
Kult Perantia ventris et gulae

Pochodzenie kultu

Klasa pracująca. Ludzie, którzy zajmują średni szczebel w kopcu Dexamytrex. Kopiści, skrybowie, księgowi. Koszmarnie długie kolejki petentów i nieskończona władza związana z biurokracją. Imperium gnije od środka, a zarazem utrzymuje się na swych glinianych nogach tylko dzięki pracy miliardów pracowników administracyjnych.

Idea kultu

Ułuda wielkości i wspaniałości przedstawione jako wielkie obżarstwo i oddawanie się cielesnym uciechom na tajnych wiecach.

Przywódca

Xawier Grunbault. Starszy nadzorca skrybów. Zamknięty za ciężkimi wrotami trzyma pod sobą setki pracowników oddanych jednej wizji – posłuszeństwa i ślepego oddania. Żyją w nadziei na poznanie i rozkoszowanie się wizjami i wiedzą niedostępną szarej masie pod nimi.

Typ przywódcy

Xawier jest nieuchwytny, stworzył prywatną armię, która go skutecznie chroni. Choć na żadnym dokumencie nie widnieje jego podpis; to on decyduje kto i kiedy zostanie oclony, otrzyma przepustkę lub kiedy zostanie wysłana każda skrzynia z bronią.

Uzbrojenie

Bronią tego kultu jest władza administracyjna oraz zbieranie przez Xawiera „zagubionych” transportów broni i amunicji z wojskowych magazynów i transporterów.

Znak przynależności

Ukryty znak + własny kod/język.

Ich znakiem jest gałązka lawendy wyszyta na lewym mankiecie od spodniej strony. By móc się porozumieć należy najpierw znać hasło i odzew.

Urok kultu

Władza – układ hierarchiczny.

Szczeble hierarchii w tej grupie są bardzo jasne. Możliwość awansu jest związana wyłącznie z pozyskaniem nowego lepszego stanowiska pracy administracyjnej.

Rytuał i obrządek

Plugawa komunia – spożywanie xenos.

Xawier przez współpracę i kontakty handlowe związane z powszechnym łapówkarstwem pozyskuje ciała obcych xenos, które następnie, poddane odpowiedniej oprawie kulinarnej, zostają podawane do spożycia członkom kultu. Po spożyciu zwłok eldarów, tau i tyranidów cała grupa oddaje się wzajemnym uciechom cielesnym. Wszystkiemu towarzyszą znaczne ilości narkotyków.

Ignem colunt primitiua – Kult Pierwotnego Ognia

Pochodzenie kultu

Planeta skolonizowana przez Imperium, a która jednocześnie nie została dokładnie oczyszczona z osób wierzących w swą dawną wiarę z czasów przedimperialnych. Wiele wieków temu ludziom udało się schronić, ukryć szczątki zapisków dawnych wierzeń, które przetrwały i wypłynęły na powierzchnię, gdy ci, niszczeni chciwością Imperium, marnowali życia i zdrowie w najciemniejszych częściach Kopców na planetach systemu Praxia, które niegdyś były częścią współpracującego królestwa.

Teraz pragną powrócić do komfortu dawnej wiary, na którą nawraca się coraz więcej osób.

Idea kultu

Wyznawcy uważają, że ich planeta i system były błogosławione przez dawne bóstwa, dzięki czemu ich życie było, mimo iż proste, to przyjemniejsze. To Imperium przywiodło wojnę i rozpacz na ich świętą ziemię.

Przywódca

Kultowi brakuje centralnej władzy, co jest też powodem, dlaczego nie został w całości wyeliminowany. Podzielony na wiele klanów, które posiadają swych przywódców, mógł przetrwać czystki. Klany są też tak rozrzucone, iż namierzenie ich graniczy z cudem.

Typ przywódcy

Często przywódcami komórek zostają militaryści, osoby znające się choć trochę na dowodzeniu lub walce. Jest to często trudne, zwłaszcza gdy szukasz wśród osób pochodzących z gangów i niemających pojęcia o dowodzeniu. Jak na razie u władzy znalazły się osoby, które poprzez szkolenie do Planetarnych Sił Obrony zyskały takową wiedzę, a nie chciały oddać swego życia dla Gwardii, brnąć przez błoto gdzieś w kosmosie, zamiast walczyć o swą rodzimą planetę.

Uzbrojenie

Pierwszą z broni oraz tarczą kultu jest publika. Działający w dobrej wierze, by polepszyć warunki życia, ludzie częściowo rozumieją niezadowolenie tych osób i członków ich kultu. Inną bronią, o czym wie niewielu, są amulety, które noszą starsi rangą wyznawcy bądź przywódcy komórek, a które posiadają spaczoną energię ich dawnego bóstwa, które wspiera ich w walce.

Znak przynależności

Jednym ze znaków przynależności jest żółto-niebieska opaska noszona na ramieniu bądź przedramieniu.

Kultyści faworyzują konkretne wykonanie sprzętu, którym się posługują. Czy to z powodu wygody, czy preferencji – niewiadomo.

Urok kultu

Wiara przodków pozostała silna na planecie, trwając w ukryciu przed Imperium aż rozkwitła na nowo, wybijając się na żyznym gruncie. Imperium bowiem miało w zwyczaju wykorzystywać mieszkańców ku dobru ogółu, na czym jednak cierpiało dobro jednostki traktowanej jako liczby i numerki w statystyce.

Rytuał i obrządek

Głównym obrządkiem są jednak masowe zebrania, msze – jak niektórzy by to nazwali. Na tych zebraniach otwarcie jest okazywane wyznanie i wsparcie wobec kultu i jego celu. Liderzy ukrywają twarze za maskami w celach utrudnienia identyfikacji.

Wędrowcy ciemności

Pochodzenie kultu

Kult, który rozrósł się na żyznej glebie pielęgnowany przez ludzi wykształconych i dobrze wiedzących co robią. Tak bowiem kleryk i kapłan świętego kościoła imperialnego nawracał wierzących. Wypaczał nauki oraz stopniowo, przez lata, odciągał coraz więcej wiernych od Imperatora, zupełnie bez ich wiedzy. Niechętny do otwartej wrogości nie wywołał jeszcze tak bliskich herezji wydarzeń, by zwrócić uwagę na siebie i jego rodzimą planetę Koralię.

Idee kultu

Zmęczona płaceniem podatków społeczność – w postaci surowców jak i ludności – rozważa odłączenie się od Imperium, jednak nie są jeszcze gotowi. Zbierają więc siłę i umacniają pozycję, by może ci, którzy przyjdą po nich, uwolnili się spod jarzma.

Przywódca

Mathias Robert Korde był osobą, która została oświecona i doznała prawdziwego zrozumienia świętych tekstów. Zrozumiał, iż wiele z nich to kłamstwo, ponieważ, jak bogowie mu powiedzieli, księga była fałszywa. Ta rewelacja wpędziła go w depresję i gdy sięgnął dna, zwrócił się ku obcym bogom, by poznać prawdę. Po czasie oddał się im w całości.

Typ przywódcy

Jako osoba publiczna ukrywa swą tajną działalność, nie zdradzając się nawet najbliższym współpracownikom. Włada kultem zza kulis niczym szara eminencja.

Uzbrojenie

Ekstensywne modyfikacje ciała i kontrolowane mutacje są główną bronią kultu. Tak jak i mutanci żyjący w głębinach i najniższych poziomach Kopca. Często ukrywają te zmiany przed ludźmi choć uważają je za znak przychylności bogów.

Znak przynależności

Naznaczenie cielesne. Istnieje jeden typ mutacji, który pod kontrolą odznacza się na ciele, jednocześnie nie zdradzając obdarzonego przed innymi. Objawia się zmutowaną tkanką na piersi.

Urok kultu

Osoby nakłonione do przystąpienia do kultu, często uważają, iż nie jest to dla nich, ponieważ w parze z przynależnością idą mutacje. Niestety nie każdy chce się na nie zgodzić, bo nie wyobraża sobie ukrywania ich przed rodziną i znajomymi. Wtedy też do gry wchodzi pogrożki oraz przymusowe oddanie takiej osoby do rytuału mutacji. Bowiem potem... nie ma już wyjścia.

Rytuał i obrządek

Zjadanie ciał xenos i poległych braci, żeby przyjąć pełnię błogosławieństw i przejąć moc poprzedników.

Kult Większego Dobra

Pochodzenie kultu

Federacja kupiecka - ród Trittico wysłała swoją flotę na najdalej wysunięte placówki w nadziei na pierwszeństwo w znaleziskach wśród jeszcze nie skolonizowanych granicznych i dzikich światów. Najrzadsze, a co za tym idzie najdroższe artefakty, tylko czekają na to, by zostały zebrane.

Idea kultu

Korelacja z Tau - na kilku światach w systemie Diamos nawiązano kontakt z ludnością wyposażoną w nieznaną i zarazem nowoczesną technologię. To zwróciło uwagę głów rodu i powoli zacieśniły się kontakty z pokojowymi i chętnymi do handlu xenos.

Przywódcą

Autorytet kultu Większego Dobra - Głowa rodu Trittico, Garwax, poznawał „błękitnych ludzi” i z każdym dniem był bardziej przekonany o słusznej idei Większego Dobra. Sam stał się orędownikiem tych nauk i w tajemnicy niósł to orędzie głębiej w światy Imperium.

Typ przywódcy

Enigma - Garwax przemierza pustkę kosmosu na swoim statku flagowym „Wartix”. Od dawna nikt nie spotkał go osobiście. Ostatni wpis w jego notatniku mówi o umówionym spotkaniu z wielkim liderem Większego Dobra na granicznej planecie FCV-G5 w systemie Diamos.

Uzbrojenie

Zaawansowana technologia - członkowie rodu, ich pracownicy oraz niektóre statki są wyposażeni w broń i technologię xenos.

Znak przynależności

Ukryty znak - heraldyka rodu Trittico została tak zmieniona, by pozostał jej ogólny zarys, który widnieje w pieczęci, lecz jeden fragment został zmodyfikowany na tyle, by każdy, kto spotkał się z Tau, rozpoznał go bez problemu.

Uroki kultu

Połączenie technologii Imperium wraz z elementami technologii xenos pozwala statkom handlowym na lepsze osiągi. Broń okazuje się skuteczniejsza od przestarzałych karabinów laserowych. Te i inne przewagi pozwalają na bardziej efektywne kontakty z innymi planetami oraz wpływają na negocjacje handlowe z pozostałymi rodami.

Rytuały i obrzędy

Pośród załogantów znajdują się Trzymający Słowo. Są to oficerowie odpowiedzialni za szerzenie wiedzy i wiary na temat Większego Dobra. Co kilka dni załoga spotyka się na ceremoniach Lepszego Słowa, by słuchać i rozważać teksty przekazane przez xenos.

Kolektyw Niebogów

Pochodzenie kultu

Kolektyw pracowniczy, robotnicy, którzy są siłą napędową całego Imperium. Ci, którzy na swoich barkach utrzymują wielkie armie i liczną arystokrację. Pozbawieni praw i wygod; harują, by móc utrzymać swój świat nad powierzchnią anarchii i zagłady.

Idea kultu

Pośród setek milionów wyrobników znajdują się naznaczeni, wyjątkowi, uzdolnieni. Naznaczeni, najpewniej przez samego boskiego Imperatora, namiastką jego mocy. Zaledwie garstka może wiedzieć, z czym mają do czynienia. Dla pozostałych to czyniący, magowie, cudotwórcy. Dla innych to dzicy psionicy niosący skrajne niebezpieczeństwo na świat materialny.

Przywódca

Demagog, lider, guru. On ma wiele imion i pod wieloma nazwami można go szukać. Lecz by do niego dotrzeć, należy zejść tam, gdzie słońce nigdy nie dotrze, gdzie żywność jest wypompowywana z brudnych rur prowadzących z Czyścica. Tam, gdzie uruchomione zasilanie jest traktowane jako wydarzenie. Tam wskażą ci drogę do Silosa Mnicha, w którym ukryty jest Ojciec Niebogów.

Typ przywódcy

Charyzmatyczny Mnich przywołuje do siebie wiernych jego idei. Idei wyższości nad Ludźmi Od Światła. Jego celem jest zebranie armii Niebogów, którzy wedle jego legendy mają wyzwolić z ciemności Ludzi Spod Świata.

Uzbrojenie

Fabryki, hale produkcyjne, nieskończone ilości magazynów pełnych najróżniejszych specyfików, chemicznych związków, prochów i narzędzi. To wszystko służy produkcji Ludziom Od Światła. Dziesiątki wypadków i zniszczeń, które były spowodowane brakiem ostrożności, nauczyły Ludzi Spod Świata produkować broń, która wybucha. Ukryte magazyny stają się pełne butelek, puszek i beczek, które tylko czekają, aby zdetonować.

Znak przynależności

Umówiony znak wytwórcy, pieczęć z lokalnego materiału.

Uroki kultu

Kult Ojca Niebogów dotyczy całej rzeszy ludzi pracujących w podziemnych halach produkcyjnych. Poszukuje się Niebogów i zaprowadza do Silosa Mnicha, gdzie pobierają nauki, by móc dokonać wyjścia z ciemności, by móc poczuć prawdziwe słońce, prawdziwy wiatr i prawdziwe jedzenie.

Rytuały i obrzędy

Ci spośród Niebogów, którzy nie podołali lub kłamali na temat swej wyjątkowości zostają składani w krwawej ofierze temu Który Wie i Zna.

Niszczycielskie potęgi

Tzeenth, Ten Który Wie i Zna, objawia się Mnichowi, niosąc mu słowo oraz instrukcje, jak zniszczyć jeden z kluczowych światów produkujących czołgi oraz części dla Gwardii Imperialnej.

Kult Wewnętrznego Ognia

Pochodzenie kultu

Wojownicy, żołnierze – zarówno szeregowi, jak i oficerowie – którzy zmęczeni sztywną hierarchią i okrucieństwem wojny szukają braterstwa na polach niekończących się wojen.

Idea kultu

W Łóżach Wojowników wszyscy są równi, nikt nie obnosi się ze stopniem wojskowym. Zacieśniając więzi na podstawowym, ludzkim poziomie wojownicy mają do siebie większe zaufanie, zyskują dodatkową motywację do walki i, co najważniejsze, zachowują człowieczeństwo w obliczu okropieństw, jakie niesie galaktyka.

Przywódca

Każda Łoża ma przywódcę, który pełni w niej rolę sędziego i ostatecznego arbitra, który rozwiązuje konflikty pomiędzy członkami bractwa.

Typ przywódcy

Mimo atmosfery przyjaźni i wzajemnego szacunku nie sposób uniknąć konfliktu wśród tylu różnych osobistości. Dlatego Mistrzowie Łoży zawsze są twardymi i brutalnymi przywódcami, którzy rządzą twardą ręką. Są to też atuty, które pozwalają utrzymać organizację w porządku i ukryciu.

Uzbrojenie

Członkowie Łoży lubują się w kunsztownym rzemiośle, gdyż wierzą, że bez piękna dusza wojownika umiera.

Znak przynależności

Medaliony z głową wilka

Uroki kultu

Przyjemności. Każde zwycięstwo lub ważne wydarzenie jest hucznie obchodzone. Na takich zabawach nie brak alkoholu i innych używek.

Rytuały kultu

Tylko Mistrz Łoży i jego wewnętrzny krąg wiedzą, że to wszystko ma cel. Braterstwo, wspólne zabawy i nić porozumienia to odzwierciedlenie zamysłu Imperatora, który w taki sposób stworzył Legiony Astartes. Łoże zbierają skrawki dawnych historii, aby móc naśladować tych idealnych wojowników Boga-Imperatora.

Komu oddaje cześć?

Według nich Imperatorowi, ale nie wiedzą, że tak naprawdę Chaosowi, który w zwodniczy sposób wiedzie ich tą samą ścieżką, którą podążało dziewięć straconych Legionów z czasów Wielkiej Herezji.