



Przykazania Matki



Brzoza

Od zarania dziejów ludzie obserwowali zmiany pór roku, cykl życia i śmierci. Wiedzieli, że za tymi rzeczami stoi coś więcej, coś większego, siła która napędza ten świat. Nie jest wiadome kiedy ludzie czy elfy po raz pierwszy porozumieli się z Eą i kiedy ona przekazała im swe Prawa, czy wiedzę na temat magii. Nie jest nawet pewne, że to ona nauczyła ludzi czarować. Pewne jest jednak, że kult Matki Natury jest tak stary jak sama ludzkość i mimo upływu lat nie traci na sile czy znaczeniu.

Druidzi, tacy jak Ty, to Słudzy Matki, strażnicy Praw Ei i Harmonii Żywiółów. Nie myśl sobie jednak, że druid to stary dziad w lesie, który swoim kosturem odstrasza ludzi od świętych paprotek. Nie. Ścieżka druida jest znacznie bardziej zawila i usłana cierniami niż może się komukolwiek wydawać. Ea wcale nie jest dobrotliwą matką i uzdrowicielką jaką malują ją zwykli ludzie. Natura to żywioł, przetrwanie najsilniejszych i wieczna walka. Tak samo druidzi nieustannie walczą by zachować świat w równowadze i nie dopuścić do przebudzenia starożytnych horrorów. Większość ludzi jednak nigdy się tego nie dowie. Dla nich druidzi to podróżnicy, uzdrowiciele, potężni magowie i okazjonalni dziwacy. I niechże tak będzie, gdyż rola ta służyła nam przez tysiące lat i posłuży przez kolejne.

Druidyzm można spotkać w zasadzie we wszystkich częściach świata. Koweny istnieją we wszystkich ludzkich państwach, za wyjątkiem samnijskiego stepu, gdzie nie ma wielkich lasów, a prym wiodą szamani, oraz Imperium Qa, gdzie podobnie dominują szamani i kapłani Opiekunów. Nawet zniszczona wojną Styria wciąż ma kilka nielicznych kowenów. Wśród elfów kult Ei zaczyna dopiero odżywać po stuleciach nieobecności. Najprężniej zaś rozwija się w Cesarstwie Świtu, gdzie uciekła dawna kasta Tavanien'yaro, która dziś służy Ei. Mimo to świątynie Matki można znaleźć także w Talsoi. Laro tak jak Samnia nie mają wielkich lasów, a Aenthil z rozmysłem pozbyło się tavanien i obecnie nic nie wróży by kult Ei miał tam prędko zagościć. Kowenów nie uświadczysz też wśród ras podziemia, po za jednym, jedynym kowenem który istnieje w mrokach podziemnego świata.

Niezależnie jednak gdzie znajduje się kowen, czy świątynia tavanien ich misja pozostaje taka sama. Dbać o Harmonię Żywiółów we wszelkie możliwe i konieczne sposoby. Zadanie to rzadko kiedy jest łatwe, a często stoi w sprzeczności z celami pozostałej części społeczeństwa. To sprawia, że często druidów wita się z mieszanymi uczuciami. Z jednej strony znani są ze swej mądrości i talentów uzdrowicielskich, z drugiej jednak słyną również z zawałania kopalni, czy ścigania wybranych osób pozornie bez żadnego powodu.

Jednak przyczyny te istnieją, a Ty czytając te słowa będziesz mógł je poznać i zrozumieć. Wstąpisz na drogę Sługi Ei i poznasz ją najlepiej jak potrafimy opisać. Nauczysz się też operować jej mocą, magią w formie żywiołów znanych ludziom, mocą zawartą w roślinach, minerałach i znakach, a nawet siłą zwierząt i duchów podległych Ei. Z błogosławieństwem Matki, oraz jej sojuszników Luny i Sola będziesz w stanie sprostać każdemu zadaniu i każdej próbie jaką Ea Ci wyznaczy. Lub też zdechniesz po drodze jeśliś jest słaby. Twe ciało wróci do Ei torując drogę następnym, być może silniejszym od Ciebie. Takie jest bowiem prawo przetrwania.

Więc pilnie przestuduj te słowa i nigdy się nie wahaj!



Jesion, Ostrokrzew, Wierzba

By właściwie służyć Matce trzeba ją dobrze zrozumieć, a przynajmniej te prawdy, które zechciała nam ukazać. Bowiem próbować zrozumieć Eę byłoby jak próbować wypić ocean, lub objąć powietrze. Jej byt jest znacznie różny od nas, jej dzieci. Tak są różni są jej strażnicy i towarzysze, Luna, Pani Nocy i Sol, Władca Dnia. Każdy z nas musi sam poznać ich oblicza i moc, jednak warto też znać kilka podstawowych informacji.

Najpierwej wiedz, że wbrew wyobrażeniom pospólstwa nie są to bóstwa. W rzeczy samej Ea jest potężniejsza niż każde znane bóstwo, a mocą ustępuje tylko niektórym potężnym duchom i samemu Deucesowi. Nie, Ea, Luna i Sol są innymi bytami, duszami potężnych ciał niebieskich. Nie jest pewne jak powstały owe nad-boskie istoty. Czy to sam Deuces powołał je do istnienia, a bóstwa jedynie uformowały, czy może bóstwa stworzyły i te istoty, jednak ich moc wzrosła z czasem z jakichś nieznanych przyczyn. Nie wiemy. Jednak zważając na słowa Matki i te zagadkowe prawdy na temat świata jakie przekazała można wnioskować, że Ea, Sol i Luna istnieli na długie eony przed przybyciem bóstw.

Niezależnie od dnia ich narodzin, dla nas ważna jest ich rola. Ea jest Matką, którą wszyscy znamy, to ona jest w centrum uwagi, nawet jeśli obraca się wokół Sola. Potęga i znaczenie Ei płynie z życia, które nosi na sobie. Luna i Sol, choć potężni, są słabsi od niej. Jednak pozostają jej sojusznikami, nie sługami, gdyż bez ich mocy nie byłoby potęgi Ei. Sol ogrzewa ją swym blaskiem i rządzi dniem, dbając o równowagę świata. Noc zaś przypada Lunie, która włada ocenami i ochładza nas, oraz przywraca równowagę tam, gdzie została zachwiana, naprawiając pomyłki Sola.

Istoty te można nakłonić do użyczenia części swej mocy i w rzeczy samej Ea nieustannie wspiera nas, swych uczniów i dzieci. Jednak pozostałe z tych istot są nieraz bardziej wymagające. Żądać będą od Sługi Matki dowiedzenia swej lojalności i siły. Często też Luna czy Sol będą przekazywać wolę Matki i wyznaczać zadania jakim sprostać musi kowen. Mimo to nie jest niesłychanym, by któreś z nich wsparło druida w jego dziele.

Bywa też tak, że Sługa Matki poczuje wezwanie, szczególną więź z jednym z pomocników Ei. Ów druid będzie musiał przejść liczne próby i trudy by stać się wybrańcem Słońca lub Księżycy. Nie jest to ni łatwa ni oczywista droga i wielu druidów przepada bez wieści próbując sprostać próbom. Jednak ci, którzy powracają, są odmienieni, przepelnieni mocą świtu lub zmierzchu i na zawsze związani z tą porą dnia.

Oto jest zbiór prawd na temat tych bytów.

Ea

Matka świata, po której żyznym obliczu wszyscy stąpamy. Ea jest naszym światem i jego duszą, świadomością, która rodzi i kocha nas wszystkich, która daje nam ciała byśmy się cieszyli nimi za życia i odbierze je nam w dniu naszej śmierci, by wydać z nich kolejne życie. Ea jest kręgiem, cyklem istnienia, który w nienaruszony sposób istnieje od początku Stworzenia. Ona jest równowagą istnienia i korona wszelkiej kreacji. Matka ma cztery oblicza, choć jeno trzy znane są powszechnie ludziom. Oblicza te odpowiadają porom roku i cyklowi życia i stanowią integralną część Ei, nie zaś jej wcielenia, czy niezależne fazy. Pełne objawienie Matki będzie na oczach druida przeistaczać się między twarzami, jednak można zwrócić się tylko do jednej z twarzy niezależnie od pory roku. Trzeba jednak rozumieć, że wszystkie twarze są częścią jednej istoty.

Młoda dziewczyna, wojowniczką i dziewicą. To żywiołowa i zadziorna młódka, świat leży u jej stóp, a ona zamierza czerpać z niego garściami. Jest nieustraszona, piękna, dzika i radosna. To Ea pod postacią wiosny, kiedy świat zalewa tysiąc kolorów liści i kwiatów, kiedy ptaki rozpoczynają swój śpiewa, a pracowite owady bzyczą w gęstwinie. To najbardziej żywiołowa twarz Matki, jednak niech cię to nie zwiedzie. Młódka nie zna wyrozumiałości i gardzi każdą oznaką słabości. Niedołężni i chorzy będą wzgardzeni i pozostawieni samym sobie, zaś silni będą rosnać w siłę tworząc swoje potomstwo. Ta twarz Matki każe nam wykazywać się odwagą i siłą, często będzie rzucać wyzwania, których wypełnienie będzie okupione wielkim cierpieniem i wysiłkiem, a nagroda zawsze będzie wielka. Jednak równie wielka będzie cena porażki. Jeśli Młódka uzna kogoś godnym swej pomocy to będzie przy nim trwać do końca, gdyż jest zawsze wierna swym przyjaciółom, jednak jeśli uzna cię za niegodnego możesz już nigdy nie zmienić jej zdania. To bardzo wymagające oblicze, w końcu prawo by przetrwać mają tylko najsilniejsi.

Dojrzała kobieta, matka, uzdrowicielka. Najprzystępniejsze i najbardziej rozpoznawalne oblicze Ei. Kobieta jest spokojna, miła, przychylna, łaskawa, uczynna i można by dalej wymieniać tym podobne atrybuty. Uważa się ją za ucieleśnienie łagodności i bezwarunkowej miłości i choć najczęściej jest właśnie

tym, to każde światło rzuca swój cień. Matka nosząc tę twarz jest znacznie bardziej łaskawa niż pozostałe wcielenia. Chętnie udziela pomocy walczącym z chorobą, czy rannym, a także błogosławi rolnikom obdarzając ich plonami. Jednak jak było powiedziane Kobieta także potrafi okazać swój gniew. Objawia się on zarazą, nieurodzajem, niszczycielskimi powodziami i podobnymi zjawiskami. Gniew Kobiety jest zimny i długotrwały, jej zemsta subtelna i często niezauważona. Twarz ta uosabia lato i początek jesieni, gdzie świat już nie rozkwita, lecz dojrzewa i wydaje owoc, tak samo Ea dojrzewa i staje się swym najbardziej opiekuńczym wcieleniem, wiedzionym przez instynkt macierzyński. Ów instynkt pcha ją by pomagała swym dzieciom i leczyła je oraz by stała w ich obronie. Przychylność tej twarzy nie jest jednak bezwarunkowa i wymaga pielęgnowania chorych i rannych. Nie jest łatwo ani zyskać w oczach Kobiety, ani stracić, jednak kiedy już rozgniewasz tę część Matki, jej zemsta będzie podążać za tobą przez długie lata.

Staruszka, babka, mędrzyni. Ostatnia z szeroko znanych postaci Ei. Staruszka jest zgryźliwa, zamknięta w sobie, często odpychająca, jednak ma też w sobie wielki spokój i mądrość. To wiedza płynąca z przemijania, czasu później jesieni i długich, zimowych dni. Staruszka nie lubi poświęcanej jej uwagi, jest typem samotnika, który życzy sobie tylko spokoju i snu. W rzeczy samej Ea, tak jak cała natura, pragnie zwyczajnie odpocząć w tym czasie. Dlatego zwracanie się do tej Twarzy jest tak trudne. Samo przyciągnięcie jej uwagi może ją rozgniewać i sprowadzić jej zemstę. Zaś nawet pozornie spokojna Staruszka może w istocie pałać wściekłością do tego kto zakłócił jej sen. Jej zemsta jest zwykle widoczna, choć trudna do uniknięcia oraz powolna, jak mróz osadzający się na ciele, który z czasem przyniesie wieczny sen. Jeśli jednak uda się ją czymś zaintrygować, wciągnąć w dyskusję chętnie podzieli się swoją mądrością, znacznie skorzej niż inne twarze. Bowiem choć Staruszka jest samotniczką to jednak jak wielu starcom jej również doskwiera poczucie samotności.

Niszczycielka, koszmar. Ostatnia twarz Ei. Twarz znana tylko Sługom Matki i trzymana przez nich w sekrecie z dobrych powodów. Sama Ea nie mówi o tej części swej natury bojąc się ją przebudzić. Jest to czwarta, podła twarz Matki, twarz która niszczy równowagę. Nie ma światła bez ciemności, zaś to jest najciemniejsza strona Matki Natury. Ta twarz jest odwrotnością Matki, jej sadystyczną rządzą i bestialską wściekłością. Niszczycielka w pogardzie ma równowagę i pragnie jedynie sprowadzać chaos i cierpienie. Jak do tej pory przebudziła się jeno raz, czy raczej została przebudzona. Ongiś świat pokrywały lodowce, które zostały stopione w wyniku działań starożytnych. Ci zapomniani głupcy przebudzili Niszczycielkę, która zalała świat wodą i pogrzyżyła go w dysharmonii. Ea w końcu pokonała tę część swej natury i przywróciła światu ład tworząc nowy porządek i nowe lądy. Jednak jeśli Niszczycielka znów się przebudzi nie wiadomo jakie plagi sprowadzi na świat, oraz co będzie potrzebne by ukoić ją do snu. Trzymanie jej w uspieniu jest najwyższą misją wszystkich kowenów, które czynią to poprzez rytuały i dbanie o równowagę świata. Każde zachwianie tej delikatnej harmonii zbliża przebudzenie Niszczycielki, a wraz z nią zagłady znanego nam świata.

Sol

Potężny, jaśniejący za dnia Sol daje nam ciepło i światło, ogrzewa nasze ciała i przynosi ucztę roślinom. Jego gorejący wzrok czuwa nad równowagą stanowiącą ośnowę bytu Ei, jest też władcą dnia i upływu czasu, który nadaje rzeczom swoją kolejność i narzuca porządek. Sol jest też ucieleśnieniem męskiego aspektu świata, siły, sprawności i władczości. Jest zarówno wojownikiem jak mądrym władcą, a niektórzy Słudzy matki interpretują go nawet jako kochanka Ei, jednak żadne z nich nigdy nie potwierdziło istnienia podobnej relacji, o ile takowa jest w ogóle możliwa.

Sol jest impulsywny, często bezpośredni, a nader wszystko szczery, otwarty, lojalny i honorowy. Tacy też muszą być ci, którzy zechcą za nim podążać. Kłamstwo mierzi Sola niemal tak bardzo jak wahanie. Sol uczy by momencie potrzeby działać od razu, nie ma czasu na długie obmyślanie strategii, należy chwycić moment, a później radzić sobie z konsekwencjami. Sol jest też bardzo bezwzględny i choć z jednej strony pcha do niemal natychmiastowego działania, to z drugiej nie toleruje porażki i błędnych decyzji. Czyni go to bardzo trudnym do zrozumienia i nieprzystępnym dla wielu druidów. Sprawia to też, że jego polecenia i zadania nader często są wielce trudne do wykonania i mogą narazić druida na poważne reperkusje ze strony ludzi. Sol bowiem nie dba o ludzkie prawa, jedno co się dla niego liczy to równowaga żywiołów i jej własne prawa.

Druidzi, którzy zyskują sobie zaufanie Sola i stają się jego agentami znani są jako złoci mędrzy, lub też bursztynowi mędrzy. Znaleźć ich można niemal w każdym kowenie, gdzie rządzą sprawami dnia i często to oni wyznaczają kurs całego zgromadzenia. Tak jak ich patron, druidzi ci są urodzonymi przywódcami i mają szczególną więź ze światłem oraz wszystkim tym co w nim żyje.

Choć Sol jest niekwestionowanym władcą dnia, w nocy jego głos staje się zbyt odległy i wątpy, by można było go zrozumieć. Jego stworzenia zapadają w sen, zaś jego władza nad światem zamiera, by odżyć na nowo wraz z pierwszymi porannymi promieniami Słońca.

Luna

Tajemnicza i zmienna pani nocy jest przewodniczką w ciemności, która daje nam wytchnienie od gorąca dnia. Srebrzysta Luna dba o świat, gdy zapadają nad nim ciemności, a jej rolą jest nie tylko kość gorąc dnia. Luna poprawia wszystkie pomyłki, jakie miały miejsce za panowania Sola, i dba, by równowaga świata przetrwała czas nocnej ciemności do następnego świtu. Luna jest uosobieniem kobiecej i bardziej subtelnej strony świata, jest wieszczką, panną, uwodzicielką, oraz sędzią. Niektórzy druidzi patrzą na nią jak na córkę Ei, być może nawet owoc miłości Matki i Sola, choć znów są to niepotwierdzone domysły.

Luna jest spokojna i rozważna, a często także wyrozumiała i łaskawa, jednak jej oblicze, podobnie jak to Ei, potrafi się zmieniać zgodnie z fazami księżyca. Nów jest najbardziej dziki i szalony, zaś w jego trakcie Luna ściga i mści się na tych, co zaburzają równowagę świata. Sierpy to oblicza tajemnicy, symbol magii i Luny ścigającej wichrzycieli harmonii. Kwadry to czas równowagi, mediacji i rozważania losu winowajców. Wypukły księżyc to czas pamięci, wspomnień, melancholii i przeszukiwania przeszłości, a także zagładania w przyszłość w poszukiwaniu odpowiedzi. Pełnia to czas największej potęgi Luny, dzień jej chwały, kiedy Sol oddaje jej władzę nad cyklem dnia. Tego dnia Luna obwieszcza światu swe wyroki i może zawezwać Oczyszczenie. W swych działaniach Luna mocno polega na swoich instynktach i przeczuciach, jednak wzbrania się od pochopnego działania, co wielu druidów postrzega jako sprzeczności i nie może jej przez to zrozumieć.

Druidzi szczególnie oddani Lunie i pobłogosławieni jej światłem zyskują sobie miano srebrnych lub szarych wędrowców. Rzadko kiedy zostają w jednym miejscu czy kowenie. Wiecznie ścigają winnych wskazywanych im przez Lunę, lub też służą jako wieszczce, którzy odkrywają przyszłość poprzez tajemnicze i dziwaczne zagadki. Rzadko kiedy mają bezpośredni wpływ na życie całego kowenu, jednak istnieje kilka tajemniczych społeczności nocy, które prowadzone są przez srebrnych wędrowców.

Luna jest cicha i subtelna i choć jej władza i potęga są wielkie to wielu ludzi nie zwraca na nie większej uwagi, co służy celom samej pani nocy. Luna trzyma pieczę nad mrokami nocy i przeprowadza przez nie ludzi, aż Księżyc nie zacznie ukrywać się za horyzontem, przegnany pierwszymi promieniami Słońca.



Trzcina

Tysiąclecia temu wraz z powstaniem łądów i oceanów z pradawnych dni Deuces i Ea ustanowili zbiór najbardziej podstawowych praw, zgodnie z którymi istnieje świat i żyją wszelkie istoty. Prawa te są święte i niepodważalne, stanowią osnowę rzeczywistości, na której oparta jest nasza egzystencja. Ich złamanie to zbrodnia przeciw wszelkiemu życiu i groźba dla jego dalszej egzystencji. Bowiem bez równowagi świat rozpęknie się w tysiące części, a wsze życie zemrze.

Dla Sług Matki te prawa to coś więcej niż tylko wskazówki czy podstawowe prawa świata. To najświętsze przykazania i wskazówki wyznaczające rolę i misję kowenów, które nieustannie starają się, by zachowywać ciągłość Praw Ei. Ich przestrzeganie warunkuje naszą moc, odejście od nich sprowadza gniew Matki, wierne przestrzeganie - błogosławieństwo. Nader wszystko zaś Prawa te definiują porządek świata, są zatem wytycznymi, które uczą druidów jak dbać o naturę, gdzie szukać zepsucia i jak je oczyszczać na chwałę Matki.

Wiele istot zauważa te prawa, lecz ich nie pojmuje. Magowie i alchemicy w bezsensownym wysiłku starają się wyważać otwarte drzwi tworząc swoje własne zasady magii i transmutacji, zaś szamani i kapłani ślizgają się na pograniczach zrozumienia, nurzając się w półprawdach na temat świata przekazywanych im przez przewrotne duchy i ograniczone bóstwa. Jedyne Prawa Ei stanowią niepodważalną prawdę.

Każdy Sługa Matki musi dobrze pamiętać i rozumieć jej słowa, dlatego zapamiętaj wypisane tu Prawa Ei.

Harmonia Żywiotów nie może być zachwiana.

Przetrwa najsilniejszy.

Każde życie prawo ma rozkwitnąć, czy najmniejsze trawy źdźbło, czy najpotężniejsze z drzew.

Śmierć i odrodzenie są kolejną rzeczą, nie zaś kurczowe trzymanie się życia.

Czerp Życie garściami, lecz pamiętaj, że śmierć jest nieunikniona, a twe ciało powraca do Ei.

Nie bierz więcej niż potrzebne by przeżyć, zbytek jest początkiem zgnilizny.

Śmierć przyjdzie po każdego, lecz kiedy sprowadzona jest przedwcześnie bądź gotów jej zapobiec.

Słuchaj rad rozumu, lecz podążaj za instynktem, bo w nim jest prawdziwa wolność.

Równowaga musi być zachowana, lecz przemiana jest częścią istnienia.

Gdy Prawa zostaną złamane, winowajca musi ponieść karę.



Las

Śludzy Matki od wieków żyją w swoich własnych społecznościach, które w mniejszym lub większym stopniu są powiązane z otaczającym ich światem. Społeczności takie zwykle są dość suwerenne, choć z oczywistych przyczyn nie wystąpią otwarcie przeciw władcom ich krainy. Zwykle jednak druidzi są na tyle mało istotni dla władzy by nie rzucać się jej w oczy, chyba, że sami postanowią się wnieść. Wyjątkiem tu jest Terala, gdzie druidzi są niemalże odrębnym stanem i aktywnie uczestniczą w polityce.

Ongis jedynie ludzie tworzyli właściwe koweny i gaje, jednak w ostatnich latach ogromne grono elfów powróciło do dawnej wiary i czczenia Ei. Zwłaszcza kasta dawnych kapłanek Silvy zwróciła się do Matki z prośbą o patronat i przewodnictwo. Od tego czasu gaje zaczęły też powstawać w elfickich krajach, choć ich struktura jest inna niż ludzka, dlatego społeczności te będą opisane osobno.

Koweny

Od najdawniejszych czasów, kiedy ludzie nauczyli się porozumiewać z Eą, istniały miejsca poświęcone jej kultowi, miejsca jej wielkiej mocy, prawdziwe perły tętniące wszelkim życiem zwierzęcym i roślinnym. Te sanktuaria kryształowych jezior i strumieni, potężnych skał o idealnych kształtach i wielkich drzew o rozłożystych baldachimach z czasem stały się siedliszczami Sług Matki, które dziś zwane są kowenami.

Każde z takich miejsc mocy posiada swój centralny punkt, którym jest potężne, wielkie drzewo od którego kowen bierze swą nazwę. Wokół tych imponujących pomników Ei stawia się centralną budowlę kowenu, która otacza drzewo. Owa halla jest miejscem spotkań i biesiad dla całej druidzkiej społeczności, zaś u stóp drzewa, w otoczeniu prastarych stelli, zasiadają najstarsi i najmędrsi druidzi, rada starszych, której przewodzi Opiekun Drzewa, pełniący rolę przywódcy dla całego kowenu. Najczęściej Opiekun nie deklaruje swojej przynależności ani Lunie, ani Solowi, jednak śludzy obydwu bardzo często są częścią rady starszych. Nie jest jednak niczym nadzwyczajnym by Opiekunem był właśnie złoty mędrzec. Jedynie bardzo nieliczne i tajemnicze koweny podążają za Opiekunem srebrnym wędrowcem. Rada decyduje o wszystkim co dzieje się w kowenie, od przyziemnych dysput i kwestii wyżywienia, aż po sprawy mistyczne związane z wypełnianiem woli Ei.

Z centralnej halli rozchodzą się ścieżki i dróżki, zwykle kowen będzie rozplanowany na kształt triskelu, a więc z halli będą wychodzić trzy lekko zawinięte drogi. Wzdłuż nich będą rozlokowane kolejne chaty. Domy w kowenach są zwykle proste, acz przytulne. Budowane najczęściej z drewna, choć zdarzają się też podmurówki z kamiennego łupka, czy całe piętra z tego materiału. Zawsze jednak domostwa i drogi są idealnie wkomponowane w krajobraz. Wysokie spadziste dachy gubią się między wyniosłymi skałami, okrągłe, płaskie porośnięte mchem chaty wtapiają się w łąki, a domy o dwuspadowych, pokrytych runem dachach przytulają się do wiekowych drzew i gubią między korzeniami. Kowen jest miejscem prostego, naturalnego piękna, ludzie żyją tam normalnie, lecz ich życie jest znacznie bardziej harmonijne.

Życie w kowenie prawdopodobnie nie należy do najłatwiejszych ani najwygodniejszych, jednak niemal nikt z urodzonych tam ludzi nie pragnie go opuścić, nawet zaznawszy rozkoszy szerszego świata. Wręcz przeciwnie, wielu ludzi poszukuje spokoju i harmonii druidzkich społeczności. To jednak często nie jest łatwe, choć oczywiście otwartość kowenu jest kwestią indywidualną i zależną od rady oraz Opiekuna Drzewa. Można jednak zauważyć trend większej otwartości wśród kowenów prowadzonych przez złotych mędrców, którzy mają duże inklinacje do nauczania innych druidzkich zwyczajów. Po przeciwnej stronie są koweny prowadzone przez srebrnych wędrowców, które skryte są tak dobrze, że nawet niektórzy druidzi powątpiewają w ich istnienie.

Społeczności te zwykle mają jednak nieco inne zasady niż ogólnie przyjęte normy i zwyczaje. Przede wszystkim rytm życia jest bardzo mocno podporządkowany porom roku i świętom wynikającym z ich zmiany. Dni przesilen są czasem wielkich świąt, rytualnych ubojów i uct, oraz wielkiego świętowania ludzkiego ciała i miłości. Kolejną specyfiką życia w kowenie jest znacznie większa bliskość między mieszkańcami. Dotyk czy nagość nie są tabu dla mieszkańców tych społeczności. Ludzie śpią najczęściej we wspólnych domach, razem przygotowują posiłki i jedzą je wspólnie w halli. Brak uprzedzeń wynika w większości z faktu wspólnego wychowania. Sposób życia druidów sprawia, że niemal nigdy nie można być pewnym kto spłodził dane dziecko, co więcej potomstwo jest uważane za błogosławieństwo całej społeczności, a nie wybranej pary jednostek. Dzieci są zatem wychowywane wspólnie przez całą społeczność, zaś w ich wychowaniu nie oddziela się od siebie dziewcząt i chłopców.

Nie znaczy to jednak, że stałe związki są zakazane, czy niepopularne. Nic nie stoi na przeszkodzie by mieszkańiec kowenu miał stałego partnera czy partnerkę, a uświęcone mocą Ei małżeństwa są dość popularne. Jednak druidzi zupełnie inaczej patrzą na kwestie wierności małżeńskiej separując ją od bardziej fizycznych aspektów miłości i bliskości.

Mimo, że wszystkich mieszkańców kowenów zwykło się nazywać druidami to jednak dalece nie wszyscy są faktycznie Sługami Matki. Dorastający w kowenie młodzieniec może zechcieć szkolić się na druida, jednak jeśli takie życie mu nie pasuje zostanie najpewniej rzemieślnikiem, albo Strażnikiem Drzewa. Rzemieślnicy odpowiadają za wyrabianie prostych przedmiotów potrzebnych społeczności oraz budowanie domów, oni też najczęściej handlują z zewnętrznym światem, sprzedając hodowane w kowenach zioła w zamian za bardziej wyrafinowane materiały i przedmioty. Strażnicy Drzewa to zaprzysiężeni wojownicy Ei, są zabójczymi łowcami, doskonale wyszkolonymi w łuki i włócznie. W połączeniu z ich znajomością terenu i sztuki przetrwania w lesie są świetnie przygotowani do ochrony swej społeczności i ścigania wszelkich wrogów Matki Natury.

Jeśli idzie o samych druidów ich rola w kowenie także jest bardzo szeroka, zresztą choć nie wszyscy w społeczności są druidami, to w większości takich zgromadzeń podział jest mniej więcej pół na pół. Z tego powodu druidzi mają wiele zadań w obrębie kowenu. To oni odpowiadają za hodowlę ziół i zwierząt. Pilnują też udomowionych drapieżców i odstraszą dzikie zwierzęta, by społeczność nie wchodziła w ich drogę. Pilnują też równowagi i Praw Ei, wyznaczając kierunek społeczności i przygotowując liczne rytuały i święta.

Koweny to miejsca wielkiego piękna i równowagi, jednak nie należy ulegać pozorowi ich otwartości. Większość społeczności Sług Ei jest bardzo zwarta i pilnie strzeże swych sekretów i tajemnic. Ścieżki do kowenów zwykle są ukryte i nieznane większości ludzi, wiele rytuałów jest przeprowadzane wyłącznie przez druidów, z których najbardziej tajemniczym jest Oczyszczenie. Rytuał ten ma miejsce w trakcie pełni księżyca, kiedy Luna wydaje wyroki na winnych pogwałcenia Praw Ei. Tej nocy srebrni wędrowcy przybywają do kowenów i zbierają wokół siebie druidów oraz Strażników Drzewa. Poprzez zaklęcia, śpiewy, rytuały i mieszanki ziół wybrańcy Luny wprowadzają wojowników w trans, by następnie poprowadzić ich do walki przeciw wrogom Matki. Ów dziki zew przejmuje kontrolę nad Strażnikami i prowadzi ich ramiona. Oczyszczenie to najbardziej sekretny z rytuałów druidzkich, gdyż jego celem może być niemal każdy, niezależnie od stanu czy związku z samym kowenem. Mimo to rozkaz Luny musi być wykonany. Po wszystkim wojownicy wybudzają się z transu pobłogosławieni brakiem wspomnień swych czynów.

Największym i dla wielu najważniejszym rytuałem druidów jest Moot odbywający się raz na jeden obrót sfery gwiazdnej, czas mniej więcej dwudziestu wiosen, który elfy nazywają loa. Po upływie tego czasu, w dzień przesilenia letniego, który jest ostatnim dniem roku gwiazdnego, reprezentanci wszystkich kowenów spotykają się w jednym, objawionym przez Eę miejscu. W trakcie tego spotkania druidzi wymieniają się wspomnieniami z zeszłych lat i odprawiają wielkie modły do Ei, by zaskarbić sobie jej przychylność na następny rok gwiazdny oraz określić ścieżkę dla wszystkich kowenów. Ważną częścią Mootu jest też rytuał mający na celu utrzymać Niszczycielkę w jej śnie. Gdyby tego odbywającego się co loa rytuału zabrakło, los świata mógłby być opłakany.

W ten sposób druidzkie społeczności służą światu na różnych poziomach i w różnej skali. Od najmniejszych zadań wykonywanych w skali lokalnej, przez rytuały Oczyszczenia wpływające często na znacznie większą część społeczności danej krainy, aż po Moot, który stoi na straży porządku rzeczy na całym świecie. Wszystko to zaś umyka wiedzy i spojrzeniu większości zwykłych ludzi, którzy mogą kontynuować swoje życie w spokoju.

Największe i najważniejsze koweny:

Kowen Dębu – prawdopodobnie największy, a niektórzy twierdzą, że pierwszy, z kowenów druidzkich. Znajduje się w Karantanii, w Terali. Jest to wielkie miejsce nauki i leczenia oraz jedno z najpotężniejszych miejsc mocy poświęconych Ei. Centrum kowenu stanowi potężny, prastary dąb, którego rozległe korzenie są wielkie jak warowna forteca. U jego stóp mieści się gigantyczna halla i świątynia Matki. Miejsce to niejednokrotnie gościło druidzki Moot, a jego starsi biorą aktywny udział w polityce regionu.

Kowen Nelevari – jedyny znany kowen istniejący pod powierzchnią ziemi w wielkiej jaskini przy niezwyklej roślinie zwanej Sercem Ei. Jest to wielkie i potężne miejsce mocy, pielęgnowane przez grupę elfów, nie utożsamiających się z żadną inną elficką rasą znaną na powierzchni. To sekretne społeczeństwo pilnuje wielu tajemnic, których nie znają nawet inne społeczności Sług Ei.

Kowen Jabłoni – owiany legendą, mityczny kowen położony gdzieś na wyspie Aeplijar, która ma kryć się we mgłach niedaleko wybrzeży Tryntu i Fiordu. To mistyczne miejsce pojawia się w wielu legendach i wiąże się z mitem założycielskim Tryntu. Wedle tej opowieści tryntyjski bohater miał udać się do owego kowenu by zyskać pomoc od jego Opiekunki, noszącej niezwykle miano Pani Jeziora. Ponoć otrzymał od niej błogosławieństwo i niezwyklej potęgi miecz, którym zjednoczył Trynt. Wielu starało się znaleźć wyspę Aeplijar, jednak odnaleźli tylko mgłę. Mimo to co loa na Mootcie pojawia się druid będący posłańcem tego zagadkowego kowenu.

Kowen Olchy – położony w Wergundii Wschodniej kowen druidzki, który zasłynął z udzielenia pomocy pierwszym powstańcom prowadzonym między innymi przez Księcia Protektora Federacji Severo. Od tamtego czasu kowen znacznie urosł, jednak dziś jego rola w wojnie jest ograniczona. Wciąż jednak wielu druidów z owego kowenu aktywnie działa na zapleczu wergundzkiej armii, lecząc rannych i chorych. W kowenie tym ongiś ukrywała się spora grupa tawanien, jednak teraz, kiedy kapłanki zawarły sojusz z Eą, elfki założyły swoje własne zgromadzenie.

Ainas

W starożytnych czasach istniały plemiona i rasy elfów, które czciły Eę jako główne bóstwo, być może nie rozumiejąc jej roli, a być może zwyczajnie nie przejmując się tym i postrzegając ją jako najważniejszą istotę w ich egzystencji. Z czasem jednak ów kult podupadł na znaczeniu, a elfy całkowicie odeszły od czczenia Ei. Jednak w ostatnich latach i wraz z odejściem starych bogów wielu elfów wróciło do czczenia Matki Natury, w rzeczy samej cała kasta Leśnych Elfów, Tawanien'yaró, która niegdyś czciła Silwę, dziś zwróciła się do Matki i jej Praw.

Z tego powodu Sługami Matki wśród elfów są niemal wyłącznie kobiety, dawne kapłanki Silwy, jednak zdarzają się też mężczyźni czujący podobne powołanie. W przeciwieństwie do ludzkich druidów tawanien żyją blisko z resztą społeczeństwa, a ich miejsca mocy, zwane ainas, często znajdują się w sercu osady czy miasta, choć odosobnione ainas także istnieją. Nazwa tych miejsc oznacza po prostu świątynię, gdyż wiele z nich było ongiś poświęcone czczeniu bóstw, nim stało się miejscem kultu Ei.

Owe świątynie są zwykle gigantycznych rozmiarów drzewami. Ich pień tworzy zewnętrzną ścianę i koncentryczne okręgi kolumn wewnątrz, jednak serce drzewa jest otwartą przestrzenią. Tutaj znajdują się ołtarze i kapliczki poświęcone Matce, tutaj też odbywają się rytuały prowadzone przez tawanien. Same kapłanki żyją najczęściej w budynkach okalających centralne drzewo, zaś wyższe rangą Służki Matki mają kwatery w koronie drzewa, gdzie konary i gałęzie tworzą całe pomieszczenia i korytarze. Największe sekrety ainas znajdują się pod nim, wśród płataniny korzeni tworzonych przez nie komnat. Tam kapłanki bezpieczne od wścibskich spojrzeń mogą odprawiać bardziej sekretne i mistyczne rytuały, oraz skrywać wszelkie inne tajemnice.

Ainas potrafią wielce różnić się rozmiarem i rosnąć wraz ze wzrostem ich społeczności. Swoje istnienie ainas zacznie jako zwykłe drzewo, u którego stóp pojedyncza kapłanka uczyni prostą kaplicę. Wraz z upływem czasu, kiedy we wiosce będzie żyć coraz więcej elfów ainas rozrośnie się i utworzy załączek wielkiej Sali w swym wnętrzu, jednak jego korona mogłaby pomieścić co najwyżej domek na drzewie. Wraz z upływem kolejnych lat, narodzinami czy przybyciem kolejnych elfów, oraz wykształceniem następnych tawanien ainas będzie rosnąć, aż osiągnie niebotyczne rozmiary, mogąc pomieścić setki wyznawców w swej wielkiej Sali, oraz kilkadziesiąt kapłanek w swej koronie. To bardzo

mocno wiąże tavanien ze swymi współbraćmi, oraz czyni ainas naturalnym centrum małych społeczności. W miastach bowiem nie jest niczym nadzwyczajnym by istniało kilka świątyń różnej wielkości. W przypadku ainas, które są osadą samą w sobie, proces ten będzie podobny, choć znacznie bardziej zależny od ilości samych tavanien i łaski zesłanej im przez Eę, jednak w takim wypadku rzadko kiedy będzie w nim żyć więcej niż trzydzieści, czterdzieści tavanien. Samodzielne świątynie muszą też mieć mieszaną populację, oraz członków społeczności zajmujących się zdobywaniem pożywienia i wytwarzaniem potrzebnych przedmiotów. W taki czy inny sposób zatem ainas i tak staje się centrum społeczności. Jeśli drzewo tavanien stanowi osadę samą w sobie to, podobnie jak w kowenach, będą od niego odchodzić trzy drogi tworzące triskel.

Tavanien mają ścisłą hierarchię wedle której działa ich społeczność. Jest to pamiątka z niedawnych wciąż czasów gdy były jedną z kast Leśnych Elfów i bardziej ścisłym zakonem religijnym. Dziś wciąż podążają za regułą hierarchii, jednak pojedyncze ainas cieszą się dużą dozą suwerenności, a wiele z nich traktuje Zgromadzenie i przywódczynię tavanien bardziej jako symbol niż faktyczną figurę władzy. Hierarchia wygląda jak następuje:

- Inueinor, zwana Najwyższą, to ranga która niegdyś oznaczała przywódczynię całej kasty Tavanien'yaró, oraz przywódczynię Zgromadzenia. Dziś jest to bardziej honorowy i symboliczny tytuł, gdyż nie ma już kasty, a tavanien nie zasiadają na Eailinge, zgromadzeniu kast Leśnych Elfów, gdzie Inueinor miała prawo głosu. Piastujące ten tytuł zwykły nazywać się od wybranej rośliny, przykładowo Pani Lili, który to tytuł nosiła ostatnia aenthilska Inueinor. Jej następczyni, Noinier Taeleth przybrała tytuł Pani Cierni, by podkreślić cierpienie kasty oraz zmiany jakie w niej zaszły. Inueinor Noinier jest ważną figurą w polityce Cesarstwa Świtu, jednak jej władza nad resztą tavanien jest znacznie mniejsza niż w przeszłości.

- Ansaira, zwana Najmądrzejszą. Owa pozycja zawsze była tytułem honorowym, przyznawanym najstarszej z tavanien, która służyła radę Zgromadzeniu, jednak jej sędziwy wiek nie predestynował jej do przewodzenia kapłankom. Dodatkowo Ansaira przewodziła Tirien, grupie wieszczek. Dziś pozycja ta istnieje jedynie w Cesarstwie.

- Tirien, Widzące. Tavanien te zawsze były bardzo nieliczne i istniały poniekąd obok reszty hierarchii kasty. Ich życie poświęcone było interpretacji znaków zsyłanych przez boginię i wieszczaniu. Dziś grupa ta przeszła drastyczną przemianę, dzieląc się na Tirien'ilsa i Tirien'culo. Pierwsza grupa poświęcona jest Lunie, jej wróżbom i wyrokom, zaś druga Solowi i odpowiedzialna jest za reagowanie na omeny i wytyczanie kierunku dla wszystkich Tavanien.

- Einor, znane jako Wysokie. Te tavanien są zaraz za Inueinor i Ansairą, to z nich wybierana była ongiś przywódczyni całej kasty, dziś zwyczaj ten zachował się tylko w Caer. Einor pełnią rolę lokalnych przywódczyń tavanien. Stoją na czele danego ainas i prowadzą tam ceremonie. To one prowadzą daną społeczność Służek Matki i cieszą się wielką suwerennością względem Zgromadzenia.

- Tavanien, Kapłanki. W oczywisty sposób jest to największa grupa w obrębie hierarchii. Pełnoprawne i w pełni wyszkolone tavanien, które mogą prowadzić ceremonie i brać w nich aktywny udział. To one prowadzą ogrody z ziołami, leczą chorych i rannych, walczą o równowagę w imię Ei i uczą nowe pokolenia. Dla większości ludzi to właśnie ta grupa jest twarzą tavanien jako całości. Niegdyś kobiety te znane były z swej łagodności i pogardy względem rozlewu krwi, jednak od czasu zawiązania ich przymierza z Eą zaczęły przejawiać znacznie praktyczniejsze podejście do przemocy.

- Nessa, Młodsze. Są to uczennice, a ostatnio także uczniowie szkolący się na tavanien i dopiero poznający zwyczaje Zgromadzenia oraz Prawa Natury. Nie mogą prowadzić obrzędów, oraz są pod nieustanną kuratelą w pełni wyświęconej tavanien.

Poza hierarchicznym systemem większość rytuałów i zwyczajów tavanien jest podobna lub taka sama jak druidów. Podobnie jak oni Służki Matki wychowują wspólnie swoje dzieci, choć związki istnieją jak w każdym innym społeczeństwie. Różnicą w stosunku do dawnych czasów jest fakt, że teraz tavanien wychowują i przyjmują także chłopców. Tavanien organizują święta związane ze zmianą pór roku, które różnią się w zależności od danego dnia przesilenia. Jedne to czas cichej kontemplacji i zadumy, inne to noce poświęcone na ucztowanie, taniec, śpiew. W trakcie tych radośniejszych obrzędów elfki oddają się tak zwanym świętym związkom, uroczystościom, gdzie przywódczyni ainas staje się żywym wcieleniem Ei i spędza noc ze swym wybrankiem, zaś pozostałe kapłanki celebrować miłość i cielesność śmiertelności. Zaś w każdą pełnię tavanien zbierają się by przystąpić do rytuału Oczyszczenia, w trakcie którego Luna wyznacza cel ich polowania, a tavanien wraz z wprowadzonymi w trans myśliviymi ruszają na łowy by pomścić Eę. Tavanien zostały też oficjalnie uznane i zaproszone na kolejny Moot druidów, gdzie razem z

nimi będą radzić nad działaniami na przyszły rok gwiezdny i tkać będą rytuał mający na celu podtrzymać sen Niszczycielki.

Pewne wyjątkowe tradycje zaistniały w Cesarstwie Świtu, położonym na Zapołudnie elfickim państwie. Przede wszystkim tawanien pełnią tam bardzo ważną i zaskakująco przyziemną rolę w społeczeństwie. Ich zdolności pozwalają na kształtowanie wielkich drzew, które kapłanki zmieniają w żywe domy, mury, fortece i wieże. Tawanien są więc dosłownie budowniczymi miast – ogrodów Cesarstwa. Kolejnym zwyczajem jest przyjmowanie patronatu Sola lub Luny przez Einor. Większość z nich oddaje się Solowi, prowadząc w jego imieniu świątynie i całe społeczności. Jednak istnieje też grupa Einor oddanych Lunie, które podróżują wraz niewielkimi społecznościami Roythe, łowców, którzy patrolują granice Cesarstwa. Te Einor służą jako wieszczki dla swych braci. Krążą też plotki o jeszcze dziwniejszej inkarnacji wiary, Ayla Ruen, tajemniczych jeźdźcach, którzy ponoć pobłogosławieni są zarówno przez Eę jak i Tavar.

Tawanien dopiero od niedawna zaczęły oddawać się służbie Ei, z tego powodu ciężko mówić o tradycjach, czy szczególnych zwyczajach tych Służek Matki. Ich praktyki wciąż się formują, a wiele ze starych prawd i zwyczajów podupada. Co więcej, tawanien zostały niemal całkowicie zniszczone przez Qa, jednak ich obecna sytuacja jest potwierdzeniem jednego z Praw Ei. Bowiem tawanien powoli odradzają się, ale nie są już idealną kopią dawnych zwyczajów, a nową inkarnacją tego co było. Tak jak w naturze, dawne zwyczaje tawanien umarły, by odrodzić się na nowo.

Największe i najważniejsze ainas:

Ainaslume – Wielka Świątynia, dawnej Wielka Świątynia Silvy, jest to największe, aktywne miejsce kultu Ei wzniesione przez elfy, które mieści się w Leth Caer, stolicy Cesarstwa. Ainaslume jest gigantycznych rozmiarów drzewem zasadzonym na sztucznej, pływającej wyspie, którą można nawigować przez kanały miasta. W potężnych korzeniach drzewa mieszczą się prawdziwe pałace i tarasowe ogrody w których mieszkają dziesiątki tawanien. To tutaj dawna kasta kapłańska zawarła swoje przymierze z Eą i z tego powodu wiele uważa Ainaslume za centrum swej kultury.

Anar Taure – Słoneczny Gaj to pałac-świątynia wzniesiony w mieście Illori w Cesarstwie Świtu. Ten kompleks skład się z licznych wielkich drzew, które choć zachowały swój bardziej naturalny wygląd, wciąż były ukształtowane, by pełnić swą rolę i tworzyć liczne misterne kolumnady, tarasy, altany, komnaty i wiele innych pomieszczeń. Okna wykonane są z bursztynu, dachy z czerwonych i złotych liści. Jest to siedziba Wielkiego Domu Taeleth i Inueinor Noinier Taeleth, zaś cały Gaj jest wyrazem nowej potęgi tawanien.

Ainas Yaisa – Świątynia Stali, pierwszy społeczność tawanien założona w państwie ludzi. Ainas Yaisa mieści się w Wergundii Wschodniej i został założony przez tawanien, które wcześniej ukrywały się w kowenie Olchy. Kiedy elfki same zaczęły czerpać z mocy Ei postanowiły założyć własną społeczność i tak powstała pierwsza z coraz liczniejszych osad tawanien wśród państw ludzi, bowiem za przykładem tych elfek inne rozproszone Służki Ei łączą się znów w społeczności. Ruch ten jest szczególnie widoczny w Tryncie, gdzie w trakcie I Wojny Północnej schroniło się wiele tawanien.

Ainas Marilla – Świątynia Perły założona w Talsoi przez te nieliczne tawanien, które zdołały się skryć wśród swych krewnych Morskich Elfów. Świątynia jest mała i dopiero się rozwija, jednak służące tam elfki robią co mogą by pomóc wyniszczonym wojną Talsoi.



Bluszcz

Nieodzowną częścią naszego dziedzictwa i naszej sztuki jest władanie magią. Jest to dar od Ei, która powierza na nasze ręce narzędzia mogące zmieniać świat. Matka wierzy, że użyjemy ich do dbania o równowagę i przywracania jej, nie zaś do niszczenia. Bowiem w swoim sednie magia zawsze jest zmianą, która niekontrolowana może zaburzyć Harmonię Żywiołów i zranić Eę.

Zanim jednak zaczniesz korzystać z daru jaki przekazuje nam Ea usiądź i poświęć czas, by dobrze go zrozumieć. Pierwsza i najważniejszą rzeczą jest energia używana do kształtowania Żywiołów, którą zwie się Maną. Energia ta sama w sobie nie jest żadnym Żywiołem, jednak może przekształcić się w każdy z nich i manipulować każdym z Żywiołów w sposób niemal dowolny. Można porównać ją do swoistego wytrycha, który pozwala poruszyć i zmieniać każdy naturalnie występujący Żywioł. Dzięki temu mana może być użyta do składania teoretycznie dowolnie skomplikowanych poleceń i przekształcenia świata na wszystkie sposoby jakie tylko wymarzy sobie operująca nią osobą. Jednak jak zawsze istnieją warunki i ograniczenia, które bogowie i Matka w swej mądrości nałożyli na magię, by ta nie rozerwała samych fundamentów istnienia świata.

Główne ograniczenie stanowią tu my sami. Manę kształtuje się za pomocą siły woli, to zaś oznacza, że energia magiczna musi przepłynąć przez nasze umysły, które nadają jej kształt. Proces ten wymaga lat szkolenia i nauki, by móc właściwie sterować energią bez uszczerbku na własnym zdrowiu. Zaś nawet wtedy mag może posłużyć się tylko określoną ilością Many zanim jego umysł zacznie dosłownie się wypalać. Zatem nasza śmiertelność ogranicza nas w korzystaniu z magii, a tym samym sprawia, że żaden śmiertelnik nie jest w stanie zebrać dość dużo mocy by faktycznie zaszkodzić porządkowi świata.

Kolejną częścią korzystania z energii są słowa mocy. Mana z nieznanymi przyczyn koresponduje z pewnymi dźwiękami. Opanowanie tych dźwięków pozwala kierować energią w sposób przypominający proste wydawanie poleceń, co znacząco ułatwia cały proces. Naszym umysłem łatwiej jest bowiem pojąć wydawanie konkretnych rozkazów, niż abstrakcyjną ideę kierowania samą energią. Takie dźwięki zwane są słowami mocy i wykorzystywane są powszechnie przez różne szkoły magii. Jednak słowa same w sobie są kolejnym ograniczeniem, gdyż znany język magii jest znacznie, znacznie bardziej okrojony niż jakakolwiek inna mowa. Oznacza to, że jest wiele poleceń, których nie można wydać, a inne trzeba opisywać w skomplikowany sposób utrudniający osiągnięcie efektów. Magowie nieustannie pracują nad znajdowaniem nowych słów, jednak my posiadamy język podarowany nam przez Matkę i jest wątpliwe, by istniały słowa, których ona sama w swej mądrości nam nie wyjawiała. Zaś jeśli są, to Ea niewątpliwie miała powód by przemilczeć ich istnienie.

W naturze energia magiczna pozostaje w nieustannym ruchu. Krąży między zjawiskami naturalnymi, ulega przemianom w kolejne Żywioły, rozprasza się i koncentruje. Ten ruch jest ciągły i płynny, z tego powodu elfy nazywają go przepływem, my zaś Pulsem Ei. Ta nieustanna gonitwa Żywiołów niesie ze sobą wielką moc, jednak czasem ta energia zatrzymuje się w jakimś konkretnym miejscu, zbiera się i pęcznieje jak bąbel. Miejsca takie zwiemy intersekcjami. Są to miejsca mocy, które z Ei tylko znanych przyczyn zaczynają gromadzić energię konkretnego Żywiołu, lub Żywiołów. Wiedzący od setek lat teoretyzują czym są intersekcje, lecz pozostaje to jedną z tajemnic Ei. My zaś akceptujemy ich istnie jako fakt i dar od Matki, która za ich pośrednictwem zsyła nam moc. Intersekcje bowiem wykorzystywane są jako miejsca mocy, na których wszego rodzaju magowie odprawiają rytuały i ściągają energię.

Jest to jednak wielce niebezpieczne, gdyż oznacza wyrwanie energii z Pulsu, czego tak bynajmniej nie chce zrobić. Z tego powodu każdy rytuał na intersekcji musi być wykonany z wielką starannością i uwagą, gdyż każdy błąd może zakończyć się katastrofą. Pewną przewagę w tej kwestii mają ci ze Sług Matki, którzy należą do elfickich Tawanien, ponieważ ci opanowali metody pozwalające im dostroić się do samego Pulsu, stać jego częścią zamiast wrywać mu energię i przechowywać ją we własnym ciele.

Jakiegokolwiek metody nie używamy by pozyskać moc do naszych rytuałów i zaklęć, każdy druid musi pamiętać o szacunku jaki winien jest mocy, którą operuje, i otaczającemu go światu. Mana to jedno z najpotężniejszych zjawisk jakie istnieją oraz największy dar od Ei jaki otrzymujemy. Magia pozwala nam dowolnie zmieniać kształt świata, kształt samej Ei. Z tego powodu każdy z nas musi rozważnie korzystać z jego daru, gdyż jego nadużycie i wypaczenie jest jedną z największych zbrodni przeciw Matce jakich można się dopuścić.

Tarnina, Topola

Dary Matki są wielkie, a korzystanie z nich nie jest proste. By właściwie je wykorzystać i potrafić przekuć je w działanie, które zmienia świat, należy znać kilka podstawowych prawd na temat otaczającego nas świata i znajdującej się w nim energii. Tylko znajomość tych zasad pozwala nam przemieniać prostą wolę i słowa w potężne zaklęcia i eliksiry.

Najważniejszą kwestią przy operowaniu mocą jest natura samych słów, które ją opisują. Każde słowo posiada trzy aspekty zwane Rozkazem, Przemianą i Kształtowaniem, wyrażone w umownej skali od jednego do trzech, gdzie każde słowo posiada wartości dla wszystkich aspektów. Druid musi ostrożnie dobierać słowa i odpowiednio składać owe wartości by uzyskać czar wystarczająco stabilny, by można było go rzucić. Składając zaklęcie należy zsumować wszystkie wartości tego samego aspektu i porównać sumy. Jeśli najwyższa różnica między najwyższą, a najniższą sumą nie przekracza **trzech**, tedy zaklęcie jest wystarczająco stabilne by rzucić je w poprawny sposób. W przeciwnym wypadku próba rzucenia czaru może skończyć się w opłakany sposób na niechlujnego Sługi Matki. Istnieją jednak sposoby zmiany sum, o czym później.

Istnieje też pojęcie perfekcyjnego czaru, zaklęcia idealnie harmonizującego z Eą i równowagą Żywiołów. Takie zaklęcie posiada sumy ustawione w konkretnych proporcjach, mianowicie 1:1:1 lub 1:2:3. Proporcje te muszą być jednak samoistne, to znaczy nie można uzyskać perfekcyjnego czaru poprzez dodawanie do inkantacji słów i sylab manipulujących sumami. Perfekcyjne zaklęcie zużywa tylko połowę Many normalnie potrzebnej do jego rzucenia, oraz wypala tylko połowę limitu słów mocy. Z tego powodu zaklęcia takie są niezwykle cenne i pilnie strzeżone przez magów, którzy je utworzyli.

Ostatnie ograniczenie, o którym trzeba pamiętać rzucając zaklęcia, to wytrzymałość umysłu druida, który nie jest w stanie przepuścić przez swój umysł nieograniczonych ilości mocy. Każde wypowiedziane słowo wyczerpuje druida, a zatem musi on ograniczać ilość słów mocy wypowiedzianych w danej jednostce czasu. Przyjmuje się, że ludzki Sługa Matki jest w stanie wypowiedzieć **trzydzieści** słów mocy na **sześć** godzin, zaś elficki **czterdzieści** również na **sześć** godzin. Jest to jednak pewna umowność.

Na kolejnych stronach znajdują się listy znanych słów mocy oraz wartości ich aspektów, jak również słowa określające Żywioły. Każdy druid jest w stanie operować dowolnym Żywiołem w dowolny sposób, jednak tylko jednym Żywiołem w jednym zaklęciu, a zatem nie może łączyć mocy kilku energii.

Żywioty:

Ogień - rhag tan Woda - dwr Powietrze - aeryn Ziemia - daear Życie – bywyd Myśl-meddwl

Wymowa języka druidów:

w – (i)u; ch- h; c – k; y- iy

Znaczenie	Słowo	Rozkaz	Przemiana	Kształtowanie
Przesuń	symude	1	1	1
Rzuć	taflech	2	1	1
Wystrzel	saethu	3	2	1
Wzmocnij	cryfhau	1	2	1
Zwiększ	cynyddu	2	2	1
Mnóż	lluosi	1	3	2
Osłab	gwaeth	1	2	1
Zmniejsz	llai	2	2	1
Dziel	rhaniad	2	3	1
Połącz	cysyltu	1	2	2
Scal	cyfuno ar	1	1	3
Rozłącz	gysylltu	1	2	2
Rozdziel	ar wahan	1	1	3
Zagęszczaj	tewychydd	1	2	1
Koncentruj	trwchus	1	3	1
Rozrzedzaj	iawn	1	2	1
Rozpraszej	tynnu sylwr	1	3	1
Oczyść	laen	2	2	1
Uszlachetnij	chlodwiw	3	3	1
Skaż	anifyr	2	2	1
Wypacz	afluniad	3	3	1
Podgrzej	cynnes	3	3	1
Ochłódz	oer	3	3	1
Znajdź	dragne	3	2	1
Ukryj	cuddio	3	2	1
Pobierz	cymryd	1	2	1
Wchłoń	imbibe	1	3	1
Oddaj	dychwelyd	1	2	1
Emituj	allyr	1	3	1
Eksploduj	ffrwydrad	3	1	3
Imploduj	ytumewn	3	1	3
Teraz	bellach	2	1	1
Utrwal	gwydn	3	1	1
Początek	ddrechau	2	2	2
Źródło	ffyn	3	3	3
Zamknij	agos	2	3	2
Uchwycić	dailad	3	2	1
Formuj	ffarflen	2	2	2
Krąg	cylch	1	1	1
Półsfera	hansffer	1	2	2
Sfera	sffer	1	2	3
Kula	bwled	1	2	3
Pocisk	bychwled	1	1	2
Promień	belydr	2	2	2
Wiązka	bwndel	1	1	3
Ściana	waliau	1	2	2
Znak	arwyd	1	1	1
Słowo	gair	3	1	3

Jak było powiedziane wcześniej, istnieją także słowa pozwalające manipulować sumami aspektów. Czyni się to za pomocą sylab, które dodaje się do słowa Żywiołu. Każde zastosowanie takiej sylaby oznacza wypowiedzenie jednego słowa mocy dla elfów, oraz wydanie jednego punkta Many u ludzi, co więcej w danym zaklęciu można użyć tylko raz sylaby wpływającej na daną naturę. Istnieją też najpotężniejsze operatory sum, osobne słowa, których zawarcie w zaklęciu równa się ze zużyciem punkta Many i słowa mocy dla ludzi, oraz dwóch słów mocy dla elfów. Poniżej znajduje się lista owych sylab.

Sylaba	Rozkaz	Sylaba	Przemiana	Sylaba	Kształtowanie
- are	1	- ci	1	- po	1
- areva	2	- ciwe	2	- potre	2
Arevatre	3	Ciwere	3	Potretri	3
- nle	-1	- sa	-1	- vi	-1
- nleri	-2	- save	-2	- vive	-2
Nleritva	-3	Savetri	-3	Vivretre	-3

Prócz samych słów mocy istnieją jeszcze inne siły, do których może odwołać się druid. Są to moce zawarte w roślinach i minerałach, w potędze zwierzęcych duchów i lasu. Jest to cała moc tego świata, którą Ea składa na nasze ręce byśmy w pełni zjednoczeni z otaczającą nas przyrodą mogli dbać o jej równowagę.

Naszym wielkim narzędziem jest pismo magiczne zwane Ogham. Za jego pośrednictwem jesteśmy w stanie układać rytuały i tworzyć magię podobną do krasnoludzkich run, zaklinając za pomocą symboli potężne efekty, Ogham jest jednak czymś znacznie więcej niż tylko zbiorem magicznych symboli. To święte pismo samej Ei, która podarowała nam przed wiekami i jedna z najwcześniejszych form języka pisanego znana rasom rozumnym. Pisanie w nim to obcowanie z tysiącletnią tradycją oraz sacrum w najczystszej formie, a wielu starszych druidów oddaje się tylko i wyłącznie studiowaniu zawłości tego alfabetu poświęcając się sztuce magicznej kaligrafii.

Kolejnym ze środków jaki posiadamy to rośliny i minerały, które można stosować na mnóstwo sposobów. Wykosztuje się je zarówno do rzucania czarów, wspomagając ich przy pomocy roślin, a zwłaszcza kamieni. Wykorzystuje się je też jako moc samą w sobie, tworząc z nich maści, napary, ekstrakty oraz po prostu wykorzystując moc zawartą w konkretnym mineralu.

Wreszcie naszymi sojusznikami w walce o równowagę tego świata są niektóre duchy lasy i duchy przypominające Totemy szamanów. Druid może zwrócić się do nich po pomoc i ich wiedzę odprawiając odpowiedni rytuał, lub zwyczajnie wkomponować ich imiona w zaklęcia przywołując tym samym ich moc i zdolności, wzmacniając czar. Niektórzy druidzi stali się na tyle zżyci z konkretnym duchem i poznali go wystarczająco dobrze, by móc przyjąć jego kształt i w postaci zwierzęcia przemierzać świat. Jest to jednak sztuka wyjątkowo trudna do opanowania, a ci, którzy ją znają rzadko kiedy dzielą się jej sekretem. Częściowo wynika to z niechęci do dzielenia się taką potęgą, częściowo ponieważ każdy sam musi odkryć swoje duchowe zwierzę. Jednak znacznie częściej dlatego, że każda przemiana niesie ze sobą ryzyko zostania danym zwierzęciem na zawsze, kiedy druid zapomni jaki był jego oryginalny, ludzki kształt.

Każde z tych narzędzi wspomaga nas w naszej walce i pozwala nam przewyższyć innych adeptów mocy magicznych, którzy zmuszeni są do koncentrowania się na jednym li tylko aspekcie sztuki. My zaś, w darze od Matki, otrzymujemy zdolność pełnego widzenia i korzystania ze wszech mocy jakie działają na naszym świecie.

Kamienie

Kamienie można stosować bezpośrednio w zaklęciach, trzymając je w dłoniach i dodając ich nazwy do inkantacji. Można ich używać także bezpośrednio, wzywając za pomocą ich imion ich działanie. Wkomponowywanie ich w rytuały także jest możliwe, kamienie są bardzo uniwersalne i mają wiele zastosowań, zaś każdy druid może wymyślać je sam o ile tylko będą zgodne ze sztuką jako taką i nie będą przeczyć mocy samego kamienia.

Kamień Słońca - bursztyn	- haulcraig, ambr	- rozjaśnienie, ożywienie, życie
Kamień Księżycy - opal	- lleuadcraig	- uspokojenie, zgaszenie
Kamień Ei - hematyt	- hematite	- równowaga, siła, stabilność, zasklepienie
Ametyst	- fioledcraig	- poznanie, mądrość
Agat	- acatyr	- iluzja, ukrycie, niejasność
Krzem	- tywod	- uproszczenie, oczyszczenie, ujawnienie
Kryształ Górski	- cerrig	- skupianie, powiązanie, pryzmat, wzmocnienie
Jadeit	- jadeyn	- intuicja, przeczucie, przyszłość
Marmur	- farblene	- falowanie, przenikanie, zmiana postaci
Granit	- ithfaen	- stabilność, twardość, trwałość
Szkło Wulkaniczne - obsydian	- loshfynydd	- wibracja, niestałość, kruchość
Bazalt	- fasalt	- miękkość, plastyczność, ciepło

Rośliny

Rośliny wykorzystywane są przez druidów w naparach i maściach, oraz jako części rytuałów i ofiary dla istot wyższych. Druid pragnąc wykonać jakiegoś rodzaju eliksir wykorzystujący moc danej rośliny może posłużyć się jedną z trzech starożytnych metod. Zmieszania ze sobą trzech składników w wodzie i gotowanie ich przez dość długi czas by puściły sok, tworząc tak eliksir. Gotowania pojedynczego składnika w małej ilości wody, aż całkiem ją zabarwi, tworząc w ten sposób ekstrakt o wielkiej sile. Oraz rozcierając ze sobą trzy składniki, w tym jeden pochodzenia mineralnego tworząc w ten sposób maść. Niezależnie jaką metodę wybierze druid musi robić to w trakcie rytuału, który pozwoli połączyć moce roślin we właściwy sposób, oraz jest zwyczajnie częścią tradycji. Pieczołowitość rytuału i wykonywanych podczas niego czynności, oraz rzucane w rytuale zaklęcia mogą dalej zmieniać działanie uzyskanej na koniec substancji.

Roślina Słońca - dalia	- witalność, radość
Roślina Księżycy - lawenda	- uspokojenie, sen
Roślina Ei - dąb	- równowaga
Roślina Słońca i Księżycy - margerytka	
czeczota	- szkodliwe działanie, choroby
kora dębu	- oczyszczenie
liście brzozy	- regeneracja
krwawnik	- zagęszcza krew, przyspiesza regenerację przy zranieniu
pokrzywa	- wywar wspomaga oczyszczenie z trucizny
szczawik zajęczy	- rozrzedza krew
dziurawiec	- oczyszcza z trucizny, uwrażliwia skórę





Symbole:

Podstawowym symbolem druidyzmu jest **triskel**, symbolizujący równowagę świata, utrzymanego między „dawno” „teraz” i „w przyszłości”, między narodzinami, życiem i śmiercią. Triskel powinien stanowić podstawę druidzkich rytuałów, opartych na symbolach. Runy Oghamu wpisywane są na ramionach triskelu i zwrócone są w tę samą stronę co końcówka trójramiennego symbolu. Na jednym ramieniu można umieścić maksymalnie trzy runy i nie można wpisywać tych samych run bezpośrednio obok siebie.

Duchy

Wzywając imiona odpowiednich duchów lasu i wplatając je w czary lub rytuały druid jest w stanie przywołać moc tych istot by zadać im jakoweś pytanie, lub by skorzystać z ich mocy jako takiej. Druid może też wybrać sobie jednego ducha, który będzie jego patronem i przewodnikiem w niematerialnym świecie. Poprzez odpowiednie dbanie o taką relację druid zyska z czasem możliwość przemiany w swe zwierzę opiekuńcze, jednak jeśli zdecyduje się na taki dar musi wielce uważać, gdyż jego duchowy przyjaciel zawsze ma wroga wśród pozostałych Duchów i wróg ten odmówi pomocy Słudze Matki. Co więcej długotrwałe przebywanie w formie zwierzęcej może sprawić, że druid postrada wspomnienia swojej ludzkiej formy i nie będzie w stanie odzyskać normalnego kształtu, na zawsze stając się dzikim zwierzęciem.

Niedźwiedź	– arth	– siła fizyczna, niezależność, upór
Wilk	– blaidd	– więź, stado, wytrwałość, odwaga
Kruk	– gigfran	– mądrość, jasność umysłu, widzenie ukrytego
Jeleń	– ceirw	– moc ducha, spokój, dostojność
Lis	– llwynog	– czujność, intuicja, przebiegłość

