Nethys

Religion · https://sulkesligaen.no/docs/nethys/

For noen er magi et kraftig våpen. For andre er det et formbart verktøy. Og for noen få er det en kilde til formål. Med forståelse for trolldom kan skapninger få ild til å bryte ut fra hendene, kalle frem overnaturlige vesener for å hjelpe dem, forhekse sansene og til og med bringe de døde tilbake til livet. Evnen til å omforme virkeligheten for å bedre tilfredsstille ens behov og ønsker er en kraftig kall som de fleste bare drømmer om å kunne svare på, og få er noensinne i stand til å virkelig mestre en slik makt.

En slik mester var Nethys, som ble æret som en guddommelig konge i det gamle Osirion. Etter å ha søkt å låse opp alle hemmelighetene og potensialet som fantes innenfor planene og utover, knuste Nethys sitt eget sinn fra den massive overbelastningen av kunnskap han ble utsatt for. Å være vitne til hele skapelsen, universets hemmeligheter og den store utstrekningen av det som har blitt sett og vil bli sett, splittet hans sinn i samme øyeblikk som han ble forfremmet til en gud. Nethys fikk ubegrenset kraft og ferdighetene til å bruke den, men til prisen av sin kjerneidentitet og mentale sikkerhet. Dette resulterte i en splittet sjel, to sider som kjempet innenfor samme kropp. Én søker å ødelegge verden, å rense den gjennom ild og ruin, og å erobre alt som eksisterer. Den andre prøver å beskytte verden, å løfte og opplyse den, og å frigjøre den fra sine begrensninger.



The All-Seeing Eye

N god of magic

Realm: Ahkanefti (Maelstrom)

Allies: none

Enemies: none

Temples: cathedrals, libraries, towers

Worshippers: scholars, scribes, spellcasters, wizards

Sacred Animal: zebra

Sacred Colors: black and white

Edicts: Søk etter magisk kraft og bruk den

Anathema: Velg hverdagslige veier fremfor magiske

De som møter Nethys beskriver ham vanligvis som uforutsigbar. Hans skift i humør og synspunkt, som skjer uten grunn, gjør ofte interaksjoner med ham anstrengt. Likevel, til tross for vanskelighetene, lærer han de som oppsøker ham, uavhengig av deres hensikt. Så lenge de streber etter å bruke magi, for å utforske dens ubegrensede potensial, kan de vinne Nethys' beskyttelse. Fra de mest onde forbannelsene til de reneste helbredelsene, virker det som om magi og dens vedvarende bruk er den eneste drivkraften Nethys opprettholder. Dette gjenspeiles ofte i hans tilhengere, som kan søke å avdekke alt de kan om det arkane ved å skape nye bruksområder for eksisterende trolldommer, eller forenkle hverdagslige oppgaver gjennom magiske midler. Å bruke magi når det er mulig, er en ofte praktisert leveregel blant Nethys' tilhengere. Noen av de mer ivrige tilhengerne tar dette til det ytterste, velger å bruke magi for å utføre alle husholdningsoppgavene sine samtidig, utnytter bare magiske lyskilder eller gir seg selv konstant en lett bris.

Nethys' tilhengere søker å skaffe seg større kunnskap og utvide sine krefter. Mens flertallet av hans trofaste ønsker velkommen de som søker å lære og forstå magi, unngår en betydelig del aktivt de uten talent eller tålmodighet for det. Mange tilhengere oppmuntrer andre til å lære, ofte ved å holde tilbake fullstendige svar på spørsmål og tilby akkurat nok informasjon til å lede andre til å søke svarene selv og lære gjennom sine egne bestrebelser. Noen vokter i stedet kunnskapen sin misunnelig, i håp om å sikre at deres forståelse langt overgår den til andre som forfølger lignende kunnskap. Det er vanlig for Nethys' tilhengere å virke reserverte eller likegyldige, kanskje til og med speiler guden for magi ved å prøve å balansere verden rundt dem, tillate katastrofer som kunne vært forhindret samtidig som de bringer struktur der den mangler. De fleste avstår fra politikk og velger i stedet å innta nøytrale standpunkter som ikke krever harde posisjoner, selv om

en Nethysians nøytrale holdning gjør dem til perfekte rådgivere for herskere som håndterer magirelaterte problemer.

Frittstående templer bygd utelukkende for tilbedelse av Nethys er sjeldne. I stedet fungerer mange som biblioteker og studier, og eksisterende biblioteker og høyskoler har ofte helligdommer til Nethys innenfor. De fleste av disse templene er storslåtte bygninger hvis imponerende karakter antyder arkitektur som bare er mulig med hjelp av magi. Faktisk er mange av vokterne av slike steder stolte av de unike trylleformlene som kreves for å skape de mer intrikate templene til Nethys. Noen mer avsidesliggende steder har små helligdommer til Nethys, ofte med små reiselåner sammen med ulike biter av forskning som kan inspirere de som stopper og deltar til å søke ny kunnskap, selv om slike helligdommer er særlig sjeldne. Disse helligdommene og bibliotekene deres er konstruert av tilhengere som aktivt reiser gjennom landene på jakt etter nye hemmeligheter. Prester av Nethys bruker ofte kontrasterende farger, ofte en lys og en mørk, eller maler eller tatoverer den ene halvdelen av kroppen for å bedre representere gudens dualitet.

Divine Intercession (Guddommelig Inngripen)

Nethys er ofte upartisk overfor sine tilhengere og deres ønsker, så det er sjelden å oppnå en høy grad av gunst fra magiens gud. Imidlertid vil åpenbar forakt og undertrykkelse av magi sikkert vekke hans mishag.

Mindre Velsignelse: Nethys kaster en kraftig trylleformel for å hjelpe deg i nød. Én gang kaster Nethys en trylleformel som er 1 nivå høyere enn den høyeste nivåtrylleformelen du kan kaste. Hvis du ikke kan kaste trylleformler, kaster Nethys en 1. nivå trylleformel for å hjelpe deg.

Moderat Velsignelse: Nethys gir deg innsikt i magiens hemmeligheter. Legg til én trylleformel fra en annen magitradisjon på trylleformellisten din. Du må fortsatt lære den eller legge den til repertoaret ditt på vanlig måte.

Stor Velsignelse: Du blir gitt enestående magisk kunnskap og mestring. Hvis du er en forberedt tryllekunstner, kan du bytte ut en av de forberedte trylleformlene dine med en annen trylleformel du kunne ha forberedt i den plassen; hvis du er en spontan tryllekunstner, kan du bytte ut en av trylleformlene i repertoaret ditt med en annen trylleformel du kunne ha valgt for repertoaret ditt i stedet. Uansett tilfelle utfører du dette byttet ved å bruke en enkelt handling, som har egenskapen "konsentrer" (concentrate). (Hvis du ikke er en forberedt eller spontan tryllekunstner, vil ikke Nethys gi deg hans store velsignelse.)

Mindre Forbannelse: Hemmelighetene til magi blir mentalt belastende. Du er permanent stumpefisert 1.

Moderat Forbannelse: Din magi går i strid med seg selv som Nethys' duelerende halvdeler. Når du kaster en trylleformel, prøver du en flat sjekk mot DC 11. Ved mislykket forsøk, hvis trylleformelen din var skadelig, kaster du i stedet en gunstig trylleformel på samme nivå på dine tiltenkte mål, og hvis den var gunstig, kaster du i stedet en skadelig trylleformel på samme nivå på dine tiltenkte mål. Hvis trylleformelen hadde fordeler for noen mål og skadet andre, kaster du en trylleformel på samme nivå som bytter hvem som får fordeler (for eksempel å endre en helende trylleformel som skadet de udøde og helbredet de levende til en skade-trylleformel som helbredet de udøde og skadet de levende). Du mister fortsatt trylleformelsporet for trylleformelen du prøvde å kaste.

Stor Forbannelse: Nethys kutter forbindelsen din til magi. Du mister alle dine trylleformelsferdigheter og kan ikke oppnå noen fremtidig trylleformelskasting.

Devotee Benefits (Tilhengers Fordeler)

Areas of Concern: magic
Follower Alignments: NG, LN, N, CN, NE
Pantheons: Wards of the Pharaoh
Divine Ability: Wisdom or Intelligence
Divine Font: harm or heal
Divine Skill: Arcana
Favored Weapon: staff
Domains: destruction, knowledge, magic, protection
Alternate Domains: glyph
Cleric Spells: 1st: magic missile, 2nd: magic mouth, 3rd: levitate, 4th: blink, 5th: prying eye, 6th: wall of force, 7th: warp mind, 8th: maze, 9th: disjunction

Aforismer (Visdomsord)

Nethys' tilhengere foretrekker uttrykk som krever kunnskap om magi eller ordspill for å bli dekryptert. Her er to slike uttrykk:

Det som ikke er der, er: Dette uttrykket er like kryptisk som magiens gud selv, og de som forstår hensikten med det, gjentar det villig mens de søker ny kunnskap. Det betyr at bare fordi en idé eller enhet for øyeblikket ikke er forstått eller ikke eksisterer for øyeblikket, betyr det ikke at

den ikke kan forstås, og det inspirerer ofte jakten på forståelse. Det som ikke umiddelbart sees, kan fortsatt læres fra og avdekkes, ofte gir det ny innsikt.

Pek med fingeren til hans svidde svarte hånd: Denne referansen til Nethys' hånd, svidd svart av magi, har flere betydninger som blir tydelige når den oversettes til andre språk. På et grunnleggende nivå retter det tilhengerne mot en utfordring som lar dem lære, samtidig som det advarer om at utfordringen kan være destruktiv.