



TWÓJ BOSKI PATRON:

**Imiona: Erelindo (Laro)**

#### **Znana śmiertelnikom historia Twego Bóstwa:**

Wajan nazywany jest Ojcem Krasnoludów, wielu uważa, że to on stworzył ich rasę. Same krasnoludy wierzą, że Wajan obdarzył ich Runami i ustanowił ich porządek społeczny. Wraz z innymi bóstwami starego panteonu Północy został wygnany z tego świata przez zwycięskich Opiekunów, lecz w przeciwieństwie do Tavar i Modwita bóg kowali nie znalazł drogi powrotnej do naszego świata i zmuszony był go opuścić podczas próby swoich dzieci. Jego zniknięcie było dla nich traumą równą z utratą Modwita przez Wergundów i Tavar przez Styrię, lecz w przeciwieństwie do tych bogów Wajan nie zdołał zstąpić na ziemię w Czasie Ciemności, nie było Sanktuariów, plotek o boskich pomazańcach i nadziei na powrót boga. Nie zostało nic, zaś wśród niczego pod postać Wajana zaczęły wcielać się podstępne i podłe byty.

Jednak wiara krasnoludów nie ustała i te z wielkim trudem zdołały sprowadzić swego patrona z powrotem. Nie da się oddać radości jaką przeżył ich lud podczas jego powrotu oraz gorczy, jaką był widok ich Ojca klęczącego przed obliczami Siódemki na Nieboskłonie. Jednak jedyne, co się liczyło, to powrót Wajana, zarówno dla krasnoludów, jak dla samego boga. Boskim zwierzchnikiem Wajana stał się Ardate, który przekazał mu opiekę nad kamieniem, stalą, oraz rzemiosłem rąk. W ten sposób kult Wajana zaczął też rozprzestrzeniać się powoli po za Kesham, do tej pory bóg – patron krasnoludów zaczął być wyznawany przez kowali, górników i rzemieślników innych ras, zwłaszcza przez elfy Laro, które wiele łączy z krasnoludami.

Mimo to wciąż jego najważniejszą rolą jest patronat nad jego dziećmi w Kesham oraz dbanie o magię Run.

Wajan powrócił do świata, który jest mu na równi znajomy i obcy. Otaczają go jego dzieci, świadectwa ich oddania i miłości, kamienne aule które tak dobrze zna, lecz brakuje wielu innych niebian, których pamięta, nawet jego własna małżonka, Avgrun zdaje się być znacznie bardziej odległa i niezrozumiała. Świat magii nieodwracalnie zmienił swój kształt. Wajan z radością powrócił do swoich ukochanych krasnoludów i raz jeszcze wziął w ręce kowalski młot, przy użyciu którego eony temu wykuł serca Ludu Gór. Ale jednocześnie to, co przeszedł, odcisnęło na nim nieodwracalne piętno, dające się dostrzec w jego domenie. Nieopisany ból, strach i szaleństwo, towarzyszące wypchnięciu poza świat, uczyniły z jowialnego kowala – przygarbionego starca z opaską na jednym oku, o twarzy poznaczonej bliznami.

#### **Jak przedstawiane jest Bóstwo**

Bóg kowal przedstawiany jest w dwójnasób. Jego dawne przedstawienia ukazują go jako brodatego olbrzyma o potężnych ramionach, w kowalskim fartuchu i dzierzącego pokryty runami młot kowalki w prawej ręce i tablicę z futharkiem w lewej ręce. Nowe oblicze boga zaczerpnięte jest z formy w jakiej objawił się swym dzieciom po powrocie, ten Wajan jest starcem w prostej, szarej szacie pokrytej jarzącymi się mdłym ogniem runami, jego siwa broda niemal sięga ziemi, zaś zgarbione plecy ratuje przepiękna, runiczna włócznia, którą stary bóg się podpira.

Nieodzownym elementem obydwu tych przedstawień, jak również samego kultu Wajana są runy, forma magicznego pisma, które za pomocą symetrii porządkuje chaos świata i magii i pozwala dzieciom Wajana korzystać z mocy w sposób jakiego zazdroszą inne rasy. Starożytna legenda mówi, że runy zostały podarowane krasnoludom przez boga – kowala u zarania dziejów by pomóc im się obronić przed podłymi duchami, które zwróciły krasnoludzkie klany przeciw sobie, a które zostały nasłane przez zazdrośną Klyftę. Pierwsza tablica z runami została wyłowiona z wrzającej lawy Jeziora Ognia, Deineloch, które do dzisiaj jest centrum kultu i czci boga-kowala.

#### **Domena**

Wajan jest panem krasnoludów, kowali, inżynierów, metalurgów, oraz architektem run. Jego obecność w świecie śmiertelników jest liczna, choć specyficzna, związana z rozwojem cywilizacji i postępem nauki oraz z dążeniem do nadania sensu i porządku chaosowi co reprezentują runy oparte na boskiej symetrii. W przeszłości Wajan, patron podziemnej rasy, lecz nie bóg podziemi, często wdawał się w konflikty z Klyftą, boginią podziemi, intuicji i ciszy. Czas pokaże, czy Wajan i Vellossura raz jeszcze odegrają dawne role, czy może napiszą własną historię.

W przeszłości Wajan był bardzo hermetycznym bóstwem, zajmował się w zasadzie wyłącznie sprawami swoich krasnoludów, niepomny zbyt wiele na inne rasy, które nie widziały wtedy powodu by o niego walczyć. Czas pokaże, czy ten stan rzeczy powróci, czy może bóg kowal zechce zainteresować się pozostałymi rasami śmiertelników i pomnażać swoich wyznawców na całym świecie, nie zaś tylko w ciemności i ciszy Avgrunhaimu.

#### **Jak Bóstwo opiekuje się swymi wiernymi po ich śmierci**

Niebiańska Kuźnia to obiekt marzeń każdego krasnoluda. Miejsce, gdzie miód mądrości nieustannie leje się z trzech rogów, a klangor młotów przeplata się z głębokim śpiewem dzieci Wajana. Tak opowiadają sobie o niej krasnoludy, choć nie wiadomo, czy w istocie nie jest to echo opowieści o bogactwie kolebki rasy – Mortheimu.

#### **Służba – czego wymaga Twe Bóstwo**

Wajan to twórca, rzemieślnik i obrońca. Jego słudzy nie mogą poprzestawać na filozoficznych rozmyślaniach, prawdziwa mądrość jest bowiem w czynie tworzenia. Nie bez powodu kapłana czy paladyna Wajana nazywa się Kowalem Run – i jest on kowalem także w sensie dosłownym. Gdyby chcieć zamknąć zalecenia Wajana dla swych sług w minimum słów, byłoby to TWÓRZ i WALCZ.

## Przykazania Wajana - Runsmidhdur

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Deyr fé, deyja frændr,<br/>deyr sjalfr du sama,<br/>en orðstírr deyr aldregi,<br/>hveim er sér góðan getr.<br/>og skjónnhet smidd vâpnene at slaget ikke vil skuffe ham<br/>wielding mann.<br/>Du oss, evig Smede, lært om stâl<br/>Du ga oss gave tidløs, kraften av jern<br/>og visdom som finnes i runer.<br/>Takker for din laering!<br/>Gi styrke hender, la ham ikke hvile, stein tross alt, ringer for å bli<br/>i form!<br/>Lysstyrke la tanker og skarpsindighet til å forstå runer, det vil<br/>finne huset sitt på bladet<br/>Og hvis jeg måtte skuffe sine brødre, og splinter av tre øks å<br/>bevilge<br/>la meg forlate kraft din, Wajan, fordi du ikke har behag i dem<br/>som forråde sin klan.<br/>Ikke la det svakhet var dekket med rust mine tanker,<br/>Selv en ødelagt blad kan slå ut i en ny<br/>Utløper ikke før mot slutten av tiden brannene Nidavellir<br/>Og som ikke utløper makten og æren din, Smede.</p> | <p>Zdycha bydło i umierając krewni<br/>I ja sam umrę także<br/>Jedno jednak nie umrze nigdy<br/>A to jest sława zdobyta wielkimi czynami<br/>i piękno wykutej klingi, która w bitwie nie zawiedzie<br/>dzierzącego go męża.<br/>Tyś nas, przedwieczny Kowalu, nauczył o stali<br/>dałeś nam dar nieprzemijający, potęgę żelaza<br/>i mądrość, w runach zawartą.<br/>Dzięki ci za twą naukę!<br/>Siłę daj rękom, niech nie spoczną, skała wszak woła, by<br/>stać się kształtem!<br/>Jasność daj myślom i bystrość, by runy zrozumieć, nim<br/>znajdą dom swój na klindze<br/>A gdybym braci swych zawieść miał, a topór do szczap<br/>drewna przeznaczyć<br/>niech mnie opuści moc twoja, Wajanie, bo ty nie masz<br/>upodobania w takich, co klan swój zdradzają.<br/>Nie daj, by słabość pokryła rdzą moje myśli,<br/>Klingę nawet złamaną przekuć można w nową<br/>Nie wygasną aż do końca czasu ognie Nidavellir<br/>I tak nie wygaśnie potęga i chwała twoja, Kowalu.</p> |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Od starożytnej pieśni ku chwale Ojca Kowali godzi się zacząć to dzieło. Jednak by czynić dzieło Wajana, znać trzeba i tę:

*Wiem, że wisiałem na wiatrem owianym drzewie  
Przez nieskończoność, gdzie dnia ani nocy  
Przez chwilę wieczną bez słońca i księżyca  
Tylko tży skamieniałe dały przetrwać  
Na tym drzewie, o którym nikt nie wie,  
Z jakich wyrasta korzeni.*

*Temu tylko wiadomo, kto wędrował wiele,  
Jakiego drugi człowiek ma ducha -  
Ten zna wartość, co utracił  
Ten czuje ulgę, kto cierpiał  
Ten widzi, komu zabrali oko  
Ten tęskni, kogo wygnano*

*Gdzie zło znajdziesz, mierz to złym  
I nie zostaw wrogów w pokoju.  
Wspomaga złoczyńcę, kto obojętnie patrzy  
Winien jest tak samo, kto odwraca wzrok  
Pomnij, że i ciebie dosięgnie jad węzowy  
Choć sądziłeś, że buty masz mocne.*

*Na pośmiewisko nie wystawiaj nigdy  
Gości i wędrowców.  
Często nie wiedzą domownicy  
Kim jest ten, co przychodzi.  
Błogosławieni gościńę dający! Gość wszedł, powrócił do dom.  
Gdzie on ma zasiść?*

Wielu z ludu Wajana gniewnych było, gdy Ojciec nasz  
powrócił innym, niż go znaleźliśmy. Wiele trzeba mądrości,  
by poznać i zrozumieć, jaka stoi za tym tajemnica, jaka  
ofiara i jaka Pieśń. Czy kiedykolwiek osiągniemy tego celu  
– oto wielkie zadanie kapłanów Kowala.  
Teraz jednak rozumieć musimy to – choć powrócił, nic nie  
będzie już takie samo, jak było. Także i same Runy.

Zwroty przydatne w modlitwach:

proszę - vær sǫ snill  
ofiarować, dawać - geva  
ty – du  
ja – mine  
moc, siła – megin  
pomoc, opieka, patronat - asja  
wola – vilia  
umrzeć – deyr  
mądrość – spoeki  
sprawność (w rzemiośle czy walce) - skilvkr

## D a r y

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

- ❖ **Pamięć Stali** – raz dziennie pomazaniec może dowiedzieć się czegoś o historii metalowego przedmiotu, który trzyma w swoich rękach
- ❖ **Ciało Kuźni** – pomazaniec staje się niewrażliwy na działanie Żywiotu Ognia, jego skóra i członki nie płoną, lecz wciąż może odczuwać ciepło
- ❖ **Wieczne Dzieło** – Kowal Run wyjątkowo przypodobał się Wajanowi, który obdarzył go jednym z sekretów prawdziwego tworzenia, co pozwala mu zawrzeć znacznie więcej mocy w swoich inskrypcjach, które mogą być użyte trzy razy, nie zaś jedno, nim ulegną zatarciu

## C u d a

### Przykładowe cuda Wajana:

- ❖ **Wielka Runa** – kapłan zostaje przepełniony inspiracją i mocą kreacji Wajana, jego kunszt płynie przez dłonie Kowala Run, który pewnymi uderzeniami młota nanosi na jeden przedmiot pojedynczą bindrunę. Tak wykuty symbol magiczny zostaje na wieczność zapisany w przedmiocie i na zawsze zmienia jego działanie tworząc prawdziwy runiczny artefakt. Jedynie garstka kowali run może pochwalić się stworzeniem podobnego dzieła.

### RUNY

Runy to wyjątkowa praktyka Kowali Run – kapłanów Wajana, jest to rodzaj magicznego pisma, które przez sam swój kształt pozwala manipulować magią, jednak istnieją ścisłe zasady jakich należy przestrzegać dla właściwego zapisywania run. Przede wszystkim należy wiedzieć, że runę zapisać można jedynie w metalu lub ogniu, zapisana w jakikolwiek inny sposób będzie zwykłym pismem bez swojego magicznego znaczenia i mocy.

Kolejnym elementem jest Oddanie i jego wpływ na formy runiczne dostępne dla Kowala. Oddanie dyktuje ile zaklęć na dobę Kowal może aktywować, oraz jak skomplikowane mogą być to zaklęcia. Jeśli kapłan wyczerpie swój limit aktywacji zaklęć na dobę może próbować przebłągać boga by ten użyczył mu więcej mocy, lecz należy zważać na takie praktyki.

Każdą zapisaną inskrypcję runiczną można aktywować jedynie raz po czym należy ją ponownie wyryć, lub nanieść. Inskrypcja może jednak trwać w stanie nieaktywny niemal nieokreśloną ilość czasu dyktowaną jedynie wytrzymałością materiału w jakim została zawarta. Po aktywacji przedmiot, w którym była umieszczona inskrypcja nie ulega zniszczeniu, jedynie same runy przestają działać.

- ❖ Oddanie 1 – 2, aktywacja 5 zaklęć na dobę
- ❖ Oddanie 3 – 4, aktywacja 10 zaklęć na dobę
- ❖ Oddanie 5+, aktywacja 15 zaklęć na dobę.

### Pojedyncza Runa – Oddanie 1+

Najprostsza możliwa forma magii runicznej, słaba, lecz funkcjonalna. Pojedyncza runa przyciąga do siebie moc zgodnie znaczeniem, jednak działa dość krótko i nie zbierze jej wiele

### Galdr – Oddanie 1+

Specyficzna forma pisania pojedynczej runy, lub bindruny. Znak wpisany jest w koło tak, że każdy jego koniec przylega do okręgu. Pozwala to na bardzo precyzyjne rzucanie czarów ograniczając ich pole działania, lecz oznacza to koncentrację dużej mocy w jednym miejscu.

### Zaklęcie Runiczne – Oddanie 2+

Dowolna ilość run wryta jedna po drugiej, które po aktywacji będą działać zgodnie z zapisaną kolejnością. Jest to najczęściej spotykana forma magii runicznej, która ma wiele wariantów i tradycji zmieniających się z mistrz na mistrza. Jedną z form rozpoczęcie i zakończenie zaklęcia potrójnym powtórzeniem tej samej runy, która staje się główną runą zaklęcia. W ten sposób uzyskuje się czary o wielkiej sile, które często wykorzystywane są do wiązania umów i składania przysięg.

### Palindrom – Oddanie 3+

Specyficzna forma zaklęcia runicznego, które zapisane jest w ten sposób by brzmiało identycznie czytane z obydwu końców. Jest to forma naśladująca nieskończoność, zatem jest niezwykle trwała, choć potrzebuje czasu by zebrać swoją siłę.

### Bindruna – Oddanie 3+

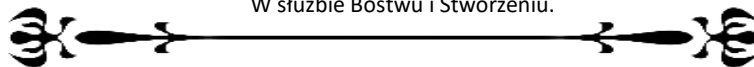
Jedna do pięciu (1-5) run nałożonych na siebie tak, by możliwie wiele linii nakładało się na siebie. Im więcej nałożonych linii tym potężniejsza bindruna, lecz tym większe ryzyko. W bindrunach nie można stosować run o przeciwnym znaczeniu i należy uważać by przypadkiem nie napisać nieplanowane runy. Wszystkie znaki działają na raz.

### Zaklęcie Bindruniczne – Oddanie 5+

Jedna z najpotężniejszych i najbardziej niebezpiecznych form magii runicznej. Składa się z trzech (3) ni mniej, ni więcej Bindrun złożonych z ni mniej ni więcej jak trzech (3) run każda. Żadna bindruna nie może się powtórzyć, wszystkie inne prawa odnośnie run i zaklęć runicznych działają normalnie na zaklęcia bindruniczne.

|          | symbol                                                                              | Klucz znaczenia                                                           | Klucz prosty       | Znaczenie – jak należy rozumieć runę we właściwym kontekście.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|----------|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|--------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Fehu     |    | Dobrobyt, zapłata, sprawiedliwość, majątek                                | majątek            | Każdy czyn wymaga sprawiedliwej odpłaty. Za właściwe czyny sprawiedliwy może zyskać materialne bogactwo, ale bogactwo zdobyte niesprawiedliwie jest wbrew prawu tej runy. Używaj jej, chcąc coś uczynić więcej wartym w mistycznym sensie, ale uważaj, by nie czynić tego wbrew sprawiedliwości                                                                                                                                                                   |
| Uruz     |    | Potęga natury, szacunek dla mocy                                          | wzmocnić           | W tej runie zawarta jest pokora wobec potęgi sił Ei, wobec silnych zwierząt czy pogody, która może człowieka pozbawić sił w gniewu oka. Jeśli jej używasz, oddaj cześć siłom natury, które mogłyby zetrzeć cię w gniewu oka. Znaj swoje miejsce – ni gorsze, ni lepsze, bo przecież zdolny jesteś pokonać zwierzęta i znieść złą pogodę.                                                                                                                          |
| Thurisaz |    | Olbrzym, nieprzyjazna moc, choroba, trud, znużenie                        | przeszkoda         | To runa cierni, przynosi cierpienie, ból, udrękę. Uważaj, gdy jej używasz, łatwo bowiem wywołać zło z mroku. Wiele jest istot, które życzą źle ludziom, ich energię przywołujesz tym znakiem. Choć pamiętaj też, że cierpienie jest wpisane w los śmiertelników, miejsce swoje ma w naszej ścieżce. Pamiętaj o ścieżce Wajana – nie czuje ulgi, kto nie cierpia!                                                                                                  |
| Ansuz    |    | Źródło, inspiracja, motywacja                                             | początek           | Tym symbolem dajemy ujście tworzeniu, słowom, myślom, dzieltom, jak ujście rzeki, na której źródło patrzysz. Runa ta sprzyja artystom, tym, co tworzą, tym, co podejmują wyzwania, ma w sobie element mądrości, bowiem uwzględnia to, skąd pochodzi dzieło, to, co jest przyczyną działań. Użyj jej, jeśli chcesz, by coś powodowało efekt, gdy widzisz przyczynę i jej skutek.                                                                                   |
| Raidho   |    | Podróż, wędrówka, zmęczenie w drodze, koń                                 | przesunąć          | Znak, którego użyj by zapoczątkować ruch, przerwać stagnację, nawet kosztem zmęczenia. Podróż jest źródłem mądrości, a wędrowcy niosą pył wszechświatów... Zważ, byś nie korzystał z mądrości wędrowki, jeśli sam nie przebyłeś drogi – jak ktoś, kto korzysta z końskiego grzbietu przez lenistwo. Ta runa winna towarzyszyć tym, co wyruszają, tym, przed którymi jest trud i zmęczenie, a także wszystkiemu, co musi wyruszyć z miejsca, gdzie było uprzednio. |
| Kenaz    |    | Ogień, oświecenie, wiedza ogień rytualny (pogrzebowy) oczyszczenie ogniem | ogień              | Nim jej użyjesz, pomyśl na wszystkie aspekty świętego płomienia. Ogień niszczy, choć też oczyszcza. Utwardza, choć także spopielia. Parzy, ale i grzeje i leczy. Oświecla, choć też oślepia. To runa czystego żywiołu, zachowaj ogromną ostrożność, jest bowiem pierwotny i trudno śmiertelnikowi wyważyć jego naturę. Bardzo łatwo może cię zniszczyć... lub zgasać.                                                                                             |
| Gebo     |    | Prezent, podarunek, hojność, ofiara                                       | ofiara (kapłańska) | Dar nie jest tylko czynem towarzyskim. Dar wymaga wzajemności, hojność wymaga równowagi zatem. Ofiara musi być proporcjonalna, lepiej bowiem nie otrzymać, niż złożyć w ofierze zbyt wiele. Użyj tej runy, gdy coś ofiarujesz, poświęcasz coś za coś, ale musisz być pewien, że ta wymiana jest proporcjonalna i właściwa.                                                                                                                                        |
| Wunjo    |    | Radość, entuzjazm, szczęście, chwila                                      | radość             | Radość wielką ma siłę. Dawni bogowie śmiali się, idąc do boju. Wiedź i to, że radość ma siłę przezwyciężyć ciemność, a najmroczniejsze duchy pierchają przed prawdziwym szczęściem. Tą runą błogosław ludziom, jest ona bowiem darem dla śmiertelników w ich trudzie.                                                                                                                                                                                             |
| Hagalaz  |    | Przemiana, wzrost, tworzenie                                              | stworzyć           | Tej runie patronuje grad, coś, co zanika, by stać się czymś innym, coś musi zostać zniszczone, by coś się stworzyło. Pamiętaj, że nic nie powstaje z niczego. Tej runy użyj, by coś przekształcić, ale nigdy by coś z niczego powołać, do tego nikt nie może. Ale pamiętaj, że co przekształcasz, to utracisz, by zyskać coś nowego. Wczoraj musiało minąć, by nastąpi dzisiaj.                                                                                   |
| Nauthiz  |    | Potrzeba, konieczność, jedyny wybór                                       | zmusić             | Użyj tego znaku, gdy coś stać się musi, by nakazać coś, by było uczynione. Potrzeba chwili daje mały wybór, nagi człowiek zamarznie na mrozie. Uważaj, bo gdy nakazesz, nie będzie już odwrotu.                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Isa      |  | Lód                                                                       | lód                | Lód jest powłoką dla fal, tafla jest piękna, ale kapryśna, a patrząc na nią, nie rozpoznasz, czy pęknie. Użyj tego znaku dla utworzenia pięknych pozorów, dla zakrycia czegoś, co może być zagrożeniem. Gdy chcesz ukryć coś pod powłoką, gdy chcesz zważyć nieuważnego, aby tu przybył. Pamiętaj, że ty też natury lodu nie rozpoznasz, a powłoka może być trwalsza niż pozory.                                                                                  |
| Jerra    |  | Plon, obfitość, zbiory, efekty                                            | ziemia             | Co zasiałeś, to zbierzesz, ziemia urodzi owoce tego, co w niej spoczęło. Gdy chcesz, by coś zakiełkowało, by wyrosło z czegoś, by przyniosło plon, wybierz ten znak. To mnogość, obfitość, plon wielokrotnie, ale niemożliwy bez ziarna.                                                                                                                                                                                                                          |
| Eihwaz   |  | cis – łuki, łucznicy drzewo dom                                           | pocisk (strzała)   | Z drewna jest ogień w ludzkich siedzibach, z drewna jest luk, strzała, trzonek topora. Tej runy użyj, gdy chcesz chronić, co dobre i ciepłe. Przed zimmem tak samo, jak i przez wrogiem, zważ, że to, co runą opatrzysz, musi być warte twojej ochrony.                                                                                                                                                                                                           |
| Pertho   |  | Przypadek, los, niespodziewane,                                           | Los                | Nie wszystko można przewidzieć, ani nie wszystko trzeba. Ryzyko taką ma wartość, jaką jest niewiadomą, a najczęściej wygrywa, kto się w ciemno odważy. Użyj jej, gdy chcesz, by los ci sprzyjał, ale pamiętaj, że używając godzisz się zawiązać sobie oczy, godzisz się na ryzyko.                                                                                                                                                                                |
| Algiz    |  | Łoś, bagno, trucizna Ochrona                                              | ochrona            | Nie bez przyczyny ci, co uciekają przed zagrożeniem, często uchodzą na bagna, choć niosą one ryzyko dla wędrowca. Użyj tej runy, gdy obawiasz się, gdy potrzebujesz ochrony, ale godzisz się na to, że na trudne przez to ścieżki zejdziesz i na grząski grunt.                                                                                                                                                                                                   |
| Sowilo   |  | Słońce, zwycięstwo,                                                       | zwycięstwo         | Słońce jest światłem świata! Tej runy użyj, gdy potrzeba rozgonić ciemności, gdy trudności zaciemniają widnokrąg, przeciwko potężnym wrogom, w nocy i w mroku. Słońce daje siłę, sprawia, że życie wzrasta, a energii przybywa. Pamiętaj jednak, że światło oślepia.                                                                                                                                                                                              |
| Taiwaz   |  | Sprawiedliwość, honor, szlachetność, cnota, słuszną walka                 | honor              | Chwała tym, którzy dotrzymali słowa, nawet kosztem własnej ofiary. Zbyt łatwo krasnoludy zapomnieli znaczenia tej runy... Sprawiedliwym zawsze jest trudniej, łatwą drogę mają tylko kłamcy. Użyj tej runy, gdy chcesz dotrzymania przysięgi, gdy chcesz nagrodzić wierność lub wspomóc w walce tych, którzy gotowi są umrzeć w imię sprawiedliwych. Nie o zwycięstwo tutaj chodzi, a o niezlomność, honor i godność.                                             |
| Berkana  |  | Płodność, narodziny, życie,                                               | życie              | Czysta jest moc tej runy – sprzyja wszystkiemu, co żyje, wspomaga wszystko, co do tej domeny należy. Nie używaj jej do destrukcji, nie taka jest bowiem jej natura. Ona sprawi, że leczyć się będą rany i że narodzą się dzieci, że to, co było wątłe, nabierze sił i będzie wzrastało, taka jest natura życia.                                                                                                                                                   |
| Ehwaz    |  | Koń (także szamański)                                                     | prędkość           | Koń to zwierzę, którego los jest ze śmiertelnikami związany. Na jego grzbiecie przejdiesz przez przeszkody, przez wodę i ogień, przez przestrzenie, koń niesie też przez granicę snu i jawy, widzi więcej niż jeździec. Tej runy użyj, by przekroczyć jakąś granicę, by przejść przez coś, czego sam byś nie mógł.                                                                                                                                                |
| Mannaz   |  | Człowiek                                                                  | człowiek           | Śmiertelnik, noszący iskrę Stwórcy w sercu. Kruchy, ale potężny. Sam jeden, ale i w zbiorowości, w swoim stadzie, gdzie wspólnota jest siłą wobec przeciwności. Oto ty, śmiertelniku.                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Laguz    |  | Woda                                                                      | woda               | Tafla jeziora, wodospad, szemrzące źródło, gniew oceanu, furia powodzi, sielanka strumienia, ospałość mokradel... W każdej formie żywioł jest groźny, bo uymyka rozumieniu śmiertelników. Uważaj, używając tej runy, to, co płynne, jest szalone i nie możesz go zrozumieć. Ale czy możesz żyć bez wody?                                                                                                                                                          |

|            |                                                                                     |                                                           |                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ingwaz     |     | początek-koniec,<br>odchodzić-wracać,<br>otrzymać-stracić | krąg                                          | Gdy chcesz, by coś miało zamknięty obieg, użyj tej runy. To, co przyszło, to i odejdzie, co się narodziło, umrze, wszystko ma początek i koniec, ale też koniec bywa początkiem, a to, co umarło, odrodzi się z ziemi, w której pogrzebałeś szczątki, tym symbolem wyznaczysz krąg powrotów.                                                                                                                                                                  |
| Dagaz      |    | dzień, bezpieczeństwo,<br>ochrona, światło                | jasność (blysk,)                              | W świetle widzimy lepiej, a to, czego nie rozumiemy, staje się rozpoznane. Użyj tej runy, by uczynić bezpiecznym to, czego się boisz, by rozpoznać i dostrzec, oświecić i ochronić. Jasność jest dobra dla śmiertelników, ale pamiętaj, że w świetle także się nie ukryjesz – ta runa nie sprzyja ukrywaniu intencji, fałszowi, pułapce.                                                                                                                      |
| Othala     |    | własność, ojczyzna, dom                                   | dom                                           | Miejsce, gdzie przynależysz – to oznacza ta runa. Miejsce właściwe, bezpieczne, słuszne i dobre. Użyj jej, by chronić, ale też by podkreślić więzi, by znaleźć tam drogę, by błogosławić. Wszystko w tym właśnie kontekście.                                                                                                                                                                                                                                  |
| Wilczy hak |    | usunięcie zła                                             | do zdjęcia<br>klątwy                          | Czasem potrzebne są kły wilcze, by to, co złe, nie miało przystępu. Wiele spotkasz dzieł złego na swojej drodze, a tym znakiem wspomogiesz się w walce z nimi.                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Erda       |    | ziemia - synchronizacja                                   | uziemięcie,<br>związanie runy<br>z miejscem   | Z miejscem ta runa wiąże, nie z przedmiotem, i dlatego nie zniknie, gdy przedmiot się rozpadnie. Tym symbolem zakorzenisz swoje zaklęcia, umiejscowisz je bez możliwości, by zostały przesunięte czy się rozmyły.                                                                                                                                                                                                                                             |
| Ult        |    | punkt zwrotny                                             | odwrócenie<br>działania                       | Czasem konieczne jest, by zawrócić, gdy droga prowadzi nie tam, gdzie trzeba. Czasem trzeba spojrzeć za siebie. Tej runy użyj, gdy chcesz coś odwrócić drugą stroną, użyć rewersu, przeciwnego znaczenia.                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Zora       |    | grom – kierunek                                           | ukierunkowanie<br>działania                   | Tą runą wszystkie inne pošlesz w jednym kierunku, uważaj więc, w którą stronę układasz ten znak. On wskazuje, skąd dokąd działać będzie twoje zaklęcie.                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Sol        |    | dysk słoneczny                                            | określenie czasu                              | Runa ta ma znaczenie odwzorowujące tarczę zegara, a ta jej końcówka, którą przedłużysz, rytując inskrypcję, oznaczać będzie czas, który wybrałeś, by był powiązany z zaklęciem jakie tworzysz                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Wendhorn   |    | Fazy księżyca                                             | określenie czasu                              | Luna przemierza niebo zawsze w tym samym rytmie i polegać możemy na niej, by określić kwadrę, której potrzebujemy do zaklęcia. Użyj tylko tych linii, które odwzorują właściwy księżyc – gdzie nów będzie pustym zarysem, a pełnia – wypełnionym liniami.                                                                                                                                                                                                     |
| Fyrwedal   |    | Motywacja, przyczyna                                      | Związanie z<br>przedmiotem                    | Runa ta znika, gdy zniszczony zostanie przedmiot. Służy do powiązania inskrypcji z materią, oddzieloną od innej materii – z przedmiotem. To kotwica, która zaczepia się o artefakt, a gdy ten się rozpadnie, ona sama pozostanie w próżni.                                                                                                                                                                                                                    |
| Wan        |   | Pustka, miejsce początku                                  | wyczyszczenie<br>po poprzednich<br>zaklęciach | Jasne jest działanie tej runy. Użyj zawsze, gdy podejrzewasz, że w miejscu tym czyniono jakąkolwiek magię wcześniej. Możesz jej także użyć, by osłabiać lub nawet unicestwiać działanie innych zaklęć.                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Frel       |  | Oprzeć, zakorzenieć                                       | Wzmocnić                                      | Ta runa potrzebna jest, gdy potrzebujesz, by twoja inskrypcja była silniejsza, ten znak jest jak podpora, jak mocny fundament, na nim możesz wybudować mocniejszy i większy efekt swoich run.                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Inaguz     |  | przełamanie,<br>zaprzestanie, uszkodzenie                 | łamać                                         | Tą runą przerwiesz działanie mocy w danym miejscu, uszkodzisz zaklęcie, lecz wiedz to, że go nie usuwasz, energia wciąż działa, tylko inaczej ukierunkowana. Złamałeś miecz, lecz go nie unicestwiłeś, o złamane ostrze wciąż możesz się zranić.                                                                                                                                                                                                              |
| Geborev    |  | przymusowa ofiara                                         | zabrać                                        | Ten, co był winien, musi oddać dług, ten co ukradł, będzie pozbawion łupu. Uważaj, by nie używać tej runy do szperania niesprawiedliwości, nie według pożądlwości serca i chciwości śmiertelnej natury. Sprawiedliwa musi być ofiara, inaczej jest wbrew woli Wajana.                                                                                                                                                                                         |
| Urthe      |  | osłona przed czymś z<br>góry                              | ochrona                                       | Deszcz łatwiej znieść pod osłoną dachu, przed gradem ochroni mocne sklepienie. Cheesz, by coś pozostało osłonięte, jak kruchy kwiat pod kłosem – tej runy użyj, będzie osłoną przed kapryсами natury i złym spojrzeniem                                                                                                                                                                                                                                       |
| Urtheghr   |  | oparcie, wspomóżenie<br>kogoś                             | wsparcie pomoc                                | Nikt sam nie wygrywa wojen, pomocna ręka jest darem bogów. Używaj tej runy często i chętnie, śmiertelnicy winni trzymać się razem.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| iserer     |  | usunięcie, skreślenie,<br>zaprzeczenie                    | usunąć                                        | Czasem lepiej jest, by coś przestało istnieć. Pomnij na to jednak, że bez śladu nic nie znika, na mogile łatwiej zakwitają wrzosa. Gdy coś usuwasz, daj coś w zamian, bo pustka krzyczeć będzie, by ją wypełnić.                                                                                                                                                                                                                                              |
| hagaledhe  |  | pomost, połączenie                                        | łączyć coś z<br>czymś                         | Tą runą połączysz jedno z drugim, gdy potrzebujesz mostu między brzegami rzeki. Zważ, że most bywa wąski, a przejść go można w obie strony.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| veggrede   |  | ściana, blokada                                           | zapora                                        | Użyj jej, jeśli chcesz coś oddzielić od reszty, uczynić przeszkodę, z żadnej strony nie łatwą do przejścia.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| algneze    |  | rozdzielenie, oddzielenie                                 | podział                                       | Ta runa rozdzieli inskrypcję                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| midra      |  | gromada, bezpieczeństwo<br>w stadzie, razem               | zbiorowość                                    | Tą runą powiądziesz inne ze sobą w spójną całość (zważ, by nie były przeciwne sobie!), nadając im też większą odporność                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| hringr     |  | okrąg, ograniczenie,<br>zamknięcie                        | zamknięcie,<br>unieruchomienie                | Krąg to wyjątkowa przestrzeń, zamknięta i oddzielona pozwala energii krążyć wewnątrz. Gdy wpisujesz runę w krąg, zadbaj, by wszystkie jej końce (zakończenia linii) były oparte o linię kręgu, a jeśli możesz, to przełamania linii także o krąg oprzyj. Im mniej otwartego przepływu, tym mniej straty energii i zbędnych interferencji wewnątrz kręgu.<br>W ten sposób ograniczysz pole działania twojej runy, sprawisz by się nie rozpraszała zbyt szybko. |



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 dłuższy czas, kierując swoje myśli wyłącznie ku rozmyślaniam 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 użyczył. Równie często bywa tak, że ów sługa zwyczajnie nie był w stanie przeżyć mocy, jaka przepłynęła przez jego ciało.

### KAPŁANI:

- ❖ **Dary** – kapłani także korzystają 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. Jedną z nich będzie zwykła ofiarą, miłą Bóstwu, lecz drugą 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, najskuteczniejsze 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, wtedy 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 relikwią, 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 relikwią, jak i potencjalnie również ciało bluźniercy.