

Kapłan Meris



Imiona: Mocuepaya (Zapołudnie)

Meris jest boginią odpowiedzialną za wszelką zmianę w świecie. To Pani Zmian, Władczyni Mórz i Opiekunka Pól. Podlega jej wszystko to, co się zmienia i co jest w ruchu, ale także to, co w tym ruchu może się znaleźć. Jest aspektem zmiany, a bez niej wszystko trwałoby w bezruchu.

Meris jest najczęściej przedstawiana jako młoda kobieta o przepięknej twarzy i włosach. Wśród Morskich Elfów, które zaakceptowały jej kult, jest przedstawiana jako młoda, piękna elfka o włosach z morskiej piany, w które wplecione są perły, wodorosty i muszle. Zwykle boginię przedstawia się nago, jednak przedstawienia w sukni z pereł, czy też przesłoniętej muszlami również się zdarzają. W jednej dłoni Pani Zmian dzierży prosty, wędrowny kij, choć w elfickich przedstawieniach jest on zwykle misternie rzeźbiony, zaś w drugiej ma naczynie z wodą i płodami rolnymi. Jest to najczęściej forma kielicha lub misy, używana jednocześnie jako misa ofiarna. Twarz Meris jest najbardziej niezwykłą częścią jej posągów i ołtarzy. Bogini wiecznie się zmienia i tak samo jej wyraz twarzy. Zwykle zatem ta część figury jest wymienna i wstawia się w nią różne wyrazy twarzy, czego w losowych momentach dokonuje kapłan opiekujący się jej kaplicą.

Meris jest boginią zmiany i tego wszystkiego co ta niesie ze sobą. Bogini czuwa nad losem wędrowców i wskazuje im drogę. Mówi się nawet, że sama często przemierza świat pod postacią przepięknej kobiety skrytej pod płaszczem. Jest też panią tego wszystkiego co zmienia się cały czas - morza, pogody i roślinności. To za jej sprawą pola wydają obfity plon, a rybacy bezpiecznie wracają z połowów z pełnymi ryb sieciami.

Gniew Meris to gniew morza, dziki, potężny i nieprzewidywalny niczym sztormy. Kiedy zaś Meris odwróci od kogoś swe oblicze, jego życie staje się nudne, monotonne i pozbawione zmiany. Jest to niewola własnej rzeczywistości, która naraża ludzi na szaleństwo.

Przykazania Meris

Nigdy nie bądź stały, życie to ciągła wędrówka, duchowa i fizyczna

Daj się ponieść sytuacji i instynktowi, nie myśl, działaj, twoja intuicja już wie co robić

Wykorzystuj każdą okazję, i każdą możliwość, ryzyko jest częścią życia, a zmarnowana okazja to najgorszy grzech

Żyj tu i teraz, gdybanie o przyszłości nic ci nie przyniesie

Nie zniesiesz niewoli swojej i innych, każdy ma prawo wędrować jak tego zapragnie

Oddanie

Oddanie to jeden z najważniejszych aspektów bycia boskim sługą, neofito. To właśnie poprzez Oddanie uzyskujemy od bogów nasze zdolności i moce, to właśnie Oddanie czyni nas kimś więcej niż zwykłymi magami czy kaznodziejami głoszącymi boskie prawdy. Ono czyni nas potężnymi sługami bogów, ono jest naszym autorytetem i odzwierciedleniem naszej siły. Bez niego jesteśmy jeno jak ten pył, którym wszyscy się kiedyś staniemy.

Wiedz, że wbrew swej nazwie Oddanie nie jest jedynie mistycznym pojęciem, które znaczenie ma tylko dla nas. Mistyka i bliskość z bogiem są częścią tego zagadnienia, to oczywiste, jednak nie stanowią jego całości. Oddanie to coś więcej niż tylko wierna służba i wypełnianie boskiej woli. To swego rodzaju mierzalny fenomen, iskra tłąca się naszym sercu, która może eksplodować potężnym płomieniem, lub przygasnąć i stać się zimną jak lód. Bowiem Oddanie nie jest stałe i cały czas się zmienia zgodnie z naszymi czynami, co jest najwyższym dowodem, że bogowie nieustannie obserwują nasze żywoty i trzymają nad nimi swoja wielce mądrą pieczę.

Oddanie sługi bożego odzwierciedla jego bliskość z patronem i potęgę jaką włada. Jest to bezpośrednia miara zaufania, jakim bóstwo darzy swego podopiecznego i ile ze swej mocy jest gotowe mu poświęcić. Oddanie umownie oznaczamy na skali od minus do plus pięciu, gdzie skrajne wartości to bycie wybrańcem i potępieniem w oczach danego bóstwa, co oczywiście ma swoje konsekwencje.

Każdy czyn zgodny z Dyscypliną, wykonany na chwałę boga przybliży nas do niego, neofito, pozwala nam wybić nasz umysł z okowów tego świata i wznieść się wysoko ponad otaczające nas ograniczenia. Tak samo każdy grzech przeciw patronowi strąca nas na ziemię i każe od nowa wspinać się po szczeblach oświecenia, by dotknąć boskiego majestatu. Jednak zawsze należy pamiętać, że brak dobrego uczynku jest złym uczynkiem. Także samo trwanie bez działania na korzyść bogów i ludzi ich wyznających także może być uznane jako grzech. Z tego powodu, by podtrzymać naszą wartość Oddania, musimy stale działać na rzecz bogów i składać miłe im ofiary, w przeciwnym razie będziemy tracić jeden poziom Oddania na dwanaście godzin, jednak nigdy w ten sposób nie spadniesz poniżej zera, neofito.

Poziom Oddania warunkuje możliwości sługi bożego. Im wyższy, tym potężniejszą mocą będzie władać dany boży pomazaniec i tym większych łask będzie mógł domagać się od swego patrona. Jednak pamiętaj neofito, że każda potęga niesie za sobą konsekwencje, a każda wypełniona prośba oznacza niespłacony dług.

Łaska

Każdy sługa boży może przywołać różnego rodzaju dary swojego patrona, w ten sposób uzyskując konkretne efekty magiczne. Paladyni i kapłani-wojownicy koncentrują się jednak na szybkich, krótkich i skutecznych zaklęciach czy cudach stosowanych w boju. Są to zwykle pojedyncze słowa mocy, choć zdarzają się znacznie bardziej złożone modły i rytuały prowadzone przez sługi boże.

Jedną z najważniejszych rzeczy dla paladynów są Dary zsyłane przez bogów. Są to potężne, stałe efekty czy zaklęcia jakimi patron obdarowuje swego kapłana. By zasłużyć na choćby jeden taki dar trzeba wykazać się niezwykłą odwagą i lojalnością w oczach boga, a nie jest to, bynajmniej, najłatwiejsze zadanie jakie można sobie wymyślić. Jednak dary otrzymywane w zamian są warte wysiłku i cierpienia, a przynajmniej tak twierdzą ci, którzy je otrzymali.

Wreszcie istnieją też cuda, które sługa boży może przywołać w geście największej potrzeby. Cuda zawsze są wielkie i potężne, jednak cena jaką przychodzi za nie zapłacić zwykle także jest wielka. Często bywa tak, że bóg zabiera życie swego sługi jako zapłatę za moc, jakiej mu uczynił. Równie często bywa tak, że ów sługa zwyczajnie nie był w stanie przeżyć mocy, jaka przepłynęła przez jego ciało.

Należy jednak pamiętać, że narzędziem jakim dysponuje każdy sługa boży jest modlitwa. Jej brzmienie jest dowolne, jednak powinna zawierać w sobie prośbę, jaką kapłan kieruje do boga, oraz przypowieść lub historię danego bóstwa związaną z upraszaną od niego mocą. Nie istnieją sformalizowane, czy jasno określone zasady modłów, gdyż wielu służących bogom układa słowa rytuałów w nieco inny sposób. Ważne jest jednak, by takowa modlitwa zawierała w sobie prośbę kierowaną do boga, oraz liczbę wyznawców nie mniejszą niż dwóch. Oczywiście im więcej wyznawców sługa boga zgromadzi tym lepiej dla niego, gdyż nic tak nie raduje boga jak obcowanie z wyznawcami. Co więcej, im mniej statyczna modlitwa i im bardziej angażuje wyznawców, tym lepiej. Rytualne walki czy tańce nie są niczym nadzwyczajnym, a praktyki takie są miłe bogom.

Modlitwa jest najbardziej podstawowym i pierwotnym narzędziem w rękach sługi bożego i pozwala mu na osiągnięcie nieraz niezwykle potężnych efektów. Uważaj jednak, młody neofito, by nie uznać bogów za spolegliwych i miłych. Wielu z nich jest przebiegłych i podstępnych, i nie zawahają się, by dać lekkomyślnemu kapłanowi nauczkę.

Dary

Potężne, stałe efekty uzyskane od bóstwa jako nagroda za służbę jego wiernych sług. Każdy kapłan czy paladyn, który otrzymał taki dar, będzie nosił go z dumą, gdyż jest to dowód jego całkowitego poświęcenia w służbie bóstwa i życia w kompletnej zgodzie z jego przykazaniami.

Dary są przyznawane uznaniowo przez OG magii dla sług bożych idealnie wypełniających wolę boską i odznaczających się czymś wybitnym w niej.

- **Wędrowiec** – kapłan zostaje pobłogosławiony pragnieniem wędrowki Meris. Kiedy określi cel swojej wędrowki, zawsze będzie w stanie określić kierunek do niego. Kapłan otoczony jest aurą miłości Meris i zostanie przyjęty gdziekolwiek się zatrzyma, jednak nigdy w życiu nie zagrzeje nigdzie miejsca.

- **Przeptyw** – poprzez połączenie i zrozumienie wód należących do Meris kapłan staje się zwinny i elastyczny jak woda, jego ciało porusza się z niezwykłą płynnością, dzięki czemu jego strefa trafień zostaje zawężona do korpusu.

- **Umysł Wody** – myśli kapłana są w nieustannym ruchu i ciągle się zmieniają, co czyni odczytanie ich niezwykle trudnym zadaniem. Kapłan ma skróconą mantrę, tak jakby przeszedł odpowiednie szkolenie, lub posiadał środki wzmacniające wolę. Co więcej, umiejętności wycucia kłamstwa nie działają na kapłana.

Błogosławieństwa i Klątwy

Każdy kapłan o ile tylko posiada łaskę boską jest w stanie błagać boga o jego wstawiennictwo w formie błogosławieństwa nakładanego na sojuszników, lub klątwy nakładanej na wroga. By sprowadzić taką moc kapłan musi przygotować odpowiedni obrządek, kompletny o ofiarę i wyznawców, którzy wezmą w nim udział. Im więcej wiernych zgromadzi kapłan tym lepiej, jednak minimum to dwóch wiernych.

Kapłan może poprosić o zesłanie jego sojusznikom dowolnego pozytywnego efektu zgodnego z domeną danego bóstwa. Takie działanie nosi miano błogosławieństwa, pozytywnej mocy zsyłanej przez boga. Błogosławieństwo musi być zgodne z domeną boga i pozytywne dla otrzymujących je ludzi. By właściwie przeprowadzić obrządek kapłan musi przygotować miłą bogu ofiarę oraz zgromadzić wyznawców i odprawić modły. Jeśli Oddanie kapłana będzie dość wysokie, a ofiara miła bogu tedy ześle swą łaskę na zebranych wiernych, lub konkretnego pomazańca.

Kapłan może jednak też poprosić boga zesłanie swego gniewu na wrogów sługi bożego. Oznacza to, że kapłan prosi boga by ten odwrócił swoją opiekę od wybranych osób, a co za tym idzie by przytrafiło się im coś niezgodnego z domeną danego bóstwa. Obrządek taki jest znacznie trudniejszy niż błogosławieństwo. Wciąż wymaga zgromadzenia wiernych, jednak kapłan musi przygotować kilka ofiar. Jedna z nich będzie zwykłą ofiarą, miłą bogu, lecz druga będzie ofiarą przeciwną do jego domeny. Tę podłą ofiarę należy związać z osobą na którą kapłan chce zesłać klątwę, a więc będzie to wymagać przedmiotu takiej osoby, czy najlepiej jej krwi. Kapłan będzie też potrzebował znacznie wyższego Oddania by przekonać boga do zrobienia czegoś wbrew swojej naturze.

Oddanie jest kluczem do powodzenia zarówno klątw i błogosławieństw, wpływa na czas ich trwania oraz na ilość osób na jakie można je nałożyć. Można to jednak zmieniać ofiarą, która będzie wyjątkowo miła bogu, lub też dokonując wielkiego czynu w jego imienia. Wreszcie zgromadzenie kapłanów będzie w stanie lepiej sprowadzić moc boską niż pojedynczy sługa boży.

Cuda

Najpotężniejsze z mocy, jakimi mogą posługiwać się kapłani, zwane są cudami. Jest to bezpośrednia interwencja samego boga lub jego Posłańców, wzywanych przez kapłan. Wszystkie cuda są wielkie i potężne, jednak sprowadzenie takiej potęgi często pociąga za sobą koszta. Wzywając cud na polu bitwy kapłan bardzo często wyzionie ducha, gdyż bóstwo zabierze go ze sobą jako zapłatę, lub też umysł kapłana zwyczajnie nie wytrzyma naporu mocy. Cuda muszą być zgodne z domeną bóstwa, a kapłan wzywający je musi mieć Oddanie co najmniej na poziomie cztery. Cuda działają natychmiast, o ile bóg wysłucha prośby kapłana. W takim przypadku kapłan umiera i odchodzi wraz z przywołanym Posłańcem. Są sposoby, by tego uniknąć, które jednak wyjawimy ci nieco później, neofito.

Przykładowe cuda Meris:

Gambit – kapłan przywołuje Posłańca Meris i na jego oczach rzuca monetą. Kapłan musi obstawić jedną stronę, zaś posłaniec obstawia drugą. Jeśli kapłan wygra, jego przeciwnicy padną na ziemi złożeni mocą Posłańca, jeśli wygra sługa bogini to strona kapłana padnie od jego siły. Wygrany rzut monetą sprawia, że wszyscy przeciwnicy dostają ciężką ranę, zaś przegrany - wszyscy sojusznicy dostają ciężką ranę.

Chaos – kapłan wzywa Posłańca Meris, który sprawia, że wszelkie zależności, lojalności czy zobowiązania przestają istnieć i rozpadają się wywołując masową dezorientację. Przez 15 sek wszyscy walczą ze wszystkimi, nie ważne jakie są ich stronnictwa czy przekonania. Postaci atakują najbliższą osobę.

Dzika Karta – kapłan wzywa samą Panią Zmiany i dokonuje z nią targu. Oddaje jej przedmiot o wielkim osobistym znaczeniu, taki, z którym nie łatwo jest mu się rozstać. W zamian zaś otrzymuje coś, co jest mu w danej chwili najbardziej potrzebne. Kapłan nigdy nie wie co otrzyma i w jakiej formie, nie może też żądać konkretnych przedmiotów. Zawsze jednak będzie to dla niego korzystna rzecz.

Relikwie

To najpotężniejsze narzędzia, jakie bogowie podarowują swym wyznawcom i sługom. Są to przedmioty, w które została zaklęta moc cudu bożego, i można jej użyć w dowolnym momencie, nawet na polu bitwy, bez narażania zdrowia kapłana. Jednak relikwie nie są łatwe do stworzenia, a ich moc jest tak wielka, że kapłani zwykle są w stanie nosić tylko jeden lub dwa takie przedmioty.

Wykonanie relikwii wymaga wielkiego rytuału skierowanego do boga oraz przywołania jego posłańca. W obrzędzie musi brać udział co najmniej siedmiu wyznawców, a Oddanie kapłana musi być na poziomie cztery lub wyższym. Kapłan musi też przygotować odpowiednią ofiarę i złożyć ją na ołtarzyku bóstwa. Wreszcie musi przygotować sam przedmiot, który ma stać się relikwią, a który musi być odpowiednio godny mocy jaka ma mu być przekazana. Następnie kapłan rozpoczyna modły i wzywa Posłańca swego patrona. Gdy owa istota przybędzie, kapłan musi skierować do niej i do boga prośbę o zesłanie mocy cudu i powierzenia mu jej. Jeśli bóstwo się zgodzi, przedmiot zostanie natchnięty mocą Posłańca. Jeśli kapłan nie jest miły w oczach boga, wtedy spotka go wielkie cierpienie, lecz zachowa życie.

Jeśli rytuał się powiedzie, kapłan będzie w stanie przyzwać moc cudu zawartą w relikwii w dowolnym momencie, jednak każda relikwia przechowuje tylko jeden cud, a jej moc rozwieje się po użyciu. Możesz tedy spróbować stworzyć kolejną relikwię, jednak uważaj, neofito, gdyż bogowie nie patrzą przychylnie na rządnych potęg, oraz na tych, którzy nadużywają ich darów i łaski.

Co więcej, jeżeli po stworzeniu relikwii Oddanie kapłana spadnie, a ów straci boską łaskę, to nie będzie w stanie użyć relikwii dopóki nie odpokutuje w oczach swego patrona. Co za tym idzie, w przypadkach ekstremalnego bluźnierstwa moc przedmiotu może obrócić się przeciw kapłanowi i razić go, niszcząc zarówno relikwię, jak i potencjalnie również ciało bluźniercy. To jednak zdarza się tylko w przypadkach potępieńców.

