Warhammer Fantasy Roleplay

ARABIA FELIX

RELIGIA ARABÓW

Nieoficjalny dodatek do gry

Poniższy podręcznik zawiera kompletny opis religii Arabów w świecie Warhamer Fantasy Roleplay. Do czerpania pełnej satysfakcji z gry, mogą się przydać także oficjalne podręczniki, takie jak: Podręcznik Główny, Bestiariusz Starego Świata, Almanach Mistrza Gry i Królestwo Magii. Wszystkie są wydawane w Polsce przez Copernicus Corporation z siedzibą w Warszawie.

Inne informacje o Arabii w uniwersum gry Warhammer Fantasy Roleplay można znaleźć na stronie internetowej projektu Arabia Felix – http://www.arabiafelix.cba.pl

Dokument ten podlega ochronie Praw Autorskich. Wszelkie rozpowszechnianie lub wykorzystywanie go bez zgody autora jest zabronione. Można powielać tekst i rysunki tylko na użytek własny lub po uzyskaniu odpowiedniej zgody.

Wszystkie znaki i nazwy firmowe lub towarowe zostały użyte tylko w celach informacyjnych i należą do ich właścicieli. One również podlegają ochronie prawnej.

Poniższy tekst jest fikcją. Wykorzystano w nim jednak informacje dotyczące kultur arabskich i muzułmańskich. Ich użycie nie miało na celu obrazy niczyich przekonań religijnych. Jestem pełen szacunku dla wyznawców Islamu i jeżeli ktoś poczuł się urażony zamieszczonymi tutaj tekstami to przepraszam. Część informacji dotyczących tej religii zaczerpnąłem z wolnej encyklopedii internetowej – Wikipedii. Wszelkie podobieństwo do osób, wydarzeń i miejsc, poza uwzględnionymi powyżej, jest przypadkowe.

Pomysł: Szymon Krzyżanowski

Ilustracje: Szymon Krzyżanowski

Tekst: Szymon Krzyżanowski

szymon.krzyzanowski@gmail.com

www.arabiafelix.cba.pl

WPROWADZENIE 3

1. KOSMOGONIA 4

2. PROROK METTEMET 5

3. KABALLA 6

4. ŚWIĘTA RELIGIJNE 6

5. WIERZENIA LUDOWE 7

6. SIŁY ZŁA 8

7. ORMUZD 10

7.1 OPIS KULTU 12

8. KAPŁANI ORMUZDA 13

8.1 ARCHETYPY 13
8.2 MAGIA KAPŁAŃSKA 16

Wprowadzenie

Arabia przesycona jest fundamentalizmem i pełna religijnego fanatyzmu. Szczegółowe przepisy i rygorystyczny nadzór wypełniają całe życie bogobojnego Araba. Częściej nawet niż najbardziej pobożni mieszkańcy Imperium, Arabowie modlą się do swojego jedynego boga- Ormuzda. Proszą go o różne łaski, dziękują za okazaną dobroć. Częstokroć zmuszeni są przepraszać za własne przewiny lub prosić o wsparcie w jakimś dziele.

Dodatek ten opisuje kult Ormuzda, jaki panuje w Arabii. Przedstawione są mity dotyczące stworzenia świata oraz wierzenia zwykłych ludzi zamieszkujących Arabię. Ponadto załączono archetypy kapłanów Ormuzda jak również zaklęcia dla nich.

Wypada także odpowiedzieć dlaczego jako imię jedynego boga Arabów widnieje tutaj Ormuzd, zamiast powszechnie przyjętego Ormazda. Otóż sprawa jest dość prosta. W wielu przypadkach twórcy WFRP podpierali się na nazewnictwie własnym rzeczywiście istniejących miejsc czy osób.
Szukając odpowiednich wzorców w mitologii perskiej, natknąłem się na bóstwo nazywane Ormuzd lub Ahura Mazda. Inaczej (w języku średnioperskim) określa się go jako Ohrmazd. Tak w przypadku nazwy Ormazd mamy do czynienia z celowym (bądź nie) pominięciem „h" lub zastąpieniem „u" przez „a". Chcąc pozostać w zgodzie z realiami historycznymi postanowiłem przywrócić Ormuzda, co wg mnie nawet lepiej brzmi.

Pisząc poniższy dodatek opierałem się na kilku pozycjach książkowych i nieoficjalnych dodatkach dostępnych w Internecie, jak również wiedzy zawartej na wolnej encyklopedii internetowej, wikipedia.pl. Z czystym sumieniem mogę wszystkim zainteresowanym polecić też następujące książki:

- R. Piwiński, Mity i legendy w krainie Proroka, Warszawa 1983
- M. Składankowa, Bohaterowie, bogowie i demony dawnego Iranu, Warszawa 1984
- R. Lewis, Życie codzienne w Turcji Osmańskiej, Warszawa 1984

1. Kosmogonia

W całej różnorodności swojej kultury i szeregach wierzeń ludowych, Arabowie wykształcili wiele różnych koncepcji powstania świata. Część z nich opiera się na dawnych, ludowych opowieściach. Inne czerpią swoje źródło z przekazów elfickich i staroświatowych, będąc pod dużym wpływem zwłaszcza tych pierwszych. Niemniej jednak za najważniejszą i najpowszechniejszą uznaje się opowieść zawartą w świętej księdze Kaballi. Powszechnie uważa się, że stanowi ona pewien konglomerat i most łączący starą wiarę w wielobóstwo z kultem jedynego boga Ormuzda.

Zgodnie z tym przekazem, na początku, zanim zaczął powstał wszechświat i ruszył czas, istniał tylko nieśmiertelny Ormuzd. Zanim ruszył bieg czasu, stworzył on wielką białą perłę wielkości niebios i ziemi. Utożsamia się ją z wszelką mądrością i światłością tego świata. To z niej stworzono „zachowaną tablicę", na której zapisane jest wszystko to, co będzie, jest i było na początku świata, aż po krańce dziejów. Tylko Ormuzd wie co jest na niej zapisane. Sama tablica jest bardzo piękna- szmaragdowa konstrukcja z rubinowymi krawędziami. Specjalne pióro z różnych klejnotów znaczy na niej litery z pięknego, czystego światła niczym atramentu.

Biała perła posiadała też siedemdziesiąt tysięcy języków, którymi sławiła Ormuzda na siedemdziesiąt tysięcy sposobów. Jej oczy były tak duże, że gdyby wrzucić w nie nawet Góry Krańca Świata, wyglądały by one jak ziarno piasku na tle nieskończonej pustyni. Na wezwanie Ormuzda perła wzburzyła się z przerażenia i zadrżała. Przeistoczyło ją to w wodę, która płynęła z niepohamowaną siłą z bojaźni przed Ormuzdem.
Następnie, na jego rozkaz, woda uspokoiła się i znieruchomiała. Przez niektórych woda ta określana jest jako sklepienie niebios a przez innych jako tworzywo, z którego stworzony został cały świat.

Ponad wodą utworzył Ormuzd olbrzymi tron z zielonego klejnotu, który symbolizuje jego władze nad światem. W podnóżku trony znajduje się Hajkal, a w nim niebiosa, ziemia i morza. Spoczywają na nim nogi Ormuzda, zasiadającego na tronie.

Po pewnym czasie Ormuzd zapragnął stworzyć ziemię. W tym celu rozkazał wiatrowi, aby ten wzburzył wodę. Zawrzała ona, a z potężnych fal powstała piana. Na rozkaz Ormuzda owa piana zastygła i wyschła. Kiedy znieruchomiała, Ormuzd stworzył z niej ziemię w ciągu dwóch dni. Następnie z fal utworzył góry, które miały utrzymywać ziemię, aby ta się nie kołysała.

Oprócz tego Ormuzd stworzył potężnego ducha o nieskończonej sile. To na jego plecach opiera się ziemia. Stoi on na skale, która z kolei znajduje się na plecach wielkiego wieloryba. On pływa w wodzie znajdującej się w powietrzu. Ono jest ograniczone przez ciemności ziemi.

Oto granice wiedzy o stworzeniu.

2. Prorok Mettemet

Wg podań i legend prorok Mettemet przyszedł na świat dwunastego dnia miesiąca rabia al-awwal o wschodzie słońca. Był to rok 996 po założeniu Imperium przez Sigmara (od tej daty liczy się arabska era).

W owym czasie w Mattcie- miejscu narodzin proroka działy się ważne dla miasta wydarzenia. Oto bowiem władca Martek- fakir Abrah postanowił zniszczyć Jaabtę- najważnieszą świątynię Arabów. Sam ufundował piękną świątynię w Martek i to ją chciał uczynić centrum religijnym. Przybył więc do Matty ze swoim wojskiem i rozpoczął obleganie miasta. Wydawało się, że nic nie uratuje Jaabty. Wtedy zdarzył się cud. Oto Ormuzd wysłał całe mnóstwo ptaków, z których każdy trzymał kamień w dziobie i po dwa w każdym ze szponów. Kamienie owe były wielkości grochu, a kto został nim trafiony natychmiast umierał. Ten sam los spotkał Abraha. Tam gdzie trafiły go kamienie, formowały się straszliwe ropiejące wrzody. Przewieziono go do Martek, gdzie umarł w męczarniach.

Cytaty z Mettemeta

Oto wybrane i najsłynniejsze cytaty z wypowiedzi Proroka:

Cały świat i wszystko na nim jest piękne, ale najpiękniejsza jest kochająca kobieta.

Pośpiech jest wynalazkiem Iblisa.

Szczęście przychodzi do tego, kto za nim nie goni.

W tym roku przyszedł na świat Mettemet. Mówi się, że kiedy znajdował się jeszcze w łonie matki, przyszedł do niej wysłannik Ormuzda, który powiedział jej: - Nosisz w swoim łonie przywódcę tego ludu, najdoskonalszy twór wszechświata. Kiedy go urodzisz, nadaj mu imię Mettemet, co znaczy ‘Wychwalony”. Zachowaj tę tajmnicę dla siebie.

Gdy Prorok przyszedł na świat, wylały rzeki i zadrżały niebiosa. Runęły posągi bałwanów. W dzieciństwie został on oddany na wychowanie Beduinom. Wraz z nimi poznawał życie na pustyni i pasł wielbłądy. Już w młodości słynął z wielkiej mądrości, kłaniały mu się drzewa i zwierzęta. Był to jednak okres naznaczony bólem, gdyż zmarła jego matka i po wcześniejszej śmierci ojca, Mettemet został sierotą.

W wielu czterdziestu lat Mettemet doznał pierwszych wizji. Objawił mu się wysłannik Ormuzda, który nakazał mu obalenie pozostałych bóstw panteonu Arabów i nawrócenie ich na nową wiarę. Jednak kazania Proroka nie uzyskały posłuchu wśród mieszkańców Matty i zmuszony był on uciekać. Szybko jednak uzyskał on wielu zwolenników i stworzył małą armię. Już w osiem lat po ucieczce, powrócił tryumfalnie do Matty i zniszczył pogańskie posążki w świątynia Jaabta.

W chwili śmierci Mettemeta, w roku 62 kalendarza arabskiego (1058 K.I.) armie Proroka wkraczały do Martek i przy aplauzie tamtejszej ludności zabiły ostatniego fakira tego miasta- Harida.

3. Kaballa

Kaballa (arab. Al-Qaballa – oznacza czytanie, recytację) jest świętą księgą wyznawców Ormuzda. Wg tradycji arabskich przekazał on ją prorokowi Mettetowi podczas świętych objawień. Ponieważ Mettemet był niepiśmienny, pierwotnie Kaballa przekazywana była ustnie i spisana w wielu księgach w ciągu czterech lat nauczania Proroka. Dopiero w pięćdziesiąt lat po śmierci Mettemeta pisma te zostały skompilowane i spisane w jednej księdze, jaką znamy dzisiaj.

Kaballa jest napisana w klasycznym języku arabskim i nie może być tłumaczona. Wszelkie próby przełożenia jej na inne języki są uważane za formę interpretacji i nie mogą być nazywane Kaballą. W większości napisana jest ona prozą, ale niektóre fragmenty są wierszowane.

Treść księgi jest podzielona na 114 sur, czyli rozdziałów, które składają się z aje (wersetów). Czasem stosuje się też inne podziały, np. na części zwane sub lub manzal. Pozwala to na wyrecytowanie całego tekstu w tydzień. Kiedy indziej stosuje się podział na trzydzieści dżuzy. Podział ten ułatwia recytację (np. w miesiącu Ramadan można recytować 1 część każdego dnia). Ponadto, jest to ułatwienie przy uczeniu się Kaballi na pamięć.

Na podstawie Kaballi i zawartych w niej przepisów powstało specjalne prawo religijne, nazywane szariatem (albo prawem kaballicznym). Szczegółowo określa ono co wolno a co nie wyznawcy Ormuzda oraz jakie czekają go kary. W większości przypadków to właśnie na tych surowych przepisach opiera się kodeks karny Arabii.

4. Święta religijne

Początek roku (1 muharrama); zwany jest „Dniem Odpuszczenia Win". Nie jest to święto obchodzone przez wszystkich wyznawców Ormuzda, ponieważ tego święta nie ustanowił Mettemet. Najrzadziej praktykują je wierzący na południu Arabii. Ci, którzy to święto uznają, obdarowują się w tym dniu słodyczami i opowiadają historie z życia Proroka, jego rodziny i towarzyszy.

Noc Poczęcia Proroka; na początku miesiąca radżaba wyznawcy Ormuzda wspominają poczęcie proroka. W tym dniu na czole ojca Mettemeta pojawiła się światłość boska, która przeniosła się i wypełniła łono jego matki.

Urodziny Proroka; narodzinom Mettemeta towarzyszyły liczne cuda: ziemię rozjaśniło niezwykłe światło, rozbrzmiewały głosy z niebios i zadrżały trony panujących. W tym dniu wspomina się zarówno narodziny, jak i śmierć Proroka. W meczetach zapala się lampy i świece. Organizuje się zgromadzenia, na których odprawia się modlitwy dziękczynne za Proroka i opowiada się budujące historie z jego życia.

Ramadan; miesiąc postu, dziewiąty miesiąc kalendarza wyznawców Ormuzda, najświętszy w roku, ponieważ w tym czasie został objawiony Mettemeta pierwszy fragment Kaballi. W ciągu tego miesiąca od wschodu do zachodu słońca dorosłym, zdrowym mężczyznom nie wolno jeść, pić, posługiwać się używkami, oddawać się podnieceniu seksualnemu. Post ten nie służy pokucie czy umartwianiu się, lecz ćwiczeniu samokontroli człowieka, aby potem było mu łatwiej kontrolować swoje pragnienia. Z postu zwolnieni są: starcy, dzieci, kobiety w

ciąży i karmiące, chorzy oraz osoby w podróży. Po zachodzie słońca wszyscy zasiadają do pierwszego posiłku zw. iftar, po którym przez całą noc odwiedzają się nawzajem, świętują w domu lub w miejscach publicznych. W czasie ramadanu miasta przyjmują odświętny wygląd. Ramadan kończy się świętem Id al-Fitr (Święto Przerwania Postu).

Święto Przerwania Postu; jedno z najważniejszych, obchodzone na koniec ramadanu. W tym dniu dziękuje się bogu za przetrwanie postu i przebaczenie wszystkich grzechów. Ważnym elementem święta jest wspólna, uroczysta modlitwa w meczecie i odwiedzanie krewnych oraz przyjaciół. Każdy wyznawca Ormuzda, który sam nie cierpi niedostatku, przed udaniem się na modlitwę powinien wesprzeć odpowiednim datkiem potrzebującego. W tym dniu wszyscy składają sobie życzenia i obdarowują się prezentami, szczególnie nowymi ubraniami.

5. Wierzenia ludowe

Setki lat spowodowały wykształcenie szeregu wierzeń ludowych. Wiele z nich dotyczy pośmiertnych losów człowieka jak np. o dwóch duchach, które przeprowadzają ze zmarłym rozmowę aby ustalić czy był on na tyle pobożny, aby udać się do raju czy też zostanie skazany na wieczne tortury. Wierzy się, że przez most nazywany Sirat, który jest „węższy niż włos i ostrzejszy niż miecz" przejdą do zbawienia praworządni wyznawcy Ormuzda, niewinne dzieci, oraz ci, którzy umarli za wiarę.

Według wierzeń Arabów istnieje kilka sposobów na pozyskanie łaski boga. Oczywiście najpowszechniejszym jest modlitwa. Szczególnie skuteczna ma być tutaj tzw. Fatiha która w tłumaczeniu brzmi mniej więcej: „W imię Boga miłościwego i miłosiernego. Chwała niech będzie Bogu, panu dwóch światów, miłościwemu i miłosiernemu, władcy dnia sądu. Ciebie wielbimy i do Ciebie zwracamy się o pomoc. Prowadź nas prostą drogą, drogą tych, których błogosławisz, nie zaś tych, na których się gniewasz, ani też tych, co zbaczają z drogi".

Można też zapalić świecę na grobowcu jednego ze świętych bądź też uczestniczyć lub współ finansować naprawę takiego grobowca. Bowiem święci arabscy otoczeni są szczególnym kultem. Każdy nowo wybrany sułtan objeżdża grobowce w Martek, składając w każdym ofiarę.
I to właśnie krwawa ofiara jest kolejnym obrzędem na przebłaganie bądź dziękczynienie Ormuzdowi. Zazwyczaj są one składane w jakiejś określonej intencji, przy doniosłych wydarzeniach, albo też po zakończeniu jakiegoś niebezpiecznego przedsięwzięcia. Ofiarą także dziękowano za ujście z życiem z zarazy pożaru bądź innego niebezpieczeństwa, po wzniesieniu nowego domu. Ogólnie to niemal każda okazja jest dobra aby podziękować lub przebłagiwać wielkiego boga.

W wielu przypadkach obiektem kultu prostych ludzi jest jakiś obiekt naturalny. Zazwyczaj jest to wierzchołek góry, rzeka lub stare drzewo. Czasem czczono rzeźbione głazy albo kopce wykonane ręką ludzką. Najczęściej jednak zwracano się w stronę grobowców uznawanych za miejsce spoczynku świętych, cudotwórców ale też znanych kaznodziei, derwiszów czy pustelników. Nawet jeżeli taki zmarły miał kilka grobowców, nie umniejszało to roli i znaczenia żadnego z nich.

Aby uzyskać łaskę takiego zmarłego ucieka się do najrozmaitszych praktyk. Zazwyczaj zapala się świecę, ale też wbija się gwoździe, przywiązuje szmaty do pobliskich drzew lub okien, pociera o siebie kamienie, spożywa ziemię i pije wodę ze świętego miejsca.

Najlepsze efekty ma przynosić przedmiot, który nabrał magicznych właściwości poprzez bezpośredni kontakt z grobowcem. Strażnicy takich sanktuariów pobierali opłaty za każdy przedmiot pozostawiony na noc, za nadzorowanie podczas kąpieli oraz za sprzedaż placków z ziemi ze świętego miejsca. Za to utrzymywali tak siebie jak i grobowiec. Zazwyczaj dozorcą takiego przybytku jest jeden z derwiszów z pobliskiego zakonu.

Najpowszechniejszym amuletem wśród Arabów jest święta Kaballa. Bardzo rozpowszechnionym zwyczajem jest noszenie niewielkiej kopii tej księgi w haftowanym skórzanym lub aksamitnym futerale na jedwabnym sznurku przełożonym przez lewe ramię. Za równie skuteczne uznawano także spisane dziewięćdziesiąt dziewięć imion Bożych. Zresztą wiele imion amuletów zawiera imiona świętych, kwadraty magiczne, diagramy i kombinacje liczbowe. Noszą je tak dorośli jaki i dzieci, zawieszane są na kołyskach niemowląt, szyjach lub rogach zwierząt, w domach i sklepach. Czyli wszędzie tam, gdzie mogą pomóc w ochronie przed złem.

Złe oko jest ludowym wyobrażeniem Arabów o uosobieniem wszystkiego co złe i co jest źródłem zła. Mówi się nawet o nim, że „pustoszy pałace i napełnia groby". To właśnie przed nim ma chronić większość amuletów. Wypowiadanie się o złym oku ma zastąpić wspominanie o innych złych siłach (patrz: dalej), co może sprowadzić nieszczęście, a nawet niebezpieczeństwo pod postacią gorliwych waizów, derwiszów i janczarów.

Źródła złego oka są różne. Często bierze się ono z zawiści, kiedy każdy, nawet najlichszy, przedmiot może przyciągać uwagę kogoś posiadającego mniej. Dlatego nikt nie może się czuć bezpiecznym i dlatego też wykształcił się u Arabów bardzo osobliwy zwyczaj. Otóż nigdy nie cieszą się zbyt ekspresywnie. W ręcz przeciwnie. Zazwyczaj ograniczają się do prostego stwierdzenia: „to czego Bóg chciał".

Złe oko nie jest emanacją jakiegoś złego bóstwa, gdyż jedynym bogiem jest Ormuzd. Jest to jedynie emanacja złych myśli, zazdrości i zawiści jakie budzą się w człowieku. Właśnie jego działaniem Arabowie tłumaczą wszelkie nieszczęścia i kłopoty.

6. Siły zła

Oprócz dobrego i sprawiedliwego Ormuzda, istnieją także w wierzeniach arabskich siły uosabiające zło. Ich natura jest różnie postrzegana. Większość bogobojnych wyznawców Ormuzda uznaje ich za jego twory, które się zbuntowały przeciw jego woli i człowiekowi. Ich przeznaczeniem jest uznać władzę i potęgę Ormuzda.

Odmiennie na ich naturę spoglądają ich słudzy. Mówią oni o równości między Ormuzdem a pozostałymi bogami a nawet o słabości tego pierwszego. Wiara ta bierze się ze strachu i niepewności, a także ziarna zwątpienia i zła zasadzanego przez mroczne bóstwa. Czasami w grę wchodzi ambicja czy też żądza zemsty. To stanowi podatny grunt dla rozwoju zakazanych kultów.

Najważniejszym z mrocznych bóstw jest Aryman. Stare podania arabskie mówią, że razem z Ormuzdem są oni synami starożytnego bóstwa nazywanego Zurwanem. Aryman ma być starszym bratem-bliźniakiem, któremu nieświadomie Zurwan obiecał władze nad światem. Z kolei wyznawcy Ormuzda wierzą, że Aryman jest tworem myśli Ormuzda, który wyłonił się z jego jaźni podczas snu. Ma on być odzwierciedleniem pierwotnych, złych instynktów Ormuzda. Jednakże jego przeznaczeniem ma być porażka i uznanie wyższości Jedynego.

Zaraz po narodzeniu Aryman był pełen wściekłości i nienawiści. Najbardziej ze wszystkiego nie znosił światłości Ormuzda i wszystkiego co on stworzył. Zachwycał się za to brutalną siłą i mordem. Uwielbia wielkie bitwy, dlatego tworzy własną armię duchów i demonów i innych straszliwych bestii, a także ludzi, których nagina do własnej woli. Jego wyznawcy są zazwyczaj brutalnymi wojownikami nie znającymi litości. Dążą jedynie do zabijania ku chwale mrocznego bóstwa.

Jego postać jest pokazywana jako ucieleśnienie zła i nieprawości. Jego mroczna natura przejawia się w ukazywaniu go jako ciemną istotę od której bije silna woń rozkładających się ciał. Jego długie, kudłate włosy pokryte są śladami krwi jego wrogów i sług. Jego głos jest potężny i budzi strach nawet w najsilniejszych sercach a ma on przypominać ryk tysięcy dzikich bestii.

Dużo mniej wiadomo na temat drugiego mrocznego bóstwa, nazywanego przez Arabów Iblisem. Nic nie wiadomo o jego pochodzeniu. Mówi się, że to jedynie demon, który zbuntował się przeciw Ormuzdowi. Inni twierdzą, że to odwieczny byt, stworzony jeszcze przez wcześniejsze potęgi jak Ormuzd i Aryman.

Iblis jest uznawany za bóstwo niezwykle chytre i podstępne. Nigdy nie walczy wprost, starając się przechylić szalę zwycięstwa za pomocą intryg. W tym celu często sięga po skrytobójstwo, iluzję i kłamstwa. Ucieleśnia on też potęgę magii, którą nagina do swojej woli.

Istnieje wiele innych bóstw czy duchów, którym Arabowie oddają część wbrew monoteizmowi kultu Ormuzda. W większości przypadków chodzi tu o starożytne bóstwa, których pamięć przetrwała wśród plemion Beduinów lub daleko na południowym wschodzie Arabii. Nie wszystkie są ucieleśnieniem zła, ale ich wyznawanie jest oficjalnie zabronione, gdyż tylko Ormuzdowi wolno oddawać boską część. Do najważniejszych z nich należą:

- Akoman- bóg złych myśli, kłótni i zawiści
- Apaosz- bóg suszy i niszczącej mocy słońca, zły aspekt Ormuzda
- Arsztat- bóg mądrości i sprawiedliwości
- Baal- bóg burzy i deszczu, pan nieokiełznanej i dzikiej przyrody
- Nasu- pan śmierci i zarazy, zsyłający trąd i zgniliznę
- Sawar - pan rozpusty i wyuzdania

7. Ormuzd

W przeciwieństwie do Imperium, w Sułtanacie Arabii dozwolone jest wyznawanie tylko jednego boga: Ormuzda. Wszelkie inne religie uważane są za herezje i w bezwzględny sposób tępione. Ormuzd jest wszechpotężny. W swojej mocy wyobraża dwie natury, stąd dwa jego symbole i istoty. Jedna to słońce. Sunąca po nieboskłonie jaśniejąca tarcza. Jest symbolem nieokiełznania i surowości Ormuzda. Druga to półksiężyc (dokładniej sierp). Astronomowie sprzeczają się czy chodzi o Mannslieba czy Morrslieba, przeważa jednak liczba zwolenników tej pierwszej teorii. Półksiężyc symbolizuje potęgę i nieskończoną moc Ormuzda. Dlatego tak ochoczo jest wykorzystywany na flagach i symbolach heraldycznych.



Symbol

Dwa symbole Ormuzda to tarcza słoneczna i półksiężyc. O ile jednak ten pierwszy jest wykorzystywany w magii, to drugi preferują wojownicy i przywódcy polityczni. Kapłani Ormuzda noszą proste, zielone szaty. Najważniejsi z nich przyozdabiają je złotymi wstęgami.



Zasięg kultu

Kult Ormuzda jest powszechny na terenie całego Sułtanatu Arabii. Do pewnego stopniu czczą go również nomadowie. Poza Arabią jest niewielu wyznawców tego boga. Najczęściej można na nich natrafić w Marienburgu, wielkich portach Bretoni oraz Tileli. W Estali Arabowie są znienawidzeni jeszcze od czasów rekonkwisty i bardzo niemile witani.

Charakter

Każdy wyznawca Ormuzda twierdzi, że jego bóg jest dobry i praworządny. Opiekuje się wszystkimi wiernymi, wynagradza ich i karze. Jednak Staroświatowcy doskonale pamiętają o wojnach religijnych prowadzonych w jego imię, dlatego mówią o złej naturze Ormuzda- jego nieprzejednanym charakterze i ciągłym dążeniu do wojny.

Przykazania

Wiara w Ormuzda opiera się na pięciu filarach, które bezwzględnie muszą wypełniać wszyscy jego wyznawcy. Są to:

- Wyznanie wiary. Przynajmniej raz w życiu każdy wierzący musi wypowiedzieć formułę: „Nie ma boga oprócz Ormuzda, a Mettemet jest Jego prorokiem".
- modlitwa. Odprawiana jest trzy razy dziennie, z twarzą zwróconą w stronę Matty. Należy ją odmawiać o wschodzie słońca, w południe i po zapadnięciu zmroku. Może być odmawiana gdziekolwiek za wyjątkiem południowej modlitwy piątego dnia tygodnia. Przynajmniej ten jeden raz powinna być ona odprawiona w meczecie (lub przynajmniej w większym zgromadzeniu wiernych).
- jałmużna. Według Mettemeta każdy ma prawo do zarobku, nawet żebracy. Dlatego każdy wierzący ma obowiązek im taki zarobek zapewnić (odpowiednio duży, co do wielkości własnych dochodów). Kto daje zbyt mało jest uważany za skąpca i traci szacunek wśród współwyznawców.
- post. W trakcie dziewiątego miesiąca Ramadanu (Imperialny Breizeit) wierni muszą powstrzymywać się od jedzenia i picia od świtu do zachodu słońca. Dotyczy to wszystkich wiernych którzy osiągnęli wiek dojrzałości i są w dobrym stanie zdrowia. Zakaz dotyczy jedzenia, picia (nawet niezamierzone przełknięcie śliny jest zabronione), palenia tytoniu oraz wszelkich rozrywek.
- pielgrzymka do Matty. Każdy wierny musi ją odbyć przynajmniej raz w życiu, jeśli pozwala mu na to sytuacja materialna. Jeżeli zaś nie jest się w stanie odbyć takiej podróży, należy wysłać kogoś w zastępstwie (opłacając jego wyprawę).Według jednej z zasad, do Matty należy przybyć na początku ostatniego miesiąca w roku. Sprawia to, że w tym czasie w mieście pojawiają się tysiące wiernych i panuje niesamowity tłok. Sam pobyt w mieście także ma ściśle rozpisany przebieg tak, że często trzeba było czekać wiele godzin zanim spełniło się określony punkt pielgrzymki.

Obowiązuje też wiele innych przykazań związanych z religią. Np. nie można pić soku ze sfermentowanych winogron, nie można wykonywać wizerunków Ormuzda (w postaci ludzkiej, symbole są dozwolone) oraz Mettemeta. Ponadto wszyscy wierni są zobowiązani do jihadu (dżihadu)- świętej wojny z niewiernymi. Część radykalnych przywódców religijnych wykorzystuje to do podżegania ludzi do ponownego ataku na Stary Świat.

Ormuzd w powiedzeniach i przysłowiach

Niech Bóg błogosławi tego, co skraca swoje wizyty – na temat niechcianych gości.

Ormuzd jest wielki – popularne powiedzenie w trudnych chwilach, ma przynieść łaskę Jedynego.

Wczoraj Ormuzd wyznaczył nam los, dzisiaj nam go dał – na okoliczność przykrych zdarzeń.

To, czego Bóg chciał – na temat jakiegoś nieoczekiwanego szczęścia, aby uniknąć wpływów Złego Oka.

7.1 Opis kultu

Świątynie

Świątynie Ormuzda nazywane są meczetami. Początkowo były to kwadratowe dziedzińce otoczone kolumnadą. Z czasem obok budynku zaczęto wznosić wieżyczki wysokie na kilka metrów- minarety. To z nich Muezini nawołują wiernych na modlitwę. Standardowo każda świątynia ma cztery minarety. W późniejszym okresie czasu dziedziniec przykrywano dachem, obecnie zaś jest to kopuła.
Meczety stanowią oczywisty element krajobrazu każdego miasta. W tych największych każda dzielnica ma swój meczet i to właśnie od niego wywodzi swoją nazwę. Największe meczety to potężne budowle mogące się równać a niekiedy nawet przewyższające świątynię Ulryka w Middenheim. Ich potężne kopuły stanowią cuda architektoniczne i niedościgniony wzór dla większości staroświatowych architektów.

Organizacje świątynne

Wyznawcy Ormuzda nie posiadają osobnej grupy duchownych. Każdy bowiem jest zobowiązany do studiowania Kaballi i pogłębiania swojej wiedzy religijnej.
Wiele funkcji na pierwszy rzut oka kościelnych w rzeczywistości wcale takimi nie jest. Np. sufi nie jest kapłanem, lecz członkiem społeczności wiernych, swego rodzaju mistykiem. Imam nie musi być teologiem, powinien mieć tylko dobrą znajomość zasad religii, być mądry i poważany. Muezzin również nie jest duchownym- zajmuje się nawoływaniem ludzi na modlitwę o oznaczonych porach. Znawcy religii otaczani są szacunkiem, jako "następcy proroków". Podobnie mufti, który pełni rolę nauczyciela i interpretatora doktryn.
Mimo to, można przyjąć, że hafys jest początkującym kapłanem. Swego rodzaju akolitą powoli wgłębiającym się w tajniki religii. Zajmuje się on głównie recytowaniem Kaballi. Waiz to kapłan. Pełni on rolę kaznodziei w grupie wyznaniowej, ale też są uczeni w świętych pismach i mogą przewodniczyć specjalnym rytuałom. Imam jest z kolei kapłanem rozporządzający w danym emiracie bądź mieście, czyli odpowiednikiem wybrańca bożego. Jest zwierzchnikiem kapłanów na danym terytorium. W mniejszych miejscowościach pełni także inne funkcje , jak np. muftiego czy muezzina. Arcykapłana tych społecznościach nazywa się Wielkim Imamem.

Umiejętności i zdolności powiązane z bóstwem

Umiejętności dostępne dla duchownych zostały podane później, przy opisie profesji.

Najważniejsi kapłani

Najbardziej znaczącą osobą w kulcie Ormuzda jest arcykapłan Martek- Sulim Hezyr. Jest to stary, niezwykle inteligentny i błyskotliwy kapłan. Już w młodości poświęcił się kultowi Ormuzda. W wieku 25 lat został Imamem. Cechuje się wielką wiedzą, nie tylko z dziedziny religii. Mówi się także, że posiada moc jasnowidzenia.

Dni Świąteczne

Najważniejsze dni świąteczne wyznawców Ormuzda zostały wypisane wcześniej. Za najbardziej istotne można uznać Święto Przerwania Postu oraz Urodziny Proroka.

8. Kapłani Ormuzda

8.1 Archetypy

Archetyp Hafysa - akolity

- Hafys - Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
30	25	25	30	30	40	40	40
Cechy drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	3	3	4	0	0	0

Profesja: Hafys
Poprzednie profesje: brak
Rasa: człowiek
Umiejętności: plotkowanie, wiedza (Arabia), znajomość języka (arabski- północny dialekt), czytanie i pisanie, leczenie, nauka (astronomia), nauka (teologia), przekonywanie, spostrzegawczość, znajomość języka (arabski- klasyczny)
Zdolności: błyskotliwość, charyzmatyczny, bardzo szybki, urodzony wojownik, przemawianie
Wyposażenie: szaty kapłańskie, turban

Hafys jest zazwyczaj młodym człowiekiem, który z własnej woli (choć zazwyczaj przymuszony wolą rodziców) postanowił poświęcić się życiu duchownego. Wyjście to ma swoje plusy- staje się członkiem powszechnie szanowanej grupy społecznej. Ma się zapewniony dach nad głową i codzienną strawę. Jednakże każdy hafys przechodzi podczas swojego „terminowania" prawdziwą szkołę życia, będąc chłopcami na posyłki dla waizów i imamów.

Profesja ta niemal niczym nie różni się od profesji akolity z Podręcznika głównego.

Archetyp Waiza - kapłana

- Waiz -							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
35	30	30	35	35	40	50	45
Cechy drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	15	3	3	4	1	0	0

Profesja: Waiz
Poprzednie profesje: hafys
Rasa: człowiek
Umiejętności: plotkowanie, wiedza (Arabia), znajomość języka (arabski- północny dialekt), czytanie i pisanie, leczenie, nauka (astronomia), nauka (teologia), przekonywanie, spostrzegawczość, znajomość języka (arabski- klasyczny), jeździectwo, język tajemny (magiczny), leczenie, nauka (filozofia), nauka (historia), wykrywanie magii, znajomosc języka (arabski- dialekt zachodni)
Zdolności: błyskotliwość, charyzmatyczny, bardzo szybki, urodzony wojownik, przemawianie, magia prosta (kapłańska), ogłuszanie, pancerz wiary
Wyposażenie: szaty kapłańskie, turban z srebrnym półksiężycem, święta księga Kaballa, przybory do pisania

Jeżeli hafys długo i gorliwie studiuje prawdy wiary może zostać waizem. Do jego obowiązków należy prowadzenie obrzędów i głoszenie kazań. Jest on też osobą uczoną w świętych pismach i wiele godzin spędza na czytaniu Kaballi i medytacjami.

Profesja ta niemal niczym nie różni się od profesji kapłana z Podręcznika głównego.

Archetyp Imama – Wybrańca bożego

- Imam -							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
40	35	35	35	35	45	55	50
Cechy drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	16	3	3	4	2	0	0

Profesja: Imam
Poprzednie profesje: waiz, akolita
Rasa: człowiek
Umiejętności: plotkowanie, wiedza (Arabia), znajomość języka (arabski- północny dialekt), czytanie i pisanie, leczenie, nauka (astronomia), nauka (teologia), przekonywanie, spostrzegawczość, znajomość języka (arabski- klasyczny), jeździectwo, język tajemny (magiczny), leczenie, nauka (filozofia), nauka (historia), wykrywanie magii, znajomość języka (arabski- dialekt zachodni), pływanie, plotkowanie, wiedza (Południowe Krainy), wiedza (Wielka Pustynia Arabii),

Zdolności: błyskotliwość, charyzmatyczny, bardzo szybki, urodzony wojownik, przemawianie, magia prosta (kapłańska), ogłuszanie, pancerz wiary, magia kapłańska (dziedzina Ormuzda), magia powszechna (Rozproszenie magii), magia powszechna (Magiczne zamknięcie), obieżyświat, dotyk mocy, zmysł magii
Wyposażenie: szaty kapłańskie najlepszej jakości, turban ze złotym półksiężycem, święta księga Kaballa, przybory do pisania

Gdy Waiz zyska doświadczenie i niezbędne umiejętności zarządzania, może zostać imamem, czyli zwierzchnikiem gminy. Osoby takie muszą oczywiście odznaczać się także wielką pobożnością i oddaniem dla Ormuzda, gdyż otrzymują od niego wielką łaskę w postaci mocy magicznych.

Profesja ta niemal niczym nie różni się od profesji wybrańca bożego z Podręcznika głównego.

Archetyp Wielkiego Imama - Arcykapłana

- Wielki Imam -							
Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
45	40	40	40	40	50	60	55
Cechy drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	17	4	4	4	3	0	0

Profesja: Wielki Imam
Poprzednie profesje: imam, waiz, akolita
Rasa: człowiek
Umiejętności: plotkowanie, wiedza (Arabia), znajomość języka (arabski- północny dialekt), czytanie i pisanie, leczenie, nauka (astronomia), nauka (teologia), przekonywanie, spostrzegawczość, znajomość języka (arabski- klasyczny), jeździectwo, język tajemny (magiczny), leczenie, nauka (filozofia), nauka (historia), wykrywanie magii, znajomość języka (arabski- dialekt zachodni), pływanie, plotkowanie, wiedza (Południowe Krainy), wiedza (Wielka Pustynia Arabii), splatanie magii, zastraszanie, znajomość języka (arabski- dialekt południowy), znajomość języka (arabski- dialekt wschodni),
Zdolności: błyskotliwość, charyzmatyczny, bardzo szybki, urodzony wojownik, przemawianie, magia prosta (kapłańska), ogłuszanie, pancerz wiary, magia kapłańska (dziedzina Ormuzda), magia powszechna (Rozproszenie magii), magia powszechna (Magiczne zamknięcie), obieżyświat, dotyk mocy, zmysł magii, odporność, etykieta, morderczy pocisk, medytacja
Wyposażenie: szaty kapłańskie najlepszej jakości, turban ze złotym półksiężycem, złote berło z relikwią świętego, święta księga Kaballa, przybory do pisania

Osoby niezłomnej wiary, które całkowicie poświęciły się Ormuzdowi po pewnym czasie zostają Wielkimi Imamami. Są oni bez reszty oddani Jedynemu bogowi i całym życiem zaświadczają o jego potędze i mocy. Obecnie jest tylko kilku Wielkich Imamów. Kilku z nich przebywa w Martek, a reszta rozesłana jest do stolic kalifatów i emiratów.

8.2 Magia kapłańska

Światło Jedynego

Wymagany poziom mocy: 5
Czas rzucania: runda
Składnik: kawałek sznurka, knot (1)
Czas trwania: 15 minut
Opis: Oczy kapłana zaczynają działać jak dwie latarki. Światło jest silne, ale mag nie odczuwa z tego powodu żadnego dyskomfortu. Nie otrzymuje on żadnych modyfikatorów z powodu ciemności. Inne osoby widzą oświetlone jedynie to, na co wzrok skieruje kapłan.

Moc nawracania

Wymagany poziom mocy: 7
Czas rzucania: minuta
Składnik: białe pióro (1)
Czas trwania: 15 minut
Opis: Dzięki mocy Ormazda kapłan zaczyna jaśnieć boskim blaskiem. Nabiera potężnego wyglądu i jego głos zyskuje dziwnej mocy przekonywania. Otrzymuje on modyfikator w wysokości 15 punktów Ogłady.

Wzrok prawdy

Wymagany poziom mocy: 9
Czas rzucania: runda podwójna
Składnik: małe zwierciadełko (1)
Czas trwania: minuta
Opis: Rzucając zaklęcie kapłan intensywnie wpatruje się w jakąś osobę (może też skierować w jej stronę zwierciadło). W wyniku działania czaru jest w stanie dostrzec delikatną aurę, która ujawnia przed nim, czy dana osoba kłamie, czy też mówi prawdę.

Karząca dłoń Ormazda

Wymagany poziom mocy: 14
Czas rzucania: runda podwójna
Składnik: odrobina siarki (2)
Czas trwania: moment dotyku
Opis: Poprzez dotyk, kapłan Ormazda powoduje silne poparzenie n ciele ofiary. Zadaje jej to w jednej rundzie 1k4 trafień przy sile oparzenia 2. Jeżeli kapłan dotknął gołego ciała, nie uwzględnia się wytrzymałości. Jeżeli zaś trafił w zbroję, to stosuje się tylko jej PP.

Opieka nad wiernymi

Wymagany poziom mocy: 16
Czas rzucania: minuta
Składnik: mała żelazna blaszka lub pręt
Czas trwania: 15 minut

Opis: Kapłan, osoby go dotykające i inne połączone w łańcuchu, ale oddalone o maksymalnie 1,5 metra od rzucającego czar podlegają przez okres jego działania magicznej ochronie. Otrzymują modyfikator +20 do Odporności oraz +20 do Siły Woli podczas testów przeciwko magii. Jednorazowo można znajdować się pod wpływem tylko jednego zaklęcia opieki nad wiernymi w danej chwili. Każde następne nie przynosi dodatkowych efektów.

Moc dżihadu

Wymagany poziom mocy: 20
Czas rzucania: minuta
Składnik: złoty medalion z wizerunkiem półksiężyca (2)
Czas trwania: 1 minuta (6 rund)
Opis: Kapłan wzywa boską moc Ormazda, która spływa na niego i jego towarzyszy. Zostają oni napełnieni jego potęgą. W czasie trwania czaru są oni odporni na Strach i Grozę oraz na efekty umiejętności zastraszanie i zdolności niepokojący. Odzyskują też k6 punktów Żywotności każdy (jakby odpoczywali).

Te zaklęcia także należą do grupy magii kapłańskiej. Jednakże aby móc z nich korzystać każda postać musi się ich osobno nauczyć, korzystając z dostępnych mu ksiąg lub nauk innego kapłana. Każde dodatkowe zaklęcie traktowane jest jak osobna zdolność i musi być wykupione za 100PD.

Głos Ormazda

Wymagany poziom mocy: 10
Czas rzucania: akcja
Składnik: liść mięty (1)
Czas trwania: 1 minuta (6 rund)
Opis: Głos kapłana staje się bardzo donośny. Słychać go na znacznym obszarze. Jeżeli kapłan, będący pod wpływem czaru, krzyknie komuś w ucho, ofiara otrzyma jedno trafienie o sile 3 i traci na 5 minut słuch.

Wykrycie wody

Wymagany poziom mocy: 5
Czas rzucania: runda
Składnik: gałązka wierzbowa
Czas trwania: 10 minut
Opis: Kapłan jest wstanie wskazać najbliższe źródło płynnej wody.

Magiczne źródło

Wymagany poziom mocy: 15
Czas rzucania: runda
Składnik: mały akwamaryn (2)
Czas trwania: runda
Opis: Ze wskazanego przez kapłana miejsca tryska niewielkie źródełko. Jest w nim około 2 litrów wody. Trzeba pamiętać, że woda tryskająca z piasku prędzej wsiąknie w suche podłoże aniżeli uda się ją zaczerpnąć.