

## HUNTER SEEKER KILLER SERVITOR

Tekst ten zawiera szczegóły serii operacji, mających na celu utworzenie Serwitora do Pojedynek Magicznych. Idea tego Serwitora objawiła mi się kiedy znajdowałem się w dość paranoicznym nastroju; jego zadaniem było automatyczne wykrywanie „plotek”, identyfikacja ich źródeł i przypuszczanie skutecznego magicznego ataku na ich sprawców. Chociaż Serwitor HSK nie został nigdy do końca ukończony - znalazłem jeszcze skuteczniejszy sposób na radzenie sobie z plotkami [zobacz esej o Serwitorze GoHu], moje wstępne badania dotyczące warunków umożliwiających stworzenie/aktywowanie HSK poddały mi kilka interesujących pomysłów. HSK wizualizowany był jako wielki, cylindryczny byt, który na poziomie astralnym potrafił wykryć plotkę i odpalić specjalnie wygenerowanego serwitora-dziecko w kierunku jej źródła.

Wizualizacja kodu instruktywnego dla „dziecka” Hunter-Seekera:

1. Głowica bojowa - Thusiraz: wybija dziurę w bioaurze celu - działa jak nabój profilowany.
2. Łańcuchy - Nauthiz: wylatują łańcuchy (a la Hellraiser) i „wiążą” cel.
3. Lód - Wokół celu tworzy się pokrywa lodowa, zamrażając i unieruchamiając go. Blokuje to także „reakcję zwrotną”.
4. Druga głowica bojowa - Hagalaz (powstrzymuje) skutecznie „reakcję zwrotną”.

Chciałbym, aby odbiorcy tego systemu stali się dla mnie w jakiś sposób rozpoznawalni.

Sugestie dotyczące sekwencji Kodu w Barbarzyńskim?

Główny Serwitor może być stworzony na Planie Eteryicznym, używając następujących sekwencji wizualizacyjnych: powinien umieć wykryć plotkę, nakierować się na jej źródło i uruchomić element atakujący, a następnie powrócić do stanu gotowości.

17/03/92

Po dyskusji z Fratrem Norvegicusem uczyniłem trochę modyfikacji w projekcie „Dziecka”:

1. Zewnętrzna skorupa dziecka odzwierciedlać będzie „inspirujące” idee/uczucia - nagły „błysk” zrozumienia lub intuicji. Struktura skorupy złożona będzie z merkuriańsko/jupiteriańskich informacji - barw elektryczno-niebieskich i rezonujących obrazami związanymi z oświeceniem.

W ten sposób dostrzeżone przez cel dziecko nie zostanie wzięte za zagrożenie, lecz za coś pozytywnego, na przykład iluminację lub nowy pomysł.

Dziecko uderza na poziomie nieświadomego przetwarzania informacji i zaczyna się bawić, ujawniając:

2. Łechtacz Ego - fala obrazów wzmacniających ego. Przyływ energii imitującej uderzenie adrenaliny, którego doświadcza się gdy „wpadamy” na świetny pomysł.
3. Sekwencja T-N-I-H zastępowana jest przez: Serwitory Wirusowe: Czas replikacji: 2/minutę Program - wyszukiwanie słabych punktów w matrycy psychodynamicznej celu i wykorzystywanie - zachowania/nastawienia/emocji/problemów psychosomatycznych.
4. Ostatnim etapem działań dziecka jest „transmisja” istoty larwalnej, która zmienia pole informacyjne celu, aby nadawało podświadome obrazy podsuwane przez nosiciela plagi.

Oczywiście modyfikacje te wymuszają wprowadzenie okresu testów rakiety-dziecka. Zmodyfikowałem więc moją astralną Kryształową Komnatę dla umożliwienia testów wstępnych i będę je przeprowadzał, używając „atrap” rakiet, zawierających tylko ładunek „inspirujący”.

Będę używał ich na różnych znajomych, aby zobaczyć czy spowoduje to jakąś reakcję z ich strony.

Inną sprawą, która wynikała z dyskusji były możliwości Rodzica do obrony własnej. Podano wiele sugestii, na przykład naładowanie Rodzica syntetycznym obrazem jego twórcy, aby utrudnić jego wytropienie.

25/01/92

Wczoraj w nocy (około 3 nad ranem) wszedłem do „Kryształowej Komnaty” po raz pierwszy w tym roku, wizualizując jako kod dostępu obracającą się w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara Gwiazdę Chaosu. Znalazłem Kryształową Komnatę dryfującą nieopodal Tau Ceti. Aktywowałem kolumnę kontrolną i powłoka komnaty stała się ciemna i nieprzejrzysta. Przywołałem wygodne krzesło z podłogi pode mną i zmieniłem kolumnę kontrolną w klawiaturę komputera, po czym wsunąłem na czoło tiarę interfejsyjną łączącą się bezpośrednio z układem nerwowym. Następnie utworzyłem przed sobą Skrzynię Tworzenia Serwitorów - w formie krystalicznej bańki. Konsola i bańka stanowiąc będą podstawową konstrukcję służącą do stworzenia/narodzin HSK. Podczas następnej sesji naładuję bańkę kulą chaotycznej bioplazmy.

Nota:

Od tamtej pory przeprowadziłem testy alpha tego pomysłu poprzez odpalenie „pustego” HSK na Fra. Norvegicusa - podczas którego cel „ataku” miał „nagle wpaść na bardzo dobry pomysł” - czyli ładunek „inspirujący” wspomniany powyżej. Raport z tych działań umieszczony jest w raporcie o pierwszych poczynaniach Serwitor Development Initiative (S.D.I.) Conclave.

Proces tworzenia Serwitora GoHu opisany jest gdzie indziej; jednakże stwierdziłem, że jeżeli ludzie będą o mnie gadać, to będą jednocześnie „dawać mi moc” - tak więc GoHu został stworzony, aby wspomagać plotki i na dodatek stymulować powstawanie nowych.

**Phil Hine**