



Łowca potworów

Łowcy w świecie coraz częściej polegającym na magii i maszynach stają się pewną anomalią. Gnani bowiem powinnością stają do walki z tym co kryje się w cieniach, a o czym wszyscy chcą zapomnieć chroniąc się w świetle technologicznego postępu.

Nieważne czy wyuczony przez Akademię Jastrzębiecką czy specjalistów Kawerny czy może przez samotnego mistrza chcącego przekazać wszystko co wie, zanim któryś z potworów okaże się dla niego za szybki. Każdy łowca gnany jest etosem swojej dziedziny i uzbrojony zarówno w liczne narzędzia jak i ciało przystosowane do zwiększonego wysiłku i wystawiania się na silne środki alchemiczne. Pomimo postępu profesja ta jest szanowana, za ogrom wiedzy i poświęcenie do jakiego są skorzy przedstawiciele tego cechu.

→ETOS ŁOWIECKI←

Łowcy zobowiązani są przestrzegać zasad swojego cechu.

- ❖ Głównym celem łowcy jest neutralizacja zagrożeń wynikających z istnienia potworów. Nie ma to jednak prowadzić do skrajności, gdy łowca rzuci się do walki, której nie ma możliwości wygrać. Dzięki posiadanej wiedzy i doświadczeniu powinien on dążyć do rozwiązania, które zminimalizuje ewentualne straty i nie prowadzi do zbędnego ryzyka tak wobec łowcy, jak i wobec otoczenia.
- ❖ Osobisty zysk łowcy jest kwestią drugorzędną, jednak nie nieważną. Szkolenie łowieckie pochłania olbrzymie środki, a wykonywanie tej profesji niesie olbrzymie ryzyko, które winno być proporcjonalnie wycenione. Choć łowca nie powinien odmówić wykonania zlecenia, nawet jeśli potrzebujący nie są w stanie zapłacić za wykonanie zlecenia, to takiej sytuacji, ma jednak prawo prosić o ekwiwalent wynagrodzenia, przykładowo zakwaterowanie i wyżywienie czy też inne usługi, np. płatnerskie czy medyczne.
- ❖ Łowca nie może polować dla satysfakcji lub trofeów. Jego działania zawsze powinny mieć na celu ochronę życia lub poszerzanie wiedzy o zagrożeniu. W drugim przypadku, są to wyprawy zlecone lub zaakceptowane przez jego zwierzchników, nie zaś samowola.
- ❖ Łowcy wskutek szkolenia nabywają umiejętności, które pozwalają im lepiej radzić sobie z napotkanymi problemami. Muszą jednak pamiętać, że są one przeznaczone do pomagania, nie zaś do okazywania wyższości lub wyrządzania szkody. Nie wolno łowcy używać swoich narzędzi, takich jak znaki czy eliksiry, przeciwko innemu człowiekowi.
- ❖ Każdy łowca musi pamiętać, że potwór, wedle swojej definicji, jest stworzeniem przekształconym przez czynnik magiczny, bardzo często wbrew swojej woli. Nie należy przysparzać im cierpienia ponad konieczność, a jeśli stały się nieszkodliwą, integralną częścią swojego środowiska, należy traktować je jak zwierzęta.
- ❖ Obowiązkiem każdego łowcy jest poszerzanie wiedzy całego cechu, dotyczącej potworów. Nigdy bowiem prawdopodobnie nie uda się zgromadzić całości wiedzy o potworach, choćby dlatego, że zawsze pojawiać się będą nowe.

- ❖ Za złamanie reguł, łowcy grozi wykluczenie z cechu. Szczególnie rygorystycznie podchodzi się do kwestii używania umiejętności na ludziach, gdyż jest to złamanie zasady ustanowionej przez samą istotę tej profesji.

→Podstawy klasyfikacji łowieckiej←

POTWÓR - to istota nienaturalna, powstała w wyniku procesu sprzecznego z prawami przyrody, z pomocą siły zewnętrznej lub samoczynnie.

STWORZENIE – choć jest to słowo potoczne, w rozumieniu łowców potworów oznacza przeciwieństwo potwora, istotę stworzoną przez naturę i zgodną z jej prawami. Tym niemniej słowo to będzie się pojawiać w poniższym podręczniku w rozumieniu potocznym.

PRZEMIANA – to proces zmieniający naturalną formę ciał lub duszy w trwałą formę nienaturalną.

Czynnik przemieniający lub też umownie "czynnik magiczny", czy jest to magia, czy substancja alchemiczna, czy jakaś forma mutacji – w sposób możliwy do wyróżnienia zmienia cząstki składowe organizmu tak, że nie są podobne do formy naturalnej.

→Narzędzia Łowcy ←

Znaki (runy) – symbole ryte na tabliczkach, amuletach, lub innych nośnikach, używane w połączeniu z krótkim słowem aktywującym. Technika jest zaczerpnięta z krasnoludzkiej magii runicznej i magii ludzkiej, konkretniej z techniki wykonywania różdżek do zaklęć. Są tworzone dla jednego łowcy i tylko on może z nich korzystać. Użycie znaku odbywa się poprzez skierowanie go na cel i aktywację za pomocą odpowiedniej komendy. Znak musi dotyczyć ciała łowcy, dla swobodnego przepływu energii.

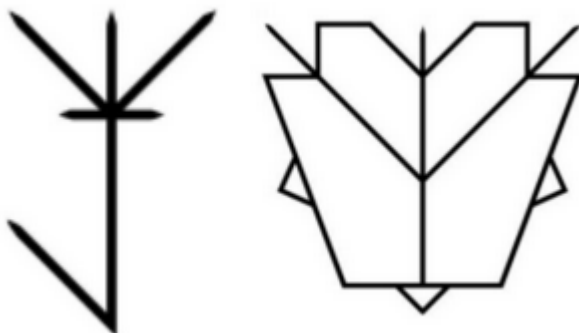
Alternatywą jest kombinacja dwóch lub większej ilości tych samych znaków, z których przynajmniej jeden dotyczy ciała łowcy, a pozostałe są aktywowane dystansowo.

Znaki stworzone są do walki z potworami, więc zaprojektowane są w taki sposób, by nie mogła wyrządzić krzywdy człowiekowi. Jednak nie zawsze jest to możliwe. Te, które mają taką możliwość, należy stosować z niezwykłą ostrożnością. Każdy znak występuje w dwóch formach o różnym stopniu skomplikowania. Bardziej rozbudowana wersja znaku będzie dawała większą kontrolę nad przepływem energii. Jest ona konieczna w przypadku aktywacji znaków na odległość.

Uwaga! Aktywacja znaku odbywa się poprzez manę życiową łowcy. Użycie więcej niż pięciu w jednej walce może oznaczać omdlenie, a więcej niż siedmiu – śmierć. Każdy punkt many życiowej wymaga około 2 do 3 godzin, by w pełni się

zregenerować. W tym czasie łowca nie powinien się przemęczać, gdyż może to wydłużyć proces odzyskiwania sił. W czasie snu

regeneracja następuje szybciej i w ciągu 3 godzin można zregenerować całą zasób many życiowej.

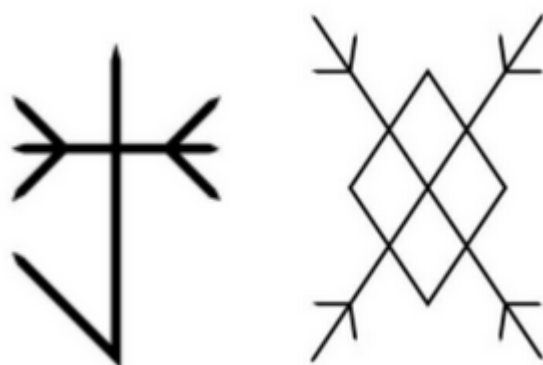


ASKLEDA - bariera

Tworzy sferyczną barierę osłaniającą łowcę i niewielki obszar przed i obok niego. Średnica tej połowicznej sfery to około 1,5 metra. Bariera absorbuje energię kinetyczną i magiczną. Utrzymuje się około 3 sekundy i nie może być przemieszczana. Narzędzie służące do zasłaniania się przed

wszelkimi atakami. Można nią zasłonić więcej niż jedną osobę. Trzy znaki tarczy mogą stworzyć tzw. triągl, czyli formę "klatki" energetycznej. Za ich pomocą, odpowiednio rozkładając

je w terenie, można stworzyć pułapkę, która utrzyma potwora w trójkącie pomiędzy znakami, lub barierę, która pozwala osłonić drużynę. Ponieważ znaki w pewnym sensie zapętlają energię, triągl trwa dłużej niż tarcza, czyli około 20 sekund jeśli jest rzucany przez pojedynczego łowcę. Triągl może być tworzony przez trzech łowców jednocześnie, z których każdy używa własnego znaku. Ta zwiększona ilość energii pozwala wydłużyć czas trwania bariery do 60 sekund.



LAUNA - rozproszenie

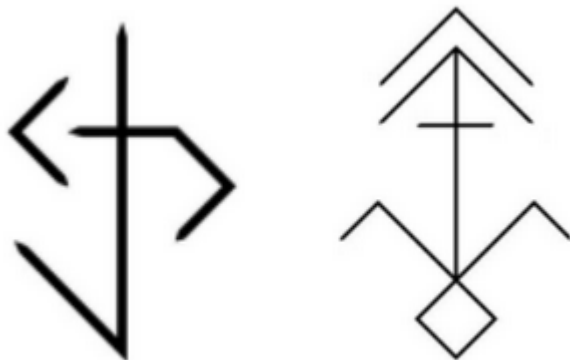
W uproszczeniu rozproszenie energii magicznej, może służyć jako osłona przed atakiem magicznym, ale także jako osłabienie czynnika magicznego.



ORFENE - oszołomienie / dezorientacja / uspokojenie

Znak z zakresu magii psionicznej. Wysła silny impuls umysłowy, powodujący u dowolnego stworzenia chwilowe oszołomienie. Wykonany wielokrotnie będzie potęgował swój efekt. Skuteczność znaku zależy od aktywności umysłu celu.

Uwaga! Znak może zostać użyty na człowieku, jednak ma znikome efekty ze względu na dużą aktywność ludzkiego umysłu. Użycie tego znaku na człowieku jest uznawane za silnie nieetyczne i może doprowadzić do pozbawienia tytułu.



VIRDA - rana

Znak możliwy do rzucenia tylko z pomocą wcześniej przygotowanej srebrnej broni. Zadaje potężny cios potworowi poprzez reakcję z jego czynnikiem magicznym. Nie działa na potwory pozorne, ani inne istoty nie posiadające czynnika magicznego. Znak, który został aktywowany, utrzymuje się na srebrze przez czas 5 sekund, a następnie słabnie, aż do całkowitego zaniknięcia.

→ELIKSIRY←

Tajemnica eliksirów łowieckich jest jedną z najpilniej strzeżonych tajemnic łowców, a sposoby na ich przygotowanie zna jedynie kilku rzemieślników ściśle współpracujących z Akademią Jastrzębiecką. Niektórzy mówią, że wykorzystują do nich składniki zebrane z niektórych potworów, inni zaś, że w ich produkcję zaangażowana jest magia. Cokolwiek z tego byłoby prawdą, nie jest możliwe przygotowywanie ich w terenie bez specjalistycznej aparatury.

- zmieniające postrzeganie pozazmysłowe – zwiększają lub zmniejszają (na wypadek zabezpieczenia przed magicznym atakiem mentalnym) intuicję i odczuwanie magii, do walki z zakłętymi, zależnymi mentalnie i obcymi.

Nazwa	Efekt	Czas działania	Skutki uboczne
KRUK	Ułatwia otwarcie umysłu na kontakt z istotą eteryczną, zwłaszcza zmarłą.	20 minut	Otwarcie na atak mentalny. Silne bóle głowy. Dezorientacja.
PLISZKA	Pozwala wzmocnić intuicję. Drastycznie zwiększa ilość odbieranych bodźców.	20 minut	Ból głowy i okazjonalne halucynacje.
GŁUPIEC	Zwiększa odporność na psioniczne ataki, wzmacniając wolę	10 minut	Zobojętnia i oglupia, uniemożliwiając bardziej skomplikowane czynności (skutek uboczny jest aktywny już w czasie działania)

- lecznicze – przyspieszające regenerację, detoksykanty, dezynfekatory, a także eliksiry psychotropowe, niezbędne dla usuwania skutków ataku mentalnego

Nazwa	Efekt	Czas działania	Skutki uboczne
LECZENIE POPARZEŃ	Oczyszcza i regeneruje skórę po poparzeniach zarówno termicznych, jak i chemicznych	-	Silne swędzenie i ból
OCZYSZCZENIE	Do stosowania dożylnego lub doustnego przeciw truciznom	-	Silne bóle w sferze oddziaływania. Możliwe wymioty.
DEZYNFEKCJA	Do stosowania praktycznie po każdej walce z potworem w przypadku otwartych ran. Neutralizuje słabsze trucizny (jad trupi).	-	Silny ból, denaturyzacja tkanek.
OTRZEŻWIENIE	Wyłącznie doustnie, pozwala szybciej usunąć skutki zakłęt psionicznych lub substancji psychotropowych.	-	Wzmacnia wrażliwość zakończeń nerwowych.
PRZECIWBÓLOWY	Do zażycia w przypadku szczególnie bolesnych obrażeń, otwartych złamań	-	Zmniejsza wrażliwość zakończeń nerwowych, oślepia

- na potwora – możliwość aplikacji np. przez podrzucone zwłoki ofiary albo rozpylenie za pomocą granatu alchemicznego. Wyłącznie w przypadku potworów w formie materialnej lub częściowo materialnej.

Nazwa	Efekt
GLUPI JAŚ	Spożycie powoduje dezorientację i oglupienie, pod warunkiem posiadania przynajmniej częściowo materialnego ciała
CZARNULA	Wpływają na zmysł wzroku (pod warunkiem posiadania go) i całkowicie lub częściowo oślepiają zależnie od dawki
NOZDRZEJ	Przytępia zmysł zapachu, przydatne u większości zwierzęcych
CIEŻAREK	Spowalnia reakcje ruchowe, pod warunkiem przynajmniej częściowo materialnego ciała
ODCINACZ	Przerywa albo odcina moc czynnika magicznego, szczególnie przy kategorii zaklętych

→AKCESORIA←

Światło tropiące – Błękitny Ognik - klasyczna lampa tropicielska, wykrywająca ślady śliny lub innych wydzielin potworów.

Narzędzia wzmacniające znaki – naturalne materiały i przedmioty, mające zastosowanie w łowiectwie:

- sól – najlepszy materiał do tworzenia form ochronnych i barier, np. jako łącznik między znakami Askledy lub ograniczania zasięgu Launy.
- piasek – czysty kwarcowy piasek o drobnych ziarnach stanowi łatwiej dostępny zamiennik dla soli.
- mąka – sucha stanowi doskonały nośnik alchemiczny dla aktywnych pyłów, może być nośnikiem dla eliksirów (nasączyć eliksirem, wysuszyć, rozpylić lub wykonać rozpylający granat alchemiczny).
- Srebrne ostrze z runą – srebro nie nadaje się do tworzenia broni, jest zbyt miękkie, jednak ostrze z tego materiału w zetknięciu z materią nienaturalną reaguje z czynnikiem magicznym, leżącym u podstaw

przemiany, i ma właściwości dezintegrujące dla cząsteczek organizmu. W przypadku pomyłki – tj. niewłaściwego zaklasyfikowania stwora i ataku na istotę niebędącą potworem, moc srebra nie zadziała, a miecz ulegnie uszkodzeniu. Do odpowiedniego działania srebrnego ostrza jest potrzebna wystarczająca ilość samego surowca, dlatego najczęściej wybieranym przez łowców wzorem są srebrne miecze o dość szerokich ostrzach. Klasyczne groty włócznie lub strzał nie mają wystarczającej objętości by ich oddziaływanie było wystarczająco silne.

→Przydatny Ekwipunek dla Łowcy Potworów←

- Symbole Łowieckie - wykonane na drewnie, grubej skórze lub metalu. Symbole umieszczone są w powyższych tabelach.
- Fiolki w ilości 25 - mikstur jest mniej, ale wsparcie alchemików jest przydatne, a co za tym idzie warto mieć kilka więcej. Szklane lub polietylenowe z zestawem skutecznych korków.
- Torba na wspomniane fiolki lub zestaw kaletek.
- Sól lub piasek do usypywania znaków. Najlepiej przechowywany w sakiewce przy pasku.

Łowca potworów rzadko kiedy jest w stanie stanąć samotnie przeciw potworowi. Jego głównym zadaniem jest koordynacja grupy za pomocą posiadanej wiedzy oraz zadanie krytycznych ciosów mających osłabić lub zabić cel, podczas gdy ten jest zajmowany przez towarzyszy łowcy. Przydatne jest też wsparcie magów i alchemików, którzy spowolnią zużywanie się mikstur.