

Paladyn Tavar



Tavar, jedna z dwójki bogów ze starego panteonu Północy jest Panią Nadziei, boską władczynią i opiekunką Styrii oraz sojuszniczką Cesarstwa. Bogini ta ma niezwykle bogatą historię związaną z ostatnimi stuleciami naszego świata, jej domeny są nierozzerwalnie związane z jej przeszłością, zaś pełne zrozumienie Czerwonej Bogini wymaga poznania jej dziejów.

Tavar nie jest bowiem bóstwem z naszego świata. Jej duch oryginalnie związany był z inną sferą, która niezliczone tysiąclecia temu została zdewastowana przez niewyobrażalną siłę. Uciekając z umierającego świata bogini spadła na powierzchnię Ei niczym głaz zwany meteorytem. Uderzyła w puszcze Aenthil. Jej energia, choć boska, nie pasowała do naszego świata, zaś jej rany pozbawiły ją świadomości. Jednak moc nieświadomej bogini wciąż działała przemieniając świat wokół niej, spaczając go, wykrzywając i powodując szaleństwo. Z tego powodu elfy, nie pojmując czym jest postanowiły ją uwięzić za Morque Ando, Czarnymi Kamieniami.

Teren objęty mocą bogini znany był jako Alta Tavar, Stara Puszcza. Więzienie chroniło śmiertelnych, jednak przynosiło cierpienie bogini która nie mogła w pełni wyzdrowieć, zwłaszcza że fragmenty jej boskiego ciała zostały rozrzucone po świecie niosąc śmiertelnym wielką moc, oraz szaleństwo. Jednak Tavar nie ustawała w wysiłkach by się uwolnić.

W końcu znalazła pomoc której szukała, Czarne Kamienie upadły, zaś z puszczy wylały się legiony Ulundo. Owe dotknięte mocą Tavar istoty były mieszaniną humanoidów oraz Żywiolów. Armie potworów zniszczyły Aenthil w nieopanowanym gniewie Wyzwolonej i zaatakowały, Ofir gdzie z kawałków mocy bogini wykuto potężne artefakty. Pod murami Messyny wyzwanie uwolnionej rzucił bóg-opiekun Ofiru, Izos, Pan Słońca, który stał się z Tavar i został przez nią unicestwiony.

Świadectwem jej wygranej jest ogromny krater.

Tavar wstąpiła na panteon, obejmując swą łaską wszystkich niesłusznie uwięzionych, tych, którzy szukają nadziei, a także, być może zgodnie z jej pradawną domeną, tych, którzy parają się iluzją i oszustwem. Mimo to zapamiętana została jako miłosierna bogini.

Jednak potęga, jaką udowodniła w starciu z Izosem, okazała się niewystarczająca w walce z Opiekunami, przebudzonymi Starymi Bogami z Zapołudnia. Mimo to, w przeciwieństwie do wielu innych bóstw, które zwyczajnie uciekły, Tavar postanowiła zstąpić na ziemię i odrzucić swą nieśmiertelność, by pozostać z wyznawcami. W ironicznym splocie wydarzeń miejsce bezpiecznej przystani znalazła wśród elfów z nowonarodzonego państwa, Cesarstwa Świt. Tam zostało wzniesione jej Sanktuarium, gdzie oczekiwała końca wojny bogów.

Lata później, w trakcie pertraktacji politycznych w Srebrnej Rzece władcy tego świata nakreślili potężny rytuał, który zawarł pokój i przymierze z Opiekunami, sygnując ich jako nowych bogów, jednak zmuszając ich do dania miejsca w panteonie dla Tavar i Modwita, dawnych bogów Północy.

Tak oto bogini przetrwała Czas Ciemności i powróciła do swych wyznawców.

Tavar przedstawiana jest zawsze w długiej, ciągnącej się po ziemi czerwonej sukni, o której niektórzy mówią że jest w kolorze zeschniętej krwi, a jej twarz skrywa głęboki kaptur. Niektórzy kapłani twierdzą jednak, że mieli objawienia twarzy bogini. Wedle tych sług lico bogini jest niewyobrażalnie piękne, zaś jedyną na nim skazą są głębokie bruzdy na policzkach powstałe jakoby od łez. Boginią czasem przedstawia się z wyciągniętymi rękoma i sztyltem w jednej dłoni z ostrzem skierowanym w dół.

Czerwona Bogini jest panią nadziei i siły woli. Patronuje wszystkim niesłusznie ukaranym jak również ludziom szukającym otuchy. U swych wyznawców nagradza i wzmacnia siłę woli i ducha, brzydząc się poddaństwem. Jest też boginią sprytu i oszustwa, która pochwała rozsądek i niekonwencjonalną walkę. Jednak wiadome jest wszem i wobec, że Tavar brzydzi się okrucieństwem niemal równie mocno co poddaniem się i zaakceptowaniem niewoli.

Kapłani i paladyni Tavar często podróżują samotnie lub z niewielką obstawą, bowiem nie lękają się niebezpieczeństw, wierząc w łaskę swej pani. Poznać ich można po dumnie uniesionych głowach, nawet w trakcie walki. Są to bowiem ludzie ogromnej siły woli, która pozwala im przełamać strach. Często sam widok kapłana Jedynej maszerującego dumnie po polu bitwy, skandującego spokojnie psalmy do Panienki wystarczy, by natchnąć serca żołnierzy nadzieją i poderwać ich do walki.

Wiedz, że zawsze, kiedy zapada ciemność, Jedyne jest przy tobie, tak długo, jak długo w twym sercu tlić będzie się ogień nadziei, tak długo usłyszysz twój głos. Zaś sama Tavar nigdy nie odrzuciła modlitwy do niej skierowanej, nie ważne z czyjego pochodziła gardła.

Przykazania Tavar

Nigdy się nie poddawaj, jak długo w tym sercu tli się nadzieja, jak długo walczysz, tak długo jestem przy tobie.

Nadzieja to dar, kiedy zabraknie jej twym druhom tedy otwórz swe serce i podziel się z nimi mym ogniem.

Twój umysł to broń, walcz ze sprytem i walcz rozważnie.

Kto dał się oszukać, zastępuje na porażkę, nie wahaj się użyć podstępny dla osiągnięcia swych celów.

Okrucieństwo i bezmyślne przelewanie krwi to cechy bestii niegodnych mych darów.

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 tłąca 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 wznieść 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 spineglowych 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.

- **Wola Nieugięta** – Pani Nadziei zsyła swą siłę duchową wybrańcowi, zmieniając jego umysł w fortecę niemal nie do zdobycia. Sługa bogini staje się niezwykle skuteczny w opieraniu się wszelkim zaklęciom psionicznym, bezpośredniej i pośredniej ingerencji na umysł. Sługa bogini ma skróconą mantrę w przypadku przesłuchań psionicznych oraz raz dziennie może całkowicie zignorować jedno zaklęcie psioniczne, powołując się na łaskę Pani.

- **Śmiech Uwolnionej** - Tavar zmienia umysł swojego pomazańca w labirynt kłamstw i iluzji, prawdziwą pułapkę, w której zgubić może się nieprzygotowany psionik, stając się podatnym na kontratak służi bożego. Dar ten cieszy się szczególnie złą sławą wśród Qa, których nie raz zwiódł na manowce. Raz na grę po przełamaniu mantry pozwala udzielić przesłuchującemu psionikowi fałszywych odpowiedzi.

- **Tańcząca Iluzja** – ciało służi bożego jest nieustannie otoczone cienką warstwą mocy bogini, która w walce przybiera kształt szybko poruszającej się mgły rozmywającej kontury i utrudniającej trafienie w kapłana Tavar. Sługa boży ma strefę trafień zawężoną do korpusu.

- **Niezłomne Serce** – sługa boży pobłogosławiony został prawdziwym natchnieniem i łaską bogini. W jego sercu płonie ogień, jakiego nie są w stanie ugasić żadne przeciwności losu. Ów płomień nadziei pozwala służce bogini zaczerpnąć siły na drugi oddech i wrócić do walki ze zdwojoną siłą. Sługa boży może raz dziennie powrócić do walki po wyleczeniu rany ciężkiej.

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.

- **Veriss**, Oddanie 1+ – mgła bogini splywa na wroga pozbawiając go wzroku, oślepienie 5 sek

- **Issera**, Oddanie 2+ – kapłan otacza sojusznika iluzją która pozwala mu poruszać się w nieskrępowany sposób, niewrażliwość 5sek, tak długo jak sojusznik nie zaatakuje wroga

- **Ravet**, Oddanie 3+ - ci którzy walczą sprytnie otrzymują nagrodę Tavar, przez 5 sek ciosy w plecy jednego sojusznika zadają ciężkie rany

- **Meantar**, Oddanie 4+ - moc Jedynej uderza w umysł jednego celu pozbawiając go przytomności na 10 sek.

- **Sivella**, Oddanie 4+ – iluzja Tavar otacza sojuszników paladyna rozmywając ich kontury, zawężenie strefy trafień do korpusu na 15 sek na sojusznicy szereg

- **Tevriss**, Oddanie 5 - paladyn może udzielić swym sojusznikom największego daru Tavar, nadziei, przykładając dłonie paladyn może natchnąć zaleczonych ciężko rannych do powrotu do walki, jednak każda podniesiona osoba kosztuje go jedną ranę.

Cuda

W razie wielkiej potrzeby paladyn może dokonać ostatniego, desperackiego aktu. Poświęcając własne życie za swych towarzyszy paladyn może wezwać Czerwoną Mgłę, święte dusze związane z Tavar. Paladyn może poprosić owe istoty o jedną z dwóch rzeczy:

Płomień Bogini - kapłan wzywa moc Tavar i otwiera swe serce. Bogini tedy zmienia ogień nadziei służi swe prawdziwą pożogę która udziela się jego towarzyszom. Natchnieni wojownicy idą naprzód nie zważając na ból i rany. Sojusznicy kapłana stają się niewrażliwi na ciosy i magię na 10 sek, lecz serce służi bożego spala się by podtrzymać ich ogień, kapłan umiera.

Armia Dusz - sługa bogini przywołuje zastępy wyznawców którzy umarli z imieniem Tavar na ustach. Ci przybywają w obłokach czerwonego dymu i światła rzucając się na wroga z gniewem bogini. Duchy atakują wrogów zadając ciężką ranę na szereg, reszta wrogów jest związana walką z duchami przez 10 sekund. Sługa boży który służy za bramę dla Czerwonej Mgły odchodzi wraz ze sprowadzanymi duszami.

