



TWÓJ BOSKI PATRON:

Imiona: Mocuepaya (Zapołudnie),

Znana śmiertelnikom historia Twego Bóstwa:

Meris to jedna z Piątki z Zapołudnia. Pochodzenie tych bóstw nie jest znane śmiertelnikom, podobnie jak powód, dla którego w starożytnej przeszłości zostali oni zapomniani. Być może przyczyną tego był kataklizm zwany Wielką Apokalipsą i potop, który wówczas zniszczył większość znanych cywilizacji. Ponieważ zstąpili z panteonu w strefę śmiertelną, nie zostali wypchnięci poza świat. Ktoś – być może jacyś ostatni wyznawcy – zapieczętował ich cielesne formy w jaskiniach na zapołudniowym Srebrnogórze. Mogli to być jacyś ostatni wyznawcy, choć obecność w tych jaskiniach tza. Wirusa Zapołudnia, tworu pochodzącego ewidentnie z Pustki, może też wskazywać na działanie wrogie tym bóstwom. Podczas kolonizacji Zapołudnia około 895 r. wergundzcy żołnierze weszli do jednej z takich jaskiń, uwalniając zapieczętowane tam byty. Wkrótce po tym najwyższa kapłanka ludu Qa, Neyestecae, oddała im pod opiekę swój naród, przywracając jednocześnie moc bóstwom poprzez masowe przywrócenie ich kultu.

Pięciu wtargnęło na panteon, ich moc bowiem rosła wraz z kolejnymi zwycięstwami Qasyran w wojnie, którą Neyestecae rozpętała. Podbite przez Qa narody zostały zmuszone do wyznawania Pięciu, doprowadzając w efekcie do ich zwycięstwa nad innymi bogami. Starzy bogowie Północy zostali wypchnięci poza Eę.

Po zrzuconiu dominacji Qa Północ ostatecznie i tak uznała nowych bogów, przyjmując ich kult.

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 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.

Jak przedstawiane jest Bóstwo

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 przestłoniętej 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 owocami 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.

Domena

Meris odpowiada za to, co nieustannie się zmienia. Każdy element, nawet obecnie znajdujący się w pozornej równowadze, pozostawiony sam sobie, prędzej czy później stanie się nieuporządkowany. Szczególnie ważne są - często nieuchwytnie - momenty zmian, czyli przechodzenia jednej formy w drugą. Do takich rzeczy można zaliczyć wschód i zachód, ale także narodziny czy śmierć. Jako wciąż pozostającej w ruchu Meris oddano pod opiekę wodę - morza, strumienie, oraz jeziora - oraz pozostające w ciągłym rozwoju rośliny - lasy, puszcze, pola. Meris jest ucieleśnieniem Zmiany i przeciwieństwem lureusa, ona jest panią wszystkiego co przechodzi metamorfozy i przemienia się wokół nas. Z fizycznego świata Meris włada wszelkimi wodami i wiatrem, a także wiecznie rosnącymi roślinami. Oprócz tego Meris patronuje przemianom zachodzącym wewnątrz istot rozumnych, wędrowce ciała i ducha przez życie i jego kolejne zmiany. Z tego powodu Meris jest patronką wolności i oswobodzicielską z kajdan. Świętynie Meris najczęściej pełne są szumu fontann, a ludzie często przychodzą prosić ją o pomoc przed wszelkimi dużymi projektami i przedsięwzięciami. Każdy podróżny przed wyruszeniem musi prosić ją o pomyślną drogę i powrót do domu.

Jak Bóstwo opiekuje się swymi wiernymi po ich śmierci

Najbardziej znanymi Posłańcami Meris są ondyny, które topielców prowadzą do podmorskich pałaców swojej pani. W elfickich legendach Talsoi w miejscach tych gromadzone były perły, w które bogini Tulva zaklinała dusze poległych na morzu. Meris przejęła opiekę i nad ondynami, i nad pałacami i nad wielką Świątynią Tulvy w Talsoi, pełną tajemnic nieodkrytych dla żywych.

Służba – czego wymaga Twe Bóstwo

Studzy Meris są zawsze w drodze. Wierząc w to, że wszystko przemija, nieustannie wędrują, nie przywiązując się do żadnego stanu rzeczy, do majątku ani drugiego człowieka. Wędrowka jest najlepszą formą służby, bowiem pozwala zrozumieć prawdziwie domenę bogini, a spotykanym ludziom pozwala lepiej i wiarygodniej głosić tę prawdę – wszystko przemija.

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 zapagnie*

Dary

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

- ❖ **Wędrowiec** – kapłan zostaje pobłogosławiony pragnieniem wędrówki Meris. Kiedy określi cel swojej wędrówki, 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.
- ❖ **Przepływ** – 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 wyczucia kłamstwa nie działają na kapłana.

Cuda

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.

KAPŁANI W służbie Bóstwu i Stworzeniu.

Nim zagłębisz się w poniższe instrukcje, przeczytaj fragmenty Liber Coelestis, by swoją misję wykonywać ze zrozumieniem największych prawd wszechświata.

Jak czcić Bóstwo czyli czym jest Modlitwa

Oto podstawowe narzędzie naszej służby. Jej brzmienie jest dowolne, choć powinna zawierać w sobie intencję, jaką kapłan kieruje do boga - może to być prośba o coś, ale także podziękowanie lub skrucha. Modlitwa może mieć różne formy, możesz więc wybrać takie, które najbardziej odpowiadają twoim talentom. Pamiętać trzeba jednak, że zazwyczaj mocniej w eterze wszechświata rezonuje wspólna myśl wielu istot – zatem prawdopodobnie większą moc będzie miała modlitwa, do której zaprosisz większą liczbę wyznawców.

- **Medytacja** – ta forma jako jedyna niekoniecznie wymaga osób innych niż ty sam. Medytować możesz, posługując się mantrą - krótką treścią, powtarzaną w kółko, zawierającą meritum twojej intencji lub twoich myśli o bóstwie. Możesz też medytować bez słów – pozostając nieruchomo dłużej czas, kierując swoje myśli wyłącznie ku rozmyślaniom o bóstwie. To najprostsza forma modlitwy, ale o ile umysł twój nie ma nadzwyczajnej siły, to nie będzie ona bardzo skuteczna.
- **Modły** – to modlitwa wspólna z innymi wyznawcami. To ty, jako narzędzie bóstwa, musisz ją prowadzić, ubierając w słowa intencję oraz przedstawiając, w jaki sposób służyć ona będzie bóstwu i stworzeniu. Modły nie muszą być tylko słowami – może to być rytualny taniec, walka lub inna czynność (często takie modły bywają częścią obrzędów).
- **Ofiara** – niezwykle ważna forma modlitwy, zakładająca poświęcenie czegoś istotnego w imię intencji, która jest treścią tej modlitwy. Ofiarą może być przedmiot lub czyn lub wyrzeczenie, a składając ofiarę musisz umieć uzasadnić, dlaczego jest ona powiązana z domeną twego Bóstwa. Ofiary miewają wielką moc, proporcjonalną do ich wartości, bywają też częścią obrzędów.
- **Obrzędy** – tak nazywamy uroczyste modlitwy, najczęściej uświęcone tradycją zakładającą świętowanie ku czci Bóstwa. Możesz poprowadzić obrzędy zgodnie z tradycją (wiele obrzędów znajdziesz w opisach nacji) lub opracować samodzielnie takie święto. Możesz włączyć w obrzędy różne modły oraz ofiary i nauczanie.
- **Nauczanie** – jesteś powiernikiem mądrości wszechświata, ważne, abyś dzielił się z innymi tą mądrością. Nauczanie to opowiadanie innym o twoim Bóstwie, wyjaśnianie, dlaczego jego domena jest niezbędna światu i jak powiązana jest z życiem śmiertelników.

Modlitwa jest najbardziej podstawowym i pierwotnym narzędziem w rękach sługi bożego, podstawą do budowania swego Oddania. Uważaj jednak, by nie uznać modlitwy za formę transakcji handlowej – twoja służba Bóstwu to misja dla świata, nie zaś biznes, na którym zyskujesz.

Oddanie

Oddanie to jeden z najważniejszych aspektów bycia boskim sługą. Oddanie określa, jak dobrze nasze czyny przysłużyły się światu w domenę naszego Bóstwa - oraz samemu Bóstwu. Dzięki Oddaniu uzyskujemy od bogów moc, by kształtować świat i narzędzia - nasze zdolności i dary. Oddanie określa nasz autorytet przed światem i odzwierciedla naszą więź z Bóstwem.

Jest to bezpośrednia miara zaufania, jakim Bóstwo darzy swego podopiecznego, określa wprost, ile ze swej mocy jest ono gotowe mu oddać w dyspozycję. Oddanie umownie oznaczamy na skali od -5 do +5, gdzie skrajne wartości to bycie wybrańcem lub potępieniem w oczach danego Bóstwa, co oczywiście ma swoje konsekwencje.

Twoje oddanie wzrasta wraz z każdym znaczącym czynem, jeśli:

- czyn był zgodny z domeną Bóstwa
- przysporzył chwały Bóstwu – zgodnie z jego domeną
- ku pożytkowi stworzenia – a więc nie ku pożytkowi Pustki

Jednak każdy czyn przeciw patronowi niszczy jego zaufanie do nas i zmusza by od nowa je zdobywać. Do tego zawsze należy pamiętać, że brak dobrego uczynku bywa sam złym uczynkiem. Samo trwanie bez działania na korzyść bogów i ludzi ich wyznających oddala Cię od twojego kapłańskiego powołania – nie po to podjęliśmy tę służbę, by być bezczynnymi!

Z tego powodu, by podtrzymać naszą wartość Oddania, musimy stale działać na rzecz bogów i stworzenia, składać miłe Bóstwom ofiary, w przeciwnym razie będziemy tracić jeden poziom Oddania na dwanaście godzin (choć nigdy w ten sposób nie spadniesz poniżej zera).

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.

Narzędzia sługi bożego

Każdy sługa boży otrzymuje od swego patrona narzędzia, którymi może wpływać na rzeczywistość, w ten sposób uzyskując konkretne efekty magiczne.

PALADYNI:

- **Słowa Mocy** - to szybkie, krótkie i skuteczne zaklęcia. Są to zwykle pojedyncze słowa mocy, choć zdarzają się znacznie bardziej złożone modły i rytuały prowadzone przez sługi boże.
- **Dary** - to potężne, stałe efekty czy zaklęcia jakimi patron obdarowuje swego sługę. By zasłużyć na choćby jeden taki dar trzeba wykazać się niezwykłą lojalnością w oczach Bóstwa, oddaniem i czynami ku jego chwale (sama modlitwa to zbyt mało).
- **Cuda** — to emanacje boskiej mocy, przyzywane w najwyższej potrzebie. Są bowiem zawsze 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 użył. Równie często bywa tak, że ów sługa zwyczajnie nie był w stanie przeżyć mocy, jaka przepłynęła przez jego ciało.

KAPŁANI:

- ❖ **Dary** – kapłani także korzystać mogą z Darów Bóstwa, na podobnych, jak paladyni zasadach.
- ❖ **Błogosławieństwa** - każdy kapłan, o ile tylko posiada łaskę boską, może błagać Bóstwo o jego wstawiennictwo w formie błogosławieństwa nakładanego na sojuszników lub klątwy nakładanej na wroga. By sprowadzić taką moc, kapłan musi przygotować odpowiedni obrzęd, uwzględniając złożenie ofiary oraz zgromadzenie wyznawców, którzy wezmą w nim udział. Im więcej wiernych zgromadzi kapłan tym lepiej, jednak minimum to dwóch wiernych.

Błogosławieństwo to dowolny, pozytywny efekt, zgodny z domeną Bóstwa, nałożony na jednego lub wielu ludzi. Efekt będzie zależał od Oddania kapłana, jakości ofiary i liczby wiernych.
- ❖ **Klątwa** - analogicznie to negatywny efekt, będący wyrazem gniewu Bóstwa wobec obiektu klątwy.

Kapłan prosi Bóstwo, by odebrało swoją łaskę wskazanym osobom, 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 Bóstwu, lecz druga będzie ofiarą przeciwną do jego domeny. Tę podłą ofiarę należy związać z osobą, którą kapłan przeklina, a więc będzie to wymagać przedmiotu takiej osoby, czy najlepiej jej krwi. W modlitwie kapłan musi uzasadnić, dlaczego obiekt klątwy na nią zasłużył i jakie jego czyny były występkiem wobec Bóstwa i Stworzenia. Kapłan będzie też potrzebował znacznie wyższego Oddania, by przekonać Bóstwo do zrobienia czegoś wbrew swojej naturze.

Skuteczne posługiwanie się błogosławieństwem i klątwą zależy od Oddania i jakości Ofiary, najsukcesowniejsze zaś mogą być użyte przez zgromadzenia (kongregacje) kapłańskie.
- ❖ **Cuda** - to najpotężniejsze z mocy, jakimi mogą posługiwać się kapłani. To bezpośrednia interwencja samego Bóstwa lub jego Posłańców, wzywanych przez kapłana. Wszystkie cuda są wielkie i potężne, jednak sprowadzenie takiej potęgi pociąga za sobą koszt. Wzywając cud na polu bitwy kapłan składa największą ofiarę, 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 Bóstwo wysłucha prośby kapłana. W takim przypadku kapłan umiera i odchodzi wraz z przywołanym Posłańcem (choć istnieją sposoby, by tego uniknąć, dostępne dla najpotężniejszych wtajemniczonych).
- ❖ **Relikwie** - to przedmioty, w które została zaklęta moc cudu bożego. 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 taki przedmiot.

Wykonanie relikwii wymaga wielkiego rytuału skierowanego do Bóstwa oraz przywołania jego posłańca. W obrzędzie musi brać udział co najmniej siedmiu wyznawców, a Oddanie kapłana musi być na poziomie cztery lub wyższym. Rytuał musi obejmować także złożenie odpowiedniej ofiary. Kapłan 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. Gdy owa istota przybędzie, kapłan kieruje swoją prośbą o zesłanie mocy cudu i powierzenia mu jej, prosząc Posłańca o wstawiennictwo. Jeśli Bóstwo się zgodzi, przedmiot zostanie natchnięty mocą Posłańca. Jeśli kapłan nie jest miły w oczach boga, tedy 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 pamiętaj - żaden dar nie może być nadużywany.

Co więcej, jeżeli po stworzeniu relikwii Oddanie kapłana spadnie, to nie będzie on w stanie użyć relikwii dopóki nie odzyska łaski Bóstwa i poziomu Oddania. 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.