

Po Zaćmieniu, wielkiej katastrofie mającej miejsce ponad 200 lat temu, która zniszczyła dotychczasowy porządek świata, religia stała się jednym z głównych pól walki między nowymi a dawnymi bóstwami. W wyniku tego wydarzenia, świat pogrążył się w chaosie, a dotychczasowe religie, które przez wieki kształtowały życie mieszkańców, zostały obalone lub wyparte przez nowe, wydawać by się mogło mroczne siły.

Uważa się, że krótko po Zaćmieniu, **Nowa Wiara**, zdominowana przez trzy główne bóstwa – Delidię, Zhaka i Malakusa – narzuciła swoje panowanie resztkom narodów na całej Północy. Religie te stworzyły nowy porządek, w którym wojna, intryga i opieka nad wybrańcami stały się fundamentem życia. Choć religie te oferują obietnicę władzy, nie ma w nich miejsca na słabości – każdy, kto nie podporządkuje się nowym bóstwom, może zostać uznany za heretyka i pozbawiony życia.

Stara Wiara, która opierała się na kulcie dawnych bóstw, takich jak Richiter i Arianne, została po Zaćmieniu uznana za heretycką i zakazaną. Choć nowe bóstwa zdominowały znany świat, wielu wiernych wciąż pielęgnuje stare wierzenia w tajemnicy, organizując sekty i tajne zgromadzenia.

Richiter, niegdyś bóstwo sprawiedliwości i równowagi, oraz Arianne, patronka mądrości i równości, byli fundamentem poprzedniego porządku. Ich wyznawcy wierzą, że Zaćmienie było próbą oczyszczenia świata z nadmiernej koncentracji mocy, a ich powrót pozwoli przywrócić harmonię i równowagę. Mimo że Stara Wiara jest zakazana, jej wpływ w niektórych obszarach wciąż jest silny, szczególnie wśród tych, którzy sprzeciwiają się dominacji nowych bóstw.

Współczesny świat jest miejscem głębokiego podziału religijnego. Nowa Wiara była agresywnie wprowadzana przez kapłanów Delidii, Zhaka i Malakusa, a w czasach obecnych, dążą oni do całkowitej eliminacji starych wierzeń. Wielu z wyznawców Starej Wiary żyje w ukryciu, obawiając się ścigania przez inkwizycję - w tym świecie nie ma miejsca na inne kultury. Niektóre regiony, zwłaszcza na Północy, stały się polem intensywnych sporów, gdzie w wyniku brutalnych prześladowań stare wierzenia praktycznie wykorzeniono.

Ale mimo dwóch wieków represji, na ulicach, w kręgach politycznych i wojskowych, nieliczni wyznawcy Starej Wiary, szukają potajemnie sojuszników. Tylko czy garstka tych, którzy jeszcze pamiętają i kultywują stare tradycje, jest w stanie zmienić kierunek rozwoju i przywrócić dawną równowagę? Obecnie religia nie jest jedynie kwestią wiary – jest narzędziem w walce o władzę, o przyszłość całych narodów. Dla tych, którzy pragną zmienić bieg historii, każde wyznanie ma swoje własne sekrety, a każda religia jest tylko jednym z narzędzi w walce o dominację. Który nurt ostatecznie zdominuje świat – Nowa Wiara pełna przemocy, intryg i namiętności, czy Stara Wiara, z jej dążeniem do równowagi i sprawiedliwości? Tylko czas pokaże.

Delidia

Status: żyjąca bogini

Charakter: neutralny-zły

Stronnicy: Malakus, Zhak

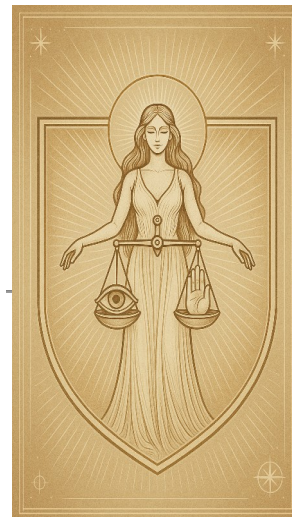
Wrogowie: Stara Wiara

Symbol: naga kobieta trzymająca wagę, na której znajduje się oko (spryt, intryga, zaradność) oraz zgięta dłoń (opieka)

Sfery: nieznanne

Czempioni: Jeremi Męczennik, Soraya Niewzruszona, Arzelon Velkharr, Vectra z Nahl, Barroth Szkarłatny

Święte Miasto: Ambard (dawna Arkana)



Główne informacje

Delidia to żyjąca bogini miłości, opieki, przyjemności i intryg. Przebywa w Złotym Ziguracie w centrum **Ambardu**, stolicy jej kościelnego imperium na Północy Beredunu. Jej kult trwa nieprzerwanie od **200 lat**, a wpływy bogini rozciągają się daleko poza Dominium Ambardu – również na Lenna Malakusa i Zhaka.

Delidia objawia się raz do roku na szczycie Złotego Ziguratu, co następuje po **trzydniowych krwawych ofiarach** z jeńców i niewolników, składanych przez kapłanów i tłumy wiernych.

Największe święta

- **Święto Złotej Łzy (1 sierpnia):** To najbardziej znaczące święto dla wyznawców Delidii. W tym dniu, przy Złotym Ziguracie, odprowadzane są rytuały dziękczynne i ofiary, w tym składanie krwawych darów z niewolników. W tym dniu odbywają się liczne uczty i ceremonie składania "złotych łez" (drobnymi monetami) dla osób, które zostały uznane za wyjątkowe. To święto symbolizuje błogosławieństwo Delidii i jej miłość, a wśród wiernych mówi się, że każdy, kto przybywa do Ambardu tego dnia, ma szansę spotkać swoją prawdziwą miłość lub odnaleźć szczęście.
- **Święto Złotego Ziguratu (14 sierpnia):** To dzień, w którym Delidia objawia się na szczycie swojego Ziguratu. Przed jej objawieniem odbywają się trzy dni ofiar, które mają oczyszczać wiernych i przywracać im wewnętrzną harmonię. Podczas tego święta, wierni są zachęceni do składania obietnic wobec bogini i wyznania swoich pragnień. Dla wiernych jest to czas, kiedy ich najskrytsze modlitwy mają największą moc.
- **Święto Piękna (15 maja):** Obchodzone przez kapłanki Delidii, święto to ma na celu uczczenie piękna ciała, duszy i sztuki. Jest to dzień pełen tańców, muzyki i wzajemnego obdarowywania się drobnymi prezentami. Święto jest również czasem, kiedy kapłanki odprowadzają rytuały "zauroczenia", by przypomnieć wiernym o potędze miłości i siły, jaką daje Delidia.
- **Święto Złotego Serca (5 grudnia):** To święto skupia się na miłości i opiekuńczości. Zgodnie z tradycją, każda osoba powinna ofiarować innym coś, co ma dla siebie wartość, symbolizując tym samym hojność Delidii. To dzień, kiedy wierni modlą się o bezpieczeństwo i opiekę Delidii w nadchodzącym roku.

Formacje/Zakony

- **Rankor** – zarządza całym Kościołem Delidii, zbiera coroczną daninę z prowincji, najczęściej w postaci siły niewolniczej, na której zbudowano imperium Ambardu
- **Orak-Ar** – kościelny władca Karabaku, prowincji należącej do Ambardu. Stacjonuje w Mar-Margot, głównym mieście rejonu, gdzie nadzoruje budowę **Czarnej Świątyni**, powstającej od 30 lat z czarnego piaskowca z Karabaku.

1. Pierwotny Zakon (Święta Inkwizycja)

To bezwzględne ramię Kościoła Delidii, działające ponad prawem świeckim. Członkowie zakonu noszą czarne płaszcze z wyszywaną złotą wagą – symbolem sądu Delidii. Ich główną misją jest tropienie, badanie i likwidacja herezji oraz wszelkich form niewierności wobec Pani Miłości i Intryg. Wykorzystują nie tylko siłę zbrojną, lecz także sieci informatorów i przesłuchania z użyciem środków magicznych. Często są postrachem lokalnych elit, ponieważ mają prawo do przesłuchań i konfiskat bez zgody lokalnych władz. Ich siedzibą główną jest Cytadela Szeptów w Ambardzie. Wielki Komtur Horacy z Harun-hur słynie z fanatyzmu i bezwzględności, a jego słynne powiedzenie brzmi: „Miłość Delidii nie zna kompromisów”.

2. Walczący Zakon Świętego Jeremiego

Zakon bojowy, którego członkowie wierzą, że śmierć w służbie Delidii to najwyższa forma miłości. Ich pancerze są misternie zdobione scenami męczeństwa Świętego Jeremiego – pierwszego czempiona, który oddał życie, chroniąc kapłanki przed zdradziecką napaścią. Zakon pełni rolę ekspansyjnej siły Kościoła – bierze udział w kampaniach wojennych, zakłada nowe świątynie w podbitych terytoriach i prowadzi brutalne misje „nawracające”. Wielki Komtur Teodozjusz, dawniej niewolnik, to charyzmatyczny, ale bezlitosny strateg, uważający, że ból i krew to najpewniejsze drogi do serca Delidii.

3. Zakon Ubogich Braci w Paddar

Ten ascetyczny zakon jest wyjątkiem w zhierarchizowanym i często wystawnym kulcie Delidii. Rycerze z Paddar noszą proste, białe szaty bez herbów, często są boso. Ich śluby obejmują ubóstwo, czystość i służbę. Działają głównie jako obrońcy biednych, strażnicy klasztorów i kaplic, gdzie szerzą miłość i opiekę Pani. Gdy jednak wyruszają do walki – czynią to z chłodną determinacją, widząc przemoc jako narzędzie miłosierdzia. **Klaudiusz III**, ich przeor, słynie z proroczych wizji i odmowy przyjmowania jakichkolwiek tytułów honorowych.

4. Bezimienne Klasztory Sierot

Instytucje te łączą rolę klasztoru i sierocińca. Z zewnątrz często postrzegane jako miejsca opieki, w rzeczywistości wiele z nich bywa narzędziem indoktrynacji – dzieci są wychowywane na lojalnych wyznawców Delidii, a niektórzy trafiają potem do armii lub zakonów. W Mar-Margot w Karabaku klasztor znany był z surowych metod, choć brat **Arron**, obecny przeor, stara się przywrócić mu dobre imię. System Bezimiennych jest scentralizowany, a **Siostra Maria de Barnes** nadzoruje całość z Ambardu – to postać pełna sprzeczności, dla jednych święta, dla innych bezduszną nadzorkzyni „fabryk wiernych”.

5. Pierwsze Korpusy

Stanowią podstawową siłę zbrojną Imperium Delidii. Noszą ciężkie zbroje ze stali barwionej na różowo-czerwono – kolory symbolizujące miłość i krew. Żołnierze są szkoleni do ślepego posłuszeństwa i poświęcenia. Rekrutacja przebiega często przymusowo – to forma „odkupienia win” dla przestępców, zbuntowanych niewolników lub bezdomnych sierot. Większość nigdy nie wraca z pola walki, ale nieliczni ocaleni zyskują tytuły i nowe życie. Korpusy słyną z brutalnych szarż i fanatycznego oddania swoim dowódcom-kapłanom.

6. Zakon Delmonda

Mroczny, elitarno-sekretystyczny zakon kapłanów badających moc demonów i duchów. Niektórzy twierdzą, że ich celem jest ujarzmienie mocy piekielnych i ich podporządkowanie Delidii jako dowodu, że „nawet piekło może kochać”. Ich siedziba, Złowieszcze Arkady, znajduje się pod Ambardem, w podziemnym kompleksie pełnym magicznych pieczęci i więzionych istot. Mistrz Zakonu, Delphor Wygasły, ma ciało pokryte runami z żywej krwi – źródło jego mocy i przekleństwa.

7. Siostry Nocy (znane również jako Zakon Czarnej Łzy)

Siostry Nocy to mroczne ramię Kościoła Delidii, zakon żeński działający w cieniu oficjalnych struktur religijnych. Ich zadaniem jest eliminowanie wrogów wewnętrznych – heretyków, zdrajców i buntowników, a także prowadzenie śledztw i przesłuchań tam, gdzie zawodzi otwarta przemoc. Są wyszkolone w psychologicznej manipulacji, alchemii, trucicielstwie, sztuce zadawania bólu i wyciągania informacji. Wierzą, że cierpienie oczyszcza duszę, a miłość Delidii dociera najgłębiej właśnie przez łzy i krew.

Nieopodal **Portu Gis w Karabaku**, na jednej z wysp Wielkiego Jeziora, znajduje się ich najbardziej przerażające miejsce – tajne więzienie znane jako **Twierdza Długiej Nocy**. To tam Siostry przetrzymują najgroźniejszych wrogów Kościoła: zbiegłych arcykapłanów, czarowników, wysoko postawionych dysydentów oraz ważne osoby innych, zakazanych kultów. Więźniowie poddawani są wielodniowym rytuałom bólu, które mają wydobyć z nich nie tylko informacje, ale i duszę – jako daninę dla Delidii. Zakon Czarnej Łzy to najbardziej skrajne i tajemnicze oblicze Sióstr Nocy – o ich istnieniu wie niewielu, a jeszcze mniej ludzi wraca z ich więzienia. Kapłanki tej odnogi zakonu noszą czarne welony z wyhaftowaną pojedynczą srebrną łzą – symbolem bólu, który przeradza się w boską prawdę.

Przeoryszą Klasztoru Czarnej Łzy jest **Siostra Velnera**, znana z tego, że nigdy nie przemawia, a więźniowie błagają o śmierć już po pierwszej nocy w jej obecności.

Moce kapłanów

Manipulacja: Kapłani Delidii potrafią wykorzystać swoje umiejętności, by wywoływać nieświadome działania u innych. Dzięki swojej zdolności manipulacji emocjami (+2 kości Uroku), są w stanie zasiać nieufność, pożądanie, strach i inne silne uczucia. Mają zdolność do subtelnych intryg, które mogą zmieniać bieg wydarzeń na rzecz Kościoła.

Wybrani Czempioni

- **Święty Jeremiasz (Jeremi)** – *Męczennik i Czempion Miłości Krwawej*

Święty Jeremi to pierwszy i najważniejszy z czempionów Delidii, otoczony niemal boskim kultem. Żył w czasach Zaćmienia, kiedy stary świat upadał, a Delidia dopiero zyskiwała władzę nad sercami i mieczami ludzi Północy. Był niegdyś niewolnikiem – gladiatorem, który w czasie buntu obozowego ochronił młodą kapłankę Delidii, oddając za nią życie w krwawym rytuale. Według legendy jego serce biło jeszcze trzy razy po śmierci – „dla niej, dla niej, dla niej”.

Delidia, poruszona jego ofiarą, miała objawić się po raz pierwszy publicznie na Złotym Ziguracie i ogłosić go swoim czempionem – przykładem miłości absolutnej, która nie lęka się bólu ani śmierci.

Jeremi przedstawiany jest jako muskularny mężczyzna z rozdartą piersią, z której wylewa się złota krew. Często nosi się jego medaliony wśród żołnierzy i rycerzy – symbolizują one odwagę, lojalność i bezwarunkowe oddanie.

W zakonie jego imienia mówi się: „**Nie ten kocha, kto się uśmiecha – ten, kto krwawi z uśmiechem dla niej.**”

- **Soraya Niewzruszona** – *Krwawa Dziewica*

Była kapłanka z Bezimiennego Klasztoru Sierot w Karhanie, która z własnej woli poddała się rytuałom przemiany. Otacza się chorymi i rannymi, których leczy – ale tylko tych, którzy służą Delidii. Wrogów potrafi uśmiercić dotykiem pełnym miłosierdzia, który zatrzymuje serce. Nosi welon z krwi dziewic i nie odrywa się – jej spojrzenie budzi spokój lub śmiertelny lęk.

- **Arzelon Velkharr** – *Król Rozkoszy*

Były szlachcic, który porzucił swoje dziedzictwo, aby stać się głosem Delidii na południu. Mistrz uczt, ekstazy i zatracenia – buduje świątynie rozkoszy, w których kult przyjemności staje się bronią wobec nieczystych i tych, którzy odrzucają Delidię. Jego armia to hedonistyczne bractwo wojowników, którzy walczą w ekstazie bitewnej.

- **Vectra z Nahl** – *Szept Serca*

Żyjąca ponad 80 lat temu córka skrytobójczyni i urzędnika świątynnego z Mar-Margot. Kapłanka-spiegalki, która znała sekrety mochnych i potrafiła nimi grać jak talią kart. Dowodziła siatką agentów i utrzymywała wiele miast pod wpływem Delidii. Głosiła prawdę, że „prawdziwa miłość rodzi się w ciszy i szantażu.”

- **Barroth Szkarłatny** – *Żarliwy Zwiastun*

Niewolnik urodzony w obozie pracy w północnym Karabaku w czasach Zaćmienia, wyzwolony przez Siostry Nocy. Olbrzym w czerwonych szatach, który nosił na sobie liczne blizny rytualne. Przewodził krwawym ofiarom ku Delidii przed i po każdej bitwie, w której uczestniczył. Nauczał, że ból prowadzi do prawdziwej czci.

Ciekawostki

- **Rok rocznicy Objawienia:** Delidia objawia się na szczycie Złotego Ziguratu raz w roku. Tylko w tym dniu, w trakcie swoich ceremonii, przyjmuje formę fizyczną, a jej obecność jest tak potężna, że potrafi wpłynąć na atmosferę w całym regionie, powodując tajemnicze zjawiska pogodowe.
- **Tajemniczy Krąg Świątyń:** W kręgach kościelnych mówi się, że Delidia pozostawiła ukryte świątynie, które są wciąż nieodkryte. Te miejsca mają rzekomo wzmocnić moc jej kapłanów w wyjątkowych momentach, lecz dotarcie do nich jest uważane za wielkie wyzwanie, bo są strzeżone przez potężne zaklęcia ochronne.
- **Złote Ziguraty:** Złoty Zigurat w Ambardzie jest symbolem nie tylko boskiej władzy Delidii, ale i jej nieziemskiej mocy. Istnieją plotki, że Zigurat jest zbudowany na dawnym miejscu, gdzie Delidia po raz pierwszy zstąpiła na ziemię po Zaćmieniu. Z tego powodu traktowany jest niemal jak święty artefakt, a każda jego cegła ma swoją rolę w rytuałach kościelnych.
- **Tajemnica Krwawych Ofiar:** Każdego roku w czasie objawienia Delidii składane są krwawe ofiary z niewolników i jeńców wojennych. Niewielu wie, że te ofiary są częścią rytuałów, które mają na celu "oczyszczenie" władzy bóstwa. Ofiary te nie tylko zapewniają Delidii moc, ale również są swego rodzaju "rytuałem karmienia", w którym bóstwo zyskuje nową siłę do swoich nieziemskich działań.
- **Kapłani Delidii a Mistrzowie Intrygi:** Kapłani Delidii są nie tylko oddani bóstwu, ale również uważani za mistrzów w sztuce manipulacji i strategii. Niejednokrotnie angażują się w polityczne knowania, potrafiąc zręcznie sterować królami i władcami. Wierzono, że osoby, które zdobyły jej przychyłność, zyskują zdolność przewidywania przyszłości w kwestiach interpersonalnych.

Malakus

Status: wyższa potęga (Nowa Wiara)

Charakter: neutralny (zły)

Stronnicy: Delidia, Zhak

Wrogowie: Wszystkie Dawne Bóstwa, w szczególności:

Richiter, Valaee, Daggerrod

Symbol: Wąż o pięciu głowach – każda z głów reprezentuje jeden z pięciu aspektów Malakusa

Sfery: nieznane

Czempioni: Ra-Vorsh Bezkrwawy, Ulmir Wężowy Szept



Główne informacje

Malakus, zwany również **Wielkim Wężem**, to jedno z najpotężniejszych bóstw współczesnego Beredunu. Jego kult wywodzi się z Północy i rozprzestrzenił się na całe Lenna Malakusa, a także na Iktię i Askartię. Malakus jest przedstawiany jako wąż o pięciu głowach, z których każda symbolizuje inny aspekt jego natury: życie, śmierć, truciznę, wiedzę i walkę.

Władza Malakusa opiera się na surowych zasadach, które zostały spisane w **Kodeksie Malakusa**, świętym piśmie kapłanów Wężowego Boga. Kodeks ten reguluje życie wszystkich mieszkańców Lenn Malakusa i jest podstawą systemu kastowego, w którym każda jednostka ma swoje miejsce wyznaczone przez wolę boga.

Pięć Twarzy Malakusa

- **Wielki Ojciec**
Dawca życia i opiekun ludzkości. Ten aspekt jest czczony przez kobiety pragnące potomstwa, ojców błagających o ochronę dla swoich rodzin i tych, którzy szukają przewodnictwa. Wielki Ojciec uosabia miłość rodzinną i harmonię, ale także surową odpowiedzialność.
- **Wielki Pasterz**
Opiekun rolników, hodowców i wszystkich, którzy żyją z ziemi. Jako przewodnik po tym świecie, Wielki Pasterz uczy wyznawców, jak żyć w zgodzie z naturą i zapewniać plony, ale również każe za brak szacunku dla darów Malakusa.
- **Wielki Alchemik**
Pan tajemnic i mistrz trucizn, ten aspekt jest patronem medyków, alchemików i badaczy. Wielki Alchemik symbolizuje zarówno uzdrowienie, jak i destrukcję – jego wiedza jest darem i jednocześnie bronią.
- **Wielki Pożeracz**
Wąż, który pochłania świat, aby odrodzić go na nowo. Jako przewodnik dusz w zaświatach, Wielki Pożeracz obiecuje wiernym odrodzenie w kolejnym wcieleniu, lecz tylko ci, którzy żyli zgodnie z wolą Malakusa, mogą liczyć na lepszą przyszłość. To najgroźniejszy i najbardziej przerażający aspekt boga.
- **Wielki Ukryty, Schowany w Cieniu**
Symbol wszystkiego, co niezbadane i tajemnicze. Wielki Ukryty jest patronem zabójców, czarnoksiężników i tych, którzy poszukują mocy w najmroczniejszych zakątkach świata. Elitarny Zakon Mu-Amar składa mu hołd poprzez krwawe ofiary, wierząc, że dzięki temu ich działania pozostaną niewidoczne dla świata.

Największe święta

- **Święto Pięciu Wężów (1 lipca):**
Każda z pięciu głów Malakusa jest czczona osobno, a kapłani odprawiają rytuały w świątyniach, składając ofiary z krwi zwierząt i niewolników.
- **Rytuał Głosu (30 października):**
W ten dzień najwyższy kapłan, Abra-Ib-Tarhan, otrzymuje wizję od Malakusa. Wizje te decydują o przyszłych losach Lenn.

Formacje/Zakony

- **Strażnicy Zapisu (Ahrat-Vrashna):**
Elitarni kapłani, którzy interpretują Kodeks Malakusa i strzegą jego oryginalnych zwojów w Świątyni Hakki.
- **Zakon Mu-Amar:**
Zakon zabójców i szpiegów, którzy działają w cieniu. Ich zadaniem jest eliminacja wrogów Lenn i obrona tajemnic Kodeksu.
- **Zakon Pięciu Wężów:**
Pięć oddziałów wojowników, z których każdy oddaje cześć innemu aspektowi Malakusa. Są to:
 - **Wielcy Ojcowie:** Strażnicy świątyń i kapłanów.
 - **Pasterze Wojny:** Wojownicy-towcy, którzy podporządkowują sobie ziemię dla Lenn.

- **Alchemicy Cienia:** Specjaliści od trucizn i alchemii.
 - **Pożeracze Dusz:** Wojownicy wieszczący śmierć i prowadzący armie na front.
 - **Cienie Malakusa:** Szpiedzy i zwiadowcy.
-

Moce kapłanów

- **Wężowa Skóra:** Kapłan może otoczyć swoje ciało magiczną powłoką, która zapewnia ochronę przed truciznami i klątwami na 12 godzin.
 - **Wzrok Wielkiego Ukrytego:** Kapłan może raz dziennie zobaczyć aurę śmiertelników – widzi, kto jest skrytym zdrajcą lub spiskowcem.
-

Ciekawostki

- **Rytuał Głosu:** Zdarza się, że Malakus przemawia przez swoje ofiary, zsyłając wizje na proroków.
- **Wężowa Świątynia w Hakce:** Miejsce, gdzie Malakus po raz pierwszy objawił się Zahirowi Vashkanie.
- **Przepowiednia Przebudzenia:** Niektórzy kapłani twierdzą, że gdy wszystkie pięć głów Malakusa połączy się w jeden byt, nadejdzie koniec obecnego świata i początek nowej ery.

Richiter Wielki

Status: dawna wyższa potęga

Charakter: praworządny-dobry

Stronnicy: Valaee, Arianne, Daggerrod

Wrogowie: Nowa Wiara, Baurus, Lorsh, Hakete

Symbol: złoty miecz na białym tle

Sfery: walka, ochrona, leczenie (V), astralna (III)

Czempioni: Timbamus Biały, Umber Tyr, Kriss Lazarus



Główne informacje

Richiter Wielki to bóstwo Starej Wiary, dawniej patron IV Imperium Havieloth, czczony jako boski opiekun rycerstwa, wojowników i wszystkich, którzy służą sprawiedliwości. Utożsamiany z honorem, odwagą i niesieniem dobra, był uosobieniem prawości w walce. W czasach swojej największej chwały był głównym bóstwem państwowym w Havieloth i w rycerskim królestwie Dalgotii.

Religia Richitera tworzyła potężne instytucje: Zakon Richitera, Zakon Srebrnego Smoka czy Ortodoksję. Zarówno duchowieństwo, jak i bractwa rycerskie miały wpływ na politykę, szkolenie wojowników i organizację społeczeństwa.

Dziś jednak kult Richitera jest zakazany. Około 200 lat temu, po Wielkiej Reformie Wiary w czasach **Zaćmienia**, został zastąpiony przez kult Delidii, Zhaka i Malakusa. Wyparty brutalnie z północnych krain, uznany za herezję, jego świątynie zburzono, kapłanów wygnano lub zgładzono, a relikwie zniszczono bądź ukryto. Imperium Havieloth stało się prowincją świeckiego Heboru, w którym nie wyznaje się żadnych bogów, a dawna Dalgotia została rozbita i wcielona do Askartii oraz Iktii.

Pomimo zakazu, kult Richitera przetrwał w ukryciu. Jego imię wciąż wypowiadają szeptem starzy kapłani, a nielegalne rycerskie bractwa próbują zachować pradawne ideały.

Największe święta (obecnie świętowane w ukryciu)

- **Święto Poranka (30 kwietnia):** rocznica zwycięstwa sił dobra nad wampiryzm najeżdżcą Varikiem. Wspomnienie cudu odsieczy dla Gildenhornu – świt, z którego nadciągnęły posiłki jest dziś czczony o wschodzie słońca.
- **Dzień Inicjacji (1 sierpnia):** dzień, w którym niegdyś przyjmowano nowych braci do zakonów i nowicjuszy do kapłaństwa. Dziś potajemnie obchodzony przez ukryte wspólnoty i ich przywódców duchowych.

Formacje/Zakony

- **Zakon Richitera** (siedziba: Rion) była to największa organizacja religijna Imperium Havieloth, pod koniec istnienia kierowana przez Patriarchę Balfina III. Kościół ten miał ogromny wpływ polityczny, dysponował własną armią i zarządzał wieloma zakonami o różnych funkcjach — od leczniczych po bojowe.
- **Wędrowni Kapłani Richitera** był to luźno związany zakon kleryków, którzy głosili pokój i życie w ubóstwie. Choć również czcili Richitera, byli w konflikcie z głównym Kościołem, który zarzucał im brak gotowości do walki i dyscypliny.
- **Ortodoksja Richitera** dbała o moralność, hierarchię społeczną i gotowość do świętej wojny. Członkostwo w Ortodoksji wymagało oddania, siły i żarliwej wiary.

Moce kapłanów

Pieśń Bojowa: Kapłan Richitera może w czasie walki śpiewać świętą pieśń (2 rundy/poziom), zyskując całkowitą odporność na strach oraz +1 do rzutów na atak. Może objąć efektem także sojuszników o dobrym charakterze (wymaga udanego testu **Charyzmy**).

8 Prawdziwych Przykazań

1. Działaj zgodnie z prawem i sumieniem.
 2. Dotrzymuj danego słowa – kłamstwo to grzech ciężki.
 3. Przecistawiaj się złym systemom i tyranii.
 4. Pomagaj współwyznawcom i sojusznikom religiom.
 5. Broń honoru – swego, bliskich i religii.
 6. Walcz tylko wtedy, gdy trzeba – z godnością, bez podstępów (chyba że wróg je stosuje).
 7. Raz w miesiącu weź udział w nabożeństwie lub odbyj post i kontemplację.
 8. Mężczyźni powinni uczyć się walki – nadejdzie Ostateczna Bitwa u boku Richitera.
-

Ciekawostki

- Choć oficjalnie Kościół Richitera nie istnieje, wielu rycerzy i uczonych potajemnie studiuje dawne pisma i zachowuje święte artefakty.
- W niektórych regionach Askarii i Iktii można spotkać ukryte pustelnie i kapliczki, prowadzone przez wędrownych kapłanów lub potomków dawnych zakonników.
- W nocy z 30 kwietnia na 1 maja niektóre wsie zapalają "ogień wschodu", twierdząc, że to stara tradycja przodków – choć nie wypowiadają już imienia Richitera.
- Zakon Srebrnego Smoka przetrwał w szczątkowej formie jako tajna loża rycerska, szkoląca młodych wojowników zgodnie ze starymi zasadami.

Arianne

Status: dawna wyższa potęga

Charakter: neutralny-dobry

Stronnicy: Valaee, Richiter, Dagerrod, Natien, Beshiah, Zandara, Iftin, Irien

Wrogowie: brak bezpośrednich wrogów (nie walczy czynnie)

Symbol: biały gołąb

Sfery: leczenie, nekromancja, słońce (III), ochrona (V), strażnicza (III)

Czempioni: Elodius z Haar, Katrina Czyniąca Cuda



Główne informacje:

Arianne to jedna z najstarszych bogiń światłości, opiekunka życia i łaski, siostra Richitera Wielkiego. W czasach IV Imperium czczono ją jako boską matkę – patronkę narodzin, miłosierdzia, współczucia i pokoju. W jej imieniu nie toczono wojen, ale wśród jej wiernych byli zarówno uzdrowiciele, jak i pograniczni strażnicy broniący wsi przed nieumarłymi i plagami. Jej kapłani byli znani z cudów – leczenia chorób, odprowadzania duchów i zatrzymywania zaraz. Choć nie prowadziła krucjat, jej głos był często ostatnim, który bronił oskarżonych i wyciągał rękę do tych, których świat już przekreślił.

Od dwóch wieków wiara w Arianne jest zakazana. Wraz z upadkiem Dalgotii i rozwiązaniem Kościoła Richitera, kult bogini został wyparty przez nowe systemy wiary – kult Delidii, Zhaka i Malakusa. Dawne świątynie zostały splądrowane lub zaadaptowane przez nowe wyznania. Mimo to, w wielu odległych wioskach i w domach akuserek wciąż szeptem odmawia się modlitwy do Arianne. Jest szczególnie czczona przez kobiety, leczącą starszyzną i ludzi zajmujących się duchową opieką nad zmarłymi.

Największe święta:

- **Święto Słońca (21 marca)** – obchodzone w pierwszy dzień wiosny, symboliczny czas odrodzenia i światła. W przeszłości był to dzień ogólnych modlitw o zdrowie, płodność i spokój.
- **Święto Gwiazd (1 stycznia)** – dzień nadziei i oczyszczenia, w którym dawni wyznawcy Arianne witali nowy rok czuwaniem i wspólnym śpiewem, modląc się o pokój w nadchodzącym czasie.

Formacje / Zakony:

- **Zakon Białych Płaszczy (nieistniejący):** dawniej główna formacja kapłańsko-strażnicza Arianne. Zakonnicy i zakonnice w białych szatach z symbolem gołębia prowadzili domy opieki, lecznice i strażnice pograniczne. Wielu z nich zginęło w pogromach podczas Reformy Wiary.
- **Ścieżka Świtu (w ukryciu):** niewielka sieć wędrownych uzdrowicieli i znachorek, utrzymujących w tajemnicy starą wiarę. Działają w konspiracji, często wspierając buntowników i wieśniaków, którzy nie porzucili Arianne.
- **Siostry Miłosierdzia (rozproszone):** kobiece zakon nielicznych duchowych opiekunek, które przetrwały w enklawach ukrytych w Askartii. Wciąż odmawiają stare pieśni przy porodach i czuwają przy zmarłych.

Moce kapłanów:

- **Aura Życia** – trzy razy dziennie kapłan może, śpiewając pieśń bogini, uleczyć śmiertelną ranę lub całkowicie usunąć niemagiczną chorobę. Aura działa w promieniu kilku metrów i napętnia otoczenie spokojem oraz światłem.
- **Spojrzenie Łaski** – raz dziennie kapłan może wywołać krótkotrwałą wizję, w której zmarły (jeśli był spokojny) przemawia do bliskich, przynosząc ukojenie.

Ciekawostki:

- Choć Arianne była boginią światłości, jej domena obejmowała też **nekromancję w aspekcie ochrony dusz** – potępiała nieumarłych, ale opiekowała się zmarłymi.
- W tradycji ludowej mówi się, że białe gołębie są jej posłańcami – jeśli usiądą na oknie domu chorego, zwiastują uzdrowienie.
- Po rozwiązaniu zakonów Arianne, wielu dawnych kapłanów ukryło relikwie bogini w lasach, ruinach i kryptach – są teraz poszukiwane przez kolekcjonerów i odrodzeniowe sekty.
- Uczniowie kapłanek Arianne wciąż istnieją wśród **położnych i zielarek**, przekazując wiedzę ustnie, w sekrecie.

Valaee

Status: niższa potęga (obecnie *Dawna Wiara*)

Charakter: neutralny-dobry

Stronnicy: Arianne, Richiter, Natien, Iftin

Wrogowie: Nowa Wiara, Hakete, Lorsh

Symbol: piękna kobieta w białej szacie

Sfery: uroki, leczenie (V), nekromancja (III), słońce (V)

Czempioni: Isabell z Cydry, Mokard Bein



Główne informacje:

Valaee, zwana także *Valji* (co w elfim języku znaczy „Piękno”), to bogini miłości, przyjemności i pokoju, młodsza siostra Natien. Jest czczona przez tych, którzy szukają piękna w świecie, a jej kult szczególnie silny był wśród artystów, uzdrowicieli i podróżujących kapłanek. Kapłani Valaee niechętnie sięgają po broń – preferują słowo, urok i gest. Większość wyznawców stanowią kobiety, często zniewalającej urody. Po wojnach religijnych i upadku Zakonów Krwi kult Valaee został zdelegalizowany w Dominium Ambardu, na lennach Zhaka oraz Malakusa. Mimo to jej wyznawcy nadal działają w ukryciu, prowadząc skromne, ruchome świątynie i szerząc ideę miłości jako najwyższego dobra.

Największe święta:

Święto Serc (14 sierpnia) – dzień największej mocy kapłanek Valaee. W tym czasie modlitwy o miłość, oddanie i przebaczenie mają największą moc, a niektórzy wierzą, że bogini osobiście słucha każdej szczerzej prośby.

Formacje/Zakony:

- **Róże Valaee** – wędrowną sieć zakonnych kapłanek, uzdrowicielek i czarodziejek, działająca często poza prawem. Niekiedy mylone są z kurtyzanami, choć ich zadaniem jest głoszenie piękna i przemiany świata przez uczucia.
- **Szkarłatne Lustro** – zakon czarodziejek i iluzjonistek, których uroda i magia stapiają się w jedno. Działają w podziemiu, oferując schronienie prześladowanym i tworząc sieć tajnych domów modlitwy.

Moce Kapłanów:

Zauroczenie – Kapłan Valaee może raz dziennie zauroczyć osobę, która nie obroni się przed wpływem. Magia opiera się na urodzie i charyzmie kapłana. Zauroczona osoba pozostaje pod wpływem tak długo, jak długo widuje się z kapłanem; po trzech dniach bez kontaktu czar znika. Efekt pozwala na wydawanie łagodnych poleceń i subtelne manipulowanie emocjami, lecz nie zmusza do działań wbrew naturze ofiary. W historii zdarzały się przypadki, gdy zauroczeni arystokraci oddawali świątyniom całe włości „z miłości”.

Ciekawostki:

- W legendach Valaee bywa nazywana *Uśmiechem Świata* – podobno jej uśmiech potrafił uspokoić wojowników w amoku.
- Zakazane świątynie Valaee często ukrywają się jako domy muzyki, poezji lub uzdrowiskowe ogrody.
- Niektórzy teologowie zarzucają jej flirt z nekromancją – nie przez zamiłowanie do śmierci, lecz przez wiarę, że nawet miłość może sięgnąć poza grób.

Dagerrod

Status: wyższa potęga (obecnie *Dawna Wiara*)

Charakter: neutralny

Stronnicy: Arianne, Richiter, Beshiah, Zandara, Aziel

Wrogowie: Nowa Wiara, Lorsh

Symbol: otwarta księga

Sfery: astralna (VI), tworzenie (IV), poznanie, leczenie(III), ochrona

Czempioni: Maulicius Mądry, Teozjusz Czcigodny



Główne informacje:

Dagerrod, niegdyś czczony jako bóstwo mądrości, wiedzy i odkryć, został wyparty przez nowe, potężniejsze bóstwa po Zaćmieniu. Jego kult został uznany za nielegalny, a wyznawcy Dagerroda zmuszeni do ukrywania swojej wiary. Choć Dagerrod pozostaje neutralną potęgą, jego domena – wiedza i mądrość – była postrzegana przez nowych bogów jako zagrożenie dla ich dominacji. Magowie, uczeni i filozofowie, którzy oddawali cześć Dagerrodowi, zostali zmuszeni do ukrycia się lub porzucenia starej wiary.

Jego wierni, choć zmuszeni działać w cieniu, nadal dążą do odkrywania prawdy i ochrony wiedzy, walcząc o to, by nie zostały zapomniane nauki sprzed Zaćmienia. Dagerrod jest postrzegany przez nich jako symbol wolności umysłu, niezależności i nieustającego dążenia do poznania.

Największe święta:

Święto Dagerroda, obchodzone podczas pełni Księżyca, jest jednym z najstarszych rytuałów związanych z wiedzą, który przetrwał w tajemnicy. Po Zaćmieniu stało się ono bardzo niebezpieczne – w wielu krainach jest zakazane, a jego celebrowanie może prowadzić do aresztowań i prześladowań przez kapłanów Delidii i jej inkwizycję. Mimo to, w ukryciu, wyznawcy Dagerroda gromadzą się, by uczcić wiedzę i wspólne poszukiwanie prawdy.

Formacje/Zakony:

Przed Zaćmieniem istniały liczne zakony i stowarzyszenia, które oddawały cześć Dagerrodowi, w tym słynny **Zakon Księżycowej Wiedzy**, który miał na celu szerzenie nauki i zbieranie wszelkiej wiedzy. Po Zaćmieniu te organizacje zostały rozbite lub zmuszone do przejścia do podziemia. Dzisiaj, kapłani Dagerroda ukrywają się w zaciszu bibliotek, starych ruin i zakazanych miejscach, gdzie w tajemnicy przekazują wiedzę tylko tym, którzy udowodnią swoje oddanie.

Moce Kapłanów:

Kapłani Dagerroda, chociaż pozbawieni publicznego wpływu, wciąż posiadają wielką moc w zakresie wiedzy. Potrafią odczytywać tajemnicze zapisy, rozwiązywać zagadki, które byłyby nieosiągalne dla zwykłych ludzi, a także leczyć w sposób bardziej racjonalny i naukowy niż większość innych kapłanów. Ich moce związane są z odkrywaniem prawdy, zgłębianiem zakazanych tajemnic oraz obroną starych ksiąg i artefaktów, które zawierają zagrożone przez nowych bogów informacje. Kapłani tego bóstwa dodają +2 do wszelkich testów *Historii Lokalnej i Starożytnej*, a także do *Leczenia*.

Ciekawostki:

- Zakon Księżycowej Wiedzy** i inne zakony wyznawców Dagerroda nie tylko ukrywają swoje działania przed władzą Delidii, ale także przechowują fragmenty dawnych tekstów, które mogą zawierać informacje o bóstwach sprzed Zaćmienia.
- Po Zaćmieniu, kapłani Dagerroda stali się mistrzami w ukrywaniu swoich świąt i rytuałów, obchodząc je w miejscach, które są całkowicie nieznane dla władzy nowych bóstw.
- Wciąż istnieją nielegalne księgi i artefakty, które pochodzą z czasów przed Zaćmieniem. Są one cennymi obiektami dla wyznawców Dagerroda, którzy traktują je jako źródła prawdy i nauki.

Baurus (Amal Czarny)

Status: wyższa potęga (obecnie *Dawna Wiara*)

Charakter: neutralny-zły

Stronnicy: Lorsh, Hakete, Nekriss, Aziel

Wrogowie: Nowa Wiara, Richter Wielki, Valaee, Iftin, Beshiah

Symbol: srebrna czaszka przebita złotą błyskawicą

Sfery: walka (V), strażnicza, leczenie (III), nekromancja, przywoływanie

Czempioni: Gaberus, Tornak Burzyciel, Virjak Czarny



Główne informacje:

Baurus, znany także jako Amal Czarny, to bóg zniszczenia, śmierci i mroku. Jego status jako jednej z wyższych potęg w dawnych czasach nie jest już uznawany przez nowych bogów – Delidię, Zhaka i Malakusa, którzy po Zaćmieniu wypowiedzieli mu wojnę. Amal Czarny jest odwiecznym wrogiem Richtera, a ich wojna toczy się od początków historii ludzkości. Ich nienawiść jest legendarna, a walki między nimi prowadzą do potężnych zniszczeń pomiędzy różnymi nurtami religijnymi.

Po Zaćmieniu, Amal Czarny, wraz z innymi dawnymi bogami, został uznany za nielegalnego, a jego kult brutalnie stłumiony przez nowych władców – Delidię, Zhaka i Malakusa. Jego wyznawcy, choć zmuszeni do ukrywania swojej wiary, wciąż wzywają potęgę Baurusa, wierząc w jego mroczne nauki, nekromancję i potęgę zniszczenia. Amal Czarny stał się symbolem buntu, ciemności i nieograniczonej siły destrukcyjnej.

Największe święta:

Święto Czasu Zmroku (23 czerwca) – To najważniejsze święto wyznawców Baurusa, obchodzone w nocnej ciszy podczas letniego przesilenia. W tym dniu, wyznawcy czczą początek panowania mroku, gdy dni stają się krótsze, a siły ciemności zyskują przewagę. Obrzędy tego święta obejmują mroczne rytuały, w tym składanie ofiar z ludzi. Po Zaćmieniu, obchodzenie tego święta stało się jeszcze bardziej nielegalne, a każda próba upamiętnienia tego dnia wiązała się z wielkimi niebezpieczeństwami, zwłaszcza ze strony Inkwizycji Delidii.

Formacje/Zakony:

Dawniej Baurus miał wiele kultów i organizacji pod swoją opieką, takich jak **Zakon Mrocznego Kręgu**, który zajmował się poszerzaniem wiedzy na temat nekromancji, zniszczenia i zakazanych rytuałów. Po Zaćmieniu, te organizacje zostały zlikwidowane lub zmuszone do ukrycia się w mroku. Wyznawcy Baurusa, choć rozproszeni, wciąż składają się na mroczne, tajne bractwa, które zajmują się kultem destrukcji i manipulowaniem siłami ciemności.

Moce Kapłanów:

Oko Baurusa – Kapłani Baurusa posiadają potężną moc, pozwalającą im wpływać na demony i istoty z innych wymiarów. Za pomocą Oka Baurusa, kapłani mogą sprawić, że demony i złe istoty nie zaatakują ich, o ile ci udowodnią swoją niezachwianą wolę. Kapłan wykonuje test Siły Woli z modyfikatorem +4. Jeśli rzut okaże się pomyślny, demon może, choć nie musi, udzielić kapłanowi pomocy lub wiedzy. Na pewno jednak kapłan Baurusa nie zostanie potraktowany jako wróg. Istoty o wyjątkowej potędze mogą jednak okazać się odporne na ten rytuał. Z kolei istoty, które żywią wrogość do Baurusa, mogą stanowić zagrożenie dla kapłanów, nawet jeśli ci wykonają rytuał pomyślnie.

Ciekawostki:

- W czasie Zaćmienia, Amal Czarny stał się symbolem buntu przeciwko nowym bogom, a jego wyznawcy są często postrzegani jako rewolucjoniści, którzy walczą o odzyskanie dawnych tradycji.
- Wśród czempionów Baurusa są legendarne postacie, takie jak **Gaberus**, który był niegdyś kapłanem Baurusa, a dziś jest duchem, który pomaga innym w walce z kapłanami Delidii i Zhakiem.
- Baurus posiada potężną armię, której głównym zadaniem jest szerzenie mroku, chaosu i destrukcji. Istnieją opowieści o tajemniczych wojnach, które kapłani Baurusa toczyli w zaciszu, zmagając się z wyznawcami nowych bogów.

Lorsh (Rozgul)

Status: niższa potęga (obecnie Dawna Wiara, zakazana przez Delidię, Zhaka i Malakusa)

Charakter: praworządny-zły

Stronnicy: Amal Czarny, Hakete, Vergen

Wrogowie: Nowa Wiara, Richiter Wielki, Valaee, Daggerrod

Symbol: biały wilk

Sfery: żywioły (woda, powietrze), walka, leczenie (IV), ochrona (V), przywoływanie

Czempioni: Herser ze Sfory, Garzzak Niszczyciel, Goth un Nathrek



Główne informacje:

Lorsh, zwany także Rozgulem lub Białym Wilkiem, to bóstwo wojny, zimna i absolutnego porządku. Jest ukochanym synem Amala Czarne, lecz w przeciwieństwie do ojca, nie jest bezmyślnym niszczycielem. Biały Wilk ceni honor, lojalność i żelazną dyscyplinę. Jego kult jest zakazany na Północy, lecz wojownicy Galii i Tragonii nadal kultywują wiarę w Lorsha, uznając go za jedynego prawdziwego opiekuna wojowników.

Społeczeństwo Lorsha opiera się na surowym kodeksie hierarchicznym, a jego struktura jest klarownie podzielona na kasty:

- **Kapłani** – Najbardziej szanowana kasta. Sprawują funkcje sędziowskie, wykonują święte rytuały, decydują o losach wojowników i niewolników.
- **Wojownicy** – Kregosłup społeczności. Są elitą, której każdy krok ma na celu utrzymanie honoru własnego rodu i boga. Wojownicy tworzą oddziały zwane **Sforami**, każda liczy maksymalnie stu wojowników. Dowodzi nimi Herser, wybrany przez kapłanów.
- **Rzemieślnicy** – Odpowiadają za tworzenie broni, pancerzy i innych narzędzi wojennych. Wśród nich szczególnym szacunkiem darzeni są kowale, którzy wykuwają legendarne Ostrza Wilka, broń święconą w krwi wrogów.
- **Niewolnicy** – Ostatnia kasta, traktowana gorzej niż zwierzęta. Niewolnikiem można się stać z urodzenia, przez niewolę lub przez splamienie honoru. Wojownik, który splamiał swój honor, jest traktowany gorzej niż pies – tylko bohaterska śmierć na polu walki może odkupić jego hańbę.

Największe święta:

- **Pierwszy dzień zimy** (21 grudnia) – W dzień, gdy zimno ogarnia świat, kapłani Lorsha przeprowadzają rytuały Mrozu. Wojownicy nacierają ciała krwią i śniegiem, by zyskać błogosławieństwo Białego Wilka i stać się odpornymi na zimno.
- **Dzień Wilka** (12 lutego) – Obchody wielkiej bitwy pod Trogave, kiedy Białe Wilki zmasakrowały armię cesarza Markusa III. Wojownicy w tym dniu toczą rytualne pojedynki, a kapłani przeprowadzają rytuały krwawego oczyszczenia.

Formacje/Zakony:

- **Sfory Lorsha** – Elitarne oddziały wojowników, zorganizowane w setki. Każda Sfora ma swojego Hersera – przywódcę wybranego przez kapłanów. Sfory są odpowiedzialne za najazdy, rajdy i utrzymywanie porządku na kontrolowanych ziemiach.
- **Klasztory Mrozu** – Klasztory kapłanów, w których adepci uczą się kontrolować magię lodu i zimna. To miejsca niezwykle surowe – adept, który nie wytrzyma rytuału Mrozu, zostaje zdegradowany do roli niewolnika.
- **Kowale Wilka** – Warsztaty, w których rzemieślnicy tworzą legendarne Ostrza Wilka. Te bronie są zaklinane zakazaną magią mrozu i noszone tylko przez najbardziej zasłużonych wojowników.
- **Łowcy Hańby** – Zakon specjalizujący się w tropieniu i karaniu wojowników, którzy splamili swój honor. To oni dokonują egzekucji zdrajców i prowadzą pokutne misje dla tych, którzy chcą odkupić swoje winy.

Moce Kapłanów:

Rytuał Mrozu: Kapłani Lorsha nacierają swoje ciała krwią i śniegiem, by stać się odpornymi na zimno. Ich Kondycja wzrasta do 20 na 12 godzin. Podczas rytuału kapłan musi wytrzymać ból i chłód bez wydania choćby jednego jęku – tylko wtedy zyskuje przychyłność Białego Wilka.

Hierarchia kapłanów:

- **Akolita** – Nowicjusz, który dopiero zaczyna służbę.
 - **Wtajemniczony** – Uczeń, który przeszedł Rytuał Mrozu.
 - **Sługa Lorsha** – Kapłan o pełnych uprawnieniach.
 - **Dłoń Lorsha** – Osoba odpowiedzialna za egzekucje rytualne.
 - **Grom Lorsha** – Kapłan, który prowadzi wojowników do walki.
 - **Oko Lorsha** – Najwyższy sędzia i doradca wojowników.
 - **Najwyższy Sługa** – Zwierzchnik całego kultu, rezydujący w głównej twierdzy.
-

Hierarchia Wojowników:

- **Siepacz (Wilczy Pysk)** – Młody wojownik lub osoba, która odzyskała honor po hańbie. Podstawowa ranga, odpowiedzialni za patrolowanie granic i wykonywanie rozkazów.
 - **Weteran (Wilczy Kiel)** – Doświadczony wojownik, który przetrwał wiele bitew. Często pełni rolę dowódcy oddziału Siepaczy.
 - **Grom (Wilczy Ryk)** – Elitarni wojownicy, którzy dowodzą małymi jednostkami lub prowadzą ataki. Znani z niezwyklej siły i odwagi.
 - **Czempion (Wilczy Zew)** – Bohaterowie wojny, których czyny przeszły do legendy. Cieszą się szczególnym szacunkiem kapłanów i wodzów.
 - **Wódz (Wilczy Alf)** – Najwyższy dowódca Sfory, herser, który prowadzi swoich wojowników na bitwy. Decyduje o strategii i taktyce.
-

Hierarchia Magów:

W społeczeństwie Lorsha magia jest traktowana z niechęcią i pogardą. Wojownicy uznają ją za narzędzie tchórzów, którzy kryją się za zaklęciami zamiast stanąć do otwartej walki. Mimo to, Biały Wilk zrozumiał potęgę magii na polu bitwy i dostrzegł jej potencjał jako broni defensywnej i ofensywnej. W wyniku tego, magia została zaakceptowana, ale tylko w ściśle określonej formie. Magowie są szkoleni przede wszystkim jako wojownicy-magi i magowie walki.

- **Magowie Walki (Wolfrunowie):** Wojownicy, którzy przeszli szkolenie magiczne, ale ich główną domeną pozostaje walka wręcz. Wykorzystują zaklęcia lodu i wiatru do wzmacniania własnych ciosów lub osłabiania wroga. Noszą lekkie pancerze runiczne.
 - **Wojownicy-Magowie (Wilcze Ostrza):** Kombinacja wojownika i maga. Potrafią walczyć zarówno mieczem, jak i zaklęciami. W ich repertuarze znajdują się zaklęcia obronne oraz czary wspomagające siłę i wytrzymałość. W odróżnieniu od Wolfrunów, są bardziej zrównoważeni, jeśli chodzi o umiejętności fizyczne i magiczne.
 - **Zaklinacze Run (Lodowe Ostrza):** Rzemieślnicy i magowie, którzy specjalizują się w zaklinaniu broni i pancerzy. Tworzą runy ochronne i ofensywne, które są niezbędne dla elitarnych wojowników Lorsha. Wytwarzają legendarną broń znaną jako **Ostrza Wilka**.
 - **Magowie Lodowej Furii (Szamani Mrozu):** Magowie specjalizujący się wyłącznie w magii lodu i zimna. Potrafią wywoływać burze śnieżne, zamrażać przeciwników lub otaczać się lodowym pancerzem. Ze względu na swoje zdolności, są szczególnie cenieni na polach bitew, gdzie mogą opóźniać ruchy wrogów lub tworzyć naturalne bariery z lodu i śniegu.
-

Ciekawostki:

- **Zakon Białych Wilków** – Wyspecjalizowany oddział wojowników, którzy walczą bez zbroi, okryci jedynie futrami wilków. Mają być wcieleniem ducha Lorsha.
- **Połowanie na Wilki** – Zdarza się, że kapłani wysyłają wojowników na rytualne polowanie, podczas którego muszą zabić białego wilka i przynieść jego skórę jako dowód lojalności.
- **Święta Furia** – Kapłani twierdzą, że w czasie bitwy duch Białego Wilka może opętać najdzielniejszego wojownika, który wówczas wpada w szał bojowy, ignorując ból i rany.
- **Przepowiednia Powrotu Białego Wilka** – Krąży legenda, że Lorsh przybierze ludzką postać, by poprowadzić Sforę do ostatecznej wojny z Delidią i Zhakiem.
- Kobiety nie mogą zostać wojowniczkami ani kapłanami. Ich miejsce jest przy mężu lub ojcu. Jeśli nie wyjdą za mąż, mogą jedynie służyć innym kobietom lub rzemieślnikom. Kobieta, której mąż zginie bez honoru, może zostać zdegradowana do roli niewolnicy.

Aziel (Sakhas)

Status: wyższa potęga (obecnie Dawna Wiara, zakazana przez

Delidię, Zhaka i Malakusa)

Charakter: neutralny (zły)

Stronnicy: Baurus, Daggerrod

Wrogowie: Nowa Wiara, Zandara i Irien

Symbol: niebieski smok na czarnym tle

Sfery: astralna, poznanie, tworzenie (V), ochrona (V), strażnicza (III), leczenie (III)

Czempioni: Tyrenis z Lupis, Malkolm II Wielki



Główne informacje:

Aziel, znany również jako Sakhas na Północy Beredunu, jest bogiem magii, wiedzy tajemnej i nieograniczonych możliwości intelektualnych. Jest najmłodszym z braci – Amal to Niszczyciel, Richiter to Obrońca, a Aziel to Badacz i Odkrywca. Uważany jest za bóstwo kontrowersyjne, balansujące na granicy dobra i zła. Jego wyznawcy to często uczeni, magowie oraz wynalazcy, którzy wierzą, że wiedza nie ma granic, a jej zgłębianie jest celem samym w sobie.

Aziel nie angażuje się bezpośrednio w konflikt między dobrem a złem. Jego celem jest odkrywanie nowych arkanów magii i nauki, niezależnie od konsekwencji. Jego neutralność sprawia, że często sympatyzuje z Amalem Czarnym, który dąży do destrukcji, gdyż chaos jest dla Aziela źródłem nieustannego rozwoju.

W mitologii Aziel jest uznawany za twórcę potężnego bicia dla Baurusa – magicznego artefaktu wykutego z tysiąca głów demonów. Broń ta ma być narzędziem destrukcji, którym Amal panuje nad Taanari i innymi bestiami z Otchłani. Aziel stworzył ją z czystej ciekawości, chcąc sprawdzić granice magii i zrozumieć jej mroczne aspekty.

Relacje z innymi bogami:

- **Richiter** – Patrzy na Aziela z ogromną nieufnością. Wierzy, że jego poszukiwanie wiedzy jest bezgraniczne i może doprowadzić do wielkiej katastrofy.
- **Zandara** – Dawniej blisko związana z Azielem, teraz jego wróg. Bogini czasu zamknęła bramy czasoprzestrzeni przed Azielem, bojąc się, że może on wykorzystać moc czasu do nieobliczalnych eksperymentów.
- **Irien** – Bóstwo twórczej magii i rozrywki. Aziel pogardza nią, uważając ją za niepoważną i lekkomyślną. W jego oczach magia powinna być wykorzystywana do badań, a nie do zabawy.
- **Natien** – Wybranka Aziela, bogini poznania i tajemnic. Jest jego kochanką, lecz ich relacja jest skomplikowana – Natien obawia się, że Aziel kiedyś straci kontrolę nad swoimi mocami.

Największe święta:

- **Święto Niebieskiego Smoka** (30 października) – W dniu tym kapłani Aziela wnoszą rytuały wokół murów miast, prosząc bóstwo o ochronę i mądrość. Odprawiane są tajemne ceremonie, a wierni oczekują na wizje i sny, w których Aziel przekazuje ukryte wskazówki dotyczące przyszłości lub rozwiązań magicznych problemów.

Formacje/Zakony:

- **Zakon Niebieskiego Smoka** – Zakon magów i czarowników, którzy poświęcają życie na studiowanie najpotężniejszych zaklęć i eksperymentowanie z czarną magią. Jego członkowie są uważani za niebezpiecznych i nieprzewidywalnych, lecz również za jednych z najbardziej utalentowanych magów w całym Beredunie.
- **Arkana Czasu** – Tajemne bractwo, którego celem jest odzyskanie kontroli nad czasem i złamanie zaklęć Zandary. Ich rytuały są zakazane i niezwykle niebezpieczne, lecz jeśli uda im się pokonać bariery, mogą zdobyć dostęp do najgłębszych tajemnic magii.
- **Bibliotekarze Aziela** – Zakon uczonych, którzy gromadzą wiedzę o wszelkich rodzajach magii, od demonologii po astrologię. W ich zbiorach znajdują się książki zakazane przez Kościół Delidii, a ich celem jest zachowanie wiedzy dla przyszłych pokoleń, niezależnie od ceny.
- **Strażnicy Otchłani** – Specjalna grupa wojowników-magów, która odpowiada za kontrolowanie demonów i istot sprowadzonych z innych wymiarów. Aziel wyposażył ich w specjalne artefakty, które pozwalają im ujarzmić istoty z Otchłani.

Moce Kapłanów:

- **Wiedza o Magii:** Kapłani Aziela zyskują niezwykłą biegłość w zakresie teorii magii. Na starcie otrzymują Atut Teoria Magii lub zwiększają jego poziom o 1 punkt.
- **Ich Siła Woli** również wzrasta o 1 punkt, co czyni ich odpornymi na zaklęcia kontroli umysłu i złudzenia.

Hierarchia kapłanów:

- **Nowicjusz Smoka** – Uczeń, który dopiero zaczyna zgłębiać tajemnice magii.
 - **Uczony Otchłani** – Kapłan, który potrafi przywoływać proste demony i kontrolować ich działania.
 - **Sędzia Czasu** – Specjalista od zaklęć czasoprzestrzennych.
 - **Głos Aziela** – Kapłan, który otrzymał wizję bezpośrednio od bóstwa.
 - **Oko Smoka** – Arcymag, który ma prawo do korzystania z najpotężniejszych zaklęć kontrolujących czas i przestrzeń.
 - **Władca Magii** – Najwyższy kapłan, który rezyduje w największej bibliotece Aziela w dawnej stolicy Havieloth.
-

Ciekawostki:

- **Bicz Demonów** – Potężny artefakt stworzony przez Aziela dla Amala. Jest to bicz złożony z tysiąca głów demonów, który może przywoływać legiony z Otchłani. Aziel podobno zna sposób na jego zniszczenie, lecz nigdy tego nie zdradził.
- **Niebieskie Smoki** – Smoki w mitologii Aziela to istoty astralne, które według legendy są jego dziećmi i zwiastunami. Wierni Aziela wierzą, że potrafią one przenosić dusze między wymiarami.
- **Zaginiona Wieża Czasu** – Aziel próbował stworzyć wieżę, która miała pozwolić mu kontrolować czas. Projekt ten został jednak zniszczony przez Zandarę, a szczątki wieży są dziś pilnie strzeżone przez wyznawców Irien.
- **Przepowiednia Zwycięstwa** – Aziel przepowiedział, że pewnego dnia pojawi się mag, który złamie klątwy Zandary i odblokuje dla niego bramy czasu. Tego dnia Aziel stanie się najpotężniejszym bogiem magii.

Vergen (Azgad'r)

Status: niższa potęga (obecnie Dawna Wiara, zakazana przez

Delidię, Zhaka i Malakusa)

Charakter: praworządny (zły)

Stronnicy: Lorsh, Zandara

Wrogowie: Nowa Wiara, Tuluntuss, Irien, Iftin

Symbol: czarna szabla i szara księga na czerwonym tle

Sfery: walka, żywioły (III), poznanie (IV), ochrona (IV), strażnicza (IV), leczenie (IV)

Czempioni: Ihish z Akk, Karancjan

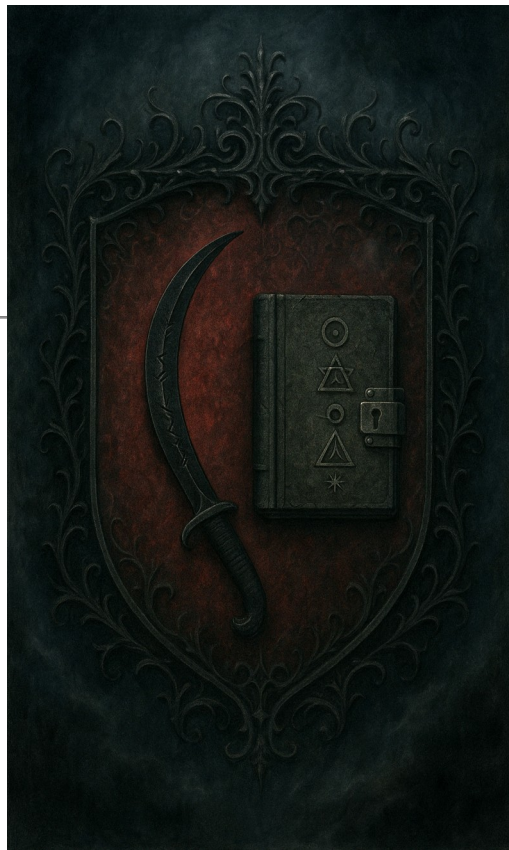
Główne informacje:

Vergen, znany również jako Azgad'r, to młodszy syn Baurusa i Hakete oraz brat Lorsha. Jest bogiem prawa, walki i surowej sprawiedliwości, a także uosobieniem dyscypliny wojskowej. W odróżnieniu od swojego brata, który kieruje się brutalną siłą i bezwzględnością, Vergen to mistrz taktyki, pojedynków i honorowego rozwiązywania sporów.

Jego głównym atrybutem jest **Szara Księga**, zbiór praw i reguł, według których powinny toczyć się wszelkie konflikty i spory. Księga zawiera również zasady pojedynków, rytuałów i egzekucji, a jej przestrzeganie jest świętym obowiązkiem każdego wyznawcy. Drugim atrybutem jest **Czarna Szabla**, symbol władzy Vergena, będąca symbolem sprawiedliwej zemsty.

Azgad'r jest również mężem Zandary, bogini czasu i przestrzeni. Małżeństwo to ma charakter sojuszu opartego na wspólnych celach – Zandara czuwa nad czasem, a Vergen nad egzekwowaniem praw i rozwiązywaniem konfliktów.

Na Południu Beredunu, w regionach pustynnych i gorących, Azgad'r czczony jest jako Pan Słusznej Zemsty, a jego wyznawcy, zwani **Szampierzami**, są mistrzami w pojedynkach i wojennych taktykach. W każdej osadzie wyznającej Vergena znajduje się jeden Szampierz, którego obowiązkiem jest egzekwowanie prawa poprzez pojedynki w imię Szarej Księgi.



Największe święta:

- **Święto Daru** (1 stycznia) – Obchody upamiętniające dzień, w którym Vergen podarował ludziom wiedzę zawartą w Szarej Księdze. Wierni biorą udział w rytualnych pojedynkach, których celem jest rozwiązanie zaległych sporów i podtrzymanie porządku społecznego.

Formacje/Zakony:

- **Szampierze Vergena** – Pojedynczy wojownicy, którzy reprezentują wolę Vergena w osadach i miastach. Ich zadaniem jest egzekwowanie prawa poprzez pojedynki, zgodnie z zasadami Szarej Księgi. Są wybierani spośród najlepszych szermierzy i szkoleni w sztuce pojedynków.
- **Zakon Miecza i Księgi** – Zakon wojowników, którzy są jednocześnie kapłanami. Uczą się zarówno sztuki walki, jak i praw zawartych w Szarej Księdze. Ich zadaniem jest edukacja nowych pokoleń w zakresie prawa Vergena oraz nadzorowanie pojedynków.
- **Szare Ostrza** – Wojownicy, którzy zyskali tytuł Szarego Wędrowca. Zakon ten specjalizuje się w finezyjnej walce bronią białą i stosowaniu zasad świętych pojedynków. Wśród nich znajdują się również magowie wojny, którzy wspierają wojowników magicznie zaklętymi ostrzami.
- **Wojownicy Czarnej Szabli** – Elitarni najemnicy i egzekutorzy, którzy służą bezpośrednio Panowi Szarości. To oni są odpowiedzialni za wymierzanie ostatecznej sprawiedliwości – egzekucje, wyroki śmierci i misje specjalne.

Moce Kapłanów:

Ukłon Szampierza: Kapłan, po wykonaniu odpowiedniego rytuału i złożeniu 5 Punktów Wiary, może przyspieszyć swoje ataki o 10 punktów Inicjatywy w ustalonym pojedynku.

Zasady działania:

- Musi być to pojedynek dobrowolny, ustalony pomiędzy dwoma stronami.
- Kapłan musi wykonać zamaszty ukłon na początku walki.
- Efekt zaczyna działać od drugiej rundy i w każdej rundzie wymaga Testu Wiary (stopień trudności łatwy) oraz poświęcenia Punktu Wiary. Nieudany test kończy działanie „Ukłonu”.
- Efekt może zostać przerwany przez kapłana w dowolnym momencie.
- Kapłan może użyć tej mocy dla wojownika Vergena w stopniu przynajmniej Czarne Wędrowca na takich samych zasadach – jedyna różnica jest taka, że to Wiara kapłana jest testowana a poziom trudności jest na poziomie średnim

(wymagane 2 sukcesy). Wojownik tej rangi rozumie sens tej mocy i modlitwy i będzie znał opisany wyżej rytuał. Kapłan w każdej chwili może skończyć działanie Ukłonu Szampierza.

Hierarchia kapłanów:

- **Wędrowiec** – Początkujący kapłan, który dopiero poznaje zasady Szarej Księgi.
 - **Biały Akolita** – Kapłan, który przeszedł testy honoru i sprawiedliwości.
 - **Czarny Akolita** – Kapłan, który poświęcił swe życie walce o sprawiedliwość i przetrwał rytuał Miecza i Księgi.
 - **Wtajemniczony** – Kapłan, który otrzymał prawo do prowadzenia pojedynków w imieniu Vergena.
 - **Pan Szarości** – Najwyższy kapłan, strażnik Szarej Księgi, który egzekwuje prawo na całym Południu.
-

Hierarchia wojowników:

- **Biały Wędrowiec** – Wojownik, który poznał ścieżkę światła i sprawiedliwości.
 - **Czarny Wędrowiec** – Wojownik, który przetrwał rytuał ciemności i poznał sekrety szermierki.
 - **Szary Wędrowiec** – Wojownik, który zrozumiał Drogę i połączył oba aspekty – światło i cień.
-

Ciekawostki:

- Kobiety w społeczności Vergena mają równe prawa z mężczyznami. Jeśli mąż zginie, żona przejmuje jego obowiązki, łącznie z obowiązkami wojennymi i dowództwem nad rodziną. Kobiety mogą stać się zarówno wojownikami, jak i kapłankami, choć ta ostatnia ścieżka jest zarezerwowana dla tych, które przeszły rytuał Miecza i Księgi.
- **Szara Księga** – Święty tekst Vergena zawierający kodeks honorowy, zasady pojedynków i przepisy prawa. Jest uznawana za najważniejszy artefakt kultu Vergena i mimo tysięcy kopii tego świętego pisma, jej utrata byłaby równoznaczna z klęską religii.
- **Szampierze Vergena** – W każdej osadzie wyznającej Vergena znajduje się jeden Szampierz, który egzekwuje prawo poprzez pojedynki. Ich decyzje są ostateczne i niepodważalne.

Śpiąca Bogini (Wszechbogini, Matka) – nurt

Status: nieznany (obecnie Dawna Wiara, zakazana przez Delidię, Zhaka i Malakusa)

Charakter: neutralny

Stronnicy: nieznani

Wrogowie: Delidia, Zhak, Malakus

Symbol: brak

Sfery: nieznane

Czempioni: Święty Ir-di-kan, Święty Nimu-inn

Główne informacje:

Wiara w Śpiącą Boginię jest bardziej filozofią niż religią. Jej zwolennicy wierzą, że świat fizyczny jest tylko odbiciem świata idealnego, z którego wywodzą się wszystkie byty i moce. Wszechbogini, zwana także Matką, to pierwotna moc, która stworzyła bogów, ludzi i wszelkie istnienie, a następnie zapadła w wieczny sen.

Geneza Kultu:

Kult Śpiącej Bogini wywodzi się z dawnej Tesji, krainy na południowym-wschodzie Beredunu. W czasach swojej świetności Tesja była duchowym centrum świata, a świątynie Śpiącej Bogini były miejscami pielgrzymek dla wszystkich, którzy szukali prawdy o wszechświecie i życiu po śmierci. Według wiernych, Wszechbogini śpi wewnątrz **świętego grobowca**, ukrytego gdzieś na terytorium Tesji. W grobowcu znajduje się **Włócznia Przeznaczenia**, magiczny artefakt, który według jednych jest kluczem do przebudzenia Matki, a według innych – jej koszmarem wyśnionym w czasie snu. Są też tacy, którzy uważają, że Włócznia została skradziona i to jest powodem jej wiecznego snu.

Filozofia i Nurt:

Filozofia Śpiącej Bogini składa się z trzech głównych nurtów, które różnią się w interpretacji świętych nauk:

1. Nurt Północny:

- Celem wyznawców jest obudzenie Matki za pomocą Włóczni Przeznaczenia. Wierzą, że Włócznia to fragment świętego metalu, który został skradziony z grobowca Bogini przez demoniczną istotę zwaną **Pierwszym Koszmarem**. Mnisi starają się odzyskać metal, aby odwrócić Przekleństwo Krótkożycia.
- Według nich, obecny stan świata to stan przedkatastroficznego – Zaćmienie, Plaga i dominacja nowych bogów są zapowiedzią nadchodzącej apokalipsy.
- Mówi się, że mnisi północni posiadają tajemną wiedzę o Włóczni, a niektórzy z nich są w stanie nawiązać kontakt z duchem Pierwszego Koszmaru.

2. Nurt Właściwy:

- Uważają, że wszystko jest częścią wiecznego cyklu snu Matki. Świat to iluzja, a kataklizmy, wojny i konflikty to tylko kolejne fazy snu Wszechbogini.
- Wyznawcy tego nurtu są ascetami i filozofami, którzy całe życie poświęcają medytacji i studiowaniu świętych zwojów. Wierzą, że przebudzenie Matki nastąpi we właściwym momencie, a próby wpłynięcia na jej sen są daremne.
- Kapłani tego nurtu nazywają siebie **Milczącymi Strażnikami** i uważają, że Włócznia Przeznaczenia jest symbolem zakłócenia naturalnego porządku.

3. Nurt Porządku:

- Zwolennicy tego nurtu twierdzą, że osiągnęli Oświecenie i ich zadaniem jest szerzenie tej wiedzy. Wierzą, że tylko dzięki duchowej jedności wszystkich ludzi Matka obudzi się i przywróci pierwotny ład.
- Wyznawcy Nurtu Porządku uważają, że Delidia, Zhak i Malakus to fałszywi bogowie, którzy wyparli Matkę z ludzkich serc. Celem ich działalności jest odzyskanie kontroli nad świątyniami Tesji i obalenie fałszywych kultów.
- W tajemnicy organizują misje dywersyjne na terytoriach kontrolowanych przez Kościoły Delidii i Zhaka, próbując zwerbować nowych wyznawców.

Największe święta:

Nie stwierdzono

Formacje/Zakony:

- Wędrownie Zakony Braci Mniejszych:**

Wędrowni mnisi, którzy podróżują od miasta do miasta, nauczając filozofii Matki. Są to głównie ascetycy i mistycy, którzy dążą do Oświecenia przez medytację i pomoc potrzebującym.

- Walczące Zakony Braci Mniejszych:**

Wojownicy, którzy używają mocy **Ki-Shak**, mistycznej siły uważanej za dar Śpiącej Bogini. Posługują się sztuką walki opartej na kontroli umysłu i ciała.

- **Strażnicy Grobowca:**

Grupa mnichów, którzy składają przysięgę, że nie zazną spoczynku, dopóki nie odnajdą grobowca Matki i nie odzyskają Włóczni Przeznaczenia. Są najbliżsi Nurtowi Północnemu i uważają Pierwszy Koszmar za wroga, który musi zostać zniszczony.

Moce Kapłanów:

Kapłani i mnisi Śpiącej Bogini nie używają klasycznej magii. Zamiast tego korzystają z **Ki-Shak**, wewnętrznej energii, która może objawiać się w postaci przeróżnych mocy.

Hierarchia kapłanów i wojowników:

- **Uczeń (Droga Pierwsza)** – Nowicjusz, który dopiero zaczyna naukę Ki-Shak.
 - **Brat Mniejszy (Droga Cienia)** – Mnich, który posiadał podstawowe umiejętności Ki-Shak i może wyruszyć na pielgrzymkę.
 - **Mistrz Drogi (Droga Światła)** – Mnich, który osiągnął Oświecenie i włada Ki-Shak na poziomie mistrzowskim.
 - **Strażnik Snów (Droga Wieczności)** – Mnich, który poświęcił życie poszukiwaniu grobowca Matki.
-

Kobiety w społeczeństwie Śpiącej Bogini:

Kobiety nie mogą zostać mnichami i posługiwać się Ki-Shak. Wg. przepowiedni, jeśli kiedykolwiek kobieta użyje Ki-Shak bez uprzedniego szkolenia, będzie to znak, że Śpiąca Bogini przemówiła, a kobiety zostaną dopuszczone do świętych nauk. Do dnia dzisiejszego nie odnotowano takiego wydarzenia.

Ciekawostki:

- **Kłątwa Krótkożycia:** Wierni Śpiącej Bogini wierzą, że ludzkość została przeklęta skróconym życiem, gdy Matka zapadła w sen.
- **Pierwszy Koszmar:** Legenda głosi, że pierwsza istota, która zbuntowała się przeciw Matce, stała się jej koszmarem i stworzyła Włócznię Przeznaczenia.
- **Srebrni Mistrzowie:** Elfy twierdzą, że Srebrni Mistrzowie byli wysłannikami Matki, którzy próbowali powstrzymać Zaćmienie.
- **Wizje Matki:** Mnisi wierzą, że Matka wciąż śni i czasami zsyła wizje tym, którzy osiągnęli Oświecenie.

