

Kapłan Modwita



Imiona: Hordin (Fiord), Rugiewit (Terala)

Modwit jest jednym z dwóch dawnych bogów północnego panteonu, który wciąż pozostaje na ziemi. Dokonał tego ryzykując własnym istnieniem i zstępując do swych wyznawców w Czasie Ciemności. Kiedy rozgorzało powstanie, Modwit wstąpił w niebiosa by zająć swoje słuszne miejsce wśród bogów tego świata.

Pana Wojny przedstawia się w oszalałymi kunsztownym pancerzu, z płaszczem opadającym mu na plecy, który spięty jest fibulą w kształcie gwiazdy, symbolu tego boga. W jednej ręce Modwit trzyma tarczę, w drugiej zaś włócznię 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 cote, jednak żaden inny kraj nie przedstawia go w podobny sposób.

Modwit 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 nimi i przestrzeganie 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.

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. 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.

Przykazania Modwita

Stój ramię w ramię z braćmi w szeregu, twa tarcza chroni was wszystkich, tedy nigdy się nie cofaj.

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

Pokonany winien być traktowany z szacunkiem, okrucieństwo wobec bezbronnego nie przynosi chwały.

Nie podnoś ręki na bezbronnych starców, dzieci i cywilów.

Twój honor świadczy o tobie, nie pozwól by został splamiony.

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 tła 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 wnieść 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 użyczył. 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.

- **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 przetrwać każde cierpienie i nawet zalany krwią wstać by walczyć za swych towarzyszy. Sługa boży traktowany jest jakby posiadał Zdolność Najemniczą (raz dziennie zamiana rannej ciężkiej na ranę lekką)

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 wszystkie pancerze przez 15sek

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.

