

TWÓJ BOSKI PATRON:

Imiona: Inixiptlahuan (Zapołudnie)

Znana śmiertelnikom historia Twego Bóstwa:

Velea to jedna 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 rosła wraz z kolejnymi zwycięstwami Qasyran w wojnie, którą Neyestecae rozpętała. Podbite 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 zrzuceniu dominacji Qa Północ ostatecznie i tak uznała nowych bogów, przyjmując ich kult.

Velea jest Niszczycielem i przeciwieństwem Ardate, ona odpowiada za wszystko co umiera i przemija i jest obecna zawsze kiedy coś przestaje być. Velea jest boginią, o której śmiertelnicy wolą zapomnieć, jest cieniem śmierci, który czyha na nich całe życie, tak tej naturalnej jak tej nagłej. Jednak nie jest boginią złą jak lubi się ją interpretować. Śmierć jest częścią życia i jest konieczna, bowiem bez niej nie ma nic nowego. Velea jest panią tego zła, które musi istnieć i pierwszą strażniczką czuwającą by nie pojawiło się więcej mroku.

Velea jest Panią Śmierci i strażniczką ciemności, bogini reprezentuje zło konieczne i mrok bez którego nie ma dni, ciemność przynosząc równowagę i wytchnienie od dnia. Zakapturzona pani czuwa nad każdym, kto dopuszcza się zbrodni, ale jej opieka sięga też wszystkich tocących desperacką walkę o własne życie, jest zawsze przy tobie kiedy wszyscy inni odejdą, kiedy świat zwróci się przeciw tobie jej szept będzie dźwigał cię z kolan i pchał do ostatniej, beznadziejnej, zwierzęcej walki. Zaś gdy żywot śmiertelnika dobiega kresu to właśnie Velea czeka wśród Mgieł oferując swą dłoń, by nikt nie był sam.

Velea patronuje też tym którzy walczą z desperacji i z całej siły starają się przeżyć, gdyż bogini ta nie wierzy w honor, a tylko wygraną. Velea jest też przewodniczką zmarłych, tą która podaje rękę by nikt nie był sam we Mgle i tą która prowadzi duchy. Jej świątynie zawsze są skryte i skąpane w mroku, ludzie rzadko do nich przychodzą, lecz nigdy nie zapominają gdyż każdy boi się rozgniewać boginię śmierci.

Jak przedstawiane jest Bóstwo

Velea najczęściej przedstawiana jest jako młódka lub staruszka, lecz zawsze spowita ciężkim płaszczem, z kapturem rzucającym głęboki cień na wiecznie skryte oblicze bogini, którego do dziś nie okazała żadnemu ze swych sług. Wokół bosych stóp bogini wiją się węże, pełznące w górę. W jednej dłoni bogini trzyma miecz, lub sztylet, narzędzie mordu i walki, w drugiej zaś zawsze trzyma lampę, wiecznie zapaloną. Owo światło jest symbolem roli bogini jako strażniczki ciemności i przypomnieniem dla jej wyznawców, że nawet w najgłębszym mroku pozostaje nadzieja, pozostaje Velea.

Domena

Domena bogini Velei to destrukcja. Wszystko bowiem, co zostało stworzone, kiedyś ulegnie zniszczeniu. Wszystko przemienie, skończy się, odejdzie. Destrukcja, szybsza czy powolniejsza, będzie udziałem każdej materii świata. Patronuje więc ona śmierci, ale i zachodom słońca, ciemności nocy, i katastrofom, i wojnom

Z powodu swojej domeny imię Velei rzadko jest wzywane, a i wtedy tylko szeptem, zaś wielu ludzi pochopnie i źle ocenia rolę bogini, sprowadzając ją do prostego zła, śmierci i zniszczenia, wszystkiego czego prosty człowiek pragnie uniknąć za swojego życia. I choć posępna pani opiekuje się tym wszystkim, to jej rolą jest zachowanie równowagi dzięki której świat może istnieć w swojej formie, zaś śmiertelni mogą wieść swój żywot ciesząc się wolnością duszy.

Gdy świat odwraca swój wzrok, gdy bieda przymusza do złodziejstwa, kiedy braknie już sił i nadziei, lecz starczy woli do walki i wreszcie kiedy wydane zostanie ostatnie tchnienie, wszędzie tam jest Velea, pani odrzuconych i strażniczka Mgieł. Prędzej czy później każdy śmiertelnik pozna jej dotyk na swojej skórze, dłoń, która przynosi wieczne ukojenie.

Jak Bóstwo opiekuje się swymi wiernymi po ich śmierci

Z wszystkich bogów to właśnie Velea najpełniej opiekuje się każdą z dusz, gdyż pod jej opieką są Mgły – przestrzeń dzieląca materialny świat Ei od duchowego świata bogów, przez Mgły musi przejść każda dusza, zdążając do Stwórcy. Velea nie ma w Niebiosach własnego przybytku dla dusz swych wiernych – to Mgły są właśnie jej „walhallą”. Jej Pościągcy, anioły śmierci, odprowadzają każdą z dusz, ale także przynoszą ukojenie tym, którzy pozostali, łagodzą cierpienia i dają zapomnienie o tęsknocie.

Służba – czego wymaga Twe Bóstwo

Choć często zapominani lub celowo unikani kapłani i słudzy Velei są często każdej bogobojnej społeczności. To oni czują nad obrzędami pochówkowymi i ostatnimi momentami każdego śmiertelnika. Wielu z nich prowadzi też działalność na rzecz rehabilitacji i pomocy byłym kryminalistom, których widzą jako wybawionych przez boginię, podźwigniętych z mroku. Wreszcie,

paladyni Velei są coraz częstszym widokiem, gdyż u boku paladynów lureusa stanowią zbrojne ramię Kościoła Pięciu na Nieboskłoncie.

Choć o Velei mówi się „bogini śmierci”, biada temu, kto chciałby zabijać niepotrzebnie w jej imię, bezcześcić zwłoki czy dla rozrywki zadawać cierpienie. Bogini wie, że śmiertelnikom tak czy owak zapisany jest ból i cierpienie, kto chciałby zwiększać ten kielich goryczy, tego dosięgnie bezlitosna zemsta mrocznej pani.

Przykazania Velei

*Zmarłym cześć oddać, żadnego umierającego samym nie pozostawić
Dusze za Mgły przeprowadzaj i nie zatrzymuj ich dłużej niż to konieczne
Honor to wymówka słabych i bojaźliwych przed sięgnięciem po wielkość, spryt i oszustwo to narzędzia oświeconych
W walce liczy się tylko zwycięstwo.
Nie ścierpisz nieumarłego i tych którzy zakłócają naturalny cykl życia i śmierci
Ból to nie przeszkoda, a nauka, unikając go, tracisz szansę by stać się silniejszym
Z każdej śmierci, którą musisz zadasz czerp naukę i siłę, ale nigdy radość*

Słowa Mocy

Paladyni korzystają w boju ze słów mocy, prostych zaklęć zawartych w jednym słowie, które pozwalają osiągać konkretne efekty, jednak nie zapewniają żadnego pola improwizacji. Paladyn nie jest w stanie zmieniać słów mocy, czy manipulować nimi, może jedynie ograniczyć się do ich stosowania, o ile jego Oddanie jest odpowiednio wysokie.

Paladyn może wypowiedzieć dziennie 10 słów mocy, za każdym słowem jest podany poziom Oddania, jakie paladyn musi posiadać by móc wypowiedzieć dane słowo.

- ❖ - **Rehet** Oddanie 1+ - niewielu jest w stanie znieść dotyk śmierci, paraliżuje jednego przeciwnika bólem na 5 sek
- ❖ - **Veresh** Oddanie 2+ - miecz paladyna spowity zostaje krwawą mgłą Pani Śmierci i staje się jej narzędziem, lecz bogini wciąż wymaga kunsztu by użyć w pełni tej mocy 2 pierwsze ciosy zadane przez paladyna zadają ciężką ranę, moc tyczy dwóch pierwszych ciosów niezależnie czy trafią czy nie, zatem jeśli zostaną sparowane lub zatrzymane na tarczy to ich moc przepada
- ❖ - **Wetekh** Oddanie 3+ - wszystkie wynaturzone karykatury śmierci boją się Pani Śmierci, która jest ich wielkim wrogiem, paladyn może wykorzystać ów strach w walce z tymi istotami, paladyn kreśli na ziemi linię długości 4m, żaden nieumarły, eteryczny, półeteryczny, czy fizyczny nie może jej przekroczyć przez 10sek
- ❖ - **Hederi** Oddanie 4+ - nie ścierpisz nieumarłego, paladyn staje się przewodnikiem słusznego gniewu Czarnych Aniołów, które przez niego rzucają się na wynaturzenie śmierci, przez 10sek paladyn zadaje ciężkie rany nieumarłym, oraz może swoją bronią razić istoty eteryczne i półeteryczne
- ❖ - **Neshti** Oddanie 4+ - kapłan sprowadza zew śmierci bogini wypełniając jej morderczą siłą członki swych sojuszników, pierwszy cios sojuszników w promieniu 4m zadają ciężkie rany moc tyczy pierwszego ciosu niezależnie czy trafi czy nie, zatem jeśli zostanie sparowany lub zatrzymany na tarczy to jego moc przepada
- ❖ - **Nekhar** Oddanie 5+ - paladyn wzywa sztylet bogini by uderzył jego wrogów, jednak każda siła ma swoją cenę, paladyn zadaje ranę ciężką przeciwnikowi, lecz sam otrzymuje jedną ranę lekką

Dary

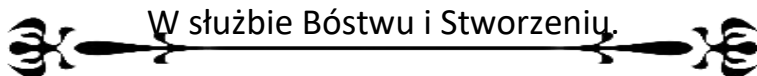
Dary (są przyznawane uznaniowo przez OG) dla sług bożych idealnie wypełniających wolę boską i odznaczających się czymś wybitnym w niej.

- ❖ **Dotyk Śmierci** – ów niezwykły dar Bogini przyznaje zwykle swym sługom, którzy stracili jedną z dłoni, lecz czasem błogosławieństwo spada na w pełni sprawnego wojownika, lecz wtedy zawsze na jego słabszą rękę. Dar przywraca odciętą dłoń, lub zmienia istniejącą, w obydwu przypadkach skóra staje się cienka i biała, kości wyciągnięte i jasno widoczne pod bibułową skórą. Owa trupia ręka może obrócić wszystko co dotknie w śmierć, zgniliznę i zniszczenie. Raz dziennie paladyn może użyć daru by zadać ciężką ranę na dotyk, lub zniszczyć dowolny magiczny przedmiot, czy miksturę, paladyn nie może używać pobłogosławionej dłoni do jedzenia, gdyż to gnije w kontakcie z nią, podobnie zniszczeniu ulegają magiczne przedmioty i mikstury.
- ❖ **Korowód Węży** – wszystkie jady i to, co tworzy należy do Velei, nie ważne czy są to zwierzęta, których kły ociekają śmiercią, czy rośliny o zabójczych sokach. Wybraniec bogini staje się odporny na działanie trucizn wszelkiej maści, naturalnych i alchemicznych, jest też w stanie zawsze wyczuć jeśli jakaś trucizna dostała się do jego ciała.
- ❖ **Taniec Śmierci** – prawdziwe ukochani przez boginię wojownicy dostępują komunii w jednym z jej najwyższych sekretów, akcie czerpania siły z cierpienia i śmierci. Za każdym razem gdy wojownik powala swojego przeciwnika część jego siły życiowej ulatuje na zawsze, lecz z błogosławieństwem Pani Mgieł ta siła może wrócić do zadającego cios. Jest to zarówno wielka nagroda dla wybrańca jak przypomnienie, bowiem on sam staje się silniejszy dzięki śmierci innej istoty, której część na zawsze żyje w nim samym. Za każdym razem kiedy wybraniec zada ciężką, lub krytyczną ranę wrogowi wszystkie jego lekkie rany zostają uzdrowione, dar nie leczy ran ciężkich.

Cuda

Czarny Anioł – paladyn przyzywa sługę Velei, posłańca którego każdy żywa istota spotka u kresu swej drogi, Czarnego Anioła. Kapłan staje się naczyniem na ducha Posłańca, tym samym przeradzając się w awatara śmierci, niepowstrzymanego agenta zniszczenia. Paladyn staje się odporny na wszelką magię i rany, jego ciosy zadają ciężkie rany i pomijają pancerz. Czarny Anioł zostaje z paladynem przez 15sek, po czym odchodzi zabierając duszę sługi Velei na jej łono.

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 domenę 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, 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, 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.