

Read me

Данный файл содержит общую информацию о жречестве как части общества. Конкретные специфические аспекты, связанные с верованиями, будут находится в документах цивилизаций, а также будут доступны в энциклопедии мира после распределения игроков. Богов и богинь, которым вы служите, вы сможете узнать только после распределения по цивилизациям. Доступные цвета для жрецов: фиолетовый, синий и зеленый, также разрешены красный и оранжевый, но в таком случае с высокой вероятностью у вас может быть мало лора). Оракулами и гадалками могут быть только НПС, для игроков данный тип персонажей недоступен (но никто не запрещает вам лорно врать).

Жрецы

Большая часть людей, относящихся к жречеству, является стандартными священнослужителями, в обязанности которых входят проведение ритуалов, общение с богами, поддержание храмов и миссионерская деятельность. Профессия является не только общественно важной, но и крайне уважаемой. В некоторых случаях высокопоставленные жрецы могут влиять на политические решения и накладывать вето даже на решения монархов. Происхождение жреца как правило не играет роли после освоения профессии, но может быть препятствием в начале пути, когда из кандидатов обычно отбирают детей из жреческих семей.

При освоении профессии человек выбирает бога, к которому чувствует наибольшее родство или бога-покровителя, если был благословлён. Как правило жреческому делу начинают учиться с 15-17 лет или позже. После праведного служения богу в течение трех лет глаза и волосы постепенно меняют цвет на символичный для этого бога. В зависимости от верований жрецы носят определенную одежду и/или наносят на кожу цветные татуировки.

У азалийского жречества имеются цветные одеяния, они отличаются почти полным отсутствием украшений, простотой кроя одежды и символики. Жрецы имеют татуировки в виде выющихся и прямых пересекающихся линий на теле, круго- или ромбообразных незакрашенных фигур на обратных сторонах ладоней, часто имеются татуировки на лице сбоку, где могут быть спускающиеся вниз надписи, например, $\iota\epsilon\rho\epsilon\iota\alpha\tau\eta\varsigma\alpha\nu\alpha\theta\acute{\epsilon}\alpha\varsigma$ (буквально «жрица Анатеи»). Надписи всегда написаны на общем калитарском.

У дранайских жрецов цветные одеяния отличаются наличием украшений с драгоценными или полудрагоценными камнями в цвет бога покровителя, сложностью кроя одежды и символикой, смешивающей общий калитарский и драйнарский языки. Татуировки на лице и обратных сторонах ладоней идентичны азалийским, но чаще всего выполнены на общем драйнарском, татуировки на теле обычно отсутствуют.

У калитарцев одеяния жречества, сильно отличаются от аналогов у других народов. Они всегда выполнены из ярких тканей в цвет бога покровителя со сложным узором или орнаментом, почти всегда изображающим растения, животных, стихию или абстракцию на тему мифологии. Такую одежду носят не всегда, а только во время работы, в обычное время жрецы одеваются как все вокруг. Жреца не всегда можно узнать по цветным волосам, так как их могут перекрашивать в черный, узнать такого человека можно только по глазам. Татуировок на лице и обратных сторонах ладоней нет, что идет в разрез с традициями других народов.

Странствующие жрецы

Помимо стандартных жрецов, живущих в храмах или работающих там, существуют кочующие священнослужители. Такие жрецы отличаются не только обычной одеждой, почти не отличающейся от оной у простых людей, но и своим значением. Такие служители веры занимаются миссионерской деятельностью в дальних землях, часто знают несколько языков и что наиболее примечательно довольно хорошо разбираются в медицине и снятии проклятий. Как правило, только такие жрецы способны снять сильные чары, наложенные другими жрецами или даже изредка божествами.

Жреческие саны

Среди обычных жрецов существует иерархия, которая часто отличается от города к городу, но обычно представляет из себя три ступени: Найос, Канейос и Трейос для Натроксийских, а также Тарсейских верований, и Нуо, Архо и Катархо для Старых. Первая ступень занимается молодыми жрецами, ещё не закончившими обучение, на второй находятся все жрецы, закончившие обучение, но не входящие в совет жреческих старейшин города (или региона), высшую ступень занимают наиболее отличившиеся и уважаемые жрецы, управляющие храмами и занимающиеся религиозной политикой.

Особняком от обычной иерархии стоят высшие жрецы богов. У каждой богини имеется четыре высшие жрицы, которые со временем начинают внешне походить на более молодую версию богини. Их выбирает сама богиня сроком на век. Пока жрица не складывает полномочия она не стареет, поэтому такие женщины живут в среднем около ста восьмидесяти лет. У богов все обстоит также, но высшие жрецы – мужчины и их только двое.

Оракулы и гадалки

В Аккаде не редки случаи, когда выходцы из родовитых жреческих семей имеют способности к прорицанию. Обычно это касается только очень крупных событий, связанных с религией или катастрофами, и проявляется крайне редко. Обычные оракулы могут иметь любую внешность, но те, кому достался по-настоящему сильный дар имеют серебряные волосы и изредка могут иметь необычную радужку глаз, например, с рисунком, напоминающим восьмиконечную звезду со зрачком по центру.

Трактовать пророчества можно как интуитивно, так и используя Миленорские свитки. В древности оракулы могли довольно точно предсказывать некоторые события, например, время наступления весны (не календарной, а погодной) или оставшееся время жизни, отведенное проклятому человеку. На данный момент эти знания утрачены, так как большая часть оракулов и информации о них во время Рока находилась в Небесном Доме, который считался наиважнейшим центром для этого вида жречества.

Жреческие кланы

Для натроксийских и тарсейских верований характерны потомственные жреческие традиции, представленные огромными семейными кланами. Принадлежность к клану обычно не сопровождается внешними атрибутами и не является обязательной. Главные плюсы нахождения в клане – это упрощенный доступ к жреческому образованию и библиотекам, а также возможность прошения средств на религиозные нужды. Сами кланы берут деньги из пожертвований прихожан и богатых покровителей.

Налактар – крупный натроксийский жреческий клан без явной специализации. Название происходит от имени горного массива в центре Тилариса. Время основания неизвестно, существовал до Рока. Большая часть современного клана находится в Митрасии и Анандаксисе. Жрецы клана известны тем, что проникли во все высшие круги Митрасии и часто принимают решения от имени дома Элисинов. Существует легенда, что клан появился во времена Калитарской экспансии и его родина – Алорас.

Кранактар – небольшой натроксийский жреческий клан с явной специализацией на прорицание и летописное дело. Время основания неизвестно, существовал задолго до Рока. Название происходит от имени горного массива на севере Аквитариса, где находилось небольшое, но легендарное поселение клана под названием Небесный Дом. Большинство потомственных оракулов и гадалок выходцы именно из этого сообщества или

имеют с ним родственные связи. Именно старейшины Кранактара были придворными жрецами в Азалийской Империи и именно жрецы из Небесного Дома приносили пророчества о темных временах ко двору монарха в черных одеяниях. Хотя большая часть жрецов клана и не имеет способностей к прорицанию, все они знают, как трактовать пророчества. Представители клана обязаны знать пять и более языков, а также уметь писать драйнаским и азалийским алфавитами. На данный момент члены клана сильно рассредоточены по миру и ведут полукочевой образ жизни.

Наритэ – крупный тарсейский жреческий клан, большая часть которого проживает в Невуларской Республике. Название клана скорее всего связано с островом Нарита, откуда было большинство первых жрецов клана. Наритэ не имеет четкой специализации и по большей части воспитывает обычных жрецов, хотя в клане есть и оракулы. Создан Анитарой Адериийской – потомственной жрицей, в детстве бежавшей из Азалии прямо перед Роком.

По легенде за три дня до Рока бабушка Анитары увидела восемь жрецов в черном, идущих во дворец. Это было страшное знамение, так как они были посланниками от оракулов и их количество говорило о масштабе грядущего бедствия. Насколько известно современному жречеству до этого даже перед самыми страшными войнами приходило не более четырех. Бабушка Анитары страшно испугалась, что было ей несвойственно, так как во время войны с дранайцами она встала перед войнами, что желали ограбить её храм и не пропустила их даже под угрозой смерти. Жрица посадила внучку со всеми семейными ценностями на корабль, который уходил в тот же день. Старая жрица не могла бросить храм из чувства долга, поэтому обрекла себя на героическую смерть. Ее самопожертвование ради веры крайне почитается, некоторые представители клана даже возносят ей молитвы.

Ритуалы

Молитвы

Взаимодействия с богами обычно происходят через молитвы. Они могут быть как устными, так и письменными. Часто во время молитвы приносится жертва, как правило, еда растительного происхождения, изредка мясо или предметы искусства (обычно деревянные статуэтки). Молитвы произносятся либо в храме, либо у алтаря соответствующего бога, в случае, если они письменные, то бумага/пергамент, как правило, сжигается. Не существует каноничных текстов или требований к рифме и стилю, но обязательно упоминается имя божества и используется уважительный тон.

Жертвоприношения

Дары богам занимают важную роль во всех верованиях и часто приносятся во время праздников и ритуалов. Важным является то, что для них существуют определенные требования. Некоторые из них интуитивны, например, ценность дара должна соответствовать просимому; другие необходимо знать, например, ритуалы, связанные с прошением погодных условий, урожаем, прощением богами и другими глобальными вещами должны проводиться в священных местах. В случае проведения крупных ритуалов разводится большой костер, вокруг которого водят ритуальные хороводы.

Для жертвоприношений существует несколько табу. Человеческие жертвы строго запрещены под угрозой вечного божественного проклятия, хотя очень редко бывают исключения, когда жертва идет на это добровольно и делает это ради других. Также полностью запрещено совершение жертвоприношений на погребальных территориях и в проклятых местах, которые в основном представлены брошенными во время Рока городами.

Проклятия и порчи

Одной из важных функций жрецов является обеспечение божественной помощи простым людям при проклятиях и порче. Как и в большинстве ритуалов, жрецы обращают молитву к богам и приносят жертвы. В таком случае в качестве жертвы приносятся деревянные статуэтки или ценные ткани, которые отождествляются с проклятыми людьми или местами. Их функция заключается в принятии проклятия или порчи на себя, прежде чем быть уничтоженными огнем. Ритуалы по снятию проклятий проводятся только на закате при полной Луне в священных местах.

В некоторых случаях жрецы могут сами накладывать проклятия. Как правило, это мало кому удастся в связи с множеством требований, которые включают: одобрение или безразличие богов, принесение в жертву животного

путем сожжения заживо, использование сильного магического артефакта, проведение в месте, имеющем религиозное, но не священное значение, и другие.

Свадьбы

Ни один брак не может быть заключен без жрецов, при чем союз становится признанным только с двойного согласия жреца. Сначала пара приходит в храм и просит разрешение на брак, в случае положительного ответа назначается дата венчания (обычно через три дня). Все эти три дня жрец проводит с будущими молодоженами и следит за их жизнью. Обряд венчания начинается с того, что жрец говорит речь, в которой одобряет или запрещает брак (несмотря на то, что запрет возможен, происходит он крайне редко). Далее происходит церемония сплетения душ, во время которой пара меняется тканевыми ленточками, которые завязываются на запястьях. Жрец приносит ленту символьного цвета бога, которому служит, и связывает левые руки брачующихся на время их клятв. Обряд завершается словами жреца: «именем богов признаю этот брак». Празднование свадьбы обычно начинается через две недели.

Похороны

Несмотря на разницу в вероисповеданиях погребение и связанные с ним обряды скорее зависят от местных традиций и доступности материалов, нежели от религиозных представлений. Общими являются обязательные молитвы жрецов, жертвы богам, представленные растительной пищей, а также четыре золотые, либо медные монеты, которые кладут на сердце. Они символизируют его четырехчастность.

Наиболее популярным методом похорон является стандартное погребение в землю. Тело может быть похоронено как в гробу или саркофаге, так и без них. В случае наличия большого количества древесины или доступных горючих материалов практикуется сожжение на погребальном костре. У некоторых народов есть специфические способы дальнейшего взаимодействия с прахом. Калитарцы обычно развеивают его над водоемом или в горах. Акресийцы и азалийцы, пришедшие с Эвдемонии, практикуют закапывание праха в землю с посадкой поверх могилы погребального дерева, обычно дуба или сосны. У знати всех народов популярно создание склепов и гробниц, обычно представляющих небольшие подземные комнаты с саркофагом. Также возможны комбинированные способы погребения, например, семейные или городские гробницы с прахом усопших.

Реликвии и артефакты

Миленорские свитки

Реликвии для объяснения видений, представляющие из себя куски бумаги или пергамента, освященные в храмах Миленоры и содержащие символы или текстовые надписи, расположенные по кругу или в несколько кругов. Могут быть использованы только людьми, имеющими способности к предсказаниям или вещим снам. Перед использованием приносится жертва, как правило, еда растительного происхождения. После этого на закате произносятся краткая молитва Миленоре и рассказывается контекст видения, далее задается вопрос о значении увиденного. Символы или слова, которые связаны с ответом богини, вызывают ощущение значимости у оракула. Трактовка часто очень отличается среди жрецов. В крайне редких случаях ответ ясный и вокруг жреца могут происходить явления, трактуемые как знаки божественного взора.

Книга, дающая ответ

Легендарный утраченный артефакт неизвестного происхождения. Возможно, был создан Наматейей или Митриксисом во время божественных войн. Упоминается во многих документах, поэтому его существование почти не подвергается сомнению. А вот значение и функционал остаются спорными. По словам древних жрецов в книге либо содержатся важные знания о происхождении богов, либо ответы на смысл жизни и знания об обретении бессмертия.

СВЯТЫНИ

Небесный Дом

На Аквитарисе в горах Кранактар до Рока находилось небольшое поселение, оракулов и жрецов, которое было центром изучения прорицания. Данное место было закрыто для посторонних и строго охранялось армией Азалийской Империи. Именно здесь появился клан Кранактар, названный по имени горного массива. Точных сведений об этом месте почти не сохранилось, но считается, что где-то в Небесном Доме всё ещё лежат свитки содержащие бесценные знания и древние пророчества, которым ещё только суждено сбыться.

Белая Крепость

На севере Аквитариса стоит крепость, построенная ещё во времена свободной Райтеры. Она была построена из прекрасного белого камня, что слагает горы вокруг. Никто не мог взять эту твердыню, даже когда Райтера была поглощена Азалийской Империей, крепость сдали без боя лишь потому, что пришел приказ от бывших владык. Но однажды, во время Второй Драйнарско-Азалийской Войны, армия азалийцев ушла защищать Адерию и в крепости осталось лишь восемьдесят человек. Подступившая через несколько дней армия драйнарцев начала осаду и штурм. Пусть твердыня и была неприступна в иные разы, но, когда не было даже людей, способных просто сбросить взбирающихся врагов, падение было неизбежно. Оставленный за временного главу Трайнис из дома Лаграйев принял единственное доступное для него решение. Он взмолился богине Картее и попросил помощи. У него не было ничего, что могло послужить жертвой, и он выбрал жертвой себя, к нему присоединились его сыновья и жена. Перед входом в башню был сложен хворост и дрова, когда огонь разгорелся, семья зашла в него за руки. Пусть боги и не одобряют человеческие жертвы, Картея ответила. Прекрасные белые стены крепости стали горячими как пламя, прикосновение к ним было адской пыткой. Враги с криками падали со стен и в ужасе бежали, они видели, что стены стали красными как раскаленное железо, но крепость не горела. Они поняли, что это вмешательство богов и надо отступить. Когда наступило следующее утро, стены вновь стали холодными, никто из защитников крепости не пострадал, но твердыня больше не была белой, она стала серой как обычный камень. Жрецы говорят, что это сама Картея решила показать скорбь по своим истинно верующим и место теперь священо.

Ведьмины круги (Божественные кольца)

По всем срединным землям разбросаны почти идентичные мегалитические сооружения. Их часто называют ведьмиными кругами или божественными кольцами. Описываются как идеальный круг, образованный 24 камнями, часто вид камня не соответствует региональному. Издревле использовались жрецами и оракулами для проведения церемоний и жертвоприношений, в ходе которых по центру разжигался огромный костер. Найдены на Драйнарах, Калитаре, в Эвнойе и Эвдемонии. Имеются неподтвержденные сведения о наличии подобной структуры в землях Талианы в Дасейе.

До Рока при входе в круг человек чувствовал чужое невраждебное успокаивающее присутствие или наличие силы, заставляющей покинуть круг. Исследователи, бывавшие у мегалитов после ослабления проклятия Рока не описывали ничего подобного.

Кто и когда построил эти сооружения доподлинно неизвестно, но существует две версии:

1) **Калитарская.** В документах Великих городов Калитара упоминания о ведьминых кругах встречаются регулярно во все известные периоды истории и не существует никаких признаков их стройки или новизны. Учитывая то, что Калитар — это первые земли, освобожденные от Латтаров, и самые старые письменные источники известны именно оттуда, можно предположить, что сооружения были построены еще до божественных войн в эпоху страха. Возможно, они изначально играли роль жертвенных мест или просто святынь, как и веками позже.

2) **Дранайская.** В легендах дранайских народов упоминаются каменные круги Крастейдеса, символизирующие солнце. Количество камней в них равно 24 и соответствует количеству убитых им Латтаров во время божественных войн. Исходя из вышесказанного можно предположить, что сооружения были построены в период после божественных войн, но до распространения письменности.