Pharasma

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

Ingen historiske opptegnelser, og ikke engang andre guder, kan huske en tid før Pharasma. Hennes trone ligger i en enorm, gotisk katedral plassert på den uendelige Spiren i sentrum av planene. Herfra ser hun både fremover og bakover i tid, observerer fødsler, liv og dødsfall for hver sjel, ettersom hun fungerer som den endelige dommeren for en sjels bestemmelse etter døden. Psykopompe-tjenere av Pharasma veileder og beskytter nylig døde sjeler langs Sjelselven til hennes rike, hvor hun dømmer hver sjel og sørger for at den sendes til riktig plan for sitt etterliv, i henhold til dens justering og dødelige handlinger. Selv om hun kan se alle mulige skjebner og kjenner skjebnen til hver enkelt, kan fri vilje og valg endre en sjels endelige bestemmelse, og hun legger stor vekt på individets handlinger og personlige valg. Derfor holder Pharasma tilbake sin endelige dom til en sjel står foran henne. Hennes profetier er kryptiske, og deres fulle betydninger blir sjelden avslørt før de forutsette hendelsene skjer.

Når Pharasma har dømt en sjel, kan den ikke lenger bringes tilbake fra de døde med dødelig magi som å vekke de døde eller å gjenopplive. Selv om det kan være innen Pharasma's makt å gjøre det, har hun aldri tilbakeholdt en sjel fra dens rette bestemmelse--ikke engang fra gudenes riker hun måtte mislike. Hun omfavner sin rolle med en upartisk verdighet som ofte får henne til å virke likegyldig eller uinteressert, men i sannhet forstår hun bare nødvendigheten av upartiskhet for å opprettholde livets syklus og balanse gjennom planene. Nesten alle andre guddommer viser

Pharasma stor ærbødighet, for hun er den eneste de stoler på for pålitelig å fordele sjeler til deres rette planer. Pharasma avskyr skapelsen av udøde og magi som fanger sjeler, og hindrer dem fra å komme til hennes rike for dom og forstyrrer balansen i sjelens syklus. Hun befaler sine tilhengere å ødelegge alle slike avskyelige vesener og frigjøre enhver bundet sjel. Pharasma blir vanligvis fremstilt som en høy, aske-farget kvinne med hvite øyne og vilt, flytende, hvitt hår, iført mørke kapper og holdende en timeglass fylt med rødt sand.



Lady of Graves

N goddess of birth, death, fate, prophecy, and time

Realm: Boneyard

Allies: Alseta, Tsukiyo

Enemies: Urgathoa

Temples: catacombs, cathedrals, cemeteries, hospitals, libraries, river islands

Worshippers: midwives, morticians, physicians, pregnant people, prophets, scholars, those close to death or engaging in deadly ventures

Sacred Animal: whip-poor-wills

Sacred Colors: blue and white

Edicts: strive to understand ancient prophecies, destroy undead, lay bodies to rest

Anathema: create undead, desecrate a corpse, rob a tomb

Mange frykter henne som en dødens skikkelse, klar til å ta deres sjeler ved slutten av deres dødelige eksistenser. Likevel tilber mange henne også som beskytter av fødsel og nye sjeler, en vis lærer og en helbreder. Disse tilhengerne kaller henne Sjelenes Mor, en tittel som reflekterer hennes beskyttende og veiledende natur. Pharasma's religiøse symbol viser en sølv- og blå spiralformet komet, som symboliserer den lyse og kronglete veien til hver sjels potensial.

Mens hennes troende ofte bærer svarte klær med lilla eller sølvkant under ritualer, liker de også å bruke strålende nyanser av sølv, blått og lilla i sine daglige liv og under hellige seremonier som feirer fødsel og liv. Jordmødre og leger bærer sølvreligiøse symboler av Pharasma på lange kjeder når de skal velsigne nyfødte barn eller si bønner over de døende. Lærde og orakler broderer Pharasma's spiral eller et timeglass for å representere deres tro på skjebne, profeti eller observasjon av tid. De som er hengivne til Pharasma er generelt forsiktige med å ta parti i politikk

eller konflikter. Prester av Pharasma blir ofte funnet mens de velsigner, helbreder og tar seg av de døde på rivaliserende sider i tvister, slag og til og med kriger med like stor effektivitet.

Steder for tilbedelse viet til Pharasma varierer fra enkle til prangende. Mausoleer og krypta inneholder vanligvis minst en symbolsk idol eller helligdom viet til Pharasma. Helligdommer til henne kan være så enkle som en utskåret stein på en elveisland eller innen en gravplass. Imidlertid er Pharasma's templer tårnhøye, gotiske katedraler dekorert med farget glass og utskårne statuer. Disse templene har vanligvis universiteter, sykehus og enorme biblioteker knyttet til seg over bakken, og store, dype katakomber intrikat dekorert med de dødes skjeletter under bakken. Velstående patroner og lærde betaler medlemsavgifter for å få tilgang til kunnskap og visdom innen hennes templer. Siden det å bli begravet i katakombene til Pharasma anses som en velsignelse, bidrar de også med store donasjoner for å sikre fremtredende steder for sine liks senere begravelse i kryptene, ofte i et forsøk på å oppnå gunst under Pharasma's dom av deres sjel i etterlivet. Det er ikke uvanlig at hele biblioteker eller eiendommer doneres til Pharasma's kirke fra de rike og mektige på deres dødsleie, bekymret for hvordan deres dødelige gjerninger vil reflektere på deres udødelige sjel.

Gudommelig Inngrep

De som forsøker å forhindre en sjel fra å nå etterlivet pådrar seg Pharasma's vrede, men de som bare sysler med ting som å forlenge livet eller gjenopplivning blir vanligvis oversett, ettersom døden til slutt kommer for alle.

Mindre velsignelse: Du får et øyeblikkelig, profetisk glimt av din skjebne. En gang får du en +2 statusbonus til en enkelt sjekk; du kan anvende denne bonusen etter at du har bestemt resultatet, og det kan potensielt endre graden av suksess.

Moderat velsignelse: Du får en større mestring over livs- og dødsenergiene. Dine angrep gjør 1 positiv skade mot udøde. Dine besvergelser som påfører positiv skade til udøde får en +1 statusbonus til skade per besvergelsesnivå, og dine besvergelser som helbreder de levende får en +1 statusbonus til de gjenopprettede treffpunktene per besvergelsesnivå.

Stor velsignelse: Pharasma holder deg i live for å oppfylle din skjebne. Spillmesteren velger i hemmelighet en skjebne som Pharasma vet at du må oppfylle. Inntil du har oppfylt denne skjebnen, hver gang du skulle dø, rammes du i stedet av en alvorlig, men ikke dødelig ulykke. Du bruker minst en hel dag på å komme deg, og du kan stå overfor permanente konsekvenser, men du dør ikke. Hvis du ville ha dødd minst én gang uten denne velsignelsen, vil du etter at din skjebne er fullført, trekke ut et siste sukk og så dø fredfullt.

Mindre forbannelse: Skremmende eller fristende visjoner av din endelige dom distraherer deg fra oppgaven som ligger foran deg. Du får en -2 statusstraff på initiativkast.

Moderat forbannelse: Skjebnen vender seg mot deg og avslører alvorlige varsler. Divinasjoner som augury kastet av deg eller som involverer deg, antyder alltid ulykke. En gang per dag, etter at du har forsøkt en sjekk, kan spillmesteren få resultatet av kastet til å bli en naturlig 1.

Stor forbannelse: Pharasma vil ditt livs og din slekts ende. Du blir ute av stand til å få barn (eller på annen måte reprodusere på noen måte, inkludert evner til å skape etterkommere) og er permanent dømt.

Devotee Benefits (Fordeler for tilbederene)

Areas of Concern: birth, death, fate, prophecy, and time
Follower Alignments: NG, LN, N
Pantheons: Gravelady's Guard
Divine Ability: Constitution or Wisdom
Divine Font: heal
Divine Sanctification can choose holy
Divine Skill: Medicine
Favored Weapon: dagger
Domains: death, fate, healing, knowledge
Alternate Domains: souls, time, vigil
Cleric Spells: 1st: *mindlink*, 3rd: *ghostly weapon*, 4th: *phantasmal killer*

Aphorisms (Visdomsord)

Pharasminene bruker et stort antall ritualer og symboler for sine mange seremonier. I tillegg til disse bruker de også mange uttrykk, inkludert følgende.

Alle som lever må møte hennes dom: Denne setningen brukes vanligvis når man må ta en skjebnesvanger beslutning eller når man advarer noen om deres dårlige oppførsel.

Ikke dette året, ikke ennå: En kort bønn til dødens gudinne, som ber om å utsette det uunngåelige slik at taleren kan oppnå mer i livet sitt.

Pharasma's sand holder seg i bevegelse: Denne setningen, som refererer til tiden som kontinuerlig strømmer gjennom Pharasma's timeglass, blir ofte uttalt når noen bruker for lang tid eller når man må vente lenge.

Fruen skal bevare det: En høytidelig ed om å holde en hemmelighet ved å sverge at bare Pharasma skal høre den fra den som betror seg (og bare da etter døden).