

Paladyn Modwita

TWÓJ BOSKI PATRON:

Imiona: Hordin (Fiord), Rugiewit (Terala)

Znana śmiertelnikom historia Twojego Bóstwa:

Modwit jest jednym z dawnych bogów północnego panteonu, jednym z dwojga, którzy przetrwali wojnę z Opiekunami, bóstwami z Zapołudnia. Dokonał tego ryzykując własnym istnieniem i zstępując do swych wyznawców w Czasie Ciemności. Modwit ocalony został dzięki czynowi Derwana Jastrzębca przed wygnaniem poza świat wraz z pozostałymi bogami, a dziś powrócił na swoje miejsce pana wojny sprawiedliwej. Kiedy Północ powstała przeciwko Qa, Modwit wstąpił w niebiosa by zająć swoje słuszne miejsce wśród bogów tego świata.

Zwany jest Panem Wojny i Panem Szeregów. Choć męstwo i biegłość wojenna są mu bliskie, to jednak znacznie ważniejsze dlań są poświęcenie i strategiczny kunszt. Modwit patronuje całym armiom, walce ramię w ramię braci stojących w jednym szeregu. Poświęcenie za towarzyszy, opieka nad słabszymi i przestrzeganie (ale nigdy ślepe!) rozkazów są dla Pana Szeregów jednymi z najwyższych cnót i wartości. Modwit jednak nie pochwała zwycięstwa za wszelką cenę. Jest panem wojny sprawiedliwej, a zatem takiej, którą prowadzi się wedle zasad honoru wojownika. Modwit brzydzi się zabijaniem bezbronnych cywilów oraz okrucieństwem wobec pokonanych, zwłaszcza, jeśli walczyli mężnie.

Modwit patronuje walce ramię w ramię i zorganizowanej wojnie, od niego pochodzi wiedza o strategii i taktyce wojennej, w których biegli są jego kapłani. Ceni on nie tylko osobistą odwagę, męstwo i sprawność wojowników, ale nade wszystko wzajemne poświęcenie, zorganizowanie i słuszną walkę. Czymś, czego Modwit nie wybacza, jest brak honoru czy zdrada towarzyszy broni lub złamanie przysięgi wojskowej. Główna świątynia Modwita mieści się w Wergundii Wschodniej, w miejscu nazwanym Sanktuarium Modwita, tam też znajduje się siedziba Zakonu Mieczowego.

Modwit historycznym patronem Federacji Wergundzkiej, gdzie jest bardzo mocno związany z kulturą. Świątynie Modwita mają postać wielkich sal biesiadnych, odwołujących się do Halli Modwita, gdzie biesiadują duchy zmarłych wojowników. Jest także jednym z nielicznych bóstw, wyznawanych przez elfy z Larionu.

Jak przedstawiane jest Bóstwo

Pana Wojny przedstawia się w oszałamiająco kunsztownym pancerzu, z płaszczem opadającym mu na plecy, który spięty jest fibułą w kształcie gwiazdy, symbolu tego boga. W jednej ręce Modwit trzyma tarczę, w drugiej zaś włócznie o gwieździstym grocie. Za jego pas zatknięty jest miecz. Oblicze boga skrywa prosty hełm, którego jedyną ozdobą jest skromna skórzana opaska z pojedynczym klejnotem. W Wergundii Modwita dodatkowo przedstawia się w cotte, jednak żaden inny kraj nie przedstawia go w podobny sposób.

Domena

Jak większość starych bogów Północy, pierwotnie Modwit posiadał pod swoją opieką wąską domenę – był bogiem armii, strategii i wojny. Obecnie ta domena określana jest nieco inaczej – patronuje on bowiem wspólnocie, zjednoczonej w jakimś celu, podejmującej wysiłek i poświęcenie. Patronuje nie tyle wojnie, co wysiłkowi, by wojnę prowadzić w sposób godny. Patronuje cnotom wojownika, choćby nie były okazywane w boju – odwadze, honorowi, wytrwałości.

Jak Bóstwo opiekuje się swymi wiernymi po ich śmierci

Bowiem każdy wojownik północy wie, że jeśli wykaże się męstwem na polu bitwy, Pan Wojny ześle poń swoje Walkirie, a te uniosą jego duszę do Dworu Modwita, gdzie zasiądzie na wiecznej uczcie obok Pana Wojny. Żaden wojownik nie ujdzie uwagi Modwita, który oceniać będzie jego czyny; ci którzy zasłużą na wieczną nagrodę będą ucztować z Panem Wojny po wsze czasy. Pozostali zostaną zapomniani i pozostawieni na łasce kruków.

Służba – czego wymaga Tve Bóstwo

Kapłani i paladyni Pana Wojny rzadko kiedy podróżują i walczą samotnie. Zwykle towarzyszą armiom, gdzie błogosławią wojowników i prowadzą ich w walce. Sama świadomość obecności paladyna w pierwszym szeregu, lub też kapłana za liniami walczących, potrafi podnosić na duchu całe regimenty.

Przekazania Modwita

Walcz nie z tym, kto stoi przed tobą, lecz w obronie tych, którzy stoją za twymi plecami.

Jesteś częścią szeregu, stój ramię w ramię, gdy ty się ugniesz – i oni upadną

Szanuj dowódców i starszych stopniem, jednak kwestionuj ich, jeśli daremnie trwonią życie wojowników.

Gardząc pokonanym, gardzisz samą sobą – wszak stanąłeś z nim do walki, musiał więc być ciebie godny

Okrucieństwo niepotrzebne nie przynosi chwały. Nie podnoś ręki na bezbronnych i słabych.

Jedyną rzeczą bezcenną w życiu ludzi i narodów jest honor.

Słowa Mocy

Paladyni korzystają w boju ze słów mocy, prostych zaklęć zawartych w jednym słowie, które pozwalają osiągać konkretne efekty, jednak nie zapewniają żadnego pola improwizacji. Paladyn nie jest w stanie zmieniać słów mocy, czy manipulować nimi, może jedynie ograniczyć się do ich stosowania, o ile jego Oddanie jest odpowiednio wysokie.

Paladyn może wypowiedzieć dziennie 10 słów mocy, za każdym słowem jest podany poziom Oddania, jakie paladyn musi posiadać by móc wypowiedzieć dane słowo.

- ❖ **Arrwada**, Oddanie 1+ – powala pojedynczego przeciwnika
- ❖ **Kartai**, Oddanie 2+ – przeciwnik nie może się ruszać, ani wykonywać żadnej czynności, jednak staje się niewrażliwy na ciosy
- ❖ **Marrtar**, Oddanie 3+ - paladyn łączy swój żywot z tym wybranego sojusznika. Paladyn otrzymuje obrażenia zamiast sojusznika, oczywiście otrzymuje też własne trafienia.
- ❖ **Kantara**, Oddanie 4+ - wszyscy wojownicy stojący w zakładce stają się niewrażliwi na ciosy i powalenie
- ❖ **Darseida**, Oddanie 4+ – każda rana zadana paladynowi zostaje też zadana atakującemu, paladyn wciąż jednak jest ranny.
- ❖ **Madwrra**, Oddanie 5 - broń sługi bożego przebija się przez wszystek pancerz przez 15sek

Dary

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

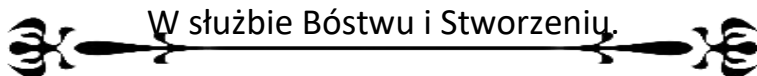
- ❖ **Opieka Walkirii** – Pan Wojny posłał jedną ze swych służebnic by osobiście czuwała nad życiem jego sługi. Duch ten będzie czuwał nad pomazańcem bożym i w razie potrzeby zawróci go z drogi ku Halli Modwita. Po pierwszej śmierci na grze postać powstaje w obłoku zielonego dymu i światła.
- ❖ **Ulubieniec Wojny** – obecność tego sługi bożego jest szczególnie miłym widokiem dla Modwita, który dbać będzie by jego ulubieniec mógł walczyć jak najczęściej ku jego chwale. By tego dokonać Pan Wojny wzmacnia ciało sługi swego i pomaga mu dochodzić do siebie po obrażeniach, skracając w ten sposób czas rekonwalescencji po ranie krytycznej o połowę.
- ❖ **Wewnętrzny Ogień** – w sercu sługi bożego goreje płomień jakiego nie są w stanie ugasić żadne przeciwności losu, trudy czy ból. Zbierając swoją siłę woli sługa jest w stanie przezwyciężyć każde cierpienie i nawet zalany krwią wstać by walczyć za swych towarzyszy. Sługa boży traktowany jest jakby posiadał Zdolność Najemniczą (raz dziennie zamiana ranmy ciężkiej na ranę lekką)

Cuda

W razie wielkiej potrzeby paladyn może dokonać ostatniego, desperackiego aktu. Poświęcając własne życie za swych towarzyszy paladyn może wezwać ducha Valkirii, świętego ducha Modwita. Paladyn może poprosić ową istotę o jedną z dwóch rzeczy:

- ❖ **Łaska Valkirii** – duch Valkirii zwraca dusze poległych z drogi do Dworu Modwita, ciężko ranni i krytycznie ranni towarzysze paladyna wstają na nogi w pełni sił, lecz sam sługa Modwita odchodzi z Valkirią na zawsze.
- ❖ **Gniew Modwita** – kapłan staje się niewrażliwy na wszelkie obrażenia przez 15 sekund, nie można go obalić ani przerazić, zaś każdy jego cios wyprowadzany jest przez Valkirię, która łączy swego ducha z paladynem, każdy zadany przez ten czas cios zadaje ciężką ranę, po upływie 15 sekund paladyn umiera.

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, najskuteczniejsze 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.