

ETEROLOGIA

Z całej dziedziny łowieckiej potwory eteryczne są bodaj najtrudniejszymi, ze względu na swoją naturę.

Przede wszystkim określić należy obiekt samej nauki – potwory eteryczne nie są niczym innym, jak tylko duszą, najczęściej duszą humanoida, znacznie rzadziej duszą zwierzęcia, choć są też znane niezwykle rzadkie przypadki, gdy potworem staje się dusza innej istoty, np. drzewa.

Zaczynając więc rozważanie o potworach eterycznych, zacząć należy od ustalenia jak na dusze można oddziaływać.

Podstawowe Praktyki Eterologiczne

Zważając na wysokie niebezpieczeństwo specjalizacji eterologicznej, należy stosować się do kilku ważnych reguł pracy z istotami eterycznymi.

Podstawą jest identyfikacja zagrożenia.

Możliwe przyczyny funkcjonowania potwora eterycznego w świecie żywych, czyli znalezienie kotwicy:

- emocja – zobowiązanie, poczucie winy, miłość, zemsta. To najczęstszy, żeby nie powiedzieć- absolutnie wiodący czynnik magiczny, który pojawia się
- deprawacja – oznacza wpływ osoby trzeciej (możliwe także, że demona), której wola i moc uwięziła duszę, zmuszając do konkretnych działań, szkodliwych dla żywych.
- Inne – są bardzo rzadkie przypadki innych sytuacji, przypadkowych sprzężeń energii, które stały się swoistą pułapką

Następnie należy zadbać o swoje bezpieczeństwo.

- Zorganizować miejsce przywołania i wsparcie:
- Zabezpieczenie własnej twarzy przed niechcianym wzrokiem
- Kontrola przebiegu starcia (niezdradzanie imienia, kontrola działań duszy, ochrona przed zaklęciami)
- Działania ograniczające (kręgi, klatki, zabezpieczenie kotwicy, miejsca święte)
- Odpowiednie wsparcie mistyczne (czarownicy, kapłani, szamani, magowie)

Po sprawdzeniu zabezpieczeń można przystąpić do działania

Główne sposoby oddziaływania na istoty eteryczne:

- o Poprzez Nakaz – wykonany za pomocą Żelaznego Słowa (mikstura + znak) może zmusić istotę do ujawnienia imienia.
- o Poprzez Most lub Ścieżkę Snu – wykonane za pomocą mikstury i znaku pozwala wejrzeć we wspomnienia i świadomość istoty
- o Poprzez Światłość – jest to narzędzie dla łowców, którzy są skłonni przekroczyć granicę religii i działać poprzez para-rytuał religijny.
- Imię AINM – jest absolutnie niezbędnym elementem, który łowca musi poznać, aby można było w ogóle skutecznie oddziaływać na eteryka. Imię można poznać konwencjonalnie (w ogromnej większości przypadków będzie to imię potoczne) lub używając narzędzi (mikstury + znaki).
Każda próba wpłynięcia na istotę eteryczną będzie skuteczna tylko jeśli zostanie poprzedzona użyciem imienia.
- Ciało KHAT i SAHU – ciało fizyczne, materialne, ma swoje odbicie w kształcie nieśmiertelnej energii, to dlatego widząc duszę najczęściej widzimy ją tak, jak wyglądała w momencie śmierci. Podobnie jak w życiu, stan ciała ma znaczenie dla duszy, dlatego tak ważne są rytuały pogrzebowe i obrzędy, towarzyszące pożegnaniu umierających.
Jeśli mamy do czynienia z czynnikiem magicznym deprawującym, jest bardzo prawdopodobne, że jednocześnie zostało zbezczeszczone ciało fizyczne, powodując upadek świadomości i woli istoty.
Czynnością poniekąd oczywistą jest w tym wypadku odnowienie SAHU poprzez właściwe potraktowanie KHAT.
Jeżeli łowca ma możliwość odprawienia obrzędu (lub poproszenia o to kapłana) godnego pochówku, SAHU zostanie odbudowane i pomoże w wyrwaniu istoty spod wpływu czynnika deprawującego.
- Serce IB – to serce w znaczeniu metaforycznym, nie rzeczywistym. Na tę część duszy wpływamy głównie przez działanie Arde-Orfene, czyli Uspokojenia. Co jest istotne, Uspokojenie nie może odnosić się do żadnych emocji związanych z minionym życiem, wręcz przeciwnie, ono od tych emocji odcina, oddziaływując na istotę emanacją Mgieł.
Na IB oddziaływać można dwojako – albo poprzez bezpośredni kontakt z istotą (co jest niezwykle trudne i ryzykowne), albo przez użycie powiązanego emocjonalnie z istotą przedmiotu, który w trakcie działania zostanie zniszczony.

- Cień SAETH – ten element duszy w przypadku istoty przekształconej w potwora będzie dominujący i najsilniejszy. Pozostawiając na uboczu rozważanie, czy element ten pochodzi od eskhara czy też nie, łowca musi ów czynnik zredukować. Jedyne, co będzie skuteczne, to działanie znakiem LAUNA rozpisany w formie symbolu rytualnego. Łowca, aby w ten sposób działać, musi sprowokować istotę do ataku, wyeksponować jej najgorsze żądze i instynkty. Jak w każdym z działań, musi użyć do tego imienia AINM.

Trzeba pamiętać, że nie każda istota eteryczna to dusza humanoida. Istnieją także istoty, które nigdy człowiekiem nie były, duchy powołane z bezosobowej energii, która w którymś momencie swojego natężenia zyskała samoświadomość.

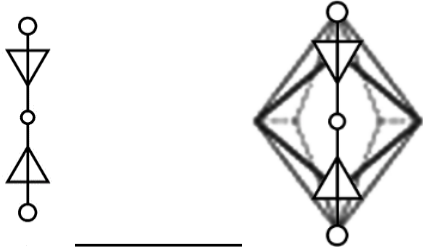
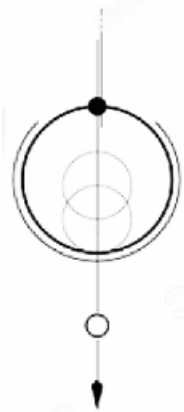
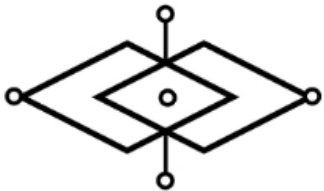
Takimi przypadkami są żywiołaki, południce i inne zjawiska. Trudno w ich przypadku szukać wspomnień czy uczuć, nie mają też ciała, zatem składają się z mniejszej liczby elementów niż dusza człowieka.

Wówczas jednak łowca musi wyszukać i zrozumieć, z jakiej energii powstała ta istota i jaki czynnik magiczny ją deprawuje. Z całą pewnością, jeśli ma ona świadomość, to ma także imię AINM, a jeśli działa na szkodę stworzenia, to także Cień SAETH.

Podstawowe narzędzia Eterologa

Eterolog posługuje się zestawami mikstura + znak, działającymi zawsze w parze.

Nazwa	Efekt	Czas działania	Skutki uboczne
BIAŁY KRUK	Mikstura aktywuje te sfery umysłu, które najintensywniej pracują tuż przed śmiercią człowieka. Zmysły łowcy zaczynają widzieć strzępy domeny śmierci dokładnie tak, jakby sam umierał. Pozwala to dostrzec oraz nawiązać kontakt z duszą umarłą.	20 minut	Bardzo destrukcyjne odczucie oddzielenia duszy od ciała. Bóle głowy. Przy częstym używaniu możliwe napady paniki, ataki astmatyczne, problemy z nagłym przyspieszaniem tętna.
MOST / MOST SNU	Substancja powoduje wyciszenie barier ochronnych umysłu, a jednocześnie zwiększenie postrzegania pozazmysłowego. Dzięki niej możliwe jest nawiązanie swoistego „mostu” do umysłu istoty, aby poznać jej emocje i myśli. W wersji sennej wprowadza łowcę w stan otwartego snu, w którym może nawiązać taki kontakt zasypiając.	20 sekund/ 20 minut	Użycie mikstury jest niezwykle ryzykowne, gdyż powoduje opuszczenie barier psionicznych. Tym samym łowca widząc emocje potwora, pozwala mu poznać także swoje własne.
Żelazne Słowo	Ekstremalne wzmocnienie woli, pomagające wymanować energię, narzucającą potworowi określony rozkaz. Miksturę zażywa się przed użyciem Znaku o tej samej nazwie.	20 minut	Zaleca się, aby łowca po zażyciu Słowa nie miał kontaktu z innymi ludźmi, będzie to dla nich bardzo nieprzyjemne doznanie (agresja psioniczna). Destrukcyjny wpływ na psychikę, powoduje napady furii, agresji, chęć kontroli innych.
Światłość	Wyjątkowe dla sztuki łowieckiej, gdyż wymaga zabiegów religijnych. Substancja, w odróżnieniu od pozostałych, przyswajana poprzez spalenie i wdychanie oparów. Wprawia łowcę w stan, zbliżony do transu, pozwalający na połączenie jego ducha z mocą Velei. Zalecane, aby połączyć jej użycie z rytuałem lub modlitwą.	20 minut	Brak niepożądanych działań, pod warunkiem, że łowca posiada chociaż minimalną łaskę bogini.
Arde-Orfene	Uspokojenie zza Mgieł. Substancja silnie psychotropowa, pozwala na otwarcie umysłu łowcy na działanie Mgieł – obszaru wiodącego do Zaświatów. Łowca staje się bramą, przez którą działanie to dosięga także istotę, odbierając jej i wyciszając pamięć, emocje i zmysły.	10 minut	Nadużywanie substancji może prowadzić do apatii, zubożnienia, w dalszym zakresie do głębokiej depresji.

	CORAX Kruk bywał uznawany za przewodnika do Zaświatów. Symbol Corax łowca kieruje sam na siebie (może też nanieść go na swoje ciało), aby dostrzec strzepy Zaświatów w świecie rzeczywistym i móc nawiązać z nimi kontakt.
	PONTIS / SOMNIA PONTIS Most z natury rzeczy jest łącznikiem. Symbol Mostu skierowany w stronę istoty pozwala na chwilowe otwarcie umysłu na jej emocje i wspomnienia. Most Senny natomiast łowca kieruje sam na siebie (można znak nanieść na ciało albo na miejsce, w którym łowca zaśnie), aby móc poprzez sen
	FERRAVERBE Żelazne Słowo oznacza niezwykle silny nakaz psioniczny. Dzięki użytej miksturze wzmocniona jest siła umysłu i wola łowcy, znak zaś je skutecznie kierunkuje (szpiczastym końcem w kierunku istoty), zmuszając ją do odpowiedzi na pytanie lub wykonania polecenia.
	LUMINEDEI Symbol Światłości, wyjątkowy dla sztuki łowieckiej, gdyż związany z domeną Śmierci, podległą bogini Velei. Z pomocą mikstury i znaku łowca staje niejako w roli bogini i wobec istoty występuje jako ten, który złagodzi jej cierpienie i przyniesie ukojenie. Pozwala na nawiązanie kontaktu i łagodne nakłonienie istoty do poddania się. Użycie symbolu wymaga łaski w oczach Velei.
	ARDE - ORFENE - uspokojenie Znak ten nawiązuje do spokoju wiecznego, uspokaja poprzez odcięcie i wyciszenie emocji i odczuć, związanych z życiem. Uwaga! Nakierowany na człowieka może przynieść nieodwracalne skutki, pozbawiając chęci życia i prowadząc do apatii, obojętności, w skrajnych przypadkach katatonii albo próby samobójczej.

Dodatek Teologiczny

Stwórca

Nie bogowie stworzyli wszystko, a Deuces, ten który był zanim zaczął się czas. Nie znamy jego oblicza ani natury, ani woli, ponad to, co wnioskować można z praw rządzących światami. On powołał śmiertelników, jego ukochane dzieło. Stwórca stworzył także bogów, aby opiekowali się śmiertelnikami, kształtując materię ku ich dobrej egzystencji.

Dzieci Stwórcy – najcenniejsze istoty wszechświata

Śmiertelnicy – ludzie, elfy, krasnoludy i inne rasy rozumne, obdarzone świadomością – wydają się być najsłabszymi ze stworzeń, jednak to nie jest prawda. Możliwe, że tak naprawdę to oni są powodem, dla którego Deuces stworzył wszystko co stworzył. Tylko oni posiadają iskrę Stwórcy – duszę, która należy tylko do niego.

Dusza

Panteon otula Eę i każda dusza odchodząc do Stwórcy, przez ów obszar przechodzi, zatrzymując się w przez bóstwa przygotowanych miejscach. W ludzkich mitologiach miejsca te określane są różnie, jednak zawsze są tylko przystankiem dla duszy, która dalej odchodzi ze świata do Stwórcy. Trzeba bowiem jasno rzecz – dusza śmiertelników sama jest nieśmiertelna.

Dusza należy do Stwórcy

Nie można zabić duszy. Można ją uwięzić, zepchnąć do Pustki, albo zatrzymać na świecie (jak upiory i inne duchy), ale nie można unicestwić. Dusze umarłych odchodzą, przeprowadzane przez tego z bogów, który zajmuje się domeną śmierci, ścieżką wytyczoną przez Mgły – przedsionek Niebios.