



Imię: Dainsleif

Nazwisko: Dawne nie ma znaczenia, obecne...
Posługuje się różnymi.

Wiek: 28 lat

Orientacja: Demiseksualna

Zawód: Trudno powiedzieć, by przez te lata miał się konkretnego zajęcia. Jako uciekinier ze zniszczonej wojną nacji, woli pracować w ukryciu i trzyma się raczej nocnego życia miast, które odwiedza. Ostatnio jednak dał się poznać jako prywatny detektyw, którego zainteresowanie dziwnie oscyluje wokół działalności Abyss i brudów Archonów (jeśli takie istnieją).

Abyss: Chociaż w przeszłości jego rodzina pełniła ważną funkcję w armii Khaenri'ah, nie dołączył do swoich pobratymców w Abyss. Wręcz przeciwnie. W pokrętny sposób, chcąc zapewnić jego nacji resztki godności, próbuje zapobiec ich działaniom. Mimo swojej niechęci, jest jednak z Abyss głęboko związany - zwłaszcza z pewną członkinią organizacji, z

którą niegdyś łączyła go bardzo głęboka relacja.

Historia: Dainsleif przyszedł na świat dwadzieścia osiem lat temu jako jedyne dziecko poważanej rodziny z Khaenri'ah, która od pokoleń znajdowała zatrudnienie w armii. Jego ojciec służył w gwardii królewskiej, nosząc przy tym znamienity tytuł "Miecza Poranka". Dainowi, jako jego dziedzicowi, wrócono ten sam los. Z tego powodu już w młodym wieku wysłano go do szkoły dla młodych i zdolnych, w której uczyło się wiele dzieci najważniejszych osób w państwie. To właśnie tam Dainsleif poznał swojego pierwszego, bliskiego przyjaciela - Halfdana. Obaj chłopcy byli wręcz nierozdzielni. Wspólnie przeżywali swoje dziecięce przygody, podczas który snuli ambitne plany na przyszłość - obaj chcieli zostać wojskowymi, jak ich rodzice. Wierzyli, że w przyszłości okryją się sławą i chwałą, walcząc za kraj, który kochali całym sercem.

Był to najlepszy okres z życia Daina. Osiem lat, o których chciałby zapomnieć dla własnego dobra. W tym czasie poznał także młodą, obcą dziewczynkę, którą nieznane wiatry przywiał do Khaenri'ah wraz z bratem. Choć dzieliła ich pewna różnica wieku, Dain tak ją polubił, że zaczął tytułować się jej "Mieczem Poranka" we wszystkich podwórkowych sporach i wojenkach, w jakich brali udział. Obiecał, że będzie ją chronił, a przysięgę tę złożył na paradny miecz ojca, który ukradł z jego gabinetu.

(Za co potem nieźle dostał po uszach.)

Niestety wszystko co dobre kiedyś się kończy - Dain, mając zaledwie osiem lat, musiał stawić czoło rzeczywistości i prawdziwemu obliczu wojny, która przyszła znienacka i pochłonęła całe Khaenri'ah - jedyny znany mu dom. W tym czasie przepadła jego

przyjaciółka, chociaż przecież obiecał ją chronić. Niedługo później, podczas prób ukrycia dzieci w schronie podczas jednej z bitew na terenie stolicy, tragedia sprawiła, że Dain ledwie uciekł z życiem. Coś trafiło w schron - Dainsleif nigdy nie dowiedział się, czy była to broń wrogów czy wojsk Khaenri'ah, nie zapomni jednak widoku ciał jego kolegów i nauczycieli, które wystawały z gruzowiska. Pomiędzy nimi było także bezwładne ciało Halfdana, jego przyjaciela, z którym do końca trzymali się razem. Dainsleif przeżył, ale znaczna część jego młodego ciała była nie do poznania - zniszczona chemicznymi oparzeniami, które pozostawiły po sobie głębokie bruzdy na jasnej skórze.

Wspomnienia kolejnych dni, a może nawet tygodni, są dla niego mgliste. Pamięta przede wszystkim wielki ból, który towarzyszył każdej sekundzie jego istnienia. Lekarzom wprawdzie udało się uratować mu życie, jednak wojna trwała nadal i w całym Khaenri'ah nie było bezpiecznego miejsca. Jego rodzina rozumiała to aż za dobrze. Ojciec był jednak przekonany, że musi chronić króla aż do śmierci. Poprosił więc żonę, by zabrała syna i spróbowała znaleźć schronienie poza granicami kraju. Choć wiedział, że ryzyko jest wielkie, nie widział innej opcji.

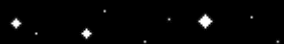
Wkrótce więc Dain i jego matka wyruszyli w długą i żmudną podróż wraz z grupką innych uciekinierów. Udało im się dotrzeć na obrzeża Khaenri'ah i dalej, do Monstadt, jednak tam też nie byli bezpieczni - poszukiwania Khaenriańczyków nie ustawały. Z tego powodu nie było mowy o życiu w luksusach - wieczna tułaczka, ucieczki pod osłoną nocy i bieda. To stało się chlebem powszednim w życiu Dainseleifa. Jego matka zawsze była słabego zdrowia, toteż złe warunki życia kilka lat później zaowocowały u niej chorobą i przedwczesną śmiercią.

Dainsleif został wtedy naprawdę sam.

Imał się różnych zajęć, podróżując z miejsca na miejsce, gdy tylko ktokolwiek za bardzo zaczynał się interesować jego osobą. Nie było to proste życie - zdarzało mu się nie dojadać, biedować czy żyć w koszmarnych warunkach, ale podobne sytuacje nauczyły go też jak przetrwać w nawet najgorszych sytuacjach. Sam nie umiał powiedzieć, co trzymało go przy życiu - chęć odnalezienia ostatniej osoby, o której losie nic nie wiedział? A może czysta wściekłość na świat, który postanowił zawrzeć pokój po tym, jak jedną nację obrócono w proch i pył? Cokolwiek nim kierowało sprawiło, że po latach Dainsleif unormował swoje życie.

Już nie żyje w skrajnej biedzie. Zarabia na życie wiedzą, informacjami i swoimi zdolnościami zakradnięcia się w niejedno niedostępne miejsce. Jest detektywem i choć wiele osób ma go za neutralnego człowieka działającego we własnym interesie, w rzeczywistości Dain skupia się na Abyss - organizacji, która pojawiła się w jego życiu po wojnie i przyniosła ze sobą... Cóż.

W umyśle Daina Abyss zabrało mu Lumine. Tak, mężczyźnie trudno przetrwać fakt, że Lumine wybrała mafię z własnej i nieprzymuszonej woli. Gdy spotkali się niedługo po śmierci matki Dainsleifa przez moment istniała nadzieja i szansa na odbudowanie... Czegoś. Niestety ich drogi się rozeszły w chwili, gdy Lumine go potrzebowała, a on nie umiał zgodzić się z jej metodami i zamiarami. W ten sposób pomiędzy Dainem, a ostatnią ważną osobą w jego życiu powstała rozrastająca się wyrwa.

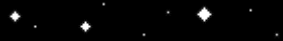


Charakter: Dainsleif jest mężczyzną na pozór spokojnym i cierpliwym. Często zachowuje się dojrzalej, niż wskazywałby na to jego wiek. Spowodowane jest to doświadczeniami wojny, jakie dotknęły go w młodym wieku. Zniszczenie Khaenri'ah, którego był świadkiem,

pozostawiło na nim szramy zarówno fizyczne, jak i psychiczne. Do tych drugich zaliczyć można wrodzoną **nieufność** wobec obcych i cynizm względem natury ludzkiej. Dainsleif nie oczekuje po innych niczego dobrego, nie zdradza własnych myśli, a uczucia ukrył za grubym murem obojętności i chłodu. Kiedyś, dawno temu, był jednak zwyczajnym dzieckiem - radosnym i pełnym nadziei na przyszłość. Z natury ma dobre serce i czasami można w nim dostrzec **okruchy dawnej wrażliwości**. Chce pomagać ludziom i przeciwstawia się Abyss, choć przecież tak łatwo byłoby skusić się na ich słodkie słowa, obiecujące zemstę. Dainsleif nie widzi jednak sensu w zasadzie "oko za oko, ząb za ząb". Z jego perspektywy to, co spotkało Khaenri'ah, jest niewybaczalne, ale wojna jest złem, którego świat nie powinien już nigdy więcej doświadczyć. I jeśli musi przeciwstawić się bliskim, pobratymcom, jedynym osobom, które rozumieją jego ból i tęsknotę - jest gotowy to zrobić. W pewnym sensie przebija się przez jego zachowanie chęć rekompensaty za fakt, że w czasie wojny był bezsilnym dzieckiem, które nie mogło pomóc najbliższym. **Syndrom ocalałego** odcisnęła na nim swoje piętno - Dainsleif mało sypia, miewa koszmary o przeszłości, nie potrafi odczuwać radości - wręcz przeciwnie, wszelkie przyjemności jakich doświadcza, szybko gasną pod narastającym poczuciem winy. Z perspektywy zewnętrznego obserwatora, Dainsleif narzuca sobie karę nieproporcjonalną do jego przewinień (o ile o jakichkolwiek przewinach można mówić w kontekście sześciolatniego dziecka), niestety sam Dainsleif jest za bardzo pogrążony w spirali **wstrętu** do samego siebie, by dostrzec ten prosty fakt.

Wygląd: Dainsleif jest wysokim i szczupłym mężczyzną. Jego sylwetka zdradza rygor treningów fizycznych, jaki mężczyzna sobie narzuca. Nie ma wprawdzie aparycji zawodowego kulturysty, ale posiada szerokie barki i silne ramiona. Jego karnacja jest jasna, w ostatnich latach może nawet nieco **chorobliwie blada** - efekt stresu i ukrywania się przed światłem dnia. Dainsleif posiada też jasne blond włosy, które sam sobie przycina, czego efektem jest dość nieregularna szopa kosmyków sięgających brody. Oczy ma głębokiej, niebieskiej barwy z charakterystycznymi dla swojego narodu tęczęwkami w kształcie czteroramiennej gwiazdy. Istotnym elementem jego wyglądu, często starannie schowanym pod zakrywającym strojem i maską, są **blizny**, które na jego ciele pozostawiła wojna. Ślady oparzeń chemicznych rozlewają się po prawej połowie jego ciała - od ręki, przez klatkę piersiową, aż po twarz. Nie jest to przyjemny widok, toteż Dainsleif woli oszczędzać go innym.

Jeśli chodzi o stroje, Dainsleif preferuje to co wygodne i, najlepiej, w czarnych lub ciemno niebieskich/granatowych kolorach. Najbardziej w oczy innych rzuca się **maska**, którą nosi na twarzy. Ponieważ ludzie rzadko kiedy znają powód jej obecności, większość widzi w niej dziwną fanaberię.



Ciekawostki:

- ❖ Mało sypia, o ile w ogóle to robi. Zazwyczaj pozwala sobie na drzemkę w trakcie dnia, gdyż nocą jest znacznie bardziej aktywny.
- ❖ Pija czarną kawę z dużą ilością cukru (jedyna dawka serotoniny w jego życiu).
- ❖ Jedyną pamiątką z Khaenri'ah, jaką posiada, jest paradny miecz jego ojca.
- ❖ Blizny, które pokrywają znaczną część jego ciała, często sprawiają mu ból.
- ❖ Ma mocną głowę do alkoholu.

Relacje:

- ❖ **Lumine** - jego przyjaciółka z dzieciństwa. W przeszłości obiecał być jej "Mieczem Poranka", jednak gdy spotkali się po latach, nie potrafił pochwalić jej wyboru

dołączenia do Abyss. Ich drogi się rozeszły, chociaż Dainsleif chce wierzyć, że to Abyss namieszało w głowie dziewczyny. Ignoruje przy tym fakt, że sam nie potrafił okazać jej wsparcia w chwili, gdy tego potrzebowała. Angst.

- ❖ **Halfdan** - towarzysz zabaw dziecięcych. Zginął na oczach Dainsleifa. Mężczyzna do dziś wyrzuca sobie, że nie potrafił go uratować.
- ❖ Do dogadania i dodania na dniach.

