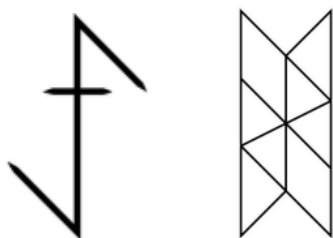


EKSTERMINATORZY

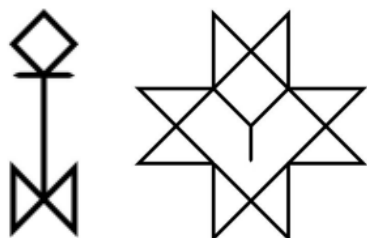
Ogromna większość potworów posiada materialne ciało, nawet jeśli są powiązane różnego rodzaju klątwami w roli czynnika magicznego, to ich oddziaływanie na otoczenie jest przede wszystkim fizyczne. Zagrożeniem zdecydowanie najczęstszym są pazury, kły czy potężne łapy. Aby sprostać takim przeciwnikom, łowcy muszą wnieść się na wyżyny umiejętności w sztuce walki, specyficznej i dostosowanej do realiów. Oznacza to nieustanny trening walki, zwinności i percepcji.

Eksterminatorzy posługują się typowymi dla nich znakami ofensywnymi, a ich organizmy są przyzwyczajone do chwilowego wspomagania ich eliksirami o specyfice bojowej.



KORV - odepchnięcie

Pchnięcie energii we wskazaną stronę, pozwala na obalenie przeciętnego humanoida. Znak wywołuje czysto fizyczny efekt, który może zaszkodzić każdej istocie w tym człowiekowi. Należy korzystać z dużą ostrożnością.



VISKL - oślepienie

Nieuchwytny ludzkim okiem błysk, powodujący u potwora chwilową (5 – 15 sekund) utratę możliwości fizycznego widzenia.

Eliksiry zwiększające sprawność i percepcję –skuteczne we wzmacnianiu łowcy w czasie walki z kategorią naturalne i zmutowane. Zawsze wywołują skutki uboczne, aktywujące się po ustaniu działania specyfiku, dlatego możliwe jest zażycie nie więcej niż dwóch na raz specyfików, trzy na raz mogą być bardzo szkodliwe, a nawet zabójcze.

Nazwa	Efekt	Czas działania	Skutki uboczne
OGNIK	Zwiększenie zwinności (trafienia ograniczone do korpusu)	10 minut	Znaczne wyczerpanie organizmu łowcy. Przemęczenie mięśni. Możliwe omdlenia z wyczerpania.
GRANIT	Wzmocnienie i utwardzenie zewnętrznych powłok ciała, dające czasową odporność na ciosy, magię i substancje mogące je uszkodzić. (trzy pierwsze ciosy można zignorować)	3 pierwsze ciosy	Powoduje usztywnienie i spowolnienie ruchów (skutek uboczny jest aktywny już w czasie działania)
SZARKA	Maskowanie, zażycie pozwala pozostać niezauważonym pod warunkiem braku ruchu	20 minut	Silna nadwrażliwość skóry i zwiększona podatność na ból.
REGENERACJA TKANEK	Zażyty powoduje możliwość dalszej walki po opatrzeniu ciężkiej rany.	30 minut	Silne osłabienie i konieczność dłuższej rekonwalescencji