

Kapłan lureusa

TWÓJ BOSKI PATRON:

Imiona: Aita Lanaste (kult Podziemnych Elfów), Toltecatl (Zapołudnie)

Znana śmiertelnikom historia Twego Bóstwa:

lureus to jeden z Piątki z Zapołudnia. Pochodzenie tych bóstw nie jest znane śmiertelnikom, podobnie jak powód, dla którego w starożytnej przeszłości zostali oni zapomniani. Być może przyczyną tego był kataklizm zwany Wielką Apokalipsą i potop, który wówczas zniszczył większość znanych cywilizacji. Ponieważ zstąpili z panteonu w strefę śmiertelną, nie zostali wypchnięci poza świat. Ktoś – być może jacyś ostatni wyznawcy – zapieczętował ich cielesne formy w jaskiniach na zapołudniowym Srebrnogórze. Mogli to być jacyś ostatni wyznawcy, choć obecność w tych jaskiniach tza. Wirusa Zapołudnia, tworu pochodzącego ewidentnie z Pustki, może też wskazywać na działanie wrogie tym bóstwom. Podczas kolonizacji Zapołudnia około 895 r. wergundzcy żołnierze weszli do jednej z takich jaskiń, uwalniając zapieczętowane tam byty. Wkrótce po tym najwyższa kapłanka ludu Qa, Neyestecae, oddała im pod opiekę swój naród, przywracając jednocześnie moc bóstwom poprzez masowe przywrócenie ich kultu.

Pięciu wtargnęło na panteon, ich moc bowiem rośła wraz z kolejnymi zwycięstwami Qasyran w wojnie, którą Neyestecae rozpętała. Poddane przez Qa narody zostały zmuszone do wyznawania Pięciu, doprowadzając w efekcie do ich zwycięstwa nad innymi bogami. Starzy bogowie Północy zostali wypchnięci poza Eę.

Po zrzućeniu dominacji Qa Północ ostatecznie i tak uznała nowych bogów, przyjmując ich kult.

Sam lureus odpowiada za wszystko, co trwa niezmiennie. Jest związany z równowagą i jej przywracaniem, zarówno tej w przyrodzie, jak i ludzkich umysłach. Dąży do momentu, gdzie wszystko - mimo upływającego czasu - trwa w swojej niezminionej formie. Statyka nie oznacza braku upływu czasu. Czas jest dla tej formy wymiarem niezmiennym, a jego naturalny przepływ niczym innym jak elementem równowagi. Jest patronem sprawiedliwości, oraz strażnikiem ogniska domowego. lureus jest Niezmiennym i przeciwieństwem Meris, on jest panem wszystkiego co trwa i jest niezmiennie, obecny jest we wszelkich ustalonych prawach świata. lureus jest strażnikiem boskiego i śmiertelnego prawa co wielu uważa za jego najwyższą powinność, zaś jego kapłani często służą jako sędziowie, a czasem kaci i łowcy przestępców. lureus patronuje także rozlegtemu, cichemu i niezmiennemu podziemnemu światowi, który utrzymuje na swych potężnych barkach. Lecz niewielu zna drugie oblicze boga, który jest także patronem i strażnikiem wiedzy, sekretów oraz magii. lureus gromadzi wszelką wiedzę na temat świata, zwłaszcza tę sekretną gdyż jego zadaniem jest jej chronić przed niepowołanymi rękoma. Jako pan magii bóg patronuje rzucaniu zaklęć i wspiera magów w ich dziele, zatem często modlą się do niego właśnie adepci magii oraz inni naukowcy i myśliciele. Jego świątynie zwykle przyjmują postać wielkich bibliotek gdzie zdobywanie wiedzy równoznaczne jest z modlitwą.

lureus obecny jest w każdym kamieniu i spisany słowie, jego szept stanowi każdy sekret, zaś każdy wyrok jest bacznie obserwowany przez Pana Sekretów.

Bóg ten jest panem spokoju, jest niezmienny i trwały. Dąży do zachowywania równowagi wszędzie tam gdzie dociera jego moc. Tyczy się to nie tylko przyrody, ale także ludzkiego ciała, a zwłaszcza umysłu, któremu Podziemny Ojciec poświęca szczególnie dużo uwagi, uznając że rozumny umysł jest źródłem wszelkiego chaosu. Stojąc na straży równowagi lureus jest też strażnikiem sprawiedliwości, nowym sędzią tego świata.

Wreszcie, o czym wiedzą tylko jego kapłani, lureus jest panem wiedzy, często tej skrytej i zakazanej. Nie gromadzi jej jednak dla siebie, lecz zabezpiecza ją przed zgubnym wpływem chciwości. Z tego powodu świątynie boga często zakładane są w miejscach plugawej magicznej mocy, którą kapłani następnie oczyszczają przez lata swej posługi. Często bywa też tak, że kapłani i paladyni boga wyruszają by zabezpieczyć szczególnie niebezpieczne księgi czy przedmioty wiedzy tajemnej.

Nic nie ujdzie wzrokowi Podziemnego Ojca, a wszyscy którzy zagrażają równowadze będą poddani jego osądowi.

Jak przedstawiane jest Bóstwo

lureus przedstawiany jest jako potężny mężczyzna o smukłej i muskularnej budowie. Posiada trzy pary potężnych rąk, którymi podtrzymuje sklepienie podziemnego świata, Nallarii. Wielu kapłanów uważa, że wizerunek ten z czasem będzie się zmieniał, a w dłoniach pojawią się atrybuty boga. Jednak to wymaga znacznie lepszego zrozumienia boga. Oblicze boga przedstawia się jako spokojne, czasem nawet uśmiechnięte. Przyjęło się też wstawiać w jego oczy świecące klejnoty na znak wzroku boga, który przebija wszelkie ciemności podziemnego świata.

Domena

lureus jest aspektem stałości, bogiem tego wszystkiego co się nie zmienia, lub którego zmiana jest niedostrzegalnie powolna. Bóg ten jest kronikarzem i mędrcom panteonu, jest najspokojniejszym i najcichszym z bóstw, to jemu powierza się sekrety i to on dyktuje boskie wyroki i czuwa nad prawem śmiertelnych. Jego wielką odpowiedzialnością jest też spuścizna Avgrun, Wajana i Klyfty, to jest podziemny świat. Stąd bierz się jeden z jego tytułów, Podziemny Ojciec.

Jak Bóstwo opiekuje się swymi wiernymi po ich śmierci

Salę Sprawiedliwych są przestronne i przepelnione niebiańskim światłem. Panuje w nich kojąca cisza. Dusze tych, którzy przeszli przez życie w sposób czysty od występku i prawy, mogą przechadzać się tam w spokoju, ci zaś, którzy poświęcili życie poszukiwaniu mądrości, tam mogą znaleźć odpowiedzi na dręczące ich pytania.

Służba – czego wymaga Twe Bóstwo

Najważniejszą bodaj rolą społeczną sług lureusa jest stanie na straży boskich praw, choćby nawet ludzkie prawa stały z nimi w sprzeczności. Kapłan czy paladyn Pana Sprawiedliwych nie splami się kłamstwem ani ignorancją, zawsze dążyć będzie do poznania rzeczywistości, nie będzie się też uchylał od osądu i głoszenia sprawiedliwości, choćby miało to jemu samemu przynieść gniew śmiertelników.

Przykazania lureusa

*Jako ja roztaczam opiekę nad podziemnym światem, tak ty roztaczaj ją nad swymi najbliższymi
Twe słowo świadczy o tobie, jeśli już je wypowiesz nie waz się go złamać
Kaźda prawda piękniejsza jest od kłamstwa
Wiedza to potęga, wykorzystuj ją dla własnego oświecenia i dobra innych
Wiedza jest też niebezpieczna, zważaj na pytania które zadajesz*

Dary

Dary (są przyznawane uznaniowo przez OG) dla sług bożych idealnie wypełniających wolę boską i odznaczających się czymś wybitnym w niej.

- ❖ **Wzrok Prawdy** – raz dziennie kapłan może skierować swoje spojrzenie na dowolną osobę i wykrzyć, czy mówi ona prawdę, czy kłamie. Nie oznacza to, że będzie wiedział, jaka jest prawda, lecz tylko czy został okłamany.
- ❖ **Kojąca Obecność** – kapłan jest w stanie uspokoić każdą rozumną istotę za pomocą mantry i koncentracji
- ❖ **Strażnik Sekretów** – lureus odkrywa przed kapłanem część sekretów tego świata, udziela mu wiedzy na temat przedmiotów i praktyk magicznych, z którymi kapłan ma styczność, jednak sługa boga musi bardzo uważać komu udzieli tak uzyskanej wiedzy
- ❖ **Oko za oko** – czasem jedyną sprawiedliwą karą jest uczynienie winowajcy niczym on uczynił ofierze, kiedy pomazańcowi zadana jest rana krytyczna lureus wypełnia jego ciało siłą, by mógł odpłacić swym oprawcom. Po otrzymaniu rany krytycznej sługa boży może powstać i walczyć przez 10sek po czym padnie, rana krytyczna nie zostanie usunięta, ni zaleczona.
- ❖ **Sekrety Przeszłości** – wiele prawd ukrytych jest za całunem czasu, ich jedynym świadkiem martwe przedmioty obecne w czasie zapomnianych wydarzeń, lecz owe sekrety należą do lureusa. Raz dziennie sługa boży może skoncentrować się na martwym przedmiocie by poznać trzy fragmenty jego przeszłości, wyszeptane przez pośłańca pana sprawiedliwości.
- ❖ **Choć kroczę ciemną doliną** – służy lureusa nie raz zapuszczają się tam gdzie nie sięga prawo, by zaprowadzić sprawiedliwość, lecz w poszukiwaniu prawdy sami narażeni są na niegodziwą śmierć. By uchronić swego pomazańca od podobnego losu lureus zsyła swego Pośłańca by ten czuwał nad kapłanem. Kiedy usta sługi bożego skosztują trucizny, lub jego plecy zostaną rażone zdradzieckim sztyltem ziemia zatrzęsie się od wściekłego ryku Podziemnego Ojca, zaś kapłan powstanie w pełni sił.

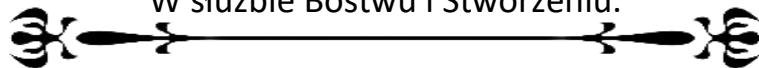
Cuda

Przykładowe cuda lureusa:

- ❖ **Mediacja** – lureus zsyła swój spokój na zwaśnionych, uspokajając wszystkich zebranych i otwierając drogę negocjacom. Przez 30 sek żadna postać nie może zaatakować żadnej innej postaci.
- ❖ **Cisza Nallari** – Pośłańiec lureusa zstępuje by odebrać władzę ich władzę na sztuką tajemną, tym samym blokując używanie wszelkiej magii przez 15 sek.
- ❖ **Pieczęć Tajemnic** – kapłan wzywa Pośłańca Podziemnego Ojca, który odbiera jego wrogowi potęgę uzyskaną poprzez sztukę magiczną. Wszelkie magiczne przedmioty posiadane przez wskazaną, pojedynczą postać tracą moc.

KAPŁANI

W służbie Bóstwu i Stworzeniu.



Nim zagłębisz się w poniższe instrukcje, przeczytaj fragmenty Liber Coelestis, by swoją misję wykonywać ze zrozumieniem największych prawd wszechświata.

Jak czcić Bóstwo czyli czym jest Modlitwa

Oto podstawowe narzędzie naszej służby. Jej brzmienie jest dowolne, choć powinna zawierać w sobie intencję, jaką kapłan kieruje do boga - może to być prośba o coś, ale także podziękowanie lub skrucha. Modlitwa może mieć różne formy, możesz więc wybrać takie, które najbardziej odpowiadają twoim talentom. Pamiętać trzeba jednak, że zazwyczaj mocniej w eterze wszechświata rezonuje wspólna myśl wielu istot – zatem prawdopodobnie większą moc będzie miała modlitwa, do której zaprosisz większą liczbę wyznawców.

- **Medytacja** – ta forma jako jedyna niekoniecznie wymaga osób innych niż ty sam. Medytować możesz, posługując się mantrą - krótką treścią, powtarzaną w kółko, zawierającą meritum twojej intencji lub twoich myśli o bóstwie. Możesz też medytować bez słów – pozostając nieruchomo dłużej czas, kierując swoje myśli wyłącznie ku rozmyślaniom o bóstwie. To najprostsza forma modlitwy, ale o ile umysł twój nie ma nadzwyczajnej siły, to nie będzie ona bardzo skuteczna.
- **Modły** – to modlitwa wspólna z innymi wyznawcami. To ty, jako narzędzie bóstwa, musisz ją prowadzić, ubierając w słowa intencję oraz przedstawiając, w jaki sposób służyć ona będzie bóstwu i stworzeniu. Modły nie muszą być tylko słowami – może to być rytualny taniec, walka lub inna czynność (często takie modły bywają częścią obrzędów).
- **Ofiara** – niezwykle ważna forma modlitwy, zakładająca poświęcenie czegoś istotnego w imię intencji, która jest treścią tej modlitwy. Ofiarą może być przedmiot lub czyn lub wyrzeczenie, a składając ofiarę musisz umieć uzasadnić, dlaczego jest ona powiązana z domeną twego Bóstwa. Ofiary miewają wielką moc, proporcjonalną do ich wartości, bywają też częścią obrzędów.
- **Obrzędy** – tak nazywamy uroczyste modlitwy, najczęściej uświęcone tradycją zakładającą świętowanie ku czci Bóstwa. Możesz poprowadzić obrzędy zgodnie z tradycją (wiele obrzędów znajdziesz w opisach nacji) lub opracować samodzielnie takie święto. Możesz włączyć w obrzędy różne modły oraz ofiary i nauczanie.
- **Nauczanie** – jesteś powiernikiem mądrości wszechświata, ważne, abyś dzielił się z innymi tą mądrością. Nauczanie to opowiadanie innym o twoim Bóstwie, wyjaśnianie, dlaczego jego domena jest niezbędna światu i jak powiązana jest z życiem śmiertelników.

Modlitwa jest najbardziej podstawowym i pierwotnym narzędziem w rękach sługi bożego, podstawą do budowania swego Oddania. Uważaj jednak, by nie uznać modlitwy za formę transakcji handlowej – twoja służba Bóstwu to misja dla świata, nie zaś biznes, na którym zyskujesz.

Oddanie

Oddanie to jeden z najważniejszych aspektów bycia boskim sługą. Oddanie określa, jak dobrze nasze czyny przysłużyły się światu w domenie naszego Bóstwa - oraz samemu Bóstwu. Dzięki Oddaniu uzyskujemy od bogów moc, by kształtować świat i narzędzia - nasze zdolności i dary. Oddanie określa nasz autorytet przed światem i odzwierciedla naszą więź z Bóstwem.

Jest to bezpośrednia miara zaufania, jakim Bóstwo darzy swego podopiecznego, określa wprost, ile ze swej mocy jest ono gotowe mu oddać w dyspozycję. Oddanie umownie oznaczamy na skali od -5 do +5, gdzie skrajne wartości to bycie wybrańcem lub potępieniem w oczach danego Bóstwa, co oczywiście ma swoje konsekwencje.

Twoje oddanie wzrasta wraz z każdym znaczącym czynem, jeśli:

- czyn był zgodny z domeną Bóstwa
- przysporzył chwały Bóstwu – zgodnie z jego domeną
- ku pożytkowi stworzenia – a więc nie ku pożytkowi Pustki

Jednak każdy czyn przeciw patronowi niszczy jego zaufanie do nas i zmusza by od nowa je zdobywać. Do tego zawsze należy pamiętać, że brak dobrego uczynku bywa sam złym uczynkiem. Samo trwanie bez działania na korzyść bogów i ludzi ich wyznających oddala Cię od twojego kapłańskiego powołania – nie po to podjęliśmy tę służbę, by być bezczynnymi!

Z tego powodu, by podtrzymać naszą wartość Oddania, musimy stale działać na rzecz bogów i stworzenia, składać miłe Bóstwom ofiary, w przeciwnym razie będziemy tracić jeden poziom Oddania na dwanaście godzin (choć nigdy w ten sposób nie spadniesz poniżej zera).

Poziom Oddania warunkuje możliwości sługi bożego. Im wyższy, tym potężniejszą mocą będzie władać dany boży pomazaniec i tym większych łask będzie mógł domagać się od swego patrona.

Narzędzia sługi bożego

Każdy sługa boży otrzymuje od swego patrona narzędzia, którymi może wpływać na rzeczywistość, w ten sposób uzyskując konkretne efekty magiczne.

PALADYNI:

- **Słowa Mocy** - to szybkie, krótkie i skuteczne zaklęcia. Są to zwykle pojedyncze słowa mocy, choć zdarzają się znacznie bardziej złożone modły i rytuały prowadzone przez sługi boże.
- **Dary** - to potężne, stałe efekty czy zaklęcia jakimi patron obdarowuje swego sługę. By zasłużyć na choćby jeden taki dar trzeba wykazać się niezwykłą lojalnością w oczach Bóstwa, oddaniem i czynami ku jego chwale (sama modlitwa to zbyt mało).
- **Cuda** — to emanacje boskiej mocy, przyzywane w najwyższej potrzebie. Są bowiem zawsze wielkie i potężne, jednak cena jaką przychodzi za nie zapłacić, zwykle także jest wielka. Często bywa tak, że bóg zabiera życie swego sługi jako zapłatę za moc, jakiej mu użył. Równie często bywa tak, że ów sługa zwyczajnie nie był w stanie przeżyć mocy, jaka przepłynęła przez jego ciało.

KAPŁANI:

- ❖ **Dary** – kapłani także korzystać mogą z Darów Bóstwa, na podobnych, jak paladyni zasadach.
- ❖ **Błogosławieństwa** - każdy kapłan, o ile tylko posiada łaskę boską, może błagać Bóstwo o jego wstawiennictwo w formie błogosławieństwa nakładanego na sojuszników lub klątwy nakładanej na wroga. By sprowadzić taką moc, kapłan musi przygotować odpowiedni obrzęd, uwzględniając złożenie ofiary oraz zgromadzenie wyznawców, którzy wezmą w nim udział. Im więcej wiernych zgromadzi kapłan tym lepiej, jednak minimum to dwóch wiernych.

Błogosławieństwo to dowolny, pozytywny efekt, zgodny z domeną Bóstwa, nałożony na jednego lub wielu ludzi. Efekt będzie zależał od Oddania kapłana, jakości ofiary i liczby wiernych.
- ❖ **Klątwa** - analogicznie to negatywny efekt, będący wyrazem gniewu Bóstwa wobec obiektu klątwy.

Kapłan prosi Bóstwo, by odebrało swoją łaskę wskazanym osobom, a co za tym idzie - by przytrafiło się im coś niezgodnego z domeną danego Bóstwa. Obrządek taki jest znacznie trudniejszy niż błogosławieństwo. Wciąż wymaga zgromadzenia wiernych, jednak kapłan musi przygotować kilka ofiar. Jedna z nich będzie zwykłą ofiarą, miłą Bóstwu, lecz druga będzie ofiarą przeciwną do jego domeny. Tę podłą ofiarę należy związać z osobą, którą kapłan przeklina, a więc będzie to wymagać przedmiotu takiej osoby, czy najlepiej jej krwi. W modlitwie kapłan musi uzasadnić, dlaczego obiekt klątwy na nią zasłużył i jakie jego czyny były występkiem wobec Bóstwa i Stworzenia. Kapłan będzie też potrzebował znacznie wyższego Oddania, by przekonać Bóstwo do zrobienia czegoś wbrew swojej naturze.

Skuteczne posługiwanie się błogosławieństwem i klątwą zależy od Oddania i jakości Ofiary, najsukcesowniejsze zaś mogą być użyte przez zgromadzenia (kongregacje) kapłańskie.
- ❖ **Cuda** - to najpotężniejsze z mocy, jakimi mogą posługiwać się kapłani. To bezpośrednia interwencja samego Bóstwa lub jego Posłańców, wzywanych przez kapłana. Wszystkie cuda są wielkie i potężne, jednak sprowadzenie takiej potęgi pociąga za sobą koszt. Wzywając cud na polu bitwy kapłan składa największą ofiarę, gdyż Bóstwo zabierze go ze sobą jako zapłatę, lub też umysł kapłana zwyczajnie nie wytrzyma naporu mocy. Cuda muszą być zgodne z domeną Bóstwa, a kapłan wzywający je musi mieć Oddanie co najmniej na poziomie cztery. Cuda działają natychmiast, o ile Bóstwo wysłucha prośby kapłana. W takim przypadku kapłan umiera i odchodzi wraz z przywołanym Posłańcem (choć istnieją sposoby, by tego uniknąć, dostępne dla najpotężniejszych wtajemniczonych).
- ❖ **Relikwie** - to przedmioty, w które została zaklęta moc cudu bożego. Można jej użyć w dowolnym momencie, nawet na polu bitwy, bez narażania zdrowia kapłana. Jednak relikwie nie są łatwe do stworzenia, a ich moc jest tak wielka, że kapłani zwykle są w stanie nosić tylko jeden taki przedmiot.

Wykonanie relikwii wymaga wielkiego rytuału skierowanego do Bóstwa oraz przywołania jego posłańca. W obrzędzie musi brać udział co najmniej siedmiu wyznawców, a Oddanie kapłana musi być na poziomie cztery lub wyższym. Rytuał musi obejmować także złożenie odpowiedniej ofiary. Kapłan musi przygotować sam przedmiot, który ma stać się relikwią, a który musi być odpowiednio godny mocy, jaka ma mu być przekazana. Następnie kapłan rozpoczyna modły i wzywa Posłańca. Gdy owa istota przybędzie, kapłan kieruje swoją prośbą o zesłanie mocy cudu i powierzenia mu jej, prosząc Posłańca o wstawiennictwo. Jeśli Bóstwo się zgodzi, przedmiot zostanie natchnięty mocą Posłańca. Jeśli kapłan nie jest miły w oczach boga, tedy spotka go wielkie cierpienie, lecz zachowa życie.

Jeśli rytuał się powiedzie, kapłan będzie w stanie przyzwać moc cudu zawartą w relikwii w dowolnym momencie, jednak każda relikwia przechowuje tylko jeden cud, a jej moc rozwieje się po użyciu. Możesz tedy spróbować stworzyć kolejną relikwię, jednak pamiętaj - żaden dar nie może być nadużywany.

Co więcej, jeżeli po stworzeniu relikwii Oddanie kapłana spadnie, to nie będzie on w stanie użyć relikwii dopóki nie odzyska łaski Bóstwa i poziomu Oddania. Co za tym idzie, w przypadkach ekstremalnego bluźnierstwa moc przedmiotu może obrócić się przeciw kapłanowi i razić go, niszcząc zarówno relikwię, jak i potencjalnie również ciało bluźniercy.