

Łowcy potworów



Ta profesja, ceniona i pożądana w każdym miejscu świata, zalicza się do cieszących się najwyższym zaufaniem wśród ludzi.

Z kilku przyczyn – łowcy potworów są świetnie wyszkolonymi wojownikami, a do tego są związani ze swoją konfraternią (najgłośniejszą, choć bynajmniej nie najbardziej prestiżową są Sieroty Strzygoniowe, czyli adepci Akademii Jastrzębieckiej, ale są także inne), od której posiadają wydany Znak Mistrzowski cechu. Przybywając na dany teren Łowca jest zobowiązany do podjęcia kontraktu, chyba, że przechodzi w stan spoczynku, wówczas jednak traci Znak i by go odzyskać, będzie musiał przejść ponowne testy.

Łowcy zobowiązani są przestrzegać zasad swojego cechu (konfraterni, akademii), z których najważniejsze sprowadzają się do pomagania ludziom poprzez eliminację rzeczywistych zagrożeń. Nie wolno Łowcy polować dla zabawy, dla trofeum, dla satysfakcji. Zabijać powinien potwory, nie zaś stworzenia w rozumieniu definicji (poniżej), omijając i zostawiając w spokoju te, które nie stanowią zagrożenia dla człowieka.

Łowca Potworów nie jest magiem. Nie może posługiwać się maną, bo jego umysł nie jest przystosowany do narzucania swojej woli energii magicznej. Łowca nie może rzucić zaklęcia ani wykonać rytuału, może natomiast posługiwać się prostymi, gotowymi formami magicznymi – różdżkami czy amuletami. W przypadku potworów wymagających skomplikowanej interwencji magicznej łowca musi jednak korzystać z pomocy maga.

Narzędzia łowieckie są tworzone personalnie dla jednego łowcy, nikt inny nie może ich używać, nawet inny łowca. Ponadto większość narzędzi działa wyłącznie na potwory, nie zaś na stworzenia, z którymi jeśli zaistnieje potrzeba walki, to walczyć należy jak z normalnym przeciwnikiem – żelazem.

NARZĘDZIA:

- **znaki (runy)** – symbole ryte na tabliczkach, używane w połączeniu z krótkim słowem aktywującym, mają swoje korzenie w krasnoludzkiej magii runicznej i magii ludzkiej, konkretniej w technice wykonywania różdżek do zaklęć. Są wykonywane dla jednego łowcy i tylko on może ich użyć, dedykowane są do użycia wyłącznie na stworzeniach spełniających definicję "potwora", dlatego ich użycie na ludziach nie jest możliwe. Aktywacja znaku odbywa się poprzez wykonanie gestu ręką trzymającą znak i wypowiedzenie słowa. Uwaga! Użycie Znaków odbywa się poprzez manę życiową łowcy, co znaczy, że użycie więcej niż pięciu w jednej walce może oznaczać omdlenie, a więcej niż siedmiu – śmierć. Po użyciu wymagają 12 godzin lub 2 godzin snu Łowcy, by powrócić do skuteczności.
 - **KORV - odepchnięcie** – to pchnięcie energii we wskazaną stronę, pozwala na zwalenie z nóg przeciętnego człowieka
 - **ASKLEDA - tarcza** - tworzy strefę absorbującą energię kinetyczną i magiczną w promieniu około metra od znaku, utrzymuje się około 1-4 sekund
 - **ASLKEDA-TRIANGL - tarcza w wersji trianguła** – trzy tabliczki znaku tarczy mogą stworzyć tzw. trianguła, czyli formę "klatki" energii. Za ich pomocą, odpowiednio rozkładając je w terenie, można stworzyć pułapkę, która utrzyma potwora w trójkącie pomiędzy znakami. Ponieważ znaki w pewnym sensie zapętlają energię, trianguł trwa dłużej niż tarcza, czyli około 60 sekund.
 - **ORFENE** – oszołomienie/uspokojenie/dezorientacja – znak z zakresu magii psionicznej. Wysła silny impuls umysłowy, powodujący u dowolnego stworzenia chwilowe oszołomienie. Wykonany dwukrotnie jest w stanie otepić czy nawet uspić człowieka, ale skuteczność znaku zależy od aktywności umysłu potwora.
 - **VISKL** – osłepienie - nieuchwytny ludzkim okiem błysk, powodujący u potwora chwilową (5 – 15 sekund) utratę możliwości fizycznego widzenia.
 - **LAUNA** – w uproszczeniu wchłonięcie energii magicznej, może służyć jako osłona przed atakiem magicznym, ale także jako osłabienie czynnika magicznego.
 - **VIRDA** – rana, do wykonania wyłącznie na srebrze, najlepiej z wpisanym kryształem, optymalnie – diamentem. Zadaje ranę magiczną poprzez gwałtowne pchnięcie energii magicznej (many), nie działa na potwory pozorne.
- **eliksiry** – substancje alchemiczne
 - **na siebie**
 - **zwiększające sprawność i percepcję** – uniwersalne, ale przede wszystkim na kategorii 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.
 - "ognik" – zwiększenie zwinności (trafienia ograniczone do korpusu).
 - "nefryt" – poprawienie zdolności widzenia, powoduje wysoką nadwrażliwość na światło (potwór ujawnia widoczny dla łowcy element), możliwy do stosowania wyłącznie przy braku innych źródeł światła
 - "granit" – wzmocnienie i utwardzenie zewnętrznych powłok ciała, dające czasową odporność na ciosy, magię i substancje mogące je uszkodzić, ubocznie powoduje usztywnienie i spowolnienie ruchów (trzy pierwsze ciosy można zignorować)
 - "szarka" – maskowanie, zażycie pozwala pozostać niezauważonym pod warunkiem braku ruchu.
 - **zmieniające postrzeganie pozazmysłowe** – zwiększają lub zmniejszają (na wypadek zabezpieczenia przed magicznym atakiem mentalnym) intuicję i odczuwanie magii, do walki z zaklętymi, zależnymi mentalnie i obcymi.
 - "kruk" – ułatwia otwarcie umysłu na kontakt z istotą eteryczną, zwłaszcza zmarłą. Ryzyko – otwarcie także na atak mentalny.
 - "wieszczka" – wbrew nazwie nie ujawnia wydarzeń przyszłych, a przeszłe, poprzez otwarcie na kontakt mentalny z istotą eteryczną. Może się wiązać ze spaczeniem własnych wspomnień.
 - "prawda" – pozwala wzmocnić intuicję i łatwiej odczytać intencję.
 - "głupiec" – zwiększa odporność na psioniczne ataki, wzmacniając wolę, ale także zubożnia i oglupia, uniemożliwiając bardziej skomplikowane czynności.

- **lecznicze** – przyspieszające regenerację, detoksykanty, dezynfekatory, a także eliksiry psychotropowe, niezbędne dla usuwania skutków ataku mentalnego
 - regeneracja tkanek – zażyty powoduje możliwość dalszej walki po jedynie opatrzeniu ciężkiej rany. Działa około 30 minut, potem powoduje osłabienie i konieczność dłuższej rekonwalescencji.
 - leczenie poparzeń – tak termicznych jak i chemicznych, eliksir powoduje oczyszczenie i regenerację skóry.
 - oczyszczenie – do stosowania w kilku wersjach (na skórę, dożylnie, doustnie, wziewne), zależnie od obszaru, w jakim roznosi się trucizna. Bolesne i nieprzyjemne w działaniu.
 - dezynfekcja – do stosowania praktycznie po każdej walce z potworem w przypadku otwartych ran. Neutralizuje słabsze trucizny (jad trupi). Bardzo bolesny.
 - otrzeźwienie – wyłącznie doustnie, pozwala szybciej usunąć skutki zaklęć psionicznych lub substancji psychotropowych. Wzmacnia wrażliwość zakończeń nerwowych.
 - przeciwbólowy – do zażycia w przypadku szczególnie bolesnych obrażeń, otwartych złamań, poszarpania tkanek. Zmniejsza wrażliwość zakończeń nerwowych, otepia.
- **na potwora** – możliwość aplikacji np. przez podrzuczone zwłoki ofiary albo przez np. rozpylenie za pomocą granatu alchemicznego. Wyłączenie w przypadku potworów w formie materialnej lub częściowo materialnej.
 - osłabiające fizycznie
 - "głupi jaś" – spożyte powoduje dezorientację i ogłupienie, 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.
 - "ciężarek" – spowalnia reakcje ruchowe, pod warunkiem przynajmniej częściowo materialnego ciała
 - osłabiające czynnik magiczny
 - "odcinacz" – przerywa albo odcina moc czynnika magicznego, szczególnie przy kategorii zaklętych

□ **światło**

- **tropiące** – Błękitny Ognik.
 - klasyczna lampa tropicielska, wykrywająca ślady śliny lub innych wydzielin potworów.
- **zadające obrażenia** – opisane poniżej artefakty są absolutnie unikalne i używanie rzadziej niż rzadko, większość Łowców nigdy się z nimi nie zetknie. Mają formę wysokiej klasy różdżek magicznych.
 - oślepiające – białe, skupione w formie snopa światła
 - parzące – czerwony, zagęszczony do formy cieniutkiej linii promień światła

□ **dźwięk** – najczęściej niesłyszalny lub słabo słyszalny dla ludzi, świstawki łowieckie działają na niektóre potwory kategorii naturalnej i zmutowanej. Regulowana wysokość tonu świstawki może przynosić efekt zaciekawienia, przywołania, dezorientacji, a czasem paniki u potwora.

□ **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 w triangu.
- **kryształ** – odpowiednio duże i czyste kryształy mogą służyć jako narzędzie do czasowego wiązania potworów eterycznych z kategorii zależnych lub zaklętych, do połączenia ze znakiem Orfene i/lub jako wzmocnienie symboli Askledy w triangu.
- **lustra** – bywają narzędziem do multiplikowania obrazu lub wręcz tworzenia fraktali ze Znaków, bywają także narzędziem odbicia niektórych form ataku magicznego.
- **piasek** – czysty kwarcowy piasek o drobnych ziarnach stanowi dobry nośnik dla form, mających na celu uwięzienie, unieruchomienie, uśpienie czasowe potwora, zwłaszcza jako nośnik dla znaku Orfene (np. sypnięcie w oczy poparte znakiem)
- **mąka** – sucha stanowi doskonały nośnik alchemiczny dla aktywnych pyłów, może być nośnikiem dla eliksirów (nasączyć eliksirem, wysuszyć, rozpylić lub wykonać rozpylający granat alchemiczny)
- **srebro** – najlepszy nośnik energii magicznej to srebro z diamentem. Tak stworzony artefakt z wpisanym weń odpowiednim zaklęciem ma możliwość zadawania poważnych obrażeń potworom (za wyjątkiem kategorii pozornych!), tym większych, im bardziej aktywny i świeży jest czynnik magiczny.

□ **srebrne ostrze z runą** – srebro nie nadaje się do tworzenia broni, jest zbyt miękkie, jednak ostrze srebrne 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 stworza i ataku na istotę nie będącą potworem, moc srebra nie zadziała, a miecz ulegnie uszkodzeniu.

DEFINICJA POTWORA:

Tradycyjnie człowiek zwykł nazywać potworem każdą istotę, która go przeraża, łącznie z groźnym sąsiadem zza miedzy, chłopem z widłami, czarownicą i teściową na miotle. Stąd w krążących po świecie ludowych bestiariuszach trafić można na uznane za potwory niedźwiedzie, rosomaki, gobliny czy wampire. Te ostatnie są przypadkiem wyjątkowym, bo choć bez wątpliwości są samodzielną rasą humanoidalną, są z definicji potworami, a zagrożenie, jakie stwarzają dla człowieka, czyni je przedmiotem polowań wielu Łowców. Niektóre z istot, które w istocie potworami nie są, ale zagrażają bytowi człowieka, zamieściliśmy w kategorii "potwory pozorne" na końcu opracowania.

Przyswoić należy sobie zatem definicję potwora:

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

Inne pojęcia:

- **stworzenie** – choć jest to słowo potocznie, 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 ciała 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. Zewnętrznie przejawia się to zwiększaniem gabarytu, rozrostem mięśni, kłów czy innymi czynnikami, choć istnieją przypadki, gdy forma zewnętrzna nie różni się niczym od naturalnej, natomiast wewnętrznie – cząstki organizmu przestają podlegać prawom natury.

Jednym z najpewniejszych czynników analizy jest tzw. Błękitny Ognik, rodzaj światła, używany w lampach Łowców. W jego blasku można dostrzec substancje organiczne, zmienione pod wpływem czynnika magicznego lub innego, skrótowo – nienaturalne. To czyni Ognik jednym z podstawowych narzędzi Łowcy.

Innym narzędziem jest srebro. Najlepszy nośnik mocy magicznej, wzmocniony runami, ma właściwości dezintegrujące dla tkanek zmienionych w nienaturalny sposób czynnikiem magicznym (nawet jeśli ów czynnik zadziałał na gatunek potwora dawno temu).

Jeśli istota nie jest potworem, srebro prawdopodobnie ulegnie zniszczeniu.

KLASYFIKACJA POTWORÓW:

Wszystkie próby uszeregowania istot, które określamy mianem potworów, są z natury niedoskonałe. W przeciwieństwie do istot naturalnych potwory nie ewoluują wedle zasad, a chaotycznie, przemieniają się, mieszają, zmieniają formy. Możliwe są połączenia i mutacje pomiędzy stworzeniami, których efekty są zawsze nieprzewidywalne. Samo zdefiniowanie potwora następuje ogromną trudnością, gdyż ze względu na nienaturalny sposób powstawania pojedyncze egzemplarze bywają zupełnie do siebie niepodobne.

Wielu młodych Łowców z niechęcią podchodzi do kategoryzacji, wierząc, że znajomość bezpośrednia poszczególnych form potworów i sposobów walki z nimi zapewni zwycięstwo w każdym łowach. Dopiero lata doświadczenia pozwalają zrozumieć, że nigdy prawdopodobnie nie spotkasz, drogi Łowco, dwóch takich samych istot potwornych. Wielokrotnie zaś natkniesz się na takie, które trudno ci będzie nazwać. Kategoryzacja potworów pozwala nakreślić podstawowe cechy, jakimi się kierujemy i podstawowe formy walki, właściwe dla całej grupy stworzeń. Ocena, do jakiej kategorii stworzeń należy obserwowany potwór, jest niejednokrotnie warunkiem nie tylko zwycięstwa, ale ujęcia z życiem ze spotkania z nim.

Formy, jakie przyjmują potwory – określa podstawową fizyczność istoty.

- **eteryczna** – całkowity brak materialnej powłoki. Stworzenia eteryczne nie mogą zaatakować fizycznie, a wyłącznie mentalnie czy magicznie. Mogą jednak oddziaływać magią na przedmioty i z ich pośrednictwem na ludzi.
- **półeteryczna** – istoty posiadające dwojaką formę, silnie rozwiniętą i niezależną część eteryczną oraz formę materialną. Obie formy są sprzężone ze sobą i samodzielne, nie jest możliwe zabicie potwora tylko w jednej formie, gdyż dzięki drugiej formie odrodzi się ponownie.
- **materialna** – potwory posiadające materialny organizm, zmodyfikowany przez czynnik magiczny. Niektóre posiadają także część eteryczną (duszę lub ducha), ale nie jest ona zdolna do samodzielnego trwania i po zabiciu ciała odchodzi.

Typ świadomości:

- **brak** – całkowity brak przejawów świadomości, łącznie z ignorowaniem instynktu samozachowawczego, występuje np. u istot z rodzaju martwiaków.
- **zwierzęca** – naturalna, zbliżona do zwierzęcej, świadomość, połączona z klasycznie działającym instynktem (rozmnażanie, odżywianie, bezpieczeństwo).
- **przeblyskowa** – charakterystyczna dla istot przemienionych z formy ludzkiej lub zwierzęcej (strzyga, upiór), może się pojawić po kontakcie z odpowiednim eliksirem, daje szansę na narzucenie woli stworzeniu lub poznanie czynnika modyfikującego.
- **całkowita** – charakterystyczna dla potworów z kategorii naturalnych, obcych i pozornych, występuje u istot, stanowiących samodzielny byt.
- **humanoid** – pełna świadomość, połączona z inteligencją, jak u wampirów wyższych czy smoków (niezależnie od kształtów ciała).

Zakres występowania:

- **powszechne** – obejmujące przynajmniej kilka krain geograficznych lub pojawiające się w określonym rodzaju środowiska, niezależnie od krainy (np. stwory bagienne)
- **lokalne** – obejmujące kilka wybranych krain geograficznych
- **endemiczne** – występujące nielicznie wyłącznie w jednej krainie geograficznej

Rodzaj ataku/obrony:

- fizyczny – atak za pomocą materialnego ciała, w przypadku istot eterycznych może się zdarzyć za pomocą używanego przez magię przedmiotu
- alchemiczny – najczęściej z użyciem żrącej lub paraliżującej substancji, wypływanej lub aplikowanej przez jakiejś części ciała
- psioniczny – atak na umysł ofiary
- dźwiękowy- atak falą dźwiękową
- magiczny – atak zaklęciem innym niż psioniczne, np. petryfikacją, omdleniem, oślepieniem, unieruchomieniem

Terytoria charakterystyczne:

Potwory spotkać można w każdym absolutnie środowisku, łącznie z własnym domem, jednak istnieją pewne typowe obszary, gdzie występowanie niektórych gatunków jest przewidywalne i spodziewane.

Naturalne:

1. **Las** – obszary starodrzewia, matorz, puszcze pierwotne. Najczęściej spotykana kategoria naturalna i pozorna.
2. **Góry** – obszary wysoko położone, najczęściej skaliste
3. **Bagna** – niewysychające, odizolowane od obszarów ludzkich. Podobnie jak w lasach, najczęściej spotykana kategoria naturalna i pozorna, ale także zmutowana, praktycznie nie występująca w lasach.
4. **Pustynie** – zwłaszcza Asura, obszary niedostępne dla ludzi. Kategoria naturalna i pozorna.
5. **Intersekcje** – a także dawne porzucone miejsca mocy, czasem w połączeniu z ruinami świątyń, miejsca o naturalnej energii. Kategoria naturalna, zmutowana oraz obca.

Urbanistyczne:

6. **Cmentarze** – ale także pobożowiska, masowe groby, miejsca zbiorowego mordy. Kategoria zmutowana, zakłęta i zależna. Niemal nigdy nie występują kategorie pozostałe.
7. **Śmietniki** – oraz zaplecza miast i osiedli ludzkich. Kategoria zmutowane i zakłęte.
8. **Ruiny** – oraz miejsca emanujące energią wtórną (np. w wyniku silnie nacechowanego wydarzenia z przeszłości). Kategoria zakłęta i zależna, często także obce z podkategorii demony.

Usposobienie – ta cecha określa poziom agresji stworzenia:

- **łagodne** – nigdy nie zaatakują, atakowane uciekną lub się podda
- **neutralne** – samo nie zaatakują nigdy, atakowane – walczy do momentu zapewnienia sobie bezpieczeństwa
- **neutralne graniczne** – podobnie jak powyższe, jedna zaatakowane, wpada w szal i będzie walczyć do momentu zabicia wszystkich, których uzna za wrogów
- **zaczepne** – atakują rzadko, wyłącznie w przypadku poczucia zagrożenia, głodu czy walki o terytorium
- **zaczepno-agresywne** – zaatakują zawsze, kiedy uzna, że przeciwnik jest słabszy i atak przyniesie korzyść
- **bezwzględnie agresywne** – zaatakują zawsze
- **bezwzględnie agresywne graniczne** – zaatakują zawsze i nie odpuści do momentu zabicia przeciwnika, nawet jeśli oznacza to tropienie go czy daleki pościg.

Klasa – rzadkość występowania

0. **Unikat** – ich występowanie jest praktycznie mityczne, a współcześnie nie zanotowano żadnego kontaktu z nim.
1. **Nietypowy** – potwór występujący w nie więcej niż kilku przypadkach współczesnych.
3. **Rzadki** – stworzenie występujące w kilkunastu współczesnych przypadkach
4. **Standardowy** – potwór występujący powszechnie, rozpoznany i dobrze opracowany
5. **Pospolity** – niemal na pewno występujący w przypisanym mu środowisku, w dużych ilościach.

Poziom stworzenia – parametr określa, jak groźne jest stworzenie i z jak dużym ryzykiem wiąże się podjęcie z nim walki.

- **Poziom I** – potwór niegroźny, możliwy do eksterminowania nawet przez nieprzygotowane osoby.
- **Poziom II** – potwór nietrudny do zabicia, o ile nie występuje masowo, łatwy do eksterminacji nawet przez niedoświadczoną łowcę
- **Poziom III** – potwór trudny do zabicia, wymagający przygotowania, doświadczenia i dobrego zaplecza.
- **Poziom IV** – potwór bardzo niebezpieczny, polowanie na niego wymaga kilku łowców na wysokim poziomie oraz dobrego zaplecza
- **Poziom V** – potwór ekstremalnie niebezpieczny, wymaga współdziałania łowców oraz magów, a także dobrze wyszkolonych zbrojnych.
- **Poziom A** – stworzenie pod ochroną, polowanie na niego jest zakazane dla łowców pod groźbą utraty Znaku.
- **Poziom X (iks)** – stworzenie niemożliwe do zabicia (lub nie stwierdzono jeszcze takiego przypadku)

