

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 zminić 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)

EXPERIENCE

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 zlecą ci zrobienie czegoś prostego. Przy 7-9 zlecą ci coś skomplikowanego lub trudnego. W obu przypadkach możesz od razu zadać im jedno pytanie z ruchu **badaj tajemnicę**. Przy porażce wymagają od ciebie zrobienia czegoś okropnego. Jeśli nie osiągniesz tego, co miałas zrobić, nie możesz znów używać tego ruchu, póki nie odpokutujesz swojej porażki.
- ☐ **Anielskie skrzydła:** możesz się natychmiast przenosić do miejsc, w których byłeś oraz osób, które dobrze znasz. Jeśli zabierasz ze sobą osobę lub dwie, rzuć +Dziw. Przy 10+ wszyscy trafiać tam, gdzie chciałeś. Przy 7-9 nie wychodzi ci. Zostajecie rozdzieleni lub wszyscy lądujecie nie tam, gdzie chciałeś.
- ☐ **Zawsze pod ręką:** możesz przechować dowolny mały przedmiot w magicznej przestrzeni, do której nikt inny nie jest w stanie się dostać. Możesz odzyskać cokolwiek, co 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, gdy przyczyna ich emocji wciąż jest obecna.
- ☐ **Nakładanie rąk:** twój dotyk może leczyć rany i choroby. Gdy **nakładasz dłonie na kogoś rannego**, rzuć +Spokój. Przy 10+ leczysz 2-obrażenia lub choroby oraz stabilizujesz leczonego. Przy 7-9 możesz leczyć jak przy 10+, ale wtedy przejmujesz leczone obrażenia lub chorobę. Przy porażce twoja aura powoduje nowe obrażenia.
- ☐ **Odpędzenie zła:** możesz **wygnąć pobliską nienaturalną istotę**. Rzuć +Hart. Przy 10+ jest wygnana. Przy 7-9 to chwilę potrwa, nim wygnanie zadziała – istota zdąży zrobić akcję lub dwie. W obu przypadkach odpędzana istota nie odnosi żadnych obrażeń, a ty nie masz kontroli nad tym, dokąd trafia. Przy porażce coś ją tu trzyma. To źle. Ten ruch może być użyty względem nienaturalnych Łowców (np. Potwora).
- ☐ **Ugodzenie:** twoje ciało i boska broń zawsze liczą się

jako słabość Potwora, z którym walczysz. Twoje ataki bez broni zadają 2-obrażenia krwawe w zwarcu/wręcz.

SPRZĘT

Wybierz jedną boską broń:

- ☐ Gorejący miecz (3-obrażenia wręcz ognisty święty)
 - ☐ Młot gromu (3-obrażenia wręcz ogłuszający święty)
 - ☐ Kolczasty bicz (3-obrażenia wręcz obszarowy krwawy święty)
 - ☐ Torba Pięciu Demonów (3-obrażenia wręcz magiczna święta)
 - ☐ Srebrny trójząb (3-obrażenia wręcz srebrny święty)
- Masz też boski pancerz (1-pancerz święty). Wygląda adekwatnie do twojego niebiańskiego pochodzenia. Jeżeli Strażnik się zgodzi, możesz mieć Kieł narwala. (Kieł narwala: 3-obrażenia wręcz wolny. W niektórych kampaniach może stanowić Słabość różnych Potworów.

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

ZADANIE

Zesłanie cię na Ziemię miało jakiś cel. Wybierz jeden:

- ☐ Masz zwalczać tu machinacje jakiegoś Adwersarza.
- ☐ Zbliży się Koniec. Masz prowadzić tych Łowców, by mu zapobiegli.
- ☐ Zbliży się Koniec. Masz prowadzić tych Łowców i zapewnić, że na pewno do niego dojdzie.
- ☐ Zostałeś wygnany. Musisz pracować w imię Dobra bez zwracania na siebie uwagi twoich braci i sióstr, bo oni mają obowiązek stracić cię za twoje zbrodnie.
- ☐ Jeden z pozostałych Łowców ma kluczową rolę do odegrania w nadchodzących wydarzeniach. Musisz przygotować go na tę rolę i bronić za wszelką cenę.

START

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

WYGLĄD - WYBIERZ JEDNO

Z KAŻDEJ LISTY:

- Mężczyzna, kobieta, androginiczny, bezpłciowy.
- Gorejący wzrok, przerażający wzrok, spokojny wzrok, iskrzący wzrok, bystry wzrok, gwiazdzisty 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. W swojej kolejce przedstaw swoją postać, podając jej imię i wygląd, i powiedz grupie, co o tobie wie.

PRZESZŁOŚĆ

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

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

AWANSOWANIE

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

ROZWINIĘCIA

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

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

ROZWINIĘCIA ZAAWANSOWANE

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

EKSPERTKA/EKSPERT

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

◯ **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 zmniejszyć 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)

EXPERIENCE

Doświadczenie: □□□□□

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

RUCHY

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

- ☐ **Czytałem o tym:** rzucaj +Spryt zamiast +Spokój, gdy działasz pod presją.
- ☐ **Raczej mam rację:** gdy inny Łowca prosi cię o poradę w sprawie jakiegoś problemu, przedstaw swoją szczerą opinię i radę. Jeśli przyjmą twoją radę dostają ciągle +1 dopóki się do niej stosują, a ty zaznaczasz doświadczenie.
- ☐ **Przygotowana:** gdy **potrzebujesz czegoś nietypowego lub rzadkiego**, rzuć +Spryt. Przy 10+ masz to przy sobie. Przy 7-9 masz to, ale nie przy sobie. Zdobycie tego zajmie trochę czasu. Przy porażce wiesz, gdzie to jest – i jest w bardzo złym miejscu.
- ☐ **Aż tak nie bolało:** raz na Tajemnicę możesz próbować **działać pomimo ran**. Rzuć +Spokój. Przy 10+ leczysz 2 obrażenia i stabilizujesz się. Przy 7-9 albo leczysz jedno obrażenie, albo się stabilizujesz. Przy porażce boli jeszcze bardziej: Strażnik może użyć ruchu obrażeń albo uczynić twoje obrażenia niestabilnymi.
- ☐ **Precyzyjny cios:** gdy zadajesz potworowi obrażenia, możesz celować w czuły punkt. Rzuć +Hart. Przy 10+ zadajesz +2 obrażenia. Przy 7-9 zadajesz +1 obrażenie. Przy porażce wystawiasz się i potwór może cię zaatakować.
- ☐ **Wszystko przewidziałem: na początku każdej tajemnicy** rzuć +Spryt. Przy 10+ zatrzymaj 2, przy 7-9 zatrzymaj 1. Wydawaj je, by być tam, gdzie potrzebujesz być, przygotowany i gotowy. Przy porażce Strażnik zatrzymuje 1 i może je wydać, byś był w najgorszym miejscu, nieprzygotowany i niegotowy.
- ☐ **Mroczna przeszłość:** nim zostałeś jedną z tych dobrych parałeś 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, byłaś osobiście zamieszana w doprowadzenie do sytuacji, z którą się właśnie mierzycie. Pytania to:
 - Gdy zajmowałam się tą istotą (lub jej gatunkiem), czego się nauczyłam?

- Jakie formy czarnej magii, które mogłyby tu pomóc, znam?
- Czy znam kogoś, kto może za tym stać?
- Kto, kogo znam, może nam teraz pomóc?

SIEDZIBA

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

- ☐ **Biblioteka wiedzy:** gdy 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 mogą wejść. Mogą być zdolne w jakiś sposób ominąć tę barierę, ale nie będzie to proste.
- ☐ **Zbrojownia:** masz zapas magicznych, rzadkich i zabójczych dla potworów broni oraz przedmiotów. **Gdy potrzebujesz specjalnej broni**, rzuć +Dziw. Przy 10+ masz ją (i to masz jej dużo, jeśli potrzebujesz). Przy 7-9 masz ją, ale masz jej mało. Przy porażce masz nie to, czego szukałeś.
- ☐ **Szpitalik:** możesz leczyć ludzi i masz przestrzeń, w której jedno lub dwójka może dochodzić do siebie. Strażnik powie ci, ile będzie trwała rekonwalescencja danego pacjenta i czy potrzebujesz do niej dodatkowych zasobów lub pomocy.
- ☐ **Warsztat:** masz gdzie budować i naprawiać broń, samochody i inne gadzety. Ustal ze Strażnikiem, ile będzie trwała dana budowa bądź naprawa i czy potrzebujesz do nich dodatkowych zasobów lub pomocy.
- ☐ **Skrytka:** ten pokój jest izolowany od wszelkich potworów, duchów i magii, jakie znasz. Wszystko, co tu ukryjesz jest nie do znalezienia, nie może używać magii i nie może wyjść.
- ☐ **Pokój-schron:** z zapasami niezbędnymi do życia i chroniony normalnymi oraz magicznymi środkami. Możesz się tam ukrywać przez kilka dni i praktycznie nic ci nie zagrozi.
- ☐ **Magiczna pracownia:** masz mistyczne laboratorium pełne wszelkich rodzajów dziwnych składników i narzędzi pomocnych w rzucaniu czarów (dzięki ruchowi **użycie magii**, Wielkiej Magii i dowolnemu innemu magicznemu ruchowi).

SPRZĘT

Dostajesz trzy bronie na potwory.

Bronie na potwory (wybierz trzy):

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

START

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

WYGLĄD - WYBIERZ JEDNO Z KAŻDEJ LISTY:

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

WSPÓŁCZYNNIKI – WYBIERZ JEDNĄ LINIJKĘ:

- | |
|---|
| <input type="checkbox"/> Urok -1, Spokój +1, Spryt +2, Hart +1, Dziw =0 |
| <input type="checkbox"/> Urok =0, Spokój +1, Spryt +2, Hart -1, Dziw +1 |
| <input type="checkbox"/> Urok +1, Spokój -1, Spryt +2, Hart +1, Dziw =0 |
| <input type="checkbox"/> Urok -1, Spokój +1, Spryt +2, Hart =0, Dziw +1 |
| <input type="checkbox"/> Urok -1, Spokój =0, Spryt +2, 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. W swojej kolejce przedstaw swoją postać, podając jej imię i wygląd, i powiedz grupie, co o tobie wie.

PRZESZŁOŚĆ

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

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

AWANSOWANIE

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

ROZWINIĘCIA

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

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

ROZWINIĘCIA ZAAWANSOWANE

- | |
|--|
| <input type="checkbox"/> Dodaj +1 do dowolnego współczynnika, maks. +3. |
| <input type="checkbox"/> Zmień Rolę tego łowcy. |
| <input type="checkbox"/> Stwórz innego Łowcę i graj nim razem z tym. |
| <input type="checkbox"/> Oznacz dwa podstawowe ruchy jako zaawansowane. |
| <input type="checkbox"/> Oznacz dwa inne podstawowe ruchy jako zaawansowane. |
| <input type="checkbox"/> Wyślij tego Łowcę na bezpieczną emeryturę. |

POTWÓR

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

◯ **UROK**

- Manipuluj kimś

◯ **SPOKÓJ**

- Działaj pod presją
- Wspieraj

◯ **SPRYT**

- Badaj tajemnicę
- Ogarnij problem

◯ **HART**

- Daj wycisk
- Chroń kogoś

◯ **DZIW**

- Użyj magii

FUKS

Zaznacz fuksa by zminić 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)

EXPERIENCE

Doświadczenie: ☐☐☐☐☐

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

GATUNEK

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

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

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

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

KLĄTWA, WYBIERZ JEDNĄ:

- ☐ **Żerowanie:** musisz żerować na żywych ludziach – twoim pożywieniem może być krew, mózgi czy esencja duchowa, byle pochodziło od ludzi. Musisz **działać pod presją**, by się oprzeć, gdy pojawia się doskonała okazja do żerowania.
- ☐ **Wrażliwość:** wybierz jakąś substancję. Otrzymujesz +1 obrażenie, gdy jesteś nią raniona. Gdy jesteś nią związana lub otoczona, musisz **działać pod presją**, by użyć swoich mocy.
- ☐ **Czysta pasja:** rządzi tobą jedna emocja. Wybierz: głód, nienawiść, złość, strach, zazdrość, chciwość, radość, dumę, zawiść, żądzę lub okrucieństwo. Ilekroć masz okazję oddać się tej emocji musisz natychmiast to zrobić lub **działać pod presją**, by się oprzeć.
- ☐ **Mroczny mistrz:** masz złego władcę, który nie wie, że zmieniłaś strony. Wciąż wydaje ci rozkazy i nie toleruje odmowy ani porażki.

NATURALNE ATAKI

Wybierz podstawę i dodatek do niej albo dwie podstawy.

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

RUCHY

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

- ☐ **Nieśmiertelny:** nie starzejesz się i nie chorujesz, a gdy otrzymujesz obrażenia dostajesz o jedno obrażenie mniej.
- ☐ **Nienaturalny urok:** rzucaj +Dziw zamiast +Urok, gdy **manipulujesz kimś**.
- ☐ **Przekłeta siła:** rzucaj +Dziw zamiast +Hart, gdy **dajesz wycisk**.
- ☐ **Bezczelny:** możesz swobodnie poruszać się przez stałe przedmioty (lecz nie ludzi).
- ☐ **Nadnaturalna szybkość:** poruszasz się dużo szybciej niż normalni ludzie. **Gdy gonisz, uciekasz lub biegniesz** dostajesz ciągłe +1.
- ☐ **Szpony bestii:** wszystkie twoje naturalne ataki zadają o jedno obrażenie więcej.
- ☐ **Kontrola umysłu:** gdy patrzysz w oczy zwykłego człowieka i **wpływasz na niego swoją wolą**, rzucić +Urok. Przy 10+ zatrzymaj 3, przy 7-9 zatrzymaj 1. Możesz je wydawać, by rozkazywać tej osobie. Zwyčajni ludzie wykonają rozkaz, jaki by on nie był. Łowcy mogą wybrać, czy to robią, czy nie. Gdy to robią, zaznaczają doświadczenie.
- ☐ **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 potrafisz 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 nadludzkiego zmysłu twojej odmienionej postaci (wilczego węchu, sokolego wzroku itp.).
- ☐ **Wziąłem sobie:** weź ruch innej Roli, którą nikt w drużynie nie gra.

SPRZĘT

Jeśli chcesz, wybierz jedną poręczną broń:

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

START

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, tajemniczy, transgresyjny.
- Złowroźna 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. W swojej kolejce przedstaw swoją postać, podając jej imię i wygląd, i powiedz grupie, co o tobie wie.

PRZESZŁOŚĆ

- Zróbcie kolejną kolejkę po grupie. Gdy nadejdzie twoja kolej, wybierz jedno dla każdego z pozostałych łowców:
- Pewnego razu straciłeś kontrolę i prawie ją zabiłeś. Zapytaj ją, jak cię powstrzymała.
- Próbował cię zgłodzić, ale udowodniłaś, że stoisz po stronie dobra. Zapytaj go, co go przekonało.
- Masz na jej punkcie sercową obsesję. Zapytaj ją, czy o tym wie i czy ją odwzajemnia.
- Jest bliskim krewnym lub odległym potomkiem. Powiedz mu, którym z nich.
- Uratowałeś ją przed innym potworem twojego rodzaju i zapobiegłeś odwetowi wobec tego konkretnego potwora (może też jest dobry, może ma na ciebie haka).
- Jest związany z twoją kłutwą 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.

AWANSOWANIE

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

ROZWINIĘCIA

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

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

ROZWINIĘCIA ZAAWANSOWANE

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

WTAJEMNICZONA/ WTAJEMNICZONY

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

☐ **UROK**

- Manipuluj kimś

☐ **SPOKÓJ**

- Działaj pod presją
- Wspieraj

☐ **SPRYT**

- Badaj tajemnicę
- Ogarnij problem

☐ **HART**

- Daj wycisk
- Chroń kogoś

☐ **DZIW**

- Użyj magii

FUKS

Zaznacz fuksa by zminić 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)

EXPERIENCE

Doświadczenie: ☐☐☐☐☐

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

RUCHY

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

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

Wybierz też trzy z tych:

- ☐ **Starożytne sztuki walki:** gdy używasz starożytnych broni do walki wręcz zadajesz +1 obrażenie i dostajesz +1, gdy **chronisz kogoś**.
- ☐ **Mistyk:** za każdym razem, gdy skutecznie **używasz magii**, dostajesz jednorazowe +1.
- ☐ **Wieszczanie:** Sekta zna pradawne przepowiednie lub sposoby na przewidzenie przyszłości. Możesz ich użyć raz na tajemnicę. Gdy spoglądasz w przyszłość, rzuć +Dziw. Przy 10+ zatrzymaj 3, przy 7-9 zatrzymaj 1. Przy porażce dostajesz błędne informacje i Strażnik ustala, jakie to ma dla ciebie konsekwencje. Wydadz zatrzymane, by:
 - Mieć pod ręką użyteczny przedmiot
 - Być na czas gdzieś, gdzie jesteś potrzebny
 - Dostać jednorazowe +1 lub dać je innemu Łowcy
 - Uznać, że atak w kogoś innego się nie wydarzył, bo zawczasu przed nim ostrzegłeś.
- ☐ **Święta przysięga:** możesz poświęcić się jakiemuś celowi, rezygnując z czegoś na czas trwania twojej misji (np. z mowy, pokarmu poza chlebem i wodą, alkoholu, kłamstw, seksu itp.). Strażnik musi się zgodzić na wyrzeczenie – powinno ono odpowiadać wagą i trudnością twojemu celowi. Dopóki przestrzegasz swojej przysięgi i dążysz do celu zaznacz doświadczenie na koniec każdej sesji i dostajesz +1 do testów, które są bezpośrednio związane z osiągnięciem twojego celu. Jeśli złamiesz swoją przysięgę otrzymujesz ciągłe -1 dopóki się nie odkupisz.
- ☐ **Mentor:** masz w Sekcie mentora lub mentorkę, nazwij go. Gdy **prosisz go o informacje**, rzuć +Spryt. Przy 10+ dostajesz odpowiedź bez problemu. Przy

7-9 wybierz: albo jest zajęty i nie może pomóc, albo odpowiada ale jesteś mu winien przysługę. Przy porażce twoje pytanie powoduje kłopoty.

- ☐ **Uczeń:** masz ucznia lub uczennicę, nazwij go. Twoim zadaniem jest nauczyć go reguł Sekty. Liczy się jako **sojusznik: podwładny** (pragnienie: wypełniać twoje polecenia co do słowa).
- ☐ **Pomocna dłoń:** gdy udaje ci się **pomóc** innemu Łowcy, dostaje on +2 zamiast +1.
- ☐ **Stara dobra czarna magia:** gdy **używasz magii** możesz jako efekt ruchu zadać jedno pytanie z ruchu **badaj tajemnicę**.

SPRZĘT

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

Dostajesz też starożytny pancerz (1-pancerz ciężki).

Starożytne bronie (wybierz dwie lub trzy, patrz wyżej):

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

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

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

START

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

WSPÓŁCZYNNIKI – WYBIERZ JEDNĄ LINIJKĘ:

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

SEKTA

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

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

Dobre tradycje (wybierz dwie):

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

Źłe tradycje (wybierz jedną):

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Podejrzane motywacje | <input type="checkbox"/> Brak możliwości awansu |
| <input type="checkbox"/> Ograniczana tradycja | <input type="checkbox"/> Podzielona na frakcje |
| <input type="checkbox"/> Krótkowzroczna | <input type="checkbox"/> Surowe prawa |
| <input type="checkbox"/> Paranoiczna i skryta | |

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Tajemne śluby | <input type="checkbox"/> Przestarzały sprzęt |
| <input type="checkbox"/> Pełne posłuszeństwo | <input type="checkbox"/> Biedna |
| <input type="checkbox"/> Despotyczni przywódcy | |

PRZEDSTAWIANIE SIĘ

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

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

PRZESZŁOŚĆ

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

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

AWANSOWANIE

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

ROZWINIĘCIA

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