

## RELIGIE W DRECARĒ

Większość ludów jest bardzo religijna, upatrując w kulcie różnych sił, sposób na przetrwanie. Bogowie i duchy oferują ochronę i wsparcie, z którego często korzystają elfy i śmiertelnicy. Oczywiście sposób rozumienia sacrum, jest odmienny u różnych ras, tak samo jak i stopień zaawansowania myśli religijnej. Plemiona koczownicze czczą zwykle siły natury i przodków, uosobionych w postaci zwierząt totemicznych. Ludy bardziej zaawansowane kreują własne panteony bóstw, patronujących różnym dziedzinom życia. I choć inaczej pojmował ich będzie chłop, inaczej zaś uczony, jednak pozwalają one każdemu z nich na kontakt z poziomem archetypowym. Wreszcie, rasy o wyższym stopniu myśli abstrakcyjnej, kierują się ku bardziej filozoficznym religiom, opierającym się na sposobie pojmowania świata.

Wniosek z powyższych rozważań, płynie taki, iż każdy bohater w DrecarE wyznaje jakąś religię, oddając cześć danej idei lub bóstwom. W świecie, w którym magia objawia się na każdym kroku, a Bogowie nie pozostają bierni, lecz oddziałują na swych wyznawców, nie ma miejsca na ateizm. Oznaczałby on po prostu ślepotę na podstawowe fakty. Bohater ma dostęp do takiej religii na jaką pozwala mu jego kultura.

### **Totemizm**

Jest to kult duchów natury, oraz przodków, uosobionych w postaci duchów zwierząt. Zwraca się on ku przyrodzie, jako siedzibie sacrum. Upatruje w każdym przejawie jej działania objawienie potężnych istot astralnych. Tak więc przeżyciem duchowym mogą stać się nie tylko ceremonie religijne, ale także burza lub sztorm. Główne formy kultu to: składanie ofiar, taniec i śpiew, osiągnięcie transu.

Wyznawcami totemizmu są przede wszystkim plemiona koczownicze i te, które żyją blisko natury. Religii przewodzą szamani, którzy dzięki temu, iż mają kontakt z duchami, potrafią zadbać o harmonijne stosunki między nimi, a plemieniem.

Wierni tej religii akceptują także kult bogów, na którym opiera się Politeizm. Uznają bowiem, iż bóstwa są po prostu jakiegoś rodzaju potężnymi duchami. Sami jednak nie oddają im czci, bowiem uważają, że duchy te nie angażują się w życie śmiertelników.

#### **Bonusy:**

- Przyjęcie tej religii zapewnia możliwość wybrania ducha Totemicznego. Szamani, Druidzi i Berserkerzy otrzymują go od początku gry;
- Totemizm nie jest spreczny z politeizmem, tak więc jego wyznawcy mogą otrzymywać błogosławieństwa boskie, jeśli oddadzą szacunek i uznają moc danego Bóstwa;

**Wyznawcy:** Jeźdźcy Wiatru, Nomadowie, Utra z AjArd, część Harpii i Wylkołków, niektórzy Pradawni, Nardlens, niektóre Elfy Żałobne i niektórzy Vilena;

## Politeizm

Wiara w wielu bogów, przyjmuje postać oddawania czci bóstwom danego panteonu. Kult zorganizowany jest zwykle wokół świętych miejsc i sanktuariów, przewodzą mu zawodowi kapłani. Główną formą kontaktu z bóstwem są ceremonie religijne, składanie ofiar i modlitwy.

Wyznawców politeizmu jest z pewnością najwięcej w krainach. Ten rodzaj religii obejmuje Drecare, Torgeth, Ajard i Lenię, choć panteony, którym oddaje się tam cześć, różnią się między sobą. Oprócz kultu wszystkich bóstw danej religii, wyznawcy mają także możliwość wybrania sobie osobistego Patrona, którego moc może wspierać ich i prowadzić przez życie.

### **Bonusy:**

- Przyjęcie tej religii zapewnia możliwość wybrania Patrona. Kapłani otrzymują go od początku gry;

- Politeizm jest dość otwartą i tolerancyjną religią, bóstwa innych ludów są zwykle postrzegane jako odmienne postacie własnych bogów. Z tego powodu jego wyznawcy mogą otrzymywać błogosławieństwa boskie, jeśli oddadzą szacunek i uznają moc danego bóstwa, nawet jeśli należy ono do innego panteonu;

**Wyznawcy:** Mieszkańcy DrecarE, Koldy, Lenji, Nardlens, AjArdczycy, Gryfonie, wszystkie Elfy, większość Felidae, niektóre Harpie;

## Monoteizm

Wiara w jedyne boga, który jest postrzegany jako stwórca świata, obrońca praw i źródło życia. Jedyna znana powszechnie taka religia w Krainach to Ansojanizm. Jej kult zorganizowany jest wkoło świątyń, wznoszonych z białego kamienia. Przewodzą mu zawodowi kapłani. Główną formą kontaktu z bogiem są modlitwy, ceremonie religijne oraz krucjaty przeciwko niewiernym. Monoteizm jako kult jednego boga jest wysoce nietolerancyjny i autorytarny. Dlatego też wszyscy, którzy myślą czy czują inaczej, niż nakazuje „jedyna prawdziwa wiara” są prześladowani i zabijani w imię Bóstwa.

Inną formą Monoteizmu jest kult Wielkiego Węża, wyznawany potajemnie przez Sa. Jest on jednak skryty przed oczyma postronnych, zaś jego ceremonie odbywają się w ruinach pozostałych po Najstarszych.

### **Bonusy:**

- Przyjęcie tej religii zapewnia jedną ze Zdolności Specjalnych:

Dla Ansojanistów jest to Święta Furia (walcząc z niewiernymi wyznawcy stają się odporni na działania psychologiczne, np. strach, a także nie otrzymują kary jeśli odniosą obrażenia średnie).

Dla Wyznawców Wielkiego Węża są to Pradawne Sny (wyznawcy mają przebłyski z przeszłości, jeśli śpią w okolicy ruin czy innych pozostałości po Najstarszych. Poza tym we własnych snach zawsze są świadomi, tak jakby posiadali Zdolność Magiczną: LD).

- Wyznawcy tej religii mogą otrzymywać tylko błogosławieństwo od swojego boga;

**Wyznawcy:** Ans'ar i Utra z Oderlin, Sa;

## Elementyzyzm

Kult żywiołów, skłaniający się ku filozoficznej spekulacji. Postrzega świat jako złożony z mocy różnych Elementów, Bogowie zaś są uważani jedynie za ich manifestacje lub archetypy, odpowiadające sposobowi, w jaki wierni rozumieją dany żywioł. Wyznawcy tej religii wierzą jednak w istnienie poziomu idei, na którym znajdują się czyste manifestacje żywiołów, z których wypływa wszystko co istnieje. Zależnie od obranej szkoły często nie zgadzają się między sobą co do tego, który Element jest najistotniejszy, czy też, który dał początek światu.

Jest to religia niedeistyczna, brak w niej bóstw, wyobrażeń i świątyń. Kontakt z sacrum osiąga się poprzez kontemplację żywiołów oraz medytację nad nimi. Jej przesłanie polega na tym, aby żyć zgodnie ze swoim Patronatem Elementarnym, ponieważ to on wskazuje prawdziwą naturę danej istoty. Urzeczywistnianie i rozwijanie tej natury ma być największym szczęściem, a w końcu prowadzić ma do zjednoczenia z czystą mocą danego Elementu. Elementyzyzm nie jest rozpowszechnioną religią i nie dotyczy całych ras, przyjmują go raczej wykształcone jednostki.

### **Bonusy:**

- Przyjęcie tej religii zapewnia możliwość rzucania czarów każdego żywiołu, tak jakby wierzący posiadał w nim przynajmniej 1 punkt Mistrzostw (nawet jeśli go nie posiada).

- Wierny zna na początku gry jedno dodatkowe zaklęcie Czarostwa Elementarnego.

- Wierny może używać przedmiotów magicznych bez względu na ograniczenia wynikające z Elementu (nawet jeśli jest to Element przeciwny);

- Elementyzyzm nie jest sprzeczny z politeizmem, tak więc jego wyznawcy mogą otrzymywać błogosławieństwa, jeśli oddadzą szacunek i uznają moc danego Bóstwa;

**Wyznawcy:** Wielu Pradawnych, Sutu, Ixari, Gryfoni i niektóre Elfy, wielu techników;

## Kult Równowagi

Kolejna niedeistyczna religia, która odrzuca kult bogów i oddawanie im czci, choć uznaje ich istnienie. Jej wyznawcy wierzą, iż zamieszkiwany przez nich świat jest tylko jedną z wielu możliwych płaszczyzn istnienia. Uważają, iż jego istnienie zależne jest jedynie od równowagi między różnymi, sprzecznymi siłami: Światłem i Ciemnością, Życiem i Śmiercią, etc. Zaburzenie tej równowagi prowadzić ma do destabilizacji, która może pociągnąć za sobą katastrofę niszczącą dany wymiar. Spekulacje filozoficzne dążą do tego, iż taki koniec mógłby spowodować kataklizm nie tylko na jeden wymiar, ale i na większą ich liczbę. Zapadająca się w siebie dany świat bowiem utworzyłby czarną dziurę, która mogłaby wessać inne wszechświaty, prowadząc do makrokosmocznej katastrofy. Wierni starają się więc odnaleźć w sobie równowagę pomiędzy sprzecznościami, a także skupiają się na tym, aby utrzymać ją wokół siebie. Bogów uznają jedynie za manifestacje poszczególnych Sil, archetypy, które istnieją tylko dzięki wierze istot, które oddają im cześć. Bogowie są tak samo śmiertelni jak światy, a naczelnym celem każdej istoty powinno być utrzymanie równowagi i walka z mocami Pustki. Te ostatnie zalecenia kultuści widzą czasami bardzo skrajnie, niszcząc te przejawienia się mocy Światła czy Ciemności, które wedle nich zaburzają stan równowagi.

Podstawowym sposobem kontaktu z sacrum jest medytacja nad osiągnięciem wewnętrznej równowagi, oraz działania polegające na walce z Pustką. Wielu kultystów odnosi się także z czcią do sił Przeznaczenia, uważając los za bezosobową, doskonałą siłę, dążącą do idealnej realizacji potencjału danego Wszechświata. Wyznawcy nie mogą używać artefaktów boskich.

**Bonus:**

- Kultysty Równowagi nie mogą zostać pobłogosławieni, ani przeklęci przez żadnego z bogów.

- Wierni otrzymują +10% do testu odporności na Skażenie.

**Wyznawcy:** Wszyscy Orta Vitra, wielu Sutu, nieliczne Felidae, Pradawni i Gryfonie, sporadycznie adepci i technicy;