

# TWORZENIE ZAGROŻEN

## POTWORY (MOTYWACJA)

- Bestia (motywacja: panoszyć się, niszczyć i zabijając);
- Czarnoksiężnik (motywacja: sięgać po nadprzyrodzoną moc);
- Dręczyciel (motywacja: ranić i przerażać);
- Kat (motywacja: karać winnych);
- Kusiciel (motywacja: kusić ludzi do złego);
- Niszczyciel (motywacja: sprowadzić koniec świata);
- Pasożyt (motywacja: zarażać, kontrolować i pochłaniać);
- Pożeracz (motywacja: pożerać ludzi);
- Rodzic (motywacja: rodzić, roznosić lub tworzyć zło);
- Sztukmistrz (motywacja: tworzyć chaos);
- Władca (motywacja: opanowywać i kontrolować);
- Zbieracz (motywacja: okradać z czegoś konkretnego).

Potwory potrzebują następujących szczegółów:

- opisu;
- typu Potwora i motywacji;
- nadnaturalnych mocy;
- ataków i pancerza;
- puli określającej, ile obrażeń je zabije;
- słabości;
- Nowych Ruchów dla ich mocy (opcjonalnie).

## MIEJSCA (MOTYWACJA)

- Skrzyżowanie (motywacja: doprowadzać do spotkań);
- Pułapka (motywacja: krzywdzić intruzów);
- Leże (motywacja: skrywać potwory);
- Forteca (motywacja: odmawiać wstępu);
- Wylęgarnia (motywacja: tworzyć zło);
- Biblioteka (motywacja: ujawniać informacje);
- Laboratorium (motywacja: tworzyć niezwykłość);
- Labirynt (motywacja: rozdzielać i mieszać szyki);
- Więzienie (motywacja: niewolić i nie pozwalać wyjść);
- Dzicz (motywacja: zawierać coś ukrytego).

Miejsca potrzebują następujących szczegółów:

- nazwy;
- opisu;
- typu Miejsca i motywacji;
- opcjonalnie mapy;
- opcjonalnie jednego lub więcej nowych Ruchów.

## STATYŚCI (MOTYWACJA)

- Detektyw (motywacja: wykluczać wyjaśnienia);
- Niewinny (motywacja: zrobić to, co słuszne);
- Ofiara (motywacja: narażać się na niebezpieczeństwa);
- Plotkarz (motywacja: rozsiewać plotki);
- Pomocnik (motywacja: dołączyć do polowania);
- Sceptyk (motywacja: zaprzeczać nadprzyrodzonym wyjaśnieniom);
- Świadek (motywacja: ujawniać informacje);
- Urzędnik (motywacja: być podejrzanym);
- Wścibski (motywacja: wtrącać się w cudze plany)

Każdy Statysta potrzebuje następujących szczegółów:

- imienia;
- opisu;
- typu Statysty i motywacji.

## POPLECZNIICY (MOTYWACJA)

- Kultysta (motywacja: uratować własną skórę za wszelką cenę);
- Osilek (motywacja: zastraszać i atakować);
- Plaga (motywacja: roić się i niszczyć);
- Prawa ręka (motywacja: wspierać Potwora);
- Renfield (motywacja: kierować ofiary ku Potworowi);
- Strażnik (motywacja: zagrażać drogę lub coś chronić);
- Zabójca (motywacja: zabić Łowców);
- Zdrajca (motywacja: zdradzać ludzi);
- Złodziej (motywacja: kraść i przekazywać Potworowi);
- Zwiadowca (motywacja: śledzić, obserwować i donosić).

Poplecznicy potrzebują następujących szczegółów:

- opisu;
- typu Poplecznika i motywacji;
- nadnaturalnych mocy, jeśli jakieś mają;
- ataków i pancerza;
- limitu określającego, ile obrażeń ich zabije;
- jakie mają słabości (opcjonalnie);
- nowych Ruchów dla ich mocy (opcjonalnie).

# NOWE RUCHY

- Jaki jest podstawowy pomysł na ruch?
- Co go wyzwała?
- Jaki ma efekt?

# CZAROMIOTKA/ CZAROMIOT

Zwalczaj ogień magią ognia.

- UROK** • Manipuluj kimś
- SPOKÓJ** • Działaj pod presją  
• Wspieraj
- SPRYT** • Badaj tajemnice  
• 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. – z których część będzie używana 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 poruszać rękoma, by używać magii bojowej. Skrępowany dostajesz ciągle -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 ulec pomieszaniu myśli.

Wybierz też trzy z tych:

- Wyższa szkoła czarów:** jeśli możesz skorzystać z dwóch ze swoich Narzędzi i technik, trzecią wolno ci zignorować.
- Tajemna reputacja:** wybierz trzy duże organizacje lub grupy w nadnaturalnej społeczności, w tym co bardziej uspołecznione rodzaje potworów. Wszyscy oni 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, 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 tajemnice**, możesz dodatkowo i za darmo zadać pytanie o to, jaka magia była tu użyta.
- Wielka albo żadna:** gdy musisz **Użyć magii**, bo takie jest wymaganie Wielkiej Magii, dostajesz ciągle +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. Ukryta rzeczywistość doświadczana bezpośrednio jest niebezpieczna dla umysłu!

## SPRZĘT

Nie potrzebujesz wiele poza soczewkami i komponentami zasilającymi twoją 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 stosujesz te czary 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**, *wyberz trzy opcje*

(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 pancierz, 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 wyszanie życia.

## NA POCZĄTEK

By stworzyć swoją postać, najpierw nadaj jej imię. Następnie wyberz Wygląd, Współczynniki, opcje Magii bojowej, Ruchy i Sprzęt zgodnie z poniższymi instrukcjami. Na końcu przedstaw się drużynie i wyberz swoją Przeszłość.

## WYGLĄD - WYBIERZ JEDNO Z KAŻDEJ LISTY:

- kobieta, mężczyzna, androgyniczny;
- pogniecione ciuchy, stylowe ciuchy, ciuchy gota, staroświeckie ciuchy;
- pochmurne spojrzenie, przenikliwe spojrzenie, znużone spojrzenie, roziskrzzone spojrzenie

## 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 dojdiesz do tego punktu, poczekaj na resztę, byście wszyscy przedstawili się sobie nawzajem.

Każde z was mówi po kolei. Kiedy przyjdzie pora na ciebie, przedstaw swoją postać, podając jej imię i wygląd, a potem powiedz grupie, co o tobie wie.

## PRZESZŁOŚĆ

Zróbcie jeszcze jedną kolejkę po grupie. Gdy dojdzie do ciebie, wyberz jedną z opcji 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.
- Uratowałeś 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 przybliży.
- Towarzyszka broni. Z największymi zagrożeniami mierzyliście się razem.

## ROZWÓJ POSTACI

Gdy zaznaczysz wszystkie pola doświadczenia, rozwijasz się. Wymaż zaznaczenia i wyberz 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;
- wyberz nową opcję Magii bojowej.

Gdy rozwinięz 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;
- wyberz nową opcję Magii bojowej;
- skreśl kolejną opcję z Narzędzi i technik.



# EKSPERTKA/EKSPERT

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

- UROK** • Manipuluj kims
- 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 zostanie ona przyjęta, osoba ta dostaje ciągle +1, dopóki się do niej stosuje, 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 i to nieprzygotowany.
- Mroczna przeszłość:** nim zostałaś jedną z tych dobrych, parałaś się najplugawszymi sztukami magicznymi. Gdy błędzisz 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, okazuje się, że byłaś osobiście zamieszana w doprowadzenie do sytuacji, z którą się właśnie mierzycie. Możliwe pytania to:
  - *Czego się nauczyłam, gdy zajmowałam się tą istotą (lub jej gatunkiem)?*
  - *Jakie znam formy czarnej magii, które mogłyby tu pomóc?*
  - *Czy znam kogoś, kto może za tym stać?*
  - *Która ze znanych mi osób może nam teraz pomóc?*

## SIEDZIBA

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

- Biblioteka wiedzy:** gdy grzebiez 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**.
- Zakłęcia ochronne:** twoja siedziba jest zabezpieczona przed potworami – nie dadzą rady do niej 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 w dużych ilościach, jeśli potrzebujesz. Przy 7-9 masz ją, ale w mniejszej ilości. Przy porażce masz nie to, czego szukałeś.
- Szpitalik:** możesz leczyć ludzi i masz przestrzeń, w której jedno lub dwojka 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):**

- 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, wybuchowy);
- magnum (3 obrażenia w pobliżu, przeładowanie, głośnie);
- strzelba (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, skupiona 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 dojdiesz do tego punktu, poczekaj na resztę, będzie wszyscy przedstawili się sobie nawzajem.

Każde z was mówi po kolei. Kiedy przyjdzie pora na ciebie, przedstaw swoją postać, podając jej imię i wygląd, a potem powiedz grupie, co o tobie wie.

## PRZESZŁOŚĆ

Zróbcie jeszcze jedną kolejkę po grupie. Gdy nadejdzie czas na ciebie, wybierz jedną z opcji dla każdego z pozostałych Łowców:

- To twój student, uczeń, podopieczny lub dziecko. Wybierzcie wspólnie jedną z tych możliwości.
- 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 rozwiązane 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 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.

# 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 zadowolić, już to raz zrobiłam.

- UROK** • Manipuluj kimś
- SPOKÓJ** • Działaj pod presją  
• Wspieraj
- SPRYT** • Badaj tajemnicę  
• Ogarnij problem
- HART** • Daj wycisk  
• Chroni 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 chcesz. 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 jedną z opcji: 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 osoba 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, *wyberz 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), grymuar (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 w 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, za sześć miesięcy (przy dwóch korzyściach) albo za 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 nieznaną od razu.
- 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 problemy, ale nie powinnaś oszukiwać innych pełnoprawnych gangsterów.
- Kierowca:** masz ciągle +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).
- Swoj 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.

## PROBLEMY

W tym świecie nie da się nie mieć wrogów. *Wybierz co najmniej dwie opcje* i podaj imiona tych ludzi:

- Policjny detektyw, \_\_\_\_\_, uczynił złapanie cię swoim osobistym celem.
- Masz rywala, 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 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*): horde goblinów, głodne ghule, pożeracza snów, salamandrę.

## SPRZĘT

**Skuteczne bronie, wybierz trzy:**

- rewolwer kaliber 5,5 mm (1 obrażenie z bliska, przeładowanie, mały);
- rewolwer kaliber 9 mm (2 obrażenia z bliska, przeładowanie, głośny);
- 9mm (2 obrażenia z bliska, głośny);
- strzelba (3 obrażenia z bliska, krwawa);
- karabinek myśliwski (2 obrażenia, daleki, głośny);
- wielki nóż (1 obrażenia wręcz);
- pałka baseballowa (1 obrażenia wręcz);
- pistolet maszynowy (2 obrażenia z bliska, przeładowywany, automatyczny);
- karabin (3 obrażenia z bliska/daleki, automatyczny).

## 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 ciuchy, 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 dojdiesz do tego punktu, poczekaj na resztę, będzie wszyscy przedstawili się sobie nawzajem.

Każde z was mówi po kolei. Kiedy przyjdzie pora na ciebie, przedstaw swoją postać, podając jej imię i wygląd, a potem powiedz grupie, co o tobie wie.

## PRZESZŁOŚĆ

Zróbcie jeszcze jedną kolejkę po grupie. Gdy nadejdzie czas na ciebie, wybierz jedną z opcji dla każdego z pozostałych Łowców:

- Wie o twojej przestępczej przeszłości. Powiedz jej, jakie przestępstwa popełniłeś.
- Był 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 rozwinięz 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.

# ŁOWCZYNI/ŁOWCA SENSACJI

Potwory trzymają się w cieniach, ale istnieją i to ja je znajdę. Znajdę i nagram. Wtedy dowody będą niepodważalne, a to ja będę tą, która je znalazła. Pewnego dnia będę gwiazdą, zapamiętajcie moje słowa. Ej... poczuliście ten chłód? Szybko? Włącz kamery na podczerwień!

- UROK** • Manipuluj kimś
- SPOKÓJ** • Działaj pod presją  
• Wspieraj
- SPRYT** • Badaj tajemnicę  
• Ogarnij problem
- HART** • Daj wycisk  
• Chroni 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 Łowcy Sensacji:*

- „**Jakie to uczucie?**”: gdy wyciągasz ku jakiejś osobie swój aparat, kamerę lub mikrofon, ten ktoś automatycznie przerywa to, co robi. Może wrócić do tego zaraz po zajęciu się tobą, ale zdobywasz dość czasu, by inni zdążyli zadziałać.
- Osobowość medialna:** na początku każdej Tajemnicy rzuć +Dziw. Przy 10+ zatrzymaj 2, a przy 7–9 zatrzymaj 1. Wydawaj zatrzymania w trakcie Tajemnicy, by ludzie, których spotykacie, znali cię od dobrej strony. Może czytali twój bloga, słuchali twój podcastu albo oglądali twój program w Internecie lub telewizji. Mogą przy okazji poprosić o autograf albo dać ci „gorący” trop.
- Zawsze nagrywam:** masz możliwość wykorzystać jako materiał do **Badania tajemnicy** wszystko, co mogłaś nagrać – możesz więc analizować rozmowy ze świadkami, miejsca ataku i tak dalej, ze swojego laptopa.
- Jestem dziennikarzem!:** gdy **Badasz tajemnicę**, rozmawiając ze świadkami i okolicznymi mieszkańcami lub w inny sposób wymagający umiejętności społecznych, rzuć +Urok zamiast +Spryt.
- Wiarygodność:** normalni ludzie wierzą, że uważasz za prawdę wszystko to, co im mówisz. Jeśli jest niewiarygodne, mogą uznać, że jesteś szalona, ale nie, że kłamiesz.
- Prasówka z dziwności:** gdy czytasz najnowsze wiadomości z różnych źródeł, szukając dziwnych spraw, dostajesz jednorazowe +1.
- Wygodna praca:** jesteś zatrudniona – masz stałą pensję i prawie nie masz nadzoru. O ile tylko wysyłasz co kilka dni historię, nieważne jak dziwaczną, jesteś ustawiona. Raz na jakiś czas pracodawcy wyślą cię w konkretne miejsce, zwykle w związku z nadnaturalnymi wydarzeniami... Chyba że będą chcieli pokazać ludzkie sprawy – wtedy to może być coś w rodzaju pokazu kotków lub jarmarku rolniczego.

## EKIPA

Zdecyduj, czy twoja ekipa to inni Łowcy, czy masz osobny zespół. Jeśli to osobny zespół, może składać się z 1 do 3 osób. Wybierz dla każdej imię i zajęcie. Jeśli to inni Łowcy, ustalcie razem, kto dostaje które zajęcie.

**Zajęcia:** kamerzystka, dźwiękowiec, składaczka, przynieś-zanieś-pozamiataj, węszyciel, szoferka, reżyser, producentka, ochroniarz.

## SPRZĘT

Masz laptopa, trzy urządzenia do nagrywania, dwa wykrywacze i jedną subtelną broń.

**Urządzenia do nagrywania** (wybierz trzy):

- kamera cyfrowa; dźwięku z mikrofonem
- malutka kamerka na wysięgniku;
- cyfrowa;  zdalnie sterowany
- kamera na kliszę (8 mm lub 16 mm);  dron z kamerą;
- cyfrowy dyktafon;  kamera do nagrywania w słabym oświetleniu;
- magnetofon kasetowy;  kamera ze stabilizatorem;
- kamera na podczerwień;  mikrofon optyczny;
- profesjonalny sprzęt do nagrywania  aparat-lustrzanka.

**Wykrywacze** (wybierz dwa):

- wykrywacz pola energetycznego;  zestaw testów chemicznych;
- wykrywacz wahań temperatury;  wykrywacz metali;
- plansza Ouija;  kompas;
- wilgotnościomierz;  GPS;
- różdżka radiestetyczna;  dalmierz laserowy;  wahadełko.

**Subtelne bronie** (wybierz jedną):

- rewolwer 7,65 mm (2 obrażenia z bliska, przeładowywany, mały);
- pistolet 9 mm (2 obrażenia z bliska, głośny);
- nóż (1 obrażenie wręcz, ukryty);
- szczyroryk/nóż kieszonkowy (1 obrażenie wręcz, ukryty, użyteczny).

## POMYSŁ NA DRUŻYNĘ Z ŁOWCZYNIĄ SENSACJI W CENTRUM: POTWORNĄ PRAWDĄ TV

Drużyna prowadzi internetowy kanał, na którym przedstawia swoje łowy na potwory i uczy widzów o tym, jakie istoty istnieją naprawdę.

Łowczyni Sensacji musi tu być, Spiskolog lub Ekspertka dobrze wyszukują informacje, Wybraniec lub Mścicielka służą muskułami, Śmiertelnik może robić kawę, a ktokolwiek inny potrzytać kamerę lub mikrofon.

## NA POCZĄTEK

By stworzyć swoją postać, najpierw nadaj jej imię. Następnie wybierz Wygląd, Współczynniki, Ruchy, Ekipę i Sprzęt zgodnie z poniższymi instrukcjami. Na końcu przedstaw się drużynie i wybierz swoją Przeszłość

### WYGLĄD - WYBIERZ JEDNO Z KAŻDEJ LISTY:

- mężczyzna, kobieta;
- smukły, nerwowy, muskularny, schludny, rozedrgany, wysoki, niski;
- ubranie studenta, artystyczne ciuchy, stary garnitur, stylowy garnitur, strój na safari, kapelusz i płaszcz, praktyczne ubranie.

### WSPÓŁCZYNNIKI – WYBIERZ JEDNĄ LINIJKĘ:

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

## PRZEDSTAWIANIE SIĘ

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

Każde z was mówi po kolei. Kiedy przyjdzie pora na ciebie, przedstaw swoją postać, podając jej imię i wygląd, a potem powiedz grupie, co o tobie wie.

## PRZESZŁOŚĆ

Zróbcie jeszcze jedną kolejkę po grupie. Gdy nadejdzie czas na ciebie, wybierz jedną z opcji dla każdego z pozostałych Łowców:

- Podkochujesz się w tej postaci. Spytaj, czy to zauważyła.
- Jesteście najlepszymi przyjaciółmi ze szkoły albo uczelni (może filmówki?)
- Spotkaliście się, gdy zabijała potwora, o którym kręciłeś materiał. Spytaj, co to było.
- Nie udało mu się zabić potwora przez coś, co zrobiłaś. Spytaj, co zepsułaś.
- W prasie miało ukazać się coś, co by jej zagroziło, ale zamio-tłeś to pod dywan.
- Uratowała ci skórę, gdy zrobiłeś coś głupiego. Spytaj, co zrobiłeś.
- Wielki miłośnik twoich reportaży. Spytaj, czy się z tym kryje, czy wszyscy wiedzą.
- Jesteście bliskimi lub dalekimi krewnymi. Zdecydujcie razem, jakie dokładnie są między wami powiązania.

## 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 Spokoju, maks. +2;
- dodaj +1 do Dziwu, maks. +2;
- dodaj +1 do Sprytu, maks. +2;
- weź nowy Ruch Łowcy Sensacji;
- weź nowy Ruch Łowcy Sensacji;
- zdobądź Sojusznika – to może być jeden z członków twojej ekipy lub nowa ekipa jako ekipa Sojuszników;
- uzyskaj taką Siedzibę, jak ma Ekspert, z jedną opcją i pracownią filmową;
- weź Ruch innej Roli;
- weź Ruch innej Roli.

Gdy rozwinięz 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.

# MŚCIGIELKA/MŚCIGIEL

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 ciągle +1, gdy wiesz, że Potwór, którego badasz, ścigasza lub z którym walczysz należy do rodzaju, 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 ciągle +1 do jej końca.
- Zapał:** gdy **Manipulujesz kimś**, rzucasz +Hart zamiast +Urok.
- Bezpieczeństwo przede wszystkim:** zmaistrowałaś dodatkową ochronę dla 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 twoje działanie liczy się jako normalna pierwsza pomoc, a dodatkowo wybierz jedną z możliwości:
  - stabilizujesz rany, ale pacjent otrzymuje jednorazowe -1;
  - wylecz 1 obrażenie i ustabilizuj tymczasowo, ale potem rana wróci jako 2 obrażenia i znów będzie niestabilna;
  - wylecz 1 obrażenie i ustabilizuj, ale pacjent ma ciągle -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 i z bliska, krwawa, głośna, przeładowywana);
- działko ręczne (3 obrażenia z bliska, głośne);
- nóż do walki (2 obrażenia wręcz, ciche);
- 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 obrażenie na inne, cechy ustalone ze Strażnikiem);
- zaczarowany sztylet (2 obrażenia wręcz, magiczny);
- piła łańcuchowa (3 obrażenia wręcz, krwawa, niesprawna, głośna).

**Praktyczne bronie, wybierz dwie:**

- rewolwer kaliber 9 mm (2 obrażenia z bliska, przeładowanie, głośny);
- pistolet kaliber 9mm (2 obrażenia z bliska, głośny);
- karabinek myśliwski (2 obrażenia, daleki, głośny);
- strzelba (3 obrażenia z bliska, krwawa);
- wielki nóż (1 obrażenie wręcz);
- mosiężny kastet (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, wściekle spojrzenie, dystansujące spojrzenie, pozbawione emocji spojrzenie, skrzywdzone spojrzenie, udręczone spojrzenie;
- nieokreślone ubranie, zużyte ciuchy, codzienne ubranie, strój myśliwski, strój z demobilu, stare ciuchy.

## WSPÓLCZYNNIKI – 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:*

- rodzic(e): \_\_\_\_\_
- rodzeństwo: \_\_\_\_\_
- małżonka/partner: \_\_\_\_\_
- dziecko/dzieci: \_\_\_\_\_
- najlepsza przyjaciółka: \_\_\_\_\_

## CO JEST WINNE?

*Za zgodą Strażnika wybierz rodzaj potwora:*

Poluję na: \_\_\_\_\_

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

- winny;
- samolubny;
- ranny;
- słaby;
- powolny;
- przerażony;
- wypierający;
- zamieszany w to.

## PRZEDSTAWIANIE SIĘ

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

Każde z was mówi po kolei. Kiedy przyjdzie pora na ciebie, przedstaw swoją postać, podając jej imię i wygląd, a potem powiedz grupie, co o tobie wie.

## PRZESZŁOŚĆ

Zróbcie jeszcze jedną kolejkę po grupie. Gdy nadejdzie czas na ciebie, wybierz jedną z opcji dla każdego z pozostałych Łowców:

- Pomogła ci w kluczowym momencie twojego poszukiwania zemsty. Powiedz jej, z czym potrzebowałeś pomocy.
- Stał między tobą a tym, co potrzebowałaś odkryć. Spytaj go, dlaczego to zrobił.
- Te potwory jej też odebrały przyjaciela lub krewnego. Spytaj ją, kto to był.
- To twój krewny – bliski lub odległy. Spytaj go, jak jesteście spokrewnieni.
- Uratowałaś jego życie, gdy był żalonym łowcą-amatorem. Zapytaj go, przed czym go obroniłaś.
- Pokazała ci podstawy, gdy uczyłeś się walczyć.
- Widział, jak zupełnie tracisz kontrolę i wpadasz w szal. Powiedz mu, w jakiej sytuacji to było, i spytaj, 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 rozwinięz 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.



# 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 wymagającego. 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 miałas zrobić, nie możesz znów używać tego Ruchu, póki nie odpokutujesz swojej porażki.
- Anielskie skrzydła:** możesz się natychmiast przenieść do miejsc, w których byłeś, oraz do 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 schowałeś, 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 wtedy, gdy przyczyna ich emocji wciąż jest obecna.
- Nakładanie rąk:** twój dotyk może leczyć rany i choroby. Gdy **Nakładasz ręce 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 **wygnąć pobliską nienaturalną istotę**. Rzuć +Hart. Przy 10+ jest wygnana. Przy 7-9 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 wobec 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 upewnić się, że do niego dojdzie.
- Zostałeś wygnany. Musisz pracować w imię Dobra bez zwracania na siebie uwagi twoich braci i siostr, bo oni mają obowiązek stracić cię za twoje zbrodnie.
- Jeden z pozostałych Łowców ma kluczową rolę do odegrania w nadchodzących wydarzeniach. Musisz przygotować go do tej roli 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 Przeszość

### WYGLĄD - WYBIERZ JEDNO Z KAŻDEJ LISTY:

- mężczyzna, kobieta, androgyniczny, 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 dojdiesz do tego punktu, poczekaj na resztę, byście wszyscy przedstawili się sobie nawzajem.

Każde z was mówi po kolei. Kiedy przyjdzie pora na ciebie, przedstaw swoją postać, podając jej imię i wygląd, a potem powiedz grupie, co o tobie wie.

## PRZESZŁOŚĆ

Zróbcie jeszcze jedną kolejkę po grupie. Gdy nadejdzie czas na ciebie, wybierz jedną z opcji dla każdego z pozostałych Łowców:

- Jeśli twoją misją jest chronić jednego z pozostałych Łowców, powiedz mu, że ma kluczową rolę w nadchodzących wydarzeniach. Jesteś tu, by go prowadzić i ochraniać.
- 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 powinna 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 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.

# OPĘTANA/OPĘTANY

Mogę robić rzeczy – rzeczy, których normalni ludzie nie potrafią. Jednak 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  
• Chroni 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 paskudniejsze.

## 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, *wyberz też trzy z Ruchów Opętanego:*

- Telepatia:** możesz czytać myśli ludzi i układać słowa w ich umysłach. Może ci to pozwolić **Badać tajemnicę** lub **Ogarnąć problem** bez rozmawiania. Możesz też **Manipulować kimś**, nie odzywając się. Wciąż normalnie rzucasz na te Ruchy, ale ludzi będzie zaskakiwać dziwność twojej mentalnej komunikacji.
- Kłątwa:** 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 zakresz doświadczenie, jeśli ci się uda. Przy 7-9 masz mglisty obraz czegoś złego, co się wydarzy – zakresz 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.
- Przeczcucia:** gdy **coś złego dzieje się** (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 za późno, by zupełnie to powstrzymać. Przy porażce trafiasz tam akurat w takim momencie, 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. Wydadz zatrzymanie, by zadać Strażnikowi jedno z poniższych pytań i zdobyć ciągle +1, póki działał 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 z bliska, 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 sprawę przeszkodzenia przeciwnikowi;
  - przeszkodzić Potworowi, Poplecznikowi lub Statystyce 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 od tego, co dało ci moce, albo popędy wpływające z twojej podświadomości... jakoś tak. Co by to nie było, jest niepokojące.

Wyberz trzy cechy twojej Mrocznej Strony:

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> przemoc;      | <input type="checkbox"/> wahania nastroju;         |
| <input type="checkbox"/> depresja;     | <input type="checkbox"/> złość;                    |
| <input type="checkbox"/> tajemnice;    | <input type="checkbox"/> samozniszczenie;          |
| <input type="checkbox"/> żądza;        | <input type="checkbox"/> głód mocy;                |
| <input type="checkbox"/> mroczny pakt; | <input type="checkbox"/> kiepska kontrola popędów; |
| <input type="checkbox"/> wina;         | <input type="checkbox"/> halucynacje;              |
| <input type="checkbox"/> bezduszość;   | <input type="checkbox"/> ból;                      |
| <input type="checkbox"/> uzależnienie; | <input type="checkbox"/> paranoja.                 |

Strażnik może prosić o zrobienie paskudnych 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 9 mm (2 obrażenia z bliska, przeładowanie, głośny);
- pistolet kaliber 9 mm (2 obrażenia z bliska, głośny);
- karabinek myśliwski (2 obrażenia, daleka, głośna);
- strzelba (3 obrażenia z bliska, krwawy);
- wielki nóż (1 obrażenia wręcz).

## NA POCZĄTEK

By stworzyć swoją postać, najpierw nadaj jej imię. Następnie wybierz Wygląd, Współczynniki, Mroczną Stronę, 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, zakamuflowany, androgyniczny;
- 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 =0, Spokój -1, Spryt +1, Hart +1, Dziw +2;
- Urok -1, Spokój -1, Spryt +2, Hart =0, Dziw +2.

### PRZEDSTAWIANIE SIĘ

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

Każde z was mówi po kolei. Kiedy przyjdzie pora na ciebie, przedstaw swoją postać, podając jej imię i wygląd, a potem powiedz grupie, co o tobie wie.

### PRZESZŁOŚĆ

Zróbcie jeszcze jedną kolejkę po grupie. Gdy nadejdzie czas na ciebie, wybierz jedną z opcji dla każdego z pozostałych Łowców:

- Nauczyła cię kontrolować twoje moce – na tyle, że teraz w ogóle nad nimi panujesz.
- 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.
- Znać 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 zrobiłaś.

## 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, taką jak w opcji Siedziby Eksperta;
- weź Ruch innej Roli;
- weź Ruch innej Roli.

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;
- odkrywasz, jak używać swoich mocy za niższą cenę; trwale usuń jedną z cech Mrocznej Strony.

# POMOOCNICZKA/POMOOCNIK

*W sumie nie jestem jakoś bardzo twardy. I wiem mało o magii, potworach i tym wszystkim. Ale znalazłem Bohaterkę. Kogoś lepszego ode mnie. A ona czasami potrzebuje drugiej pary rąk, żeby skupić się na bohaterstwie. A ja mogę się od niej uczyć i może kiedyś też zostanę wielkim bohaterem.*

- UROK** • Manipuluj kimś
- SPOKÓJ** • Działaj pod presją  
• Wspieraj
- SPRYT** • Badaj tajemnicę  
• Ogarnij problem
- HART** • Daj wycisk  
• Chroni 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 Pomocnika:

Zawsze masz ten:

- Drużyna przede wszystkim: masz +1 do wszystkich testów na Wspieranie kogoś, gdy wspierasz swoją Bohaterkę premia różnie do +2.

Wybierz też dwa z tych:

- Zaopatrzeniowiec:** to ty nosisz sprzęt twojego Bohatera. Możesz więc używać wszystkiego z jego listy Sprzętu – chyba, że on właśnie tego używa. W dodatku jeśli dany przedmiot nie jest unikatowy, masz przy sobie jego zapas. Wszystkich takich rzeczy możesz używać nawet wtedy, gdy Bohater też obecnie z nich korzysta.
- Jak sobie życzysz:** zaznacz doświadczenie zawsze, gdy Bohaterka rozkazuje ci lub prosi cię o coś, czego nie chcesz zrobić, ale i tak to robisz.
- Ojé!:** gdy Potwór (lub ktokolwiek inny) pojawia się, a ty **szukasz miejsca, by się ukryć**, rzuć +Spryt. Przy 10+ jesteś w najlepszej pobliskiej kryjówce, zanim Potwór cię zauważy. Przy 7–9 wybierz jedno z poniższych:
  - ukryłaś się skutecznie, ale Potwór stoi między tobą a drogą ucieczki;
  - chwilowo się ukryłaś, ale Potwór wnet zauważy twoją kryjówkę;
  - ukryłaś się skutecznie, ale zostawiłaś coś ważnego na widoku.
- Ochroniarz:** gdy coś złego ma się zdarzyć twojemu Bohaterowi, twoim towarzyszom lub Statyście, a ty jesteś w pobliżu, możesz rzucić się w objęcia niebezpieczeństwa. To, co miało się zdarzyć komuś innemu, zamiast tego przydarza się tobie.
- Ja też!:** gdy twoja Bohaterka wykonuje rzut na Ruch, a ty kopiujesz jej zachowanie (wykonując ten sam Ruch), nie musisz rzucać – możesz zamiast tego wykorzystać wynik rzutu kośćmi Bohaterki.
- Na twoje konto:** gdy **Wspierasz** swojego Bohatera, możesz zamienić jego wynik rzutu z twoim. Oboje wyliczcie swoje wyniki, jakbyście wyrzucili to, co jest na kościach tego drugiego.
- Uczennica:** zdobądź Ruch, który ma twoja Bohaterka.

## BOHATERKA/BOHATER

Wybierz jedno z pozostałych Łowców, które jest twoją Bohaterką lub Bohaterem. Ta osoba jest tak wspaniałym łowcą potworów, że postanowiła poświęcić swój czas na pomaganie jej.

Pomyśl o tej postaci i zdecyduj, co was łączy. Może to starsze rodzeństwo, rodzic lub przyjaciel, który zawsze był od ciebie lepszy? A może Bohaterka ocaliła cię przed potworem albo przypadkiem odkryłeś, że na nie poluje? Porozmawiaj z graczem prowadzącym tę postać, by upewnić się, że twój pomysł mu pasuje.

Gdy ten gracz wybierze Współczynniki, spytaj, który jest najwyższy. Starasz się naśladować tę postać, więc dostajesz do niego +1. Jeśli kilka jest równie wysokich, ty wybierasz, do którego dodać +1.

## SPRZĘT

Wybierz jedną broń z opcji Sprzętu twojego Bohatera i dwie z broni Pomocnika podanych niżej.

Broń Bohatera: \_\_\_\_\_

Bronie Pomocnika (wybierz dwie):

- rewolwer kaliber 9 mm (2 obrażenia z bliska, przeładowywany, głośny);
- strzelba (3 obrażenia z bliska, krwawa);
- kij bejsbolowy (2 obrażenia wręcz);
- pistolet kaliber 9 mm (2 obrażenia z bliska, głośny);
- duży nóż (1 obrażenie wręcz).

## NA POCZĄTEK

By stworzyć swoją postać, najpierw nadaj jej imię. Następnie wybierz Bohatera, Wygląd, Współczynniki, Ruchy, Bohatera i Sprzęt zgodnie z poniższymi instrukcjami. Na końcu przedstaw się drużynie i wybierz swoją Przeszłość.

## WYGLĄD - WYBIERZ JEDNO Z KAŻDEJ LISTY:

Spójrz na wybory z Roli twojego Bohatera. Wybierz i skopiuj jeden z nich – ty też tak wyglądasz.

Przy pozostałych opcjach wybierz jedną z każdej linijki. To mogą być te same, które wybrał twój Bohater, ale nie muszą.

## WSPÓLCZYNNIKI – WYBIERZ JEDNĄ LINIJKĘ:

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

## PRZEDSTAWIANIE SIĘ

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

Każde z was mówi po kolei. Kiedy przyjdzie pora na ciebie, przedstaw swoją postać, podając jej imię i wygląd, a potem powiedz grupie, co o tobie wie.

## PRZESZŁOŚĆ

Zróbcie jeszcze jedną kolejkę po grupie. Gdy nadejdzie czas na ciebie, wybierz jedną z opcji dla każdego z pozostałych Łowców:

- To twój Bohater.
- Trochę zazdrościsz tej postaci jej relacji z twoją Bohaterką.
- Coś czujesz do tej postaci, ale musisz zostać prawdziwym bohaterem, by być godnym jej miłości.
- Byliście od lat przyjaciółmi – zdecydujcie wspólnie, gdzie i kiedy się poznaliście.
- Zżyliście się ze sobą błyskawicznie po pokonaniu wspólnie potwora, gdy pierwszy raz działaliście razem. Wspólnie ustalacie szczegóły.
- Ta postać znała cię, gdy byłaś nikim. Powiedz jej coś o tym, kim wtedy byłaś, a czego teraz się wstydzisz.
- Na początku bycia Łowcą nie do końca wiedziałeś, co robić. Ta postać przedstawiła cię twojej Bohaterce.
- Ta postać uratowała ci życie, gdy byłeś zdezorientowany lub nie miałeś sił o siebie walczyć. Jesteś jej coś winien. Powiedz jej, 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 Sprytu, maks. +3;
- dodaj +1 do Spokoju, maks. +2;
- dodaj +1 do Hartu, maks. +2;
- weź nowy Ruch Pomocnika;
- weź nowy Ruch Pomocnika;
- zdobądź Sojusznika – kolejnego pomocnika twojego Bohatera i twojego młodszego zastępcę;
- zmień Rolę na taką samą, jaką ma twoja Bohaterka (ta możliwość zawiesza regułę, że w grze może być tylko jedna postać z daną Rolą);
- weź Ruch innej Roli;
- weź Ruch innej Roli.

Gdy rozwinięz 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 nowego Bohatera; twoje Ruchy, które mówią o Bohaterze, teraz odnoszą się do niego.

# POTWÓR

Czuję głód, żądzę zniszczenia. Walczę jednak z nimi, nigdy się im nie poddaję. Już nie jestem człowiekiem, takim prawdziwym człowiekiem, ale muszę bronić tych, którzy ludźmi 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 tajemnice  
• 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 taki się urodziłeś, 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 mogą być mózgi, krew czy esencja duchowa, byle pochodziło to 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, do wyboru – głód, nienawiść, złość, strach, zazdrość, chciwość, radość, duma, zawiść, żądza 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 z bliska);
- podstawa: wysssanie życia (1 obrażenie w zwarciu, wysssanie życia);
- dodatek: dodaj do podstawy +1 obrażenie;
- dodatek: dodaj do podstawy ignorowanie pancerza;
- dodatek: dodaj inny zasięg do podstawy (w zwarciu, wręcz lub z bliska).

## 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 mniej.
- Nienaturalny urok:** rzucaj +Dziw zamiast +Urok, gdy **Manipulujesz kimś**.
- Przekłeta siła:** rzucaj +Dziw zamiast +Hart, gdy **Dajesz wycisk**.
- Bezcieleśny:** 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, a 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 (jeśli tak, zaznaczają doświadczenie), czy nie.
- Niespożyta vitalność:** 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 9 mm (2 obrażenia z bliska, przeładowanie, głośny);
- Pistolet kaliber 9 mm (2 obrażenia z bliska, głośny);
- magnum (3 obrażenia z bliska, przeładowanie, głośny);
- strzelba (3 obrażenia z bliska, krwawy);
- wielki nóż (1 obrażenie wręcz);
- mosiężny kastet (1 obrażenie wręcz, cichy, mały);
- miecz (2 obrażenia wręcz, krwawy);
- 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;
- złowróźbna 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 dojdiesz do tego punktu, poczekaj na resztę, byście wszyscy przedstawili się sobie nawzajem.

Każde z was mówi po kolei. Kiedy przyjdzie pora na ciebie, przedstaw swoją postać, podając jej imię i wygląd, a potem powiedz grupie, co o tobie wie.

## PRZESZŁOŚĆ

Zróbcie jeszcze jedną kolejkę po grupie. Gdy nadejdzie czas na ciebie, wybierz jedną z opcji dla każdego z pozostałych Łowców:

- Pewnego razu straciłeś kontrolę i prawie ją zabiłeś. Zapytaj ją, jak cię powstrzymała.
- Próbował cię zgładzić, ale udowodniłeś, że stoisz po stronie dobra. Zapytaj go, co go przekonało.
- Masz na jej punkcie miłosną obsesję. Zapytaj ją, czy o tym wie i czy ją odwzajemnia.
- Jest twoim 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 taką Siedzibę, jak ma Ekspert, z dwiema opcjami;
- weź nową opcję naturalnego ataku;
- weź Ruch innej Roli;
- weź Ruch innej Roli.

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;
- uwolnij się od klątwy swojego rodzaju; przestaje cię dotyczyć, ale tracisz 1 punkt Dziwu;
- stajesz się (znowu?) zły; nie możesz już grać tą postacią, staje się ona jednym z zagrożeń kierowanych przez Strażnika.



# 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 Profesjonalisty:

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 zasoby 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).
- Czułość w walce**: zawsze wiesz, co się wokół ciebie dzieje i na co uważać. Dostajesz +1 pancerza (do maksymalnie 2 pancerza) jako dodatek do tego, co zapewnia twój sprzęt.
- Nie zostawić nikogo**: w walce, gdy **pomagasz komuś uciec**, rzuć +Spryt. Przy 10+ wyciągasz te osoby z niebezpieczeństwa bez problemu. Przy 7–9 albo wyciągasz je, albo nie otrzymujesz obrażeń – twój wybór. Przy porażce nie tylko nie wyciągasz ich, ale też przykuwasz 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 9 mm (2 obrażenia z bliska, przeładowanie, głośny);
- pistolet kaliber 9 mm (2 obrażenia z bliska, głośny);
- karabinek myśliwski (2 obrażenia, daleki, głośny);
- strzelba (3 obrażenia z bliska, krwawa);
- wielki nóż (1 obrażenia wręcz);
- mosiężny kastet (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 cel Organizacji to: niszczyć potwory, badać zjawiska nadnaturalne, chronić ludzi, zdobyć potęgę, a może coś jeszcze innego?

Wybierz dwa zasoby, którymi dysponuje Organizacja, i dwie spośród jej wad:

Zasoby (wybierz dwa):

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> dobrze uzbrojona;        | <input type="checkbox"/> mnóstwo biur;            |
| <input type="checkbox"/> dobrze finansowana;      | <input type="checkbox"/> dobrze poinformowana;    |
| <input type="checkbox"/> rygorystyczne szkolenie; | <input type="checkbox"/> uznany autorytet;        |
| <input type="checkbox"/> oficjalne wpływy;        | <input type="checkbox"/> niezwykle technogadżety; |
| <input type="checkbox"/> fałszywe tożsamości;     | <input type="checkbox"/> ekipy wsparcia.          |

Wady (wybierz dwie):

- podejrzana motywacja;
- biurokracja;
- tajna hierarchia;
- niejasne misje;
- wrody 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;
- twarz o wyrazistych rysach, twarz pokryta bliznami, nieogolona twarz, delikatna 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 dojdiesz do tego punktu, poczekaj na resztę, byście wszyscy przedstawili się sobie nawzajem.

Każde z was mówi po kolei. Kiedy przyjdzie pora na ciebie, przedstaw swoją postać, podając jej imię i wygląd, a potem powiedz grupie, co o tobie wie.

### PRZESZŁOŚĆ

Zróbcie jeszcze jedną kolejkę po grupie. Gdy nadejdzie czas na ciebie, wybierz jedną z opcji dla każdego z pozostałych Łowców:

- 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 porządko-

wych lub w jakichś dziwniejszych okolicznościach. 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 Oroku, maks. +2;
- dodaj +1 do Hartu, maks. +2;
- dodaj +1 do Sprytu, maks. +2;
- weź nowy Ruch Profesjonalisty;
- weź nowy Ruch Profesjonalisty;
- dodaj do swojej Organizacji nową zaletę lub zmień wadę;
- dostań dowodzenie nad grupą łowców potworów z Organizacji;
- weź Ruch innej Roli;
- weź Ruch innej Roli.

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;
- zatrudnij część lub wszystkich pozostałych Łowców w Organizacji – dostają Ruch **Kontaktowanie się z Organizacją**, a także pensję i inne prawa pracownika.

# PRYZWANA/PRYZWANY

*Wezwano mnie tu. Nie wiem skąd. Nie wiem dlaczego. Ale mam przecucie – jakby czekało na mnie jakieś przeznaczenie. Sądzę, że wnet dowiemy się, dlaczego mnie wezwano. I czuję, że to będzie coś złego. Naprawdę złego.*

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

## FUKS

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

Fart  Apokalipsa

**Specyfika Przyzwanego:** Ilekroć używasz punkt Fuksa, objawia się omen Apokalipsy. Zacznie się ona, gdy wydasz wszystkie punkty.

## 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 Przyzwanego:

Zawsze masz ten:

- Odmieniec:** ludzie kiepsko reagują na twoją dziwność. Nie możesz **Manipulować kimś**, póki nie zdobędziesz jego zaufania. To się tyczy też innych Łowców i oni sami decydują, kiedy ci zaufać. Do tego czasu ludzie będą próbowali po prostu od ciebie uciec. Możesz wydać punkt Fuksa, by ktoś ci zaufał. Pomiń rzut na **Manipulowanie**: ten ktoś zachowuje się tak, jakbyś wyrzucił 12. W dodatku możesz używać **Manipulowania kimś** na Potworach, które potrafią myśleć i rozmawiać – ale one zawsze żądają czegoś naprawdę złego.

Wybierz też dwa z tych:

- Na co się gapisz?:** Gdy rozmawiasz z Potworem, który potrafi myśleć i mówić, rozpoznaje on ciebie i twój potencjał. Jeśli spytasz, co wie, wybierz jedno i Strażnik to ujawni:
  - Powiedz mi coś o tym, skąd pochodzę.
  - Powiedz mi coś o moim przeznaczeniu.
  - Powiedz mi coś o tym, kim naprawdę jestem.
  - Powiedz mi coś o Apokalipsie.
- Miałam to poczuć?:** Twoje ciało ma 2 pancerza. Nie kumuluje się to z innymi pancerzami.
- Rozwałka:** gdy masz pod ręką coś dużego, i sięgasz po to jako po broń improwizowaną, określ najpierw, ile obrażeń to zadaje. Wskazówki:
  - gaśnica, sztacheta z płotu, meble itp.: 2 obrażenia;
  - motocykl, lampa uliczna, kawałek muru itp.: 3 obrażenia;
  - samochód, kontener na śmieci, głaz itp.: 4 obrażenia;
  - autobus, ciężarówka, mur itp.: 5 obrażeń.Gdy zadasz tym obrażenia (Dając wycisk lub w inny sposób), rzuc +Obrażenia, które broń zadała celowi. Przy porażce użyłeś jej bez komplikacji. Przy 7–9 wybierz jeden z poniższych skutków ubocznych, a przy 10+ dwa:
  - ranisz nie tylko swój cel, ale też kogoś w pobliżu;
  - sprawiasz, że sytuacja pogarsza się pod jakimś względem;
  - tracisz panowanie nad twoją improwizowaną bronią;
  - powodujesz poważne zniszczenie mienia;
  - twoja improwizowana broń psuje się.

- Totalna twardzielka:** zwiększ swój Hart o +1 (do maksymalnie +3).
- Nie żyjesz:** wydaj punkt Fuksa, by dostać ciągle +1 przeciwko jednemu konkretnemu Potworowi. To działa, dopóki ten Potwór nie zginie.
- Za wszelką cenę:** wydaj punkt Fuksa, by zwiększyć Hart o 1 do końca obecnie rozgrywanej Tajemnicy (do maksymalnie +4).
- Why so serious:** Jeśli po wykonaniu Ruchu rzucisz pasujące powiedzonko, drużyna dostaje jednorazowe +1, a więc Łowca, który pierwszy wykona Ruch, ma do niego +1.

## APOKALIPSA

Twoim przeznaczeniem jest sprowadzić Apokalipsę. Możesz to wiedzieć od początku lub zrozumieć później, ale znasz już co najmniej jakieś znaki sugerujące twój los.

Wybierz omen Apokalipsy, który już został ci ujawniony. Możesz poprosić o pomoc resztę graczy.

Za każdym razem, gdy używasz Fuksa, wywołujesz kolejny omen Apokalipsy. Możesz zaproponować, co to będzie, ale wprowadzenie go do opowieści pozostaje w gestii Strażnika.

## PRZYKŁADOWE OMENY:

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Zdrada;                         | <input type="checkbox"/> Na świat wyczołguje się Bestia; |
| <input type="checkbox"/> Powstaje armia potworów;        | <input type="checkbox"/> Zostanie Smokiem;               |
| <input type="checkbox"/> Deszcz ognia;                   | <input type="checkbox"/> Koronacja;                      |
| <input type="checkbox"/> Wieczne ciemności;              | <input type="checkbox"/> Gromadzi się twój Orszak;       |
| <input type="checkbox"/> Rzeczy spoza świata;            | <input type="checkbox"/> Upadek Wieży;                   |
| <input type="checkbox"/> Zasiądź na tronie;              | <input type="checkbox"/> Morza się gotują;               |
| <input type="checkbox"/> Czerwone słońce;                | <input type="checkbox"/> Katastrofy naturalne;           |
| <input type="checkbox"/> Otwiera się Brama;              | <input type="checkbox"/> Dzień Sądu;                     |
| <input type="checkbox"/> Plaga;                          | <input type="checkbox"/> Wojna światowa;                 |
| <input type="checkbox"/> Poznajesz swoje prawdziwe imię; | <input type="checkbox"/> Głód;                           |
| <input type="checkbox"/> Gwiazdy są w porządku;          | <input type="checkbox"/> Odradza się Pradawne Zło.       |
| <input type="checkbox"/> Złamanie Pieczęci;              |  |
| <input type="checkbox"/> Zabójstwo Króla;                |  |

Gdy wydasz całego Fuksa, Apokalipsa jest u bram. Twoją rolą jest powstrzymać koniec świata – lub go wywołać. Twój wybór.

## SPRZĘT

**Wielkie bronie** (wybierz jedną):

- wielkie działo ręczne (4 obrażenia z bliska, ciężkie, głośne, przeładowywane);
- działo maszynowe (3 obrażenia z bliska, automatyczne, krwawe, ciężkie, głośne, przeładowywane);
- wyrzutnia rakiet (4 obrażenia, daleka, obszarowa, ciężka, krwawa, przeładowywana, głośna);
- olbrzymi piekielny miecz (4 obrażenia wręcz, ciężki, krwawy, magiczny);
- strzelba automatyczna (3 obrażenia z bliska, automatyczna, ciężka, głośna, przeładowywana).

**Ciężkie bronie** (wybierz dwie):

- młot kowalski (3 obrażenia wręcz, ciężki, krwawy);
- wielki miecz (3 obrażenia wręcz, ciężki, krwawy);
- wielki topór (3 obrażenia wręcz, ciężki, krwawy);
- magnum (3 obrażenia z bliska, głośne, przeładowywane).

## NA POCZĄTEK

By stworzyć swoją postać, najpierw nadaj jej imię. Następnie wybierz Wygląd, Współczynniki, Apokalipsę, Ruchy i Sprzęt zgodnie z poniższymi instrukcjami. Na końcu przedstaw się drużynie i wybierz swoją Przeszość.

## WYGLĄD - WYBIERZ JEDNO Z KAŻDEJ LISTY:

- mężczyzna, kobieta, bezpłciowy, nieznan, hermafrodytyczny, obcy;
- demoniczne ciało, ciało z żywiołu, gadzie ciało, szkliste ciało, nieomalże ludzkie ciało;
- cygara, zwierzątka, sporty, śmieciowe jedzenie, kapelusz, filmy, komiksy, luksusowe jedzenie, antyki, klasyczne samochody;
- ubranie do pracy, skóra motocyklisty, wielki płaszcz, bez ubrania, normalne ubrania.

## WSPÓŁCZYNNIKI – WYBIERZ JEDNĄ LINIJKĘ:

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

## PRZEDSTAWIANIE SIĘ

Gdy dojdiesz do tego punktu, poczekaj na resztę, będzie wszyscy przedstawili się sobie nawzajem.

Każde z was mówi po kolei. Kiedy przyjdzie pora na ciebie, przedstaw swoją postać, podając jej imię i wygląd, a potem powiedz grupie, co o tobie wie.

## PRZESZŁOŚĆ

Zróbcie jeszcze jedną kolejkę po grupie. Gdy nadejdzie czas na ciebie, wybierz jedną z opcji dla każdego z pozostałych Łowców:

- Była przy tym, jak cię przyzwano. Spytaj, kim byli przyzywający.
- Widzi twoją ludzką stronę. Spytaj dlaczego.
- Chyba mogłabyś go pokonać, ale nie jesteś pewna. Ustalcie wspólnie, kiedy ostatnio się skonfrontowaliście i co to przerwało.
- Jesteś obsesyjnie zakochany w tej postaci. Spytaj, czy o tym wie i czy to odwzajemnia.
- Ma jakiś związek z twoim przeznaczeniem. Spytaj, w jaki sposób jest związana z twoim pierwszym omenem Apokalipsy.
- Uratował ci skórę, gdy wszystko poszło nie tak. Spytaj, jak to było.
- Poznałyście się, osobno polując na tego samego Potwora. Spytaj, czemu teraz współpracujecie.
- Twój dobry przyjaciel. Powiedz, czy to stara przyjaźń, czy niedawna.
- Jesteś podejrzliwa co do jego pobudek. Spytaj, czym wywołał te podejrzenia.

## 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 Przyzwanego;
- weź nowy Ruch Przyzwanego;
- uzyskaj dowodzenie nad ekipą łowców potworów (lub potwornych łowców) – liczą się jako ekipa Sojuszników;
- wstąp do Sekty na takich zasadach, jak Wtajemniczona – stwórz Sektę tak, jak przy tworzeniu Wtajemniczonej, lub dołącz do jakiejś już istniejącej; zdobywasz ruch Wtajemniczonej **Gdy cieszysz się łaskami Sekty;**
- weź Ruch innej Roli;
- weź Ruch innej Roli.

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;
- stajesz się (znowu?) zły; nie możesz już grać tą postacią, staje się ona jednym z zagrożeń kierowanych przez Strażnika.

# SPISKOŁOŻKA/SPISKOLOG

Wszystko jest połączone. No ale nie każdy potrafi dostrzec wzorce, a większość ludzi nawet nie próbuje. Ja za to nigdy nie przestaję patrzeć głębiej. Nigdy nie przestaję widzieć prawdy. Dostrzegam wzorce. Tak znajduję potwory i tak pomagam je zabijać.

- UROK**
  - Manipuluj kimś
- SPOKÓJ**
  - Działaj pod presją
  - Wspieraj
- SPRYT**
  - Badaj tajemnice
  - 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. Wydadz 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 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 podejmiesz działanie zupełnie przeciwne względem tej rady, dostajesz też ciągle +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 9mm (2 obrażenia z bliska, przeładowywany, głośny);
- pistolet kaliber 9 mm (2 obrażenia z bliska, głośny);
- karabinek myśliwski (2 obrażenia, daleka, głośna)
- magnum (3 obrażenia z bliska, przeładowywane, głośne)
- strzelba (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 zwarcu);
- solidna latarka (1 obrażenie wręcz);
- ciężkie rękawice/mosiężny kastet (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, transgresywny, zakamuflowany;
- dziki wzrok, rozbiegany wzrok, skupiony wzrok, wyteżony 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 dojdiesz do tego punktu, poczekaj na resztę, byście wszyscy przedstawili się sobie nawzajem.

Każde z was mówi po kolei. Kiedy przyjdzie pora na ciebie, przedstaw swoją postać, podając jej imię i wygląd, a potem powiedz grupie, co o tobie wie.

### PRZESZŁOŚĆ

Zróbcie jeszcze jedną kolejkę po grupie. Gdy nadejdzie czas na ciebie, wybierz jedną z opcji 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 chodziło o potwora, może o służbę w armii, a może o 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 taką Siedzibę, jak ma Ekspert, z dwiema opcjami;
- dodaj do swojej Siedziby jeszcze jedną opcję;
- weź Ruch innej Roli;
- weź Ruch innej Roli;

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.

# ŚMIERTELNICZKA/ ŚMIERTELNIAK

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 zrobić, 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, *wyberz 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 istotnego i użytecznego, choć niekoniecznie związanego z twoimi obecnymi problemami.
- W nogi!** jeśli możesz **Chronić kogoś**, mówiąc mu, co ma zrobić, albo prowadząc go w bezpieczne miejsce, rzucasz +Urok zamiast +Hart.
- Ewakuacja:** 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). Przy 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 ochronił go przed niebezpieczeństwem**, rzuć +Urok. Przy 10+ bez żadnych pytań zrobi to, co mówisz, że powinien. Przy 7-9 zrobi to, ale dodatkowo Strażnik wybiera jedną z rzeczy, która go spotyka:
  - 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

Wyberz dwie zwyczajne bronie i środek transportu.

Zwyczajne bronie (*wyberz dwie*):

- kij golfowy, pałka bejsbolowa, kij hokejowy lub kij do krykieta (2 obrażenia wręcz, niepozorny, krwawy);
- nóż kieszonkowy lub szczyryk (1 obrażenia wręcz, użyteczny, mały);
- pistolecik (2 obrażenia z bliska, głośny, przeładowywany);
- karabinek myśliwski (2 obrażenia, daleki, głośny);
- młot kowalski lub siekiera strażacka (3 obrażenia wręcz, krwawy);
- nunczako (2 obrażenia wręcz, obszarowe).

Środek transportu (*wyberz 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 wyberz Wygląd, Współczynniki, Ruchy i Sprzęt zgodnie z poniższymi instrukcjami. Na końcu przedstaw się drużynie i wyberz swoją Przeszość.

## WYGLĄD - WYBIERZ JEDNO Z KAŻDEJ LISTY:

- mężczyzna, kobieta, chłopiec, dziewczyna, androgyniczny, 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 dojdiesz do tego punktu, poczekaj na resztę, byście wszyscy przedstawili się sobie nawzajem.

Każde z was mówi po kolei. Kiedy przyjdzie pora na ciebie, przedstaw swoją postać, podając jej imię i wygląd, a potem powiedz grupie, co o tobie wie.

## PRZESZŁOŚĆ

Zróbcie jeszcze jedną kolejkę po grupie. Gdy nadejdzie czas na ciebie, wybierz jedną z opcji 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 chciałaś 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 nie-naturalne moce albo coś takiego).
- Ona pokazała ci, że potwory istnieją. Powiedz jej, jak się z tym czujesz.
- Uratowałeś 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 rozwinięz 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.



# TRUDNY PRZYPADEK

Walczyłam i wygrałam ze wszystkim na tym świecie, z czym da się walczyć. Potworom przyda się pranie, a nikt nie pierze tak dobrze jak ja. Więc odsuńcie się i zostawcie to mnie.

- 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 Trudnego przypadku:

Zawsze masz ten:

- Nie do zdarcia:** gdy wydajesz Fuksa, by uniknąć obrażeń, które masz otrzymać, usuń też wszystkie już otrzymane; raz na Tajemnicę, gdy masz otrzymać 2 lub więcej obrażeń, otrzymujesz zamiast tego jedno.

Wybierz też dwa z tych:

- WYKOŃCZ TO!:** zawsze gdy zadajesz ranę za 3 lub więcej obrażeń, możesz od razu wykonać kolejny atak. Rzuć +Hart. Przy 10+ podwój zadane obrażenia. Przy 7–9 zadajesz 1 obrażenie więcej. Przy porażce wystawiasz się na ataki wrogów.
- Mistrzynie broni:** gdy zdobywasz nową broń, możesz zmienić lub usunąć jedną z jej cech, dopóki ty jej używasz – na przykład „ciężka” stanie się „ignorującą pancierz” lub „niesprawna” zniknie. Ta zmiana działa tylko wtedy, gdy ty władasz tą bronią. W chwili zdobycia tego Ruchu zastosuj go do wszystkich broni, które masz.
- W słaby punkt:** twoje ataki bez broni i broniami wręcz zyskują cechę „ignorujące pancierz”.
- Domyślny!:** raz na Tajemnicę możesz **Badać tajemnicę**, by zrozumieć moce, intencje lub słabości Potwora, gdy obserwujesz go w akcji. To działa nawet gdy nie widać dokładnie tego, o co pytasz: ustalasz to dzięki dedukcji (no dobra – zgadywaniu).
- Chodźcie do mnie:** możesz wyzwąć wrogów, by walczyli tylko z tobą – może słowami, może po prostu będąc największą i najwredniejszą z całej drużyny. Rzuć +Hart. Przy 10+ wszyscy idą na ciebie. Przy 7–9 idą głównie na ciebie, ale mogą wziąć na cel też jedno lub dwoje z twoich towarzyszy. Przy porażce idą na ciebie i robi się groźniej, niż się spodziewałaś.
- Uszkodzenie mienia:** możesz się przebić przez prawie wszystko. Jeśli jakiś przedmiot da się zniszczyć przy pomocy tego, co masz przy sobie, możesz rzucić +Spryt, by ustalić jak. Przy 10+ miażdżysz to bez problemu. Przy 7–9 to zajmie sporo czasu albo nie zniszczysz tego do końca – twój wybór. Przy porażce zranisz się, próbując to robić, lub utkniesz w złym położeniu.

## SPRZĘT

**Bronie na ciężkie przypadki** (wybierz jedną):

- łom (2 obrażenia wręcz, krwawy);
- piła łańcuchowa (3 obrażenia wręcz, krwawa, niesprawna, głośna, ciężka);
- strzelba automatyczna (3 obrażenia z bliska, głośna, przeładowywana, automatyczna);
- cholernie duży nóż (2 obrażenia wręcz, krwawy);
- działko ręczne (3 obrażenia z bliska, głośne);
- pistolet maszynowy (2 obrażenia z bliska, przeładowywany, automatyczny);
- poobijany karabinek szturmowy (3 obrażenia z bliska/daleki, automatyczny).

**Normalne bronie** (wybierz dwie):

- rewolwer kaliber 9 mm (2 obrażenia z bliska, przeładowywany, głośny);
- strzelba (3 obrażenia z bliska, krwawa);
- karabinek myśliwski (2 obrażenia, daleki, głośny);
- pistolet kaliber 9 mm (2 obrażenia z bliska, głośny);
- wielki nóż (1 obrażenie wręcz);
- magnum (3 obrażenia z bliska, przeładowywane, głośne).

## 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
- okropni bliźni, mnóstwo bliźni, wielkie bliźni, bliźni po oparzeniach, bliźni po szponach, bliźni po kłach, rytualne bliźni, bliźni po torturach;
- uliczne ubranie, odzież taktyczna, odzież wojskowa, strój motocyklisty, oprych w garniturze, praktyczny strój, dżinsy i t-shirt, dres.

### WSPÓŁCZYNNIKI – WYBIERZ JEDNĄ LINIJKĘ:

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

## PRZEDSTAWIANIE SIĘ

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

Każde z was mówi po kolei. Kiedy przyjdzie pora na ciebie, przedstaw swoją postać, podając jej imię i wygląd, a potem powiedz grupie, co o tobie wie.

## PRZESZŁOŚĆ

Zróbcie jeszcze jedną kolejkę po grupie. Gdy nadejdzie czas na ciebie, wybierz jedną z opcji dla każdego z pozostałych Łowców:

- To twój krewny – rodzeństwo (zazwyczaj młodsze) lub rodzic. Spytaj, jakie masz kontakty z rodziną.
- Solidnie sprąś tę postać. Spytaj dlaczego. Wyjaśnij też, dlaczego teraz współpracujecie.
- Ta postać widziała, jak tracisz kontrolę i robisz rozwałkę. Powiedz, co to wywołało, a potem spytaj, co zrobiłeś.
- Szanujecie się jako towarzysze broni – najtwardsi z całej grupy.
- Szanujesz spryt tej postaci – ma mnóstwo pomysłów i lepiej ją mieć po swojej stronie.
- Jesteście przyjaciółmi z czasów służby w wojsku, policji, straży miejskiej, uczestnictwa w nielegalnych walkach czy czegoś takiego. Wspólnie ustalcie, gdzie dokładnie narodziła się ta przyjaźń.
- Jesteście w związku lub czujesz do tej postaci nieodwzajemnioną miłość. Spytaj, która z tych opcji wchodzi w grę.
- Już byś kopnęła w kalendarz, ale ta postać poskładała cię na czas, byś przeżyła.

## 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 Sprytu, maks. +2;
- dodaj +1 do Spokoju, maks. +2;
- dodaj +1 do Dziwu, maks. +2;
- weź nowy Ruch Trudnego przypadku;
- weź nowy Ruch Trudnego przypadku;
- uzyskaj dowodzenie nad ekipą łowców potworów;
- dodaj do swoich obrażeń jedno pole, które zakreslasz, nim będziesz umierać;
- weź Ruch innej Roli;
- weź Ruch innej Roli.

Gdy rozwinięz 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;
- dodaj do swoich obrażeń jedno pole, które zakreslasz, nim będziesz umierać.

# 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:

Zawsze masz ten:

- Jeśli **cieszysz się łaską swojej Sekty, na początku każdej Tajemnicy** rzuć +Urok. Przy 10+ ma ona dla ciebie przydatne informacje lub pomoc w akcji. Przy 7-9 przydziela ci związane z Tajemnicą zadanie i dostajesz pomoc lub informacje, jeśli je wykonasz. Przy porażce każe 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 obrażenie i dostajesz +1, gdy **Chronisz kogoś**.
- Mistyki:** za każdym razem, gdy skutecznie **Używasz magii**, dostajesz jednorazowe +1.
- Wieszczenie:** Sekta zna prądkowe 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. Wydać 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 ciągle -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** (motywacja: 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 **starożytnie bronie**. Jeśli wybrałeś **nowoczesną** lub **zmyślnie gadżety**, wybierz dwie **nowoczesne bronie**. Jeśli ani to, ani to, wybierz dwie **starożytnie bronie** i jedną **nowoczesną**.

Dostajesz też starożytny pancerz (1 pancerz ciężki).

**Starożytnie 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);
- nunczako (1 obrażenie wręcz, szybki);
- włócznia (2 obrażenia wręcz i z bliska);
- maczuga (2 obrażenia wręcz, krwawa);
- kusza (2 obrażenia z bliska, wolna).

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

- rewolwer kaliber 9 mm (2 obrażenia z bliska, przeładowanie, głośny);
- pistolet kaliber 9 mm (2 obrażenia z bliska, głośny);
- snajperka (3 obrażenia, daleka);
- magnum (3 obrażenia z bliska, przeładowanie, głośny);
- strzelba (3 obrażenia z bliska, krwawa).

## 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, zakamuflowany;
- zahartowane ciało, ciało w tatuażach, gibkie ciało, silna budowa, smukłe ciało, koścista 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 jakiejś wierze? Dlaczego pozostaje tajny? Jak zdobywa nowych członków?

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

### 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"/> integracja ze społeczeństwem; |
| <input type="checkbox"/> sztuki walki;        | <input type="checkbox"/> bogata;                       |
| <input type="checkbox"/> nowoczesna;          | <input type="checkbox"/> zmyślnie gadżety;             |
| <input type="checkbox"/> ma komórki wszędzie; | <input type="checkbox"/> magiczne przedmioty.          |
| <input type="checkbox"/> świeckie wpływy;     |  |

### Źłe tradycje (wybierz jedną):

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> podejrzane motywy;      | <input type="checkbox"/> tajemne śluby;         |
| <input type="checkbox"/> ograniczana tradycją;   | <input type="checkbox"/> pełne posłuszeństwo;   |
| <input type="checkbox"/> krótkowzroczna;         | <input type="checkbox"/> despotyczni przywódcy; |
| <input type="checkbox"/> paranoiczna i skryta;   | <input type="checkbox"/> przestarzały sprzęt;   |
| <input type="checkbox"/> brak możliwości awansu; | <input type="checkbox"/> biedna.                |
| <input type="checkbox"/> podzielona na frakcje;  |   |
| <input type="checkbox"/> surowe prawa;           |   |

## PRZEDSTAWIANIE SIĘ

Gdy dojdiesz do tego punktu, poczekaj na resztę, będzie wszyscy przedstawili się sobie nawzajem.

Każde z was mówi po kolei. Kiedy przyjdzie pora na ciebie, przedstaw swoją postać, podając jej imię i wygląd, a potem powiedz grupie, co o tobie wie.

## PRZESZŁOŚĆ

Zróbcie jeszcze jedną kolejkę po grupie. Gdy nadejdzie czas na ciebie, wybierz jedną z opcji 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. Spytał 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 prorocत्वach, ale jego rola nie jest określona.
- Była członkini Sekty, z którą 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 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;
- zostań przywódcą – faktycznym i być może formalnym – całej Sekty.

# WYBRANKA/WYBRANIEC

Proroctwa zapowiadały twoje narodziny. 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 tajemnice
  - 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 zawsze te dwa:

- Zabawka losu:** na początku każdej Tajemnicy rzuć +Dziw, by **sprawdzić, co zostanie ujawnione o twojej najbliższej przyszłości.** Przy 10+ Strażnik wyjawia użyteczny szczegół o rozpoczynającej się Tajemnicy. Przy 7-9 dostaniesz niejasną wskazówkę. Przy porażce przydarzy ci się coś złego.
- Mam cel:** istnieje coś, czego dokonanie jest twoim przeznaczeniem. Opracuj szczegóły ze Strażnikiem, opierając się na twojej historii. 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 poniższych:

- 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, będzie patrzył i słuchał, aż skończysz mówić. Przy porażce wszyscy obecni wrogowie uznają cię za największe zagrożenie.
- Niszczycielka:** gdy zadajesz obrażenia, możesz zadać ich +1.
- Wierny zadaniu:** gdy twoje przeznaczenie podnosi swój paskudny łeb, a ty zadziałasz w zgodzie ze swoimi cechami 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:** zdrowiejesz szybciej niż zwyczajni ludzie. Ilekroć twoje obrażenia są leczone, goi się jedno więcej. W dodatku obrażenia, które otrzymujesz, liczą się jako 1 obrażenie mniej na rzecz 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 dotychczasowe końcówki (które właściwości są dodawane do bazowych cech), a także materiał, z którego jest wykonana. Jeśli na przykład chcesz magiczny miecz, możesz wybrać rękkojęć + ostrze + długa + magiczna.

**Forma (wybierz jedną):**

- laska (1 obrażenie wręcz i z bliska);
- trzonek (2 obrażenia wręcz, ciężki);
- rękkojęć (1 obrażenie wręcz, wyważona);
- łańcuch (1 obrażenie wręcz, obszarowy).

**Końcówka (wybierz trzy):**

- 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 jeden):**

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

**Materiał:** \_\_\_\_\_

## TWOJE PRZEZNACZENIE

Skąd je znasz? Wybierz jedną z opcji:

- z koszmarów i wizji;
- jakaś dziwaczka ci powiedziała;
- odnalazł cię pradawny kult;
- twoja nemezis cię szukała;
- 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 zakresz punkt Fuksa, Strażnik wprowadzi element związany z twoim przeznaczeniem.

### Heroiczne (wybierz dwie):

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> poświęcenie;           | <input type="checkbox"/> zwykłe życie;        |
| <input type="checkbox"/> jesteś czempionem;     | <input type="checkbox"/> prawdziwa miłość;    |
| <input type="checkbox"/> wizje;                 | <input type="checkbox"/> możesz ocalić świat; |
| <input type="checkbox"/> tajny trening;         | <input type="checkbox"/> ukryci sojusznicy;   |
| <input type="checkbox"/> magiczne moce;         | <input type="checkbox"/> koniec potworów;     |
| <input type="checkbox"/> mistyczne dziedzictwo; | <input type="checkbox"/> boska pomoc;         |

### Fatum (wybierz dwie):

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> śmierć;                       | <input type="checkbox"/> zdrada;            |
| <input type="checkbox"/> nie możesz ocalić wszystkich; | <input type="checkbox"/> wątpliwości;       |
| <input type="checkbox"/> miłość bez szans;             | <input type="checkbox"/> sympatia do wroga; |
| <input type="checkbox"/> porażka;                      | <input type="checkbox"/> potępienie;        |
| <input type="checkbox"/> nemezis;                      | <input type="checkbox"/> tłumy potworów;    |
| <input type="checkbox"/> bez zwykłego życia;           | <input type="checkbox"/> koniec świata;     |
| <input type="checkbox"/> utrata ukochanych;            | <input type="checkbox"/> 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, androgyniczny;
- świeża twarz, wychudła twarz, młoda twarz, udręczona twarz, opanowana twarz, twarz pełna nadziei;
- mundurek, codzienne ciuchy, miejskie ciuchy, normalne ciuchy, schludne ubranie, uliczne ciuchy.

### WSPÓLCZYNNIKI – 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 dojdiesz do tego punktu, poczekaj na resztę, byście wszyscy przedstawili się sobie nawzajem.

Każde z was mówi po kolei. Kiedy przyjdzie pora na ciebie, przedstaw swoją postać, podając jej imię i wygląd, a potem powiedz grupie, co o tobie wie.

### PRZESZŁOŚĆ

Zróbcie jeszcze jedną kolejkę po grupie. Gdy nadejdzie czas na ciebie, wybierz jedną z opcji dla każdego z pozostałych Łowców:

- Jesteście bliskimi krewnymi. Spytaj, jak bliskimi.
- Jej przeznaczeniem jest być twoim mentorem. Powiedz, jak się to okazało.
- Twój najlepszy przyjaciel na świecie, możesz mu w zupełności ufać.
- Z początku była rywalką, ale wypracowaliście reguły działania razem.
- Wiązą was uczucia lub przeznaczenie was nimi zwiąże.
- Jesteście kolegami z pracy, szkoły czy innego miejsca. Spytaj, skąd się znacie.
- 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 ochroniłaś.

## 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 rozwinięz 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; dało ci się zmienić ten aspekt swojego przeznaczenia.

# WŚCIBSKI DZIECIAK

Mówi pani, że w starej bibliotece jest duch? Zaraz odkryjemy, co się tam tak naprawdę dzieje. A swoją drogą, jak się mają Pani udziały w spółce, która chce wyburzyć to miejsce?

- UROK**
  - Manipuluj kimś
- SPOKÓJ**
  - Działaj pod presją
  - Wspieraj
- SPRYT**
  - Badaj tajemnicę
  - Ogarnij problem
- HART**
  - Daj wycisk
  - Chroni 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, *wyberz też trzy z Ruchów Wścibskiego Dzieciaka:*

- Demaskacja!:** gdy Potwór jest złapany lub zapędzony w kozi róg, możesz wyjaśnić, że to żaden potwór, tylko konkretna osoba w przebraniu. Musisz podać realistyczne wyjaśnienia wszystkich pozornie nadnaturalnych wydarzeń, których byliście świadkami i wytłumaczyć, w jaki sposób złoczyńca je spowodował. Gdy **demaskujesz oskarżonego**, rzuć +Spryt. Przy 10+ twoje wnioski były poprawne i to naprawdę była ta osoba w przebraniu! Przy 7–9 Strażnik wybiera jedną z poniższych opcji:
  - Potwór jest prawdziwy, ale wskazany przez ciebie Statysta cały czas był jego tajnym sprzymierzeńcem;
  - masz rację, ale gdy mówiłeś, oskarżony wpadł na pomysł, jak spróbować ucieczki;
  - wyjaśnienie wszystkich wydarzeń jest słuszne, ale wybrałeś nie tę osobę – gdy demaskujesz złoczyńcę, okazuje się nim być ktoś niespodziewany.

Przy porażce Potwór ma okazję wywołać zamieszanie, gdy wyjaśniasz swoje błędne wnioski.

- Ulubiona przekąska:** wybierz ulubioną przekąskę – zawsze, gdy poświecasz chwilę, by ją zjeść i się tym nacieszyć, dostajesz jednorazowe +1. Twoja przekąska to \_\_\_\_\_.
- Łup!:** gdy atakujesz coś improwizowaną bronią, możesz wybrać jeden z tych dodatkowych skutków:
  - zadajesz +1 obrażenia;
  - ogłuszasz cel ciosem w głowę;
  - przewracasz lub pętasz cel;
  - zadajesz +2 obrażenia, ale broń się łamie.
- To pułapka!:** gdy tworzysz pułapkę, by złapać Potwora lub Poplecznika, rzuć +Spryt. Przy 7–9 coś złapałaś! Przy 10+ nie tylko coś złapałaś, ale możesz wybrać dodatkowy skutek:
  - ofiara będzie potrzebowała czasu, by się wydostać;
  - pułapka zadaje obrażenia (jak improwizowana broń);
  - pułapkę można ponownie ustawić i wykorzystać później (żeby to zrobić, będziesz musiała rzucić jeszcze raz, z jednorazowym +1).

- Powiedz prawdę!:** gdy przepytujesz kogoś w ramach Badania tajemnicy, możesz zadać dodatkowe pytania obok tych ze standardowej listy:
  - Kto może wynieść z tej sytuacji jakiś zysk?
  - Co knujesz?
  - Czy mnie okłamujesz?
  - Kto wie o \_\_\_\_\_?
- Chodu!:** gdy postanawiasz uciekać z jakiejś złej sytuacji, udaje ci się to. Niestety wplątujesz się w inną, równie złą sytuację, która musi być istotna dla rozgrywanej Tajemnicy.
- Miły i przyjazny:** gdy uprzejmie Manipulujesz kimś, twoje doskonałe maniere zawsze liczą się jako powód, by ta osoba zrobiła to, o co prosisz.

## ZWIERZĘCY SOJUSZNICZY

Sojusznicy będący zwierzętami przestrzegają normalnych reguł Sojuszników z wyjątkiem komunikowania się. Twój zwierzęcy Sojusznik rozumie polecenia mniej więcej tak dobrze, jak bardzo mądry pies – bez względu na to, jakim typem zwierzęcia faktycznie jest.

Zdecyduj, czy twój sojusznik może mówić, w oparciu o realia waszej gry. Omów to z resztą grupy, by ustalić, czy to pasuje do świata, jaki kreujecie w kampanii. Wścibskie dzieciaki pasują najlepiej do komediowych kampanii, w których gadające zwierzęta mogą się idealnie sprawdzić.

## SPRZĘT

Gadżety do rozwiązywania tajemnic (*wyberz trzy*):

- szkło powiększające;
- mikroskop;
- van;
- karta biblioteczna;
- zestaw chemika;
- kilka walkie-talkie;
- zestaw do zbierania odcisków palców;
- kamera lub aparat fotograficzny.

## 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:

- chłopak, dziewczyna, pies.
- włosy w nieładzie, długie włosy, zadbane włosy, krótkie włosy, burza włosów.
- mundurek szkolny, modne ubrania, nerdowskie ubrania, psychodeliczne ubrania, obroża i identyfikator.

### WSPÓŁCZYNNIKI – WYBIERZ JEDNĄ LINIJKĘ:

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

### PRZEDSTAWIANIE SIĘ

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

Każde z was mówi po kolei. Kiedy przyjdzie pora na ciebie, przedstaw swoją postać, podając jej imię i wygląd, a potem powiedz grupie, co o tobie wie.

### PRZESZŁOŚĆ

Zróbcie jeszcze jedną kolejkę po grupie. Gdy nadejdzie czas na ciebie, wybierz jedną z opcji dla każdego z pozostałych Łowców:

- To twoja kuzynka, kuzyn, ciocia lub wujek. Wspólnie ustalcie, która z tych opcji ma sens.
- Niepokoi cię to, że ta postać chce zabijać wszystkie potwory.
- Darzysz tę postać nieodwzajemnionym uczuciem.
- Jesteście przyjaciółmi ze szkoły.
- Darzycie się szacunkiem za sprawność w rozwiązywaniu tajemnic.
- Ta postać wie, czemu tak naprawdę nie wierzysz w potwory. Powiedz, czego dowiedziała się o twojej przeszłości.
- Gdy zobaczyłaś swojego pierwszego „potwora”, ta postać wyjaśniła ci, o co z nimi chodzi. Być może nie wierzysz we wszystko, w co ona wierzy, ale doceniasz to, że ma dobre intencje.
- Powstrzymałaś tę postać przed zaatakowaniem niewłaściwej osoby, gdy wierzyła, że był to potwór.

## 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 Sprytu, maks. +2;
- dodaj +1 do Spokoju, maks. +2;
- dodaj +1 do Dziwu, maks. +2;
- weź nowy Ruch Wścibskiego Dzieciaka;
- weź nowy Ruch Wścibskiego Dzieciaka;
- zdobądź Sojusznika, który dołączy do grupy; to może być zwierzę (zazwyczaj pies lub kot);
- wymaż wypełnienie jednego z pól Fuksa;
- weź Ruch innej Roli;
- weź Ruch innej Roli.

Gdy rozwinięz 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.



# WYGNANKA/WYGNANIEC

Cóż to za miejsce? Jestem-li w Piekle? W jednej chwili ścieram się z pomiotem Diabła na miecze i pazury, a w drugiej otaczają mnie te światła i hałasy. Czemu celujesz we mnie tym czymś? I co to właściwie jest? W co ty się, człowieku, ubrałeś? Olabogarety! Ten stwórz też tu jest! Za nim!

- 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, *wyberz też dwa z Ruchów Wygnanego*:

- Biegły czarownik**: dysponujesz duchem-chowańcem (zazwyczaj pod postacią zwierzątka domowego), który liczy się jako Sojusznik: Podwładny (motywacja: wypełniać twoje polecenia co do słowa).
- Wojowniczką**: jeśli **odniesiesz obrażenia w walce, w której obie strony walczą staroświecką bronią**, otrzymujesz 1 obrażenie mniej. Ataki Potworów prawie zawsze liczą się jako staroświeckie na potrzeby tego Ruchu.
- Tradycyjna medycyna**: możesz zajmować się ranami bez pomocy nowoczesnych środków medycznych (choć możesz potrzebować kogoś, kto przytrzyma pacjenta). Zwalczając truciznę, infekcję lub chorobę, możesz potrzebować konkretnych składników, na przykład ziół leczniczych.
- Uwieczone imię**: twoje polowania pozostają legendą, a twoje imię wciąż przeraża Potwory i Popleczników. Możesz **Manipulować Potworami przy pomocy gróźb**, o ile są na tyle rozumne, że mogły słyszeć opowieści o tobie.
- Zahartowany organizm**: nie zapadasz na zwykłe choroby i masz ciągle +1 przeciwko magicznym chorobom i truciznom. Przeszłaś przez gorsze problemy.
- Zagubiony**: zaznacz doświadczenie za każdym razem, gdy twoje zagubienie we współczesnym świecie przeszkadza w polowaniu na potwory.
- Pradawna magia**: uczyłaś się magii, gdy więcej tajemnej wiedzy było dostępne. Gdy **Używasz magii**, przy wyniku 7-9 nie wybieraj wady. Zamiast tego po prostu dostajesz jednorazowe -1.
- Uczony**: badałeś rozmaite legendy i opowieści o monstrach w swoich czasach. Gdy **Badasz tajemnicę**, możesz zadać Strażnikowi następujące pytania oprócz tych ze standardowej listy:
  - Czy ta istota (lub rasa) istniała za moich czasów?
  - Jakie formy ochrony są skuteczne przeciwko tej istocie?
  - Jakie zapomniane fakty o tej istocie znam?

## POCHODZENIE

Zabrano cię z twojej epoki i wrzucono we współczesny świat tylko z tym, co miałeś przy sobie.

Jesteś z \_\_\_\_\_ w roku \_\_\_\_\_. Wybierz imię stosowne do twojego pochodzenia.

Twój arcywróg też wkroczył do współczesnego świata i wie, że za nim podążyłeś. Spróbuj cię zabić, jeśli nie zabijesz go pierwszy.

Zdecyduj, czym jest, za zgodą Strażnika: twój arcywróg to \_\_\_\_\_ imieniem \_\_\_\_\_.

Jak trafiłeś do dnia dzisiejszego? *Wyberz jedno*:

- w pogoni za swoim arcywrogiem;
- twój arcywróg pierwszy przeniósł się do przyszłości, więc ty lub twoi kompani rzuciliście czar pozwalający ci podążyć za nim;
- magiczny wypadek lub skutek uboczny;
- rozgniewałeś czarodziejkę;
- dzięki boskiej interwencji;
- trafiłeś tu nagle i z niezrozumiałych powodów;
- przeniósł cię tajemniczy artefakt lub miejsce;
- zamrożono cię, a niedawno odkopano i ocucono;
- \_\_\_\_\_.

## SPRZĘT

Jeśli chcesz, możesz mieć dawny pancerz pasujący do twojego pochodzenia (który liczy się jako 0 pancerza lub 1 pancerz).

Masz wszystko, co miałeś przy sobie, gdy zostałeś przeniesiony do tych czasów. Zapewne był to zestaw do polowania na potwory w łatwym do noszenia pojemniku z twoich czasów.

Miałeś pod ręką kilka **dawnych broni**. Wybierz trzy z poniższych:

- miecz (2 obrażenia wręcz, krwawy);
- topór (2 obrażenia wręcz, krwawy);
- wielki miecz (3 obrażenia wręcz, krwawy, ciężki);
- wielki topór (3 obrażenia wręcz, krwawy, ciężki);
- tarcza (1 obrażenie wręcz, 1 pancerz) – uwaga: nie może być używana jednocześnie z ciężką bronią;
- srebrny nóż (1 obrażenie wręcz, srebrny);
- łuk (2 obrażenia z bliska/1 obrażenie, daleki);
- kusza (2 obrażenia z bliska, powolna);
- rusznica (1 obrażenie wręcz/z bliska, głośna, wybuchowa, dymiąca, przeładowywana);
- arkebuz (2 obrażenia z bliska, głośny, wybuchowy, dymiący, ciężki, przeładowywany);
- włócznia (2 obrażenia wręcz/z bliska);
- wielki nóż (1 obrażenie wręcz);
- maczuga (1 obrażenie wręcz);
- sztuki walki (twoje ataki bez broni zadają 1 obrażenie).

## NA POCZĄTEK

By stworzyć swoją postać, najpierw nadaj jej imię. Następnie wybierz Wygląd, Współczynniki, Pochodzenie i imię, Ruchy i Sprzęt zgodnie z poniższymi instrukcjami. Na końcu przedstaw się drużynie i wybierz swoją Przeszłość.

## WYGLĄD – WYBIERZ JEDNO Z KAŻDEJ LISTY:

- mężczyzna, kobieta, chłopak, dziewczyna;
- ciało wojownika, wyniszczone ciało, ciało pokryte bliznami, zgrabne ciało, niski, wysoki, ciało pokryte tatuażami;
- staroświecki pancerz, staroświeckie ubranie, skompletowane na szybko współczesne ubranie;
- srebrny naszyjnik ze świętym symbolem, złote i srebrne bransolety na ramionach, mistyczny amulet, liczne pierścienie, wysadzany klejnotami pancerz, ozdobiona klejnotami brosza, haftowany pas, koszula z paciorków, liczne naszyjniki.

## WSPÓŁCZYNNIKI – WYBIERZ JEDNĄ LINIJKĘ:

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

## PRZEDSTAWIANIE SIĘ

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

Każde z was mówi po kolei. Kiedy przyjdzie pora na ciebie, przedstaw swoją postać, podając jej imię i wygląd, a potem powiedz grupie, co o tobie wie.

## PRZESZŁOŚĆ

Zróbcie jeszcze jedną kolejkę po grupie. Gdy nadejdzie czas na ciebie, wybierz jedną z opcji dla każdego z pozostałych Łowców:

- To odległy potomek twojej rodziny.
- Należy do organizacji, która istniała za twoich czasów. Ustalcie wspólnie, jakie relacje łączyły cię wtedy z tą grupą.
- Okazała zrozumienie, gdy wszystko cię zaskakiwało i przytłaczało.
- Polubiliście się i obdarzyliście szacunkiem od razu, gdy się poznaliście.
- Ma w posiadaniu wiadomość lub przedmiot, którą zostawili dla ciebie towarzysze z przeszłości. Spytaj, co to jest i jak to zdobył.
- Miała wizję, przeczucie lub wróżbę, która wspomniała twoje wygnanie. Powiedz, co ta wizja zdradziła jej na twój temat.
- Oboje zostaliście Łowcami przez ten sam rodzaj potwora, który zaatakował was lub waszych bliskich. Wspólnie zdecydujcie, co to było.
- To była pierwsza osoba, która się tobą zajęła, wyjaśniła współczesny świat i poznała twoje pochodzenie. Ustalcie, jak byliście w stanie się porozumieć – może rozmawiacie tym samym językiem albo jego starożytnym i nowoczesnym wariantem?

## 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 Sprytu, maks. +2;
- dodaj +1 do Spokoju, maks. +2;
- dodaj +1 do Uroku, maks. +2;
- weź nowy Ruch Wygnańca;
- weź nowy Ruch Wygnańca;
- jeden z twoich dawnych towarzyszy dołącza do ciebie w teraźniejszości – liczy się jako Sojusznik wybranego przez ciebie typu;
- znajdujesz skrytkę z przedmiotami, które twoi kompani zostawili dla ciebie w przeszłości; strażnik zdecydował, co tam jest, ale to muszą być rzeczy, które według twoich kompanów mogłyby się przydać w przyszłości;
- weź Ruch innej Roli;
- weź Ruch innej Roli.

Gdy rozwinięz 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 (ewentualnie może wrócić do swoich czasów);
- wymaż wypełnienie jednego z pól Fuksa;
- Gdy **Używasz magii**, możesz wybrać efekt „stwórz przejście między teraźniejszością a moimi czasami”. Nie masz kontroli nad tym, kto korzysta z przejścia ani dokąd dokładnie prowadzi w twoich czasach.