

De volgelingen van de Naamloze god.

of:

Wat men altijd over „De god zonder naam” wilde weten, maar niet durfde te vragen...



„Wanneer er een naamloze god bestaat,” merkte onze correspondent, aan het begin van zijn driejarige reis in het Guldenland, terecht op, „ dan moeten er ook gewijden zijn die hem dienen!” Uit berichten die wij ondertussen via avontuurlijke wegen van hem ontvangen hebben, komen enkele details over de hier als crimineel geldende aanhangers voor:

De priesterschap die dit kwaad belichaamt bestaat uit magiërs, druïden, elfen, gewijden en heksen, die een pact met het slechte gesloten hebben. Hun doel is al het goede te vernietigen en de gehele wereld aan de heerschappij van hun god te onderwerpen.

De gewijden van de naamloze god hebben over het algemeen al een lange weg van boze daden op zich genomen voor dat ze dit pact afsluiten, verteld hij. Als voorwaarden voor het afsluiten van een pact moet men:

- a) over bovengemiddelde moed, uitgesproken slimheid en over een fascinerend charisma beschikken;
- b) een lichaamsdeel offeren. (Teen, vinger, spiegelbeeld, schaduw of een oog.)

Wanneer de deal éénmaal gesloten is kan alleen Praios deze opheffen en daarmee de afvalligen opnieuw uit hun hachelijke positie bevrijden. Dit zal alleen lukken wanneer de ziel van de stakker zich nog niet in het bezit van het oerkwaad bevindt.

„In de hiërarchie van de priesters zijn vier graden. Een priester die een teen of vinger geofferd hebben vormen de 1e graad. Degenen die hun spiegelbeeld of schaduw weggaven vormen de 2e graad terwijl degenen die hun oog geofferd hebben de 3e graad bereiken. Pas wanneer een priester zijn ziel aan de Naamloze schenkt kan hij de 4e graad bereiken.”

„Bij het stijgen naar de eerstvolgende graad”, vervolgt onze berichtgever, „verschijnt aan de gewijde een angstaanjagende demoon, die hem de overeenkomende kennis verleent.”

Een priester van de 4e graad kan alle wonderen en vaardigheden aanwenden.

„Daarbij verbruiken ook gewijden van de naamloze god karma-energie. Ieder neemt, wanneer hij een gewijde van een andere god was, zijn karma-energie en verdubbelt dat. Bij alle andere priesters wordt de voorradige astrale-energie gehalveerd en als karma-energie overgenomen.”

Een gewijde van de 1e graad heeft als „duistere” priester aan het begin 30 KP, terwijl een magiër van de 1e graad slechts over 15 KP beschikt.

De bijzondere aard van deze „wonderen van de gewijden” staan in zijn bericht op ongeloofwaardige maar indrukwekkende wijze vermeldt. Derhalve gaat elk gebruik van een kwade spreuk gepaard met gevaar en een duistere priester moet elk wonder vanuit een gevarenreservoir bestrijden. Glijdt het reserve van de priester in het negatieve, dan moet hij na elke volgende spreuk een gevarenproef afleggen. Naar aanleiding van de uitkomst bestaat een hoge waarschijnlijkheid, dat de priester in levende lijve naar de „hel” wordt getrokken.

De uiteenzettingen van onze correspondent in het Guldenland eindigt op deze plaats uiterst abrupt. Wat wij van ooggetuigen gehoord hebben, ging het hem „naar omstandigheden” goed, in achtung nemend dat hij tenslotte ook dit ongelooflijke bericht geschreven heeft.

Het is inderdaad erg jammer dat hij ons geen informatie over wonderen, of gelijksoortige vaardigheden van de priesters van de naamloze, kon doen toekomen zodat we het nu met vage omschrijvingen van andere personen over de vermeende krachten moeten doen.

„De god zonder naam wil op een zekere dag heel Aventurië beheersen. Om dit doel te verwerkelijken probeert hij de twaalf goden en hun gewijden te vernietigen”, zo klinkt de verklaring van een ooggetuige. Vanzelfsprekend is de opdracht aan zijn gewijden nooit een gelegenheid voorbij te laten gaan om de twaalf goden of hun gewijden schade toe te brengen. In het keizerlijk archief in Gareth hebben we een perkament gevonden waaruit een mogelijke geschiedenis van deze godheid staat beschreven:

„Voor vele duizenden jaren was de god zonder naam de opperheerser van een wereld die vele duizenden mijlen westelijk van ons rijk ligt. Hij was streng en onrechtvaardig. Onder hem leefden drie goden wiens functie nauwelijks met de onze bekende goden te vergelijken is. Het einde van deze wereld zou in zicht komen wanneer deze drie lagere goden zouden proberen de naamloze ten val te brengen. Er begon een godenstrijd die enkele honderden jaren duurde en met de dood van de drie lagere goden en de ondergang van de wereld eindigde. De god zonder naam overleefde maar was weliswaar zwaargewond. Toen hij naar Aventurië kwam besloot hij om hier als oppergod te gaan heersen. Maar snel kwam hij erachter dat hier al goden waren die hun macht niet vrijwillig zouden opgeven. Doordat zijn macht door de strijd vermindert was koos hij ervoor de directe confrontatie te vermijden en de twaalf goden op een andere manier te verzwakken. Daarop verzamelde hij aanhangers die hij tot zijn gewijden maakte. En om te zorgen dat ze een kans tegen de gewijden van de twaalf goden hebben, rustte hij hen uit met speciale vaardigheden, wapens en wonderen.”

Tot voor kort geleden kwam ons een bericht uit Ôlport ter oren waarop op één van de voorgelegen eilanden een nederzetting van de god zonder naam te vinden is. De schrijfster van het stuk, Solita Giochi, deelde ons mee dat ze een gesprek met twee bewoners van het Guldenland gevoerd had. Het ging als volgt:

„Verbrandt Rood in de Zon kan je een paar anekdotes over onze oversteek naar het Land der Lafaards (men bedoelt hier ons overtreffelijke continent Aventurië, red.) vertellen”, begon één van beiden die zich zelf „Sabeldierjager” noemt.

„Onder andere”, vertelde de ander verder, „mochten we het voorrecht genieten om de noordwestelijke voorgelegen eilanden van Ôlport te bezoeken. Het gaat hierbij om woeste, woestijnachtige eilanden waar de bevolking meestal in eenvoudige tenten hun leven slijten. Daar

springt in het oog een op deze locatie van uiterst zeldzaam riet gebouwd paleizencomplex. Maar hier heerst niet zoals men zou verwachten een almachtige regent. Hier heerst slechts waarachtige heilige vrede. De hier aangetroffen stilte wordt slechts door het zachte spetteren van een fris kabbelend beekje onderbroken. Midden in deze liefdevol ingerichte oase leven zij, de gewijden van de naamloze god.”

Een bestendige bezoekersstroom, vooral uit het nabijgelegen Guldenland, zoals Sabeldierjager, stromen elke dag naar de talrijke vertrekken. Aangetrokken door de de daar stralende „magische” rust luieren zij in de hoven en rustkamers om te genieten van het onthaal dat zij van de priesters mogen ontvangen.

Hier wordt een volledig ander beeld van de door anderen verguisde aanhangers van deze godheid geschetst. Om maar te zeggen, welke van de vele berichten men nu moet en kan geloven is aan het oordeel van de schrijver. Maar tot slot willen wij nog eenmaal samenvatten hoe een synthese van de verschillende beelden voor onze ogen er uit zien:

Gewijden van de god zonder naam beschikken over meer dan bovengemiddelde waarden (13) in moed, slimheid, charisma. Door omstandigheden beroofd van hun spiegelbeeld en schaduw of missen een teen of vinger. Daarnaast bezitten zij meer of minder veel karma-energie, maar moeten ook met een gevarenreservoir rekening houden. Naar alle schijn kan hun gevarenreserve met maximaal 5 punten overschreden worden voor dat de levensbedreigende situatie zijn intrede doet. Bij het aanroepen van een wonder wordt een factor van hun reserve verbruikt zodat ze automatisch (na een bepaald aantal wonderen) in het „rood” komen te staan. Weliswaar regenereert het gevarenreservoir elke ochtend zich tot een waarde van 10 punten. Alle wonderen worden van 1 waarde voorzien die dan een kans van 30% op sterven geeft.

Uit de laatste berichten die we kregen kunnen we opmaken dat de gewijden over een serie interessante wonderen beschikken die we hier onder in het kort weergeven.

1. Het ontnemen van toverkracht

Werkingswijze: Met deze spreuk kan de priester gevangen genomen gewijden, elfen, magiërs, druïden en heksen hun astrale-energie of karma-energie onttrekken. De onttrokken energie verhoogt dan zijn eigen karma-energie.

Tovertechniek: De priester moet het **volledig weerloze** slachtoffer in een met bloed getekend pentagram leggen en aan het eind zijn geheime naam in drie runen met koolstift schrijven. Dan gaat hij bij het eind zitten en spreekt zacht de formule. Hij gaat dan in een trancetoestand en moet twee uren ongestoord in deze houding blijven. Bij afloop van deze tijd werpt de speler met 1D6 per beheerste graad (Max. 4D6). De hier gegooide som aan KE/AE wordt uit het slachtoffer gezogen en voor de helft bij de KE van de priester gevoegd. Het slachtoffer lijdt bij dit ritueel 2D6 schade. De spreuk kan slechts eenmaal per dag aangewend worden.

Kosten: 1KP per graad van het slachtoffer (bij gewijden x 2)

Reikwijdte: Zie tovertechniek

Duur: Permanent

Gevaarwaarde: 10

2. Boze blik

Werkingswijze: In tegenstelling tot de gelijknamige Druïdenspreuk werkt deze spreuk ook op elfen, dwergen en alle andere humanoïde wezens (bv: orken en goblins)

Tovertechniek: De priester mag hoogstens 5 meter van het slachtoffer verwijderd zijn en moet hem in de ogen staren. Het slachtoffer moet nu een SL-proef + graad van de priester afleggen. Dwergen, gewijden en elfen mogen hier 2 punten vanaf trekken. Mislukt de proef, dan werkt de betovering. Anders gebeurt er niets.

Het volgende is mogelijk:

a) Demoralisering

De AV-waarde van het slachtoffer vermindert met 5 punten. Per gevechtsronde bestaat 25% kans dat het slachtoffer zich overgeeft.

b) Angst

De MO-waarde van het slachtoffer wordt gehalveerd. Hij moet nu na elke gevechtsronde een MO-proef afleggen. Mislukt deze dan vlucht het slachtoffer met de hoogst mogelijke snelheid in een willekeurige richting.

Kosten: 5KP
Reikwijdte: 5 meter
Duur: 10 GR
Gevaarwaarde: 1

3. Duisternis

Werkingswijze: Hierdoor wordt een ruimte van 30 meter doorsnee of een gehele ruimte van een allesvullende, onbeweeglijke Duisternis gevuld waarin alle niet-magische lichtbronnen doven. Magische lichtbronnen (bv Flim-Flam-Fluister) en de tweede stafbetovering lichten slechts 1 meter op. Alle geluiden klinken dof.

Kosten: 5 KP
Reikwijdte: 100 meter (middenin huist het centrum)
Duur: 10 SR
Gevaarwaarde: 4

4. Pek en zwavel

Werkingswijze: Deze spreuk werkt net als een Fulminictus-Donderzwijn, alleen komt hier een straal zwarte vlammen, die sterk naar zwavel ruikt, uit de vingertoppen van de priester die het slachtoffer raakt.

Tovertechniek: De gewijde moet de vingertoppen van z'n hand op het slachtoffer richten en de bezwering fluisteren. Het slachtoffer verliest dan (3D6+graad van de priester) aan levenspunten. Maar maximaal het aantal KP van de gewijde.

Kosten: Zie tovertechniek (1KP per afgetrokken levenspunt)
Reikwijdte: 15 meter
Duur: Ogenblikkelijk
Gevaarwaarde: 0

5. Kleine vervloeking

Werkingswijze: Hiermee kan de gewijde anorganische spullen tot aan mensengroote vervloeken en de eigenschappen van deze spullen negatief veranderen. (bv: een uitrusting wordt zo zwaar als lood, een zwaard verliest 4 TP etc.) De vloek mag slechts eigenschappen van het voorwerp veranderen.

Tovertechniek: De priester raakt het voorwerp aan en spreekt de formule (1 GR). Daarna moet hem een SL-proef lukken, anders werkt de betovering niet.

Kosten: 7 KP per voorwerp
Reikwijdte: 0
Duur: Permanent of tot een tegenbezwering wordt gesproken
Gevaarwaarde: 2

6. Verrotting

Werkingswijze: Door deze spreuk begint een object van een dood organische substantie (geen levende wezens) snel te verrotten. De tijdsduur tot wanneer het verrot is hangt van de grootte en vorm af. Zo verrot een baal hooi binnen 2 minuten terwijl dit bij een zwaar eiken sierkist al met al 2 uur kan duren.

Tovertechniek: De gewijde fixeert het object en concentreert zich voor de duur van 1 GR. De betovering werkt altijd en is ook op houten wapens en schilden toepasbaar. Een toverstaf is immuun .

Kosten: 3 KP per object
Reikwijdte: 20 meter
Duur: Permanent
Gevaarwaarde: 0

Zover reikt het onderzoek naar de wonderen van de gewijden van de eerste graad. Wij hopen verdere informatie binnen korte tijd te kunnen presenteren en zijn dankbaar voor iedereen die ons in deze kennis verder hielp.