

▣ de MORGE'ASTE'ER ▣

jrg.2



no.9

maandblad voor fantasy-liefhebbers

jan.'87



2e druk

De "MORGENSTER", maandblad voor fantasy-liefhebbers,
is een niet commerciële uitgave van "PALANTIR".

Hoofdredacteur: Cor Herben.

Redactie: Rinus van der sterren.
Ed achtpoot.
Ed Doorn.
Luc Depraeter.
Ron Moreel.

Lay-out door de redactie.

Contactadres:

Cor Herben

Rosestraat 1005

3071 AL Rotterdam

TEL: 010-4853121

De redactie behoudt zich het recht voor
inzendingen te weigeren.

oplage; 125 stuks

Een los nummer kost f3,- (+f1,20 portokosten).

Een abonnement kost f30,-

Abonnementen worden direct na ontvangst geregistreerd.

Het duurt ongeveer twee weken voordat het eerste nummer
in de bus ligt.

Nabestellingen van eerste nummers kunnen worden
gedaan door f4,20 over te maken op rekeningnummer:
80 66 56 468 van de Verenigde Spaarbank T.N.V.
P.C. Herben. Vermeld daarbij de naam "MORGENSTER"
met de maand van verschijning of abonnement.

☆ bij het ☆☆☆~licht ☆

red.

HALLO LUITJES,

Allemaal nog de beste wensen. Hebben jullie ook zoveel gegeten? Nou, wij wel, hoor.
Wij zijn weer met een fris nieuw jaar begonnen en wij beginnen ook met een frisse
uitgave van de 'Morgenster'. Omdat er erg veel vragen waren en ook veel kritiek
op ons blad (E.v.d. Graaf) hebben wij besloten om het Januari-nummer volledig te
besteden aan het nieuwe heldentype de Priester, de Avonturijnse goden en de won-
deren die zij kunnen verrichten. Wij hopen hiermee een aantal spelers van
'Het Zwarte Oog' (oftewel ODM) tegemoet te komen in hun wensen. Meester Turgon
had graag een stukje Avonturijnse geschiedenis verteld, maar heeft zijn bijdrage
voor deze maand ook aangepast met een stukje over de goden.

Helaas zijn de prijzen iets omhoog gegaan, maar wij beloven dit goed te maken met
veel extra informatie.

Ook hebben wij er weer een medewerker bij. Wij hebben hem ditmaal in België gevonden
en hij gaat voor ons regelmatig een stripverhaaltje tekenen. Deze maand heeft hij
een korte 'gag' voor ons. Zijn naam is Luc Depraeter en hij studeert animatie in
Gent. Wij hopen nog lang met hem samen te werken.

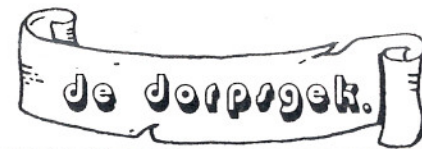
Wij verwachten dat er de komende tijd
veel priesters en ressen bij zullen
komen die met hun bekeringen en
wonderen heel Avonturië onveilig maken.

De groenten.

Tussen de Aardse en de Avonturijnse godsdiensten is er een belangrijk verschil: een god-gelovige zoals wij die kennen is in Avonturië onbekend. De Avonturijnen geloven niet zomaar in Praios of Efferd - zij weten zeker dat deze goden er zijn en dat zij elk ogenblik in zijn leven in kunnen grijpen. Een Rondra-priester kan zich er - met enige beperkingen - op verlaten dat zijn godin hem zal helpen en hem haar kracht zal verlenen. De Avonturijnse godentempels zijn ook niet slechts symbolische vereringsplaatsen, maar zijn daadwekelijk de woonruimten der goden. Dat Praios zoveel woonruimten bezit komt omdat hij als god de mogelijkheid heeft om op meerdere plaatsen tegelijk te zijn (zij zijn eigenlijk overal aanwezig). De goden zijn niet waarneembaar zoals sterfelijken dat zijn, hetgeen ook een teken van hun goddelijkheid is. De Avonturijnse goden zijn alleen dan te zien, wanneer zij zich aan de mensen willen vertonen. Dit gebeurt slechts zeer zelden, zoals bijvoorbeeld in de Tweede Demonenoorlog, toen Praios, Rondra, Efferd en Ingerimm de demonen op de vlucht joegen.

Wij hebben wel gezegd dat voor de Avonturijnen de existentie van de goden een wetenschap is, maar dit betekent in geen geval dat zij een precieze voorstelling van de goden hebben, of dat zij hun verhalen begrijpen of hun doen en laten voorspellen kunnen. Het leven der goden enerzijds en dat van de sterfelijke Avonturijnen - waartoe ook de speler-helden behoren - speelt zich af op twee verschillende vlakken. Op het eerste vlak bevindt zich de held die belet wordt een blik te werpen op het hogere vlak. Daardoor ontstaat voor ons ODM-spel een belangrijke consequentie: de goden grijpen niet als handelende figuren in het spel in - niet via de speler-helden, noch via door de meester gespeelde figuren (NPC's). Wij willen U als meester geen regels opleggen, maar voor ons is het onvoorstelbaar dat een heldengroep ergens in een burchtkelder plotseling Praios tegenkomt. Wij vonden het ook belachelijk én onmogelijk om Efferds 'gevechtswaarde' in een avontuur te beschrijven. Hoe zou die waarde er dan uit moeten zien, zodat toch de verhouding tussen mens en god bewaard blijft? Een BW 400, of TP 3D + 40.000 of zoiets ??? Het zoëven gezegde wil niet betekenen dat er geen betrekkingen bestaan tussen de godenwereld en het speelgebeuren. Wat wij echter willen vermijden is een zwaardgevecht tussen een held van de 17^e graad en de strijdgodin Rondra, omdat zo'n gevecht niet de 'fantastische realiteit' van het ODM benadert. Toch zijn er genoeg mogelijkheden om de goden in een avontuur te verwerken; stel je eens voor dat een Avonturijnse provincie door een god is vervloekt, omdat zij onder de heerschappij van goddeloze boosdoeners staat. Om de vloek af te wenden moeten de helden de boosdoeners aan een vroegtijdig einde helpen. Of dit: de godin Hesinde geeft - vermomd - opdracht de schat van haar tempel te roven. Zo wil de godin de waakzaamheid van haar priesters op de proef stellen. Of wat dacht je van deze: de zee-god Efferd dreigt een stad met een enorme vloedgolf te straffen, omdat hij in die stad niet genoeg vereerd wordt. De helden moeten een bepaalde vis zien te vinden en hem aan de god offeren, om hem weer tot bedaren te brengen. En hoe de lustgodin Rahja in een avontuur verwerkt kan worden, daar durven wij niet eens aan te denken...

Zo biedt de wereld der goden stof voor een veelheid aan avonturen. Bovendien speelt de godenwereld een belangrijke rol in het leven van een nieuw heldentype dat de schakel vormt tussen de Avonturijnen en hun goden. Dit type wordt de priester of gewijde genoemd en wordt in dit nummer volledig beschreven.



DE PRIESTER

Ook Avonturië bestaat niet zonder goden die het noodlot besturen. De invloed van de kosmische goden zoals Praios, de zonnegod, zijn rond de Avonturijnse helden duidelijk zichtbaar. Wie zal zich er dan ook over verbazen dat er zich religies hebben ontwikkeld die in dienst staan van deze goden? Een religie heeft een priester nodig, dat is algemeen bekend, en dit geldt ook voor de religies in Avonturië. Bijzonder is het dat de Avonturijnse priester - die ook wel gewijde wordt genoemd - met de andere helden op avontuur gaat. Natuurlijk vormen deze zonderlinge 'zwerfpriesters' maar een kleine uitzondering, de meeste priesters van Avonturië hebben een vast verblijf in een tempel of gemeente en brengen hun tijd door met offerceremonies en gebeden. Maar er zijn enige priesters die hun godsdienst op een andere manier beleven. Het waarom voor deze wijze van handelen hangt samen met de geaardheid van de betreffende god. Zo trekken de priesters en priestersessen van de krijgsgodin Rondra er inderdaad op uit, met het zwaard in de hand, om roem te verwerven, terwijl de gewijden van de magie-godin Hesinde allerlei magische voorwerpen verzamelen. Er kunnen verschillende oorzaken zijn die een priester ertoe kunnen bewegen om zijn tempel te verlaten en door het land te trekken, maar een heldengroep is blij met zijn aanwezigheid. Want hij heeft de macht om wonderen te verrichten die de spreuken van de magiër of druïde bijna overtreffen. Desondanks kan een priester er nooit zeker van zijn dat een wonder inderdaad zal gebeuren. Dat hangt af van de welwillendheid van zijn goddelijke beschermheer of beschermvrouwe. Daarom zal hij constant proberen om iemand te bekeren, waarmee hij nogal op de zenuwen werkt van menig dwerg of strijder. Omdat de priester maar met een kleine voorraad aan Carmapunten (CP) - die hij nodig heeft om wonderen te kunnen verrichten - aan een spel begint, heeft hij een mogelijkheid nodig om zijn voorraad 'Goddelijke Genade' steeds weer te verfrissen. Dat bereiken zij door ongelovigen (zeg: aanhangers van een andere religie) tot hun geloof te bekeren. Daarvoor gebruikt de priester zijn talent 'BEKEREN' dat in het begaafdheidssysteem is opgenomen. Indien een spelersgroep geen gebruik maakt van het begaafdheidssysteem moet 'BEKEREN' als eigenschap behandeld worden. Deze eigenschap begint dan met een waarde van 5 punten, die bij elke stijging van de graad met 1 punt verhoogd kan worden. Voor elke geslaagde bekering ontvangt de priester aanvullende Carmapunten, zoals onder het talent vermeld is. Indien een wonder meer CP vereist dan de priester tot zijn beschikking heeft, verliest hij bij deze loze poging al zijn resterende CP, omdat de opmerkelijke god gefruteerd raakt. Deze door bekering verkregen CP zijn in geen geval een verhoging van de basisvoorraad van de priester, maar een eenmalige toeslag op de op dat moment geldende hoeveelheid CP. Met andere woorden: deze extra verkregen CP zijn alleen te gebruiken tijdens een lopend spel. Tussen twee avonturen in vervallen alle door bekering verkregen CP. De priester begint zijn volgende avontuur met de normale voorraad CP. Dit verklaart de grote interesse van alle gewijden voor de bekering van tegenstanders, zodat zij telkens zullen proberen de helden ervan te weerhouden om hun overwonnen tegenstanders te doden (doden zijn zoals bekend zeer moeilijk te overtuigen). Nog een handicap van de priesters is, dat omwille van de macht die de priesters hebben om wonderen te doen verrichten de geloofsgemeenschappen hun gewijden speciale geboden opleggen, waarvan de welwillendheid van een god afhangt, al naar gelang de gehoorzaamheid aan deze geboden. Toch is de priester een aanwinst voor elke heldengroep.

DE PRIESTER IN HET SPEL

Priesters zijn mensen die zich geheel in dienst van een god gesteld hebben. Maar ook dwergen kunnen zoals de menselijke avonturier een gewijde van een der twaalf goden worden. Er zijn strenge regels voor de beslissing aan welke dienst van welke god een priester zich zal wijden. De god van de dwergen is Ingerimm, en een dwerg mag pas in dienst van een andere god treden, als het hem lukt om 19 of 20 te

gooien met de D20 (hij mag maar één poging wagen). Ook al slaagt deze worp dan zijn wijdingen aan de goden Efferd en Rahja niet mogelijk, aangezien dit zou botsen met het karakter van deze goden. Elfen vereren hun eigen goden en mogen, ook als zij zich bekeerd hebben tot een van de twaalf goden, geen priesterwijding ontvangen. De basisvoorwaarden om door een religie als gewijde geaccepteerd te worden zijn een hoge slimheid en charisma. Beide moeten minstens 13 zijn. Door de wijding ontvangt de priester 15 Carma-punten die in principe hetzelfde als Astrale Punten werken. De CP worden gebruikt voor de goddelijke kracht die nodig is voor een wonder. Het verrichten van een wonder onderscheidt zich van de magie van tovenaars en elfen. Omdat de kracht van een wonder niet vanuit de priester zelf komt, maar van de goden stamt, moet deze zich een korte of lange tijd in een meditatief gebed tot zijn god wenden, daar het de god is die een bepaald wonder verricht. De energie die een priester voor een wonder moet aanwenden is geen vaststaande hoeveelheid, maar is afhankelijk van de reikwijdte van het wonder, van het aanzien van de priester bij de goden en van hun ondoorgrondelijk besluit. De kans van slagen van de wonderen wordt bij hun beschrijving gegeven. Zoals een tovenaar bij elke graadverhoging moet kiezen of hij zijn LE of ASP verhoogt, zo moet de priester beslissen of hij zijn LE of CP verhoogt. Een overtreding van de geboden leidt ertoe dat de priester onmiddellijk al zijn CP voor de rest van het avontuur inboet. Boven de vermelde geboden geldt voor alle priesters het gebod om de symbooldieren van hun godheid te eren en hen op geen enkele wijze schade te berokkenen.

DE PRIESTER IN TREFWOORDEN

Basisvoorwaarden: SH en CH minstens 13.

Voordelen: kan wonderen verrichten.

Beperkingen: mag geen harnas of tweehandwapens gebruiken. Verder is hij beperkt door specifieke religieuze geboden.

Levensenergie: overname van de op het moment van de wijding voorhanden zijnde LP. Carma-energie: 15 CP

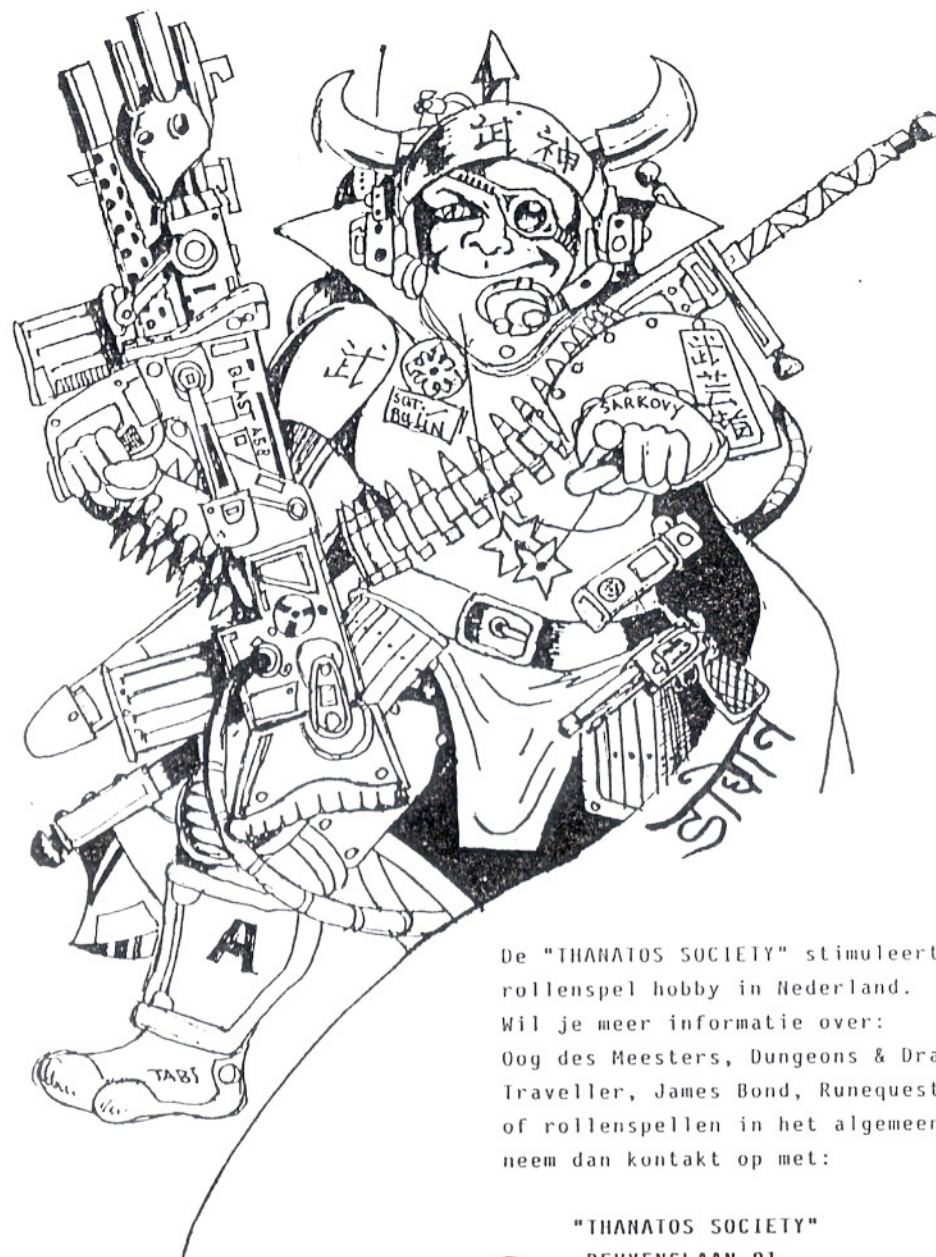
Voorbeeld:

De avonturier Alrik heeft 30 LP, SH 13 en CH 12. Bij zijn eerstvolgende graadverhoging besluit hij om zijn Charisma van 12 naar 13 te verhogen en om priester te worden. Hij volgt een wijding in de dienst van de godin Hesinde, godin van magie en geleerdheid. Na de wijding beschikt hij over 15 CP. Hij behoudt hetzelfde aantal LP dat hij vóór zijn wijding had, namelijk 30. Voortaan zal hij zich geheel in dienst van zijn godin stellen en overal zal hij proberen om anderen tot haar leer te bekeren.

SERGEANT BULIN

SAYS

THANATOS WANTS YOU !



De "THANATOS SOCIETY" stimuleert de rollenspel hobby in Nederland.

Wil je meer informatie over:

Oog des Meesters, Dungeons & Dragons, Traveller, James Bond, Runequest enz., of rollenspellen in het algemeen, neem dan contact op met:

"THANATOS SOCIETY"
REUVENSLAAN 91
2273 GM VOORBURG
TEL.: 070-862927

DOOR: LUC DEPRAETER



Lucky



DE PRIESTERS DER TWAALFGODEN EN HUN WONDEREN

Wanneer wij het over de Avonturijnse goden hebben, of over het aanroepen ervan, dan hebben wij het over het algemeen over de Twaalfgoden. Naar deze goden is ook de kalender aangepast. Het Avonturijnse jaar begint met de zomerzonnwende en de eerste maand, de maand van Praios, is de heetste van het jaar. De maand van Praios komt overeen met het Aardse Juli. De vijfde maand, die van Boron, de god der doden, komt overeen met November. Zoals eerder vermeld kan de macht van de goden wankelen en kan hun rangorde veranderen, maar op de kalendertelling heeft dit geen invloed.

Iedere 'Gewijde der Goden' heeft de macht om wonderen te volbrengen; of de wonderen lukken ofwel mislukken, hangt van de welwillendheid van de godheid af. Wanneer hij een wonder wil laten voltrekken moet de priester bepaalde voorbereidingen treffen, zich in een langer gebed dan normaal verdiepen en Carmapunten (CP) inzetten, die altijd verbruikt worden, of het wonder nu lukt of niet. Een priester heeft de keus uit zeven wonderen: vier algemene wonderen, die in principe door elke priester volbracht kunnen worden, en drie speciale wonderen, die per godheid verschillen.

DE MIRAKELPROEF

Of een wonder lukt wordt bepaald door een worp met de D20. Dit heet de MIRAKELPROEF. Zoals bij een eigenschapsproef mag ook bij de Mirakelproef een bepaald getal bij het gooien met de D20 niet overtroffen worden. Ook kunnen de mirakelproeven aangepast worden aan de situatie. Voor een klein wonder kan bijvoorbeeld een mirakelproef -1 verlangd worden, en voor grotere wonderen een mirakelproef +8. De waarde die bij een proef geworpen moet worden kan als een vaste waarde aangegeven staan (bv. Mirakelproef 10), maar meestal hangt het van de graad van de priester af. In de beschrijving van de wonderen leest u bijvoorbeeld:

Mirakelproef +5 tegen de graad van de priester.

Dat betekent in het spel: een priester van de tiende graad mag bij een proef niet meer dan 10 gooien, maar moet omdat hij om een groot wonder vraagt, een 5 bij het geworpen getal optellen. In werkelijkheid mag hij dus niet hoger dan 5 gooien. Een belangrijke aanwijzing: een wonder is altijd gelukt als een priester een 1 of 2 gooit - toeslagen en aftrek spelen hierbij geen rol - en de proef is altijd mislukt als de priester een 19 of 20 gooit. Een mislukte proef kan meteen betekenen dat de toorn van de god opgewekt wordt. Welke gevolgen dit heeft vindt u in de beschrijving van de wonderen onder 'Mislukken der proef'. Normaliter kan de priester door middel van een CH-proef de toorn van de godheid verzachten. Als er achter 'mislukken der proef' direkt CH-proef staat betekent dit: de priester krijgt de uitwerkingen van zijn vergeefse aanroepingen pas te zien als de CH-proef mislukt. Staat er achter 'mislukken der proef' "geen gevolgen", dan hoeft de priester uiteraard geen CH-proef af te leggen.

DE BEKERING

Aanvangswaarde: 3
Basisvoorwaarde: SH 10
Licht: P
Dit talent is alleen aan de gewijden voorbehouden.

De niet in het priesterschap verkerende bewoners van Avonturië hebben genoeg zorgen, zonder ook nog te proberen iemand van zijn religieuze richting te overtuigen. De begaafdheid der bekering is voor hen dan ook van geen waarde. Het bekeringstalent geeft de priester de kans om andere avonturiers in een theologisch gesprek te verwickelen - zover de omstandigheden dit toelaten en de 'tegenstander' tot een onderhoud bereid is. Een priester die proberen wil om een trol op de weg des heils te brengen is zijn god, op grond van zeer weinig levenservaring, van weinig nut. Bij een bekeringsgesprek beslist een begaafdheidsproef erover of de gesprekspartner van de priester zijn argumenten inziet en zich bekeren laat of niet.

Daaraan zijn voorwaarden gesteld: om een ander mens te bekeren moet de priester een proef doorstaan, voor elfen twee proeven (elfen bekijken alles nu eenmaal wat makkelijker dan de mensen, zij laten zich eigenlijk niet door de gebruikelijke argumentatie bekeren, maar meer door geslepen redevoeringen en een humorvolle presentatie) en voor een dwerg zijn zelfs drie proeven nodig (dweren zijn net zo koppig als de bergen waarin zij leven). Zo'n bekeringsgesprek duurt 1-3 uren speeltijd, elk naar het ras der bekeerde. Meerdere bekeringspogingen zijn mogelijk, als tenminste het 'offer' daartoe bereid is.

De beheersing van dit talent is voor de priester van enorm belang, omdat de bekering andersdenkenden een weg is om Carma-punten (CP) te verzamelen. Na elke geslaagde bekering gooit de priester een D6 en zet het gegooide aantal ogen om in CP. Voor bijzonder zware en geslaagde bekeringen (zoals van een dwerg) ontvangt de priester een bonus van 3 CP boven het gegooide aantal. Deze bonus geldt niet voor de bekering van elfen, omdat het risico te groot is dat zij weer terugkeren tot hun oude religie zodra de priester eenmaal weg is.

DE ANDERE TALENTEN

De begaafdheden zijn niet voor alle priesters even makkelijk te verhogen, zoals hierna beschreven zal worden. Bij deze talenten zijn ook de nog niet behandelde talenten verwerkt. Deze 15 begaafdheden worden zo snel mogelijk uitvoerig behandeld.

De afkortingen van de goden:

PR = Praios	RO = Rondra	EF = Efferd
BO = Boron	HE = Hesinde	FI = Firun
TS = Tsa	PH = Phex	IN = Ingerimm

Wapenloos gevecht:

Licht: voor priesters van de goden RO, PH en IN.
Normaal: priesters van BO, PR, FI, TS.
Zwaar: priesters van EF en HE.

Werpen:

Licht: priesters van RO en FI.
Normaal: priesters van BO, PH en IN.
Zwaar: priesters van PR, EF, HE.

Klimmen:

Licht: priester RO, PR, PH en IN.
Norm.: priester TS.
Zwaar: priester EF, BO, HE en FI.

Zwemmen:

Licht: priester EF, FI en TS.
Norm.: priester RO.
Zwaar: priester PR, HE, BO, PH en IN.

Rijden:

Licht: priester PR en RO.
Norm.: priester BO en TS.
Zwaar: priester EF, HE, FI, PH en IN.

Sloten en vallen uitschakelen:

Licht: priester PH, BO en IN.
Norm.: priester EF en HE.
Zwaar: priester PR, RO, FI en TS.

Vingervlugheid:

Licht: priester EF en PH.
Norm.: priester PR, TS en HE.
Zwaar: priester RO, BO, FI en IN.

Knopen:

Licht: priester HE en IN.
Norm.: priester EF, RO, BO, TS en PH.
Zwaar: priester PR en FI.

Zich verstoppen:

Licht: priester TS, BO en PH.
Norm.: priester RO, EF en IN.
Zwaar: priester HE en FI.

Iets verstoppen:

Licht: priester EF, PR, FI, PH en IN.
Norm.: priester HE en TS.
Zwaar: priester RO en BO.

Sluipen:

Licht: priester BO, FI en PH.
Norm.: priester EF, RO, HE en TS.
Zwaar: priester IN.

Geheime zaken ontdekken:

Licht: priester EF, HE, PH en IN.
Norm.: priester FI en TS.
Zwaar: priester PR, BO en RO.

Lezen en schrijven:

Licht: priester HE.
Norm.: priester PR, EF, BO en TS.
Zwaar: priester RO, FI, PH en IN.

Wonden behandelen:

Licht: priester EF en TS.
Norm.: priester HE, RO, FI en PH.
Zwaar: priester PR, BO en IN.

Heelplanten vinden:

Licht: priester BO, FI, TS en IN.
Norm.: priester EF en HE.
Zwaar: priester PR, RO en PH.

Gif neutraliseren:

Licht: priester TS, BO en PH.
Norm.: priester EF, HE, FI en IN.
Zwaar: priester PR en RO.

Koorts en infecties behandelen:

Licht: priester TS.
Norm.: priester EF, HE en IN.
Zwaar: priester PR, RO, BO, FI en PH.

Talen beheersen:

Licht: priester HE, PR en PH.
Norm.: priester EF en TS.
Zwaar: priester RO, BO, FI en IN.

Geheime codes ontcijferen:

Licht: priester EF en PH.
Norm.: priester BO, HE en TS.
Zwaar: priester PR, RO, FI en IN.

Basis der physica (techniek):

Licht: priester HE, PH en IN.
Norm.: priester PR, RO, EF en TS.
Zwaar: priester BO en FI.

Wapens repareren:

Licht: priester RO en IN.
Norm.: priester PR, HE en FI.
Zwaar: priester EF, BO, TS en PH.

Basis der Alchemie:

Licht: priester EF, BO, HE en TS.
Norm.: priester FI.
Zwaar: priester PR, RO, PH en IN.

Alchemistische analyse:

Licht: priester EF, BO, HE en TS.
Norm.: priester FI.
Zwaar: priester PR, RO, PH en IN.

Giffen en dranken brouwen:

Licht: priester EF, BO en HE.
Norm.: priester TS en PH.
Zwaar: priester PR, RO, FI en IN.

Medicijnen en tegengiffen brouwen:

Licht: priester EF en HE.
Norm.: priester TS en BO.
Zwaar: priester PR, RO, FI, PH en IN.

Diplomatie:

Licht: priester EF, PR, HE en PH.
Norm.: priester TS, RO en IN.
Zwaar: priester BO en FI.

Overreden:
Licht: priester TS en PH.
Norm.: priester EF, PR, HE, FI en IN.
Zwaar: priester RO en BO.

Overtuigen:
Licht: priester TS.
Norm.: priester PR, EF, HE, FI, PH en IN.
Zwaar: priester RO en BO.

Zingen en musiceren:
Licht: priester EF en PH.
Norm.: priester RO, HE, BO en TS.
Zwaar: priester PR, FI en IN.

Legenden vertellen:
Licht: priester RO, HE en PH.
Norm.: priester PR, EF, TS en IN.
Zwaar: priester FI.

Minnekunst:
Licht: priester EF, TS en PH.
Norm.: priester PR, HE en IN.
Zwaar: priester RO, BO en FI.

Vernommen:
Licht: priester TS.
Norm.: priester EF, HE, BO en PH.
Zwaar: priester PR, RO, FI en IN.

Goochelen:
Licht: priester EF, TS en PH.
Norm.: priester BO en IN.
Zwaar: priester PR, HE, RO en FI.

Gokken:
Licht: priester RO, TS en PH.
Norm.: priester EF, BO, FI en IN.
Zwaar: priester PR en HE.

Schatten:
Licht: priester PR, BO, HE en IN.
Norm.: priester RO, FI, TS en PH.
Zwaar: priester EF.

Pingelen (afdingen):
Licht: priester RO, BO, PH en IN.
Norm.: priester HE en PR.
Zwaar: priester EF, FI en TS.

Hemel oriëntatie:
Licht: priester PR en FI.
Norm.: priester RO, BO, EF, HE en PH.
Zwaar: priester TS en IN.

Kaarten tekenen:
Licht: priester RO, HE en FI.
Norm.: priester BO, PR, PH en IN.
Zwaar: priester EF en TS.

De weg vinden:
Licht: priester RO, FI en PH.
Norm.: priester EF, IN, BO, PR en HE.
Zwaar: priester TS.

Plantkunde:
Licht: priester BO, HE en FI.
Norm.: priester TS en IN.
Zwaar: priester PR, RO, EF en PH.

Gevaren herkennen:
Licht: priester BO, IN en FI.
Norm.: priester RO, HE en PH.
Zwaar: priester PR, EF en TS.

Weervoorspellen:
Licht: priester EF, HE en FI.
Norm.: priester RO en TS.
Zwaar: priester PR, BO, PH en IN.

Voedsel vinden:
Licht: priester RO en FI.
Norm.: priester PR, EF, BO en PH.
Zwaar: priester TS, HE en IN.

Vallen zetten:
Licht: priester FI en IN.
Norm.: priester RO, BO en PH.
Zwaar: priester PR, HE en EF.

Spoorlezen:
Licht: priester RO en FI.
Norm.: priester PH, BO en IN.
Zwaar: priester PR, HE, EF en TS.

Dierkunde:
Licht: priester HE, PR en FI.
Norm.: priester RO, BO, EF, TS en IN.
Zwaar: priester PH.

Africhten:
Licht: priester FI.
Norm.: priester RO, HE, EF, TS en IN.
Zwaar: priester BO, PR en PH.

Zesde zintuig:
Licht: priester RO en IN.
Norm.: priester PR, BO, FI en PH.
Zwaar: priester EF, HE en TS.

Geur en smaak herkennen:
Licht: priester BO.
Norm.: priester RO, PH en IN.
Zwaar: priester PR, HE, EF, FI en TS.

ALGEMENE WONDEREN

Iedere priester heeft de mogelijkheid om de 'algemene wonderen' te verrichten. Deze wonderen stellen scherp uitgedrukt het gereedschap voor van iedere zwerfende priester. Algemene wonderen worden door een gebed aan de goden mogelijk gemaakt, en zullen ook gewijden met een lage graad geen grote problemen geven.

Water en voedselwonder:

Beschrijving en werkwijze: Door dit wonder kan een priester elke materie veranderen in water en voedsel voor 1 persoon per dag. Voorwaarde: Aan dit verzoek moet een intensief gebed van minstens 10 SR vooraf gegaan zijn.
Mirakelproef: 10.
Mislukken der proef: geen gevolgen.
Kosten: 1 CP per portie.
Reikwijdte: n.v.t.
Duur: n.v.t.

WONDERLIJKE VERSTANDHOUDING:

Beschrijving en werkwijze: Theoretisch kan elke priester met een andere priester van zijn god over grote afstanden in verbinding stellen. Zo kan hij om raad vragen en mededelingen verkrijgen.
Voorwaarde: meditatief gebed van 2 SR.
Mirakelproef: 15.
Mislukken der proef: geen gevolgen.
Kosten: 5 CP.
Reikwijdte: naar believen.
Duur: naar believen.

GODDELIJKE MOED:

Beschrijving en werkwijze: Een klein wonder dat door de priester voor zichzelf of voor een of meerdere personen aangewend kan worden. Hiermee kan hij de moedwaarde wat opveizelen. Als het wonder lukt kan hij voor ieder ingezet CP twee MO-punten verdelen.
Voorwaarde: kort schietgebed van 6 GR.
Mirakelproef: 15.
Mislukken der proef: CH-proef / MO-waarde zakt voor 10 SR met 5 punten.
Kosten: 10 CP.
Reikwijdte: 10 meter.
Duur: 1 SR.

Helende hand:

Beschrijving en werkwijze: Dit wonder heelt direkt wonden en geeft de verwondene 10 LP terug. Het heelt ziekten tot de 5^e graad en neutraliseert giften tot de 5^e graad.
Voorwaarde: Schietgebed van 4 GR.
Mirakelproef: 12.
Mislukken der proef: geen gevolgen.
Kosten: 10 CP.
Reikwijdte: de priester moet de zieke de hand opleggen.
Duur: werkt ogenblikkelijk.

DE SPECIALE WONDEREN:

De speciale wonderen zijn typisch eigen van de goden en kunnen alleen door hun eigen priesters bewerkstelligd worden. Zo kan bv. een priester van Praios niet de wonderen van Hesinde verrichten en omgekeerd. Elke priester kan alleen de speciale wonderen van zijn godheid uitvoeren. Speciale wonderen zijn moeilijker te volbrengen dan de algemene en zij zullen onder normale omstandigheden alleen priesters met een hoge graad lukken. Natuurlijk kan een priester van een lage graad altijd zo'n wonder proberen. Elke priester heeft drie speciale wonderen tot zijn beschikking,



PRAIOS

Praios is de godenvorst. Hij ontstond als eerste en geldt als heerser over de andere elf. Praios is de god van de zon en de wetgeving. Meestal wordt hij als Griffioen afgebeeld, omdat dit een gewijd dier van hem is. Als griffioen kijkt Praios overdag als de zon over de hemel. Bij zijn vlucht blijft niets voor hem verborgen, daarom is hij alwetend. Praios is de schutsgod van vele steden, zoals Gareth, Kuslik en Perrium.

DE WONDEREN VAN PRAIOS.

Praios' verblindende straal:

Beschrijving en werkwijze: Door dit wonder ontstaat een verschrikkelijk felle lichtflits, die alle wezens, die hun ogen niet beschermen voor 3 SR verblindt. Oriëntatie en strijden zijn in dit tijdsbestek onmogelijk.

Voorwaarde: Kort schietgebed van 2 GR.

Mirakelproef: tegen de graad van de gewijde.

Mislukken der proef: De verblindende straal mist zijn doel.

Kosten: 10 CP. Reikwijdte: 100 meter. Duur: meteen, werkt 3 SR.

Praios' magie-ban:

Beschrijving en werkwijze: Omdat de leer van Praios magie als ketterij beschouwt, waarbij mensen zich als een soort van god beschouwen, is verandering van magie het belangrijkste wonder dat een priester van de zonnegod aanwenden kan. Als het lukt verschaft de priester een antimagisch veld (halve cirkel met straal van 25 m).

Hierin is geen magie mogelijk en kan ook geen magie doordringen. Het veld beweegt met de gewijde mee.

Voorwaarde: meditatief gebed van 2 SR.

Mirakelproef: tegen de graad van de priester

Mislukken der proef: geen gevolgen.

Kosten: 12 CP. Reikwijdte: 25m. Duur: 5 SR.

Praios' toorn:

Beschrijving en werkwijze: Dit wonder vervangt een offensieve gevechtshandeling en werkt als een vuurlans. Als hij lukt schiet er een gebundelde zonnestraal vanuit de hemel, die bij het doel in een omtrek van 5 meter alles in brand zet. Daar worden 5 D6 TP veroorzaakt.

Voorwaarde: schietgebed van 2 GR.

Mirakelproef: +5 tegen graad van de priester

Mislukken der proef: CH-proef / De vuurstraal slaat in de onmiddellijke nabijheid van de gewijde in en veroorzaakt in een omtrek van 3m een schade van 3 D6 TP. Er ontstaat geen brand.

Kosten: 8 CP.

Reikwijdte: 100 meter.

Duur: werkt onmiddellijk.



RONDRA

Rondra, die vaak als gemalin van Praios vereerd wordt, is de godin van de oorlog. Strijdkreten en kampgewoel gaan haar boven alles. Wanneer zij vol strijdlust en overmoed haar zwaard uit de schede trekt en een strijdkreet slaakt, bliksemt en dondert het, en men moet dan vrezen dat er ergens binnenkort een oorlog zal uitbreken. Het gewijde dier van Rondra is een brullende leeuw. Zij is de schutsgodin van alle strijders. Hun verering vindt vaak plaats in een burcht of vesting die als tempel gebruikt wordt.

DE WONDEREN VAN RONDRA

RONDRA'S ONWEER

Beschrijving en werkwijze: Met dit wonder wordt er door Rondra een onweersstorm losgelaten die, als het de priester lukt, in een vierkant gebied van 5 bij 5 kilometer woedt, die de meeste levende wezens een goed heenkomen doet zoeken en met een waarschijnlijkheid van 50% ervoor zorgt dat reizenden hun oriëntatie verliezen. Bij gevechten worden alle waarden met 3 punten verminderd. Wie bij een onweersstorm geen beschutting zoekt (in een gebouw of grot o.i.d.), werpt in iedere SR met de D20: bij een 19 of 20 verliest hij 1 D6 LP.

Voorwaarde: meditatief gebed van 1 SR.

Mirakelproef: +2 tegen de graad van de priester.

Mislukken der proef: Het onweer woedt op grote afstand.

Kosten: 7 CP. Reikwijdte: onweer 5 x 5 km. Duur: 6 SR.

RONDRA'S WAPENZEGEN

Beschrijving en werkwijze: Met dit wonder kunnen priesters van Rondra de kwaliteit en de schadewerking van een willekeurig wapen voor korte tijd verhogen. Als het wapen werkt dan kan een gewijde in een omtrek van 5 meter zoveel wapens zegenen als hij wil. Dat betekent:

- (1) De schadewerking van elk wapen wordt verhoogd met 1 D6 TP.
- (2) De breukfactor van elk wapen wordt 2.

Voorwaarde: Schietgebed van 6 GR.

Mirakelproef: 12.

Mislukken der proef: geen gevolgen.

Kosten: 2 D6 CP. Reikwijdte: 5m. Duur: 1 SR.

RONDRA'S RUSTING

Beschrijving en werkwijze: Op gelijke wijze als bij het vorig wonder versterkt de godin Rondra ditmaal de wapenrustingen, als de priester succes heeft met de proef. Als het wonder werkt dan kan de priester zoveel rustingen als hij wil met 3 punten verhogen, in een omtrek van 5 meter.

Voorwaarde: schietgebed van 1 GR.

Mirakelproef: 13.

Mislukken der proef: CH-proef / alle rustingen die moesten worden verbeterd verliezen 1 BW punt.

Kosten: 2 D6 CP. Reikwijdte: 5m. Duur: 1 SR.

EFFERD

Efferd is de god van water en zee. Meestal neemt hij de gestalte van een dolfijn aan en hij wordt veelal afgebeeld met een dolfijnenstaart. Efferd is de schutsgod van zeelui en vissers. Een visser in wiens net bij toeval een dolfijn geraakt, moet onmiddellijk zijn vangst weer in zee werpen, wil hij niet de toorn van Efferd op zich krijgen. Natuurlijk geniet de zeegod vooral in de havensteden een bijzondere verering, maar omdat hij ook de god van de regen is, kan men ook in dorre streken en woestijngebieden grote Efferd-tempels aantreffen.

DE WONDEREN VAN EFFERD

OP HET WATER LOPEN

Beschrijving en werkwijze: Als het wonder lukt kan de priester over water lopen als ware het vast materiaal.

Voorwaarde: meditatief gebed van 1 SR.

Mirakelproef: 13.

Mislukken der proef: geen gevolgen.

Kosten: 8 CP. Reikwijdte: n.v.t. Duur: 1 dag.

BEHEERSING VAN DE WIND

Beschrijving en werkwijze: Als het wonder lukt heeft de gewijde de controle over de wind. Hij kan een schip uit een windstilte halen, een schip kan op hogere snelheid gebracht worden, men kan op zee aan vijanden ontkomen of vijanden aan land verwarren.

Voorwaarde: meditatief gebed van 1 SR.

Mirakelproef: -1 tegen de graad van de priester.

Mislukken der proef: De wind doet juist het tegenovergestelde.

Kosten: 6 CP. Reikwijdte: onbegrensd. Duur: 12 SR.

FATA MORGANA

Beschrijving en werkwijze: Als het wonder lukt verschijnt er een droombeeld naar keuze dat zowel opmonterend als demoraliserend kan zijn. Belangrijk: dit wonder kan in alle delen van Avonturië gebruikt worden, dus niet alleen in de zuidelijke woestijnen.

Voorwaarde: meditatief gebed van 2 SR.

Mirakelproef: -2 tegen de graad van de priester.

Mislukken der proef: De gewijde verschijnt zelf als fata morgana, alleen staat het beeld op zijn kop.

Kosten: 7 CP. Reikwijdte: naar believen. Duur: 12 SR.

N.B.: Als men de fata morgana nadert wordt deze als droombeeld herkend.

TRAVIA

Travia, aan wie de gans gewijd is, wordt meestal als een ernstige bemoederende vrouw afgebeeld. Zij is de godin van haardvuur en gastvrijheid, trouw en eeuwige liefde. Haar tempels zijn vaak klein en nietig, maar zij ontbreken in geen enkele stad. Algemeen geldt Travia als een bijzonder liefdevolle en vriendelijke godin, maar zij vergeeft geen laster en vervolgt alle boosdoeners met verbitterde hardnekkigheid.

BORON

Van Boron, de doodsgod, bestaan bijna geen afbeeldingen waarop hij als menselijke gestalte staat afgebeeld. Meestal wordt Borons symbool - de raaf - uit zwart marmer gebeiteld. Soms ziet men de god als mens met een ravekop. De Boron-sekte is in vele steden verboden, maar omdat Boron ook de god van slaap en vergetelheid is, zijn er veel egheime sekten die hem vereren, als zij op geheime plaatsen samenkomen en slaapkruiden roken. In de stad Al'Anfa geldt Boron als de hoogste god. In een macabere ceremonie geven elk jaar 10 mensen hun leven als vrijwillig offer.

DE WONDEREN VAN BORON

BORONS SLUIMERLIED

Beschrijving en werkwijze: Dit wonder doet in een omtrek van 20m zoveel levende wezens als de gewijde wil in diepe slaap zinken. De priester beslist wie er in slaap vallen.

Voorwaarde: Meditatief gezang van 6 GR.

Mirakelproef: -2 tegen de graad van de priester.

Mislukken der proef: CH-proef / De meester bepaalt wie er in slaap vallen.

Kosten: 7 CP. Reikwijdte: 20 meter. Duur: 10 SR.

AMNESIE

Beschrijving en werkwijze: Dit wonder brengt volledige amnesie (geheugenverlies) over een aantal levende intelligente wezens (aantal naar keuze) in een omtrek van 20m.

De slachtoffers vergeten voor een dag alles wat zij voorheen wisten, ook waar zij zijn en wat zij daar nu precies willen. Wie door de amnesie bevangen wordt bepaalt de priester.

Slachtoffers van amnesie strijden met een aftrek van -4 voor alle in een gevecht benodigde waarden. Zij hebben hun oriëntatie verloren en per GR bestaat er 50% kans dat zij zich overgeven.

Voorwaarde: Schietgebed van 6 GR.

Mirakelproef: +2 tegen de graad van de priester.

Mislukken der proef: CH-proef / De meester bepaalt wie hun geheugen verliezen.

Kosten: 8 CP. Reikwijdte: 20m. Duur: 1 dag.

WONDERLIJKE BEHEERSING VAN ONDODEN

Beschrijving en werkwijze: De priester van Boron kan met dit wonder ondoden (mummies, vampieren, skeletten enz.) tevoorschijn roepen of verjagen. Ondoden die hij zelf geroepen heeft zijn door hem te controleren en zonder kosten van CP weer weg te jagen. Als hij ondoden wil verjagen die hij niet zelf geroepen heeft kost dit hem wél CP.

Voorwaarde: Tevoorschijn roepen - meditatief gebed van 4 SR.

Verjagen - meditatief gebed van 6 GR.

Mirakelproef: Tevoorschijn roepen - tegen de graad van de priester.

Verjagen - +2 tegen de graad van de priester.

Mislukken der proef: geen gevolgen.

Kosten: tevoorschijn roepen - 5 CP per ondode.

verjagen - 3 CP per ondode.

Reikwijdte: de ondoden verschijnen in de onmiddellijke nabijheid van de gewijde.

Duur: Tevoorschijn geroepen ondoden blijven in de buurt van de priester totdat hij ze verjaagt of totdat zij vernietigd worden.

HESINDE

Het gewijde dier van Hesinde is de slang. De godin wordt meestal afgebeeld als vrouw die bezwerend een slang tot de hemel richt. Hesinde is de godin van de kunst, de wetenschap, alchemie en magie. Omdat Hesinde dierlijke en menselijke offers afwijst en haar gunst alleen met edelstenen, kunstig vervaardigde of magische voorwerpen te winnen is, zijn er in Hesindes tempels vaak enorme schatten verborgen. Maar omdat de priesters meesters zijn in het aanleggen van vallen en magische zekeringen lukt het zelden om een Hesinde-tempel te plunderen.

DE WONDEREN VAN HESINDE

HESINDES MAGISCHE SPIEGEL

Beschrijving en werkwijze: Omdat Hesinde de godin is van alle magie kan zij iedere magische aanval terugzenden - als zij dat wil. Lukt het wonder van de priester, dan kan hij een magische reflector om zich heen bouwen in een omtrek van 5m, die elke spreuk terugkaatst naar de aanstichter. De werking van de spreuk treft dan de aanstichter.

Voorwaarde: gebed van 10 GR.

Mirakelproef: +5 tegen de graad van de priester.

Mislukken der proef: geen gevolgen.

Kosten: 8 CP. Reikwijdte: 5m. Duur: 1 SR.

HESINDES ALCHEMIE

Beschrijving en werkwijze: Met dit wonder kan een gewijde van Hesinde de zes oer-elementen - vuur, water, sneeuw, erts, aarde en lucht - in iets anders veranderen. De hoeveelheid van de te veranderen massa mag niet meer dan 500 m³ bedragen.

Voorwaarde: meditatief gebed van 1 SR.

Mirakelproef: tegen de graad van de priester.

Mislukken der proef: De meester bepaalt in wat voor nieuw element het oude verandert.

Kosten: 7 CP. Reikwijdte: naar believen. Duur: 1 SR.

HESINDES BESCHERMENDE HAND

Beschrijving en werkwijze: Door dit wonder kunnen vloeken afgewend of gebroken worden.

Onder de vloeken verstaat men alle magie die in negatieve zin op de tegenstander inwerken. Dus de formules van de tovenaars 9,10,14,23 en 24, en druïdenmagie 1-6.

Voorwaarde: schietgebed van 2 GR.

Mirakelproef: -2 tegen de graad van de priester.

Mislukken der proef: geen gevolgen.

Kosten: 2 D6 CP. Reikwijdte: 20m. Duur: wonder werkt onmiddellijk.

FIRUN

Firuns gewijde dier is de ijsbeer. De god wordt meestal in een berenpels, met een berekop of als grote ijsbeer afgebeeld. Firun is de god van de winter, maar ook van de jacht. In het algemeen wordt Firuns dochter, Ifirn sterker vereerd dan haar vader. De mensen bidden tot Ifirn als tussenpersoon, omdat zij hopen dat de eigen dochter van de grimmige god hem wat milder zal kunnen stemmen.

DE WONDEREN VAN FIRUN

FIRUNS HAGELREGEN

Beschrijving en werkwijze: Door dit wonder wordt er in een gebied van 1 vierkante kilometer een hagelregen neergelaten die alle levende wezens ertoe dwingt direct beschutting te zoeken. Als dat niet lukt wordt er met de D-20 geworpen om te zien of er een grote hagelsteen verwondingen veroorzaakt. Bij 19 of 20 is dat het geval. De hagelsteen veroorzaakt 1D+1 TP, waarvan de BW wordt afgetrokken. Schilden absorberen 3 TP.

Voorwaarde: meditatief gebed van 1 SR.

Mirakelproef: tegen de graad van de priester.

Mislukken der proef: CH-proef / De hagelregen blijft uit, maar de gewijde wordt door een grote hagelsteen getroffen (2 D6 TP).

Kosten: 7 CP. Reikwijdte: 1 x 1 km. Duur: De hagelregen duurt 2 minuten.

FIRUNS USWAND

Beschrijving en werkwijze: Als Firun zijn gewijden verhoort kan hij door dit wonder een ijsmuur laten ontstaan van maximaal 50m lang, 5m hoog en 2m dik.

Voorwaarde: meditatief gebed van 1 SR.

Mirakelproef: -2 tegen de graad van de priester.

Mislukken der proef: geen gevolgen.

Kosten: 8 CP. Reikwijdte: zichtwijdte. Duur: 2 SR.

WONDERLIJK JACHTGELUK

Beschrijving en werkwijze: Dit wonder verbetert het jachtgeluk van een of meer helden buitengewoon. Ook wanneer de omgeving het niet toelaat verschijnen er plotseling jaagbare dieren in grote aantallen. Het kan daarbij om hazen, vissen of groot wild gaan, al naar gelang de omgeving waarin het wonder geschied.

Voorwaarde: meditatief gebed van 2 SR.

Mirakelproef: -5 tegen de graad van de priester.

Kosten: 2 D6 CP. Reikwijdte: 1 km in de omtrek. Duur: 12 SR.

TSA

Het gewijde dier van de godin Tsa is de steeds van huiden verwisselende hagedis, want Tsa is de godin van geboorte en vernieuwing. Tsa is altijd jong en voor al het nieuwe ontvankelijk. Nieuwe steden kiezen Tsa als schutsgodin, en iedere avonturier die aan iets nieuws begint zal in een gebed Tsa aanroepen om zijn opdracht goed te doen verlopen. Een tijd lang waren de priesteressen van Tsa onderhevig aan vervolging, omdat men het geheim van de eeuwige jeugd ontfutselen wou, dat zij zouden kennen.

DE WONDEREN VAN TSA

DE WONDERBAARLIJKE HELING

Beschrijving en werkwijze: Dit wonder is een uitbreiding op het algemene wonder 'Helende hand'. Wordt de priester van Tsa verhoord, dan heeft hij de mogelijkheid om gewonden, zieken of vergiftigden te genezen.

Voorwaarde: Schietgebed van 6 GR.

Mirakelproef: tegen de graad van de priester.

Mislukken der proef: geen gevolgen.

Kosten: 2 D6 CP. Reikwijdte: aanraking. Duur: permanent.

DE WONDERLIJKE VERNIEUWING

Beschrijving en werkwijze: Door dit wonder kunnen gebroken of vernietigde voorwerpen weer vernieuwd worden. Dit geldt voor kleinere gebruiksvoorwerpen uit het dagelijks leven en voor wapens, rustingen, bruggen of gebouwen.

Voorwaarde: Meditatief gebed van 1 SR.

Mirakelproef: (a) -2 tegen de graad van de priester (max. manskrote dingen).

(b) tegen de graad van de priester (groter dan een mens).

Mislukken der proef: voorwerp verdwijnt helemaal.

Kosten: (a) 1 D6 CP.

(b) 2 D6 CP.

Reikwijdte: zichtwijdte. Duur: permanent.

TSA'S LEVENSADEM

Beschrijving en werkwijze: Een machtig wonder waarmee levende wezens opnieuw tot leven gebracht kunnen worden, die niet langer dan een dag dood zijn.

Voorwaarde: Meditatief gebed van 4 SR.

Mirakelproef: +8 tegen de graad van de priester.

Mislukken der proef: geen gevolgen.

Kosten: 15 CP. Reikwijdte: Door aanraking. Duur: permanent.

PHEX

Aan deze god is de vos gewijd, en dat zegt al veel over het karakter van de negende god. In de nacht, als Praios hem niet kan zien, reist Phez als maan langs de hemel, en speurt naar een kans voor een rooftocht, want Phez is de god van de dieven. Natuurlijk duldt geen enkele geciviliseerde stad een Phez-tempel of Phez-priester binnen haar muren. Er zijn waarschijnlijk 'heilige' grotten waar de Phez-gewijden elkaar ontmoeten. Het is denkbaar dat veel kooplieden stiekum tot Phez bidden en hem een offer brengen als zij voor een belangrijke handelszaak staan.

DE WONDEREN VAN PHEX

HET TALENT VAN PHEX

Beschrijving en werkwijze: Als dit wonder lukt kunnen de speciale talenten van handelaars (schatten, pingelen) en van de dieven (o.a. klimmen, sluipen, geheime zaken vinden enz.) met 80 % verhoogd worden. Als het mislukt dan zakken de talenten tot hun basiswaarden terug. Er mogen niet meer dan 4 talenten door dit wonder verhoogd worden, de dief maakt van tevoren bekend welke. Een priester bij wie het wonder lukt kan het op zichzelf of anderen toepassen.
 Voorwaarde: Schietgebed van 6 GR.
 Mirakelproef: -2 tegen de graad van de priester.
 Mislukken der proef: Talenten die verhoogd moesten worden zakken tot hun basiswaarde.
 Kosten: 1 D6 +3 CP. Reikwijdte: zichtwijdte. Duur: 1 minuut.

OMNILINGUA

Beschrijving en werkwijze: Dit wonder stelt de gewijde of een door hem uitgezocht persoon in staat om een tijdlang elke taal te verstaan, te spreken of te lezen. Hij kan daarbij met elk sprekende Avonturijnse bewoner communiceren (mensen, monsters en dieren) en geheimschriften en codes oplossen.
 Voorwaarde: meditatief gebed van 1 SR.
 Mirakelproef: -1 tegen de graad van de priester.
 Mislukken der proef: De priester of de door hem uitgezochte persoon verstaat 2 SR lang niemand meer.
 Kosten: 1 D6 CP. Reikwijdte: zichtwijdte. Duur: 2 SR.

PHEX' EKSTERVLUCHT

Beschrijving en werkwijze: Met dit wonder kunnen voorwerpen, die niet groter dan een volwassen mens mogen zijn, op onverklaarbare wijze in het bezit komen van de priester. Het maakt niet uit of hij het voorwerp kan zien of niet, zolang hij weet waar het zich bevindt. Als het wonder lukt verdwijnt het voorwerp waarop de priester zich geconcentreerd heeft, van zijn oorspronkelijke plaats en duikt voor de voeten van de gewijde op. Wand en muren vormen hierbij geen hindernis.
 Voorwaarde: Schietgebed van 8 GR.
 Mirakelproef: +3 tegen de graad van de priester.
 Mislukken der proef: geen gevolgen.
 Kosten: 1 D6 +2 CP. Reikwijdte: 1 km. Duur: werkt onmiddellijk.

PERAINE

Vroeger dacht men dat de ooievaar met zijn lange snavel zaden in de grond deed, en zo zorgde voor het wasdom der planten. Daarom heeft men dit dier gewijd aan Peraine, de godin van de akkerbouw, de kruiden en de heelkunde. Peraine geniet in landelijke gebieden en in dorpen de grootste verering, in de steden zijn haar tempels niet vaak aan te treffen. Men kan daar soms een zwerfende priesteres aantreffen die tegen een offergave bereid is om een zieke te verzorgen.

INGERIMM

Ingerimm is de enige god waaraan geen dier gewijd is. Zijn symbolen zijn hamer en aanbeeld, want hij is de god van de smeden. In Ingerimms tempels kan een strijder zijn wapens laten wijden en hopen dat op deze wijze de scherpheid en houdbaarheid van het wapen verhoogd is. Ingerimm is ook de god van het ongetemde vuur want, zo heet het, zijn smeedvuur valt af en toe buiten zijn controle. Terwijl Ingerimm als 11e god bij de mensen vergelijkbaar aanzien geniet, is hij gelijktijdig de hoogste (en waarschijnlijk ook enige) dwergengod.

DE WONDEREN VAN INGERIMM

INGERIMMS HAMERSLAG

Beschrijving en werkwijze: Als Ingerimm zijn priesters verhoort laat hij op hun wens de aarde krachtig beven. Het getroffen gebied is 100 x 100 meter groot op een afstand van 100 m van de priester. In dit gebied storten bouwwerken met een waarschijnlijkheid van 50% in en ieder persoon in dat gebied gooit met een D20 om te zien of hij schade oploopt: 1-14=geen schade; 15-17= 1 D6 SP; 18-19= 2 D6 SP; 19-20= dood.
 Voorwaarde: Meditatief gebed van 1 SR.
 Mirakelproef: Tegen de graad van de priester.
 Mislukken der proef: CH-proef / Gevolgen als boven. De aardbeving treft de standplaats van de priester en zijn gevolg.
 Kosten: 9 CP. Reikwijdte: 100 meter. Duur: werkt onmiddellijk.

INGERIMMS SMIDSE

Beschrijving en werkwijze: Door dit wonder barst de aarde open. Als het gebed verhoord wordt kan de priester de aarde tot een vlakte van 100 m2 laten openbreken. Deze 100 m2 wordt door vurige lava ingenomen die uit het binnenste van Dere komt. De priester kan zelf de vorm van de lava bepalen, bv. 100m lang en 1m breed, of 10m x 10m. Het kost extra CP als er van de lava een muur wordt gebouwd. Voor elke meter dat het lava stijgt moet de gewijde 2CP investeren. Alle levende wezens die in aanraking komen met de lava incasseren 2 D6 TP per GR. Als zij binnen 3m afstand staan van de lava moeten zij een BH-proef doen om te zien of zij de lava ontwijken.
 Voorwaarde: Meditatief gebed van 2 SR.
 Mirakelproef: tegen de graad van de priester.
 Mislukken der proef: geen gevolgen.
 Kosten: 10 CP. Reikwijdte: 50m. Duur: 1 SR.

INGERIMMS STAAL

Beschrijving en werkwijze: Ingerimm is niet alleen de god van vuur en aarde, hij is ook de schutsgod van alle smeden. Als de priester van Ingerimm verhoord wordt kan hij een aantal wapens naar keuze in een omtrek van 10m verbeteren. De breukfactor van ieder wapen wordt 2 en met dit wapen mag 1 punt afgetrokken worden bij AV en AW.
 Voorwaarde: Schietgebed van 4 GR.
 Mirakelproef: -1 tegen de graad van de priester.
 Mislukken der proef: geen gevolgen.
 Kosten: 5 CP. Reikwijdte: 10 meter. Duur: 10 GR.

RAHJA

Aan Rahja is de merrie gewijd, de godin zelf wordt echter nooit als paard afgebeeld. Er zijn enige standbeelden van de godin op een galopperend paard. Rahja is de godin van de roes, de wijn en de geslachtelijke liefde. Zij geldt als godin van de uitgetrouwde, maar wordt ook de schutsgodin van de lichtekooien genoemd. Rahja-tempels bevinden zich meestal in de beruchte wijken van een havenstad. Haar cultus is niet geheel onomstreden, de zin 'Het gaat er toe als in de Rahja-tempel van Belhanka' is als spreekwoord opgenomen in het Avonturijns taalgebruik.

Buiten de 'Twaalfgoden' moeten ook nog Rur, Gror en Rastullah vermeld worden. Rur en Gror zijn een goddelijke tweeling en worden op Maraskan vereerd. Zij gelden daar als de oudste goden, maar de 'Twaalfgoden' worden daar ook erkend. Rastullah is de god en wereldschepper der woestijnbewoners. In de Khom-woestijn hebben de Twaalfgoden bijna geen invloed. Rastullah duldt geen god naast zich en zijn volgelingen hebben in vroeger tijden menige tempel der Twaalfgoden vernietigd die in de woestijn-regioen was gebouwd. De havensteden Selem, Thalusa en Kunchon zijn de enige steden in Avonturië waar men een tempel van Rastullah en van de Twaalfgoden binnen een stadsmuur kan vinden. De God Zonder Naam behoort niet tot de Twaalfgoden. Hij is veelmeer hun grote tegenstander, wiens enig doel het is de Twaalfgoden te vernietigen en alleen te heersen. Over hem en zijn aanhangers is slechts weinig bekend.

DE PEN DES MEESTERS

Lieve vrienden van het ODM,

ik had het deze maand eigenlijk willen hebben over de geschiedenis van Avonturië, maar omdat het deze keer om een special gaat heb ik besloten om mijn medewerking te verlenen aan een beschrijving van de Avonturijnse goden, dit met het oog op de Priester.

Los, de oergod, zwierf door het oneindige en zag Sumu, de aardreuzin. Sumu (letterlijk vertaald: 'land dat zich uit het water verheft') was net uit zichzelf ontstaan en rustte wat uit. Haar aanblik stoorde Los in hoge mate omdat er naast Los in de eindeloosheid niemand anders mocht zijn. Dus besloot Los om Sumu te doden; Sumu echter verweerde zich heftig en het lukte zelfs om Los te verwonden voordat ze stierf. Uit de wonden van Los vielen 12 bloeddruppels en van zijn voorhoofd stroomden 20 zweetdruppels op de dode Sumu. Terwijl Los nog over het verslagen lichaam van Sumu gebogen stond kreeg hij enorme spijt van wat hij gedaan had en begon te huilen. Zo stroomden er duizenden tranen op het lichaam van Sumu. Uit de twaalf bloeddruppels ontstonden de 'Twaalfgoden' en uit de 20 zweetdruppels ontstonden de 20 reuzen. Uit de duizenden tranen ontstonden de mensen en alle andere creaturen, terwijl alle planten als haren op het lichaam van Sumu groeiden. De duizenden tranen vielen natuurlijk niet gelijktijdig. Uit de eerste tranen kwamen de draken, dan volgden de slakken en spinnen, de uilen, de adelaars enzovoorts. Uit de tranen die uit Los' linkeroog vielen ontstonden de mannelijke wezens en uit de tranen uit het rechteroog de vrouwelijke. Omdat de tranen uit beide ogen niet in gelijken getale vielen zijn er wezens die maar in een geslacht voorkomen, zoals bijvoorbeeld de Eenhoorns, die uitsluitend mannelijk zijn. Uit Los' laatste twee tranen ontstonden man en vrouw.

Dit is het Avonturijnse scheppingsverhaal zoals dat zowel in het Oude als het Nieuwe Rijk verteld wordt. Ook de stadstaten in het zuiden van het continent hebben deze Genesis - en daarmee ook de godenhemel - uit het Oude Rijk overgenomen. Omdat in het Oude en het Nieuwe Rijk 70% van de Avonturijnse bewoners in de steden in het zuiden woonden, zullen we de religies uit deze landen uitvoerig aan u voorstellen. Het zou gekkenwerk zijn om alle Avonturijnse goden en demonen te beschrijven. Zo zijn er in bijna ieder dorp lokale goden die zelfs een buurstam niet kent. Maar ook in de 'geciviliseerde' gebieden kan men op sekten en geheime groepen stoten die een eigen god vereren. Meestal handelt het bij deze plaatselijke goden om varianten van de bekende 'Twaalfgoden'. Om nog meer verwarring te creëren worden de 'Twaalfgoden' niet in iedere Avonturijnse stad op dezelfde wijze vereerd. Zo is het in het Oude Rijk verboden om Boron, de dodengod in een tempel te huldigen, terwijl dezelfde god in Al'Anfa boven alle andere goden gesteld wordt. In Gareth wordt Praios, de oppergod door verbranding van pikante kruiden geëerd, in Jergan op Maraskan brengt men Praios ieder jaar een mensenoffer. Houdt altijd in gedachte dat er uitgegaan wordt van een algemene omschrijving van de goden, zodat er ruimte overblijft voor de eigen ideeën van de Meesters. Dat geldt speciaal voor de macht die een god over een bepaald gebied of stad bezit. Algemeen geldt Praios als de machtigste god, en in de stad Gareth zal geen priester het wagen om zich te meten met een Praios-priester, omdat Gareth zich al vele honderden jaren onder de macht van Praios bevindt. Maar in Havena heeft de zeegod Efferd de invloed van Praios teruggedrongen. Hier is een priester in het voordeel die zich op de macht van Efferd kan beroepen. Alleen de Meester kan met zekerheid zeggen hoe het met de macht van de goden in een lopende speelronde gesteld is. Ook de Twaalfgoden zijn niet gelijktijdig ontstaan, maar achter elkaar. De volgorde geeft meteen de macht van de goden aan. De oergod Los is niet opgenomen in de lijst van goden, hoewel hij als de hoogste aller goden geldt. Los bepaalt het lot van alle wezens en de Twaalfgoden, maar hij is zó machtig en onbegrijpelijk, dat niemand het waagt hem te vereren, uit angst een fout te maken en zijn toorn te wekken. Er zijn dan ook geen Los-tempels en priesters.



DE GODEN EN HUN PRIESTERS

Vervolgens worden de Avonturijnse goden en hun gewijden afzonderlijk voorgesteld. De beschrijving is met opzet niet al te gedetailleerd om de MEESTER de vrijheid te laten om bepaalde uitspraken en gebruiken van een geloofsgemeenschap in zijn spelserie toe te laten. In principe moet men zich voor ogen houden dat de twaalf goden deel uitmaken van een Pantheon en dat zij, ondanks hun onderlinge ruzies, in noodsituaties zullen samenwerken, al zal dit niet altijd van harte gaan. Ditzelfde geldt voor hun aanhangers.

PRAIOS - God van de zon en de wetgeving.

Zoals van een zonnegod verwacht mag worden staat PRAIOS, wiens rustdag de zomerzonnenvende is, boven alle andere Avonturijnse goden. Dienovereenkomstig is ook zijn geloofsgemeenschap opgebouwd in hiërarchische structuren, met een Hoofd, Koerier des Lichts genaamd, dat traditiegetrouw in Bosparan resideerde, maar na de val van Bosparan naar Gareth verhuisde. De priesters van Praios zijn makkelijk te herkennen aan hun rood-gouden kleding en hun trotse verhalen over hun aanspraak op heerschappij. Volgens de leer van Praios, die magie als ketterij ziet, wijst de kerk van Praios (ook wel 'Gemeenschap van het Licht' genaamd) elk gebruik van magie in welke vorm dan ook af. Het is alleen denkbaar in noodsituaties, dat een priester van Praios met een tovenaars, druïde of elf samenwerkt. De wonderen der Praios-priesters behoren tot de machtigste van Avonturië. De priesters zelf hebben de reputatie vaak ongepast veel machtsvertoon te gebruiken om indruk te maken, juist wanneer Praios zijn toorn kenbaar maakt en een gebundelde zonnestraal als een bliksemschicht op Dere neerlaat. De geboden der Praios-priesters zijn bepaald zwaar te noemen: zij mogen zich in geen enkel geval verstoppen of voor een andere autoriteit dan de Goddelijke buigen. Dat betekent dat zij zelfs in noodgevallen geen bevelen van anderen aan zullen nemen. Bovendien zijn

zij verplicht om in elke situatie de waarheid te spreken.

RONDRA - godin van storm en oorlog.

Zoals men min of meer zou verwachten bij een oorlogsgodin lijkt het gevolg van Rondra, dat ook wel 'Bond des Zwaards' genoemd wordt, meer op een ridderorde dan op een geloofsgemeenschap. De zending met Vuur en Zwaard ligt in de aard van de godin en haar volgelingen wijden zich dan ook vurig aan dit inzicht. De tempels van de godin lijken op oude vestingen en worden grotendeels door dienaren en lekebroeders verzorgd, terwijl de priesters ter glorie van Rondra door het land reizen om bloedige gevechten te leveren. De geliefde offergaven van Rondra zijn bloed en wapens, en de offerceremonies vinden meestal plaats voor of na een wapengeschild. De feestdag van deze sekte verschilt van tempel tot tempel, maar valt altijd samen met de verjaardag van een glorierijke overwinning op het veld van eer. Het ligt voor de hand dat de rituele kleding van een priester van Rondra bestaat uit een maliënkolder. Zijn gebod luidt: nooit een uitdaging uit de weg te gaan! De wonderen van Rondra zijn over het algemeen op storm en wapens gericht.

EFFERD - god van water, lucht en van de zeevaart.

De blauwgroen geklede priesters van de watergod treft men op alle kusten van Avonturië aan, maar ook in het binnenland bij rivieren en zelfs bij woestijnoases. De tot de beschikking der priesters staande wonderen zijn geen verlengstuk voor het gebruik in een gevecht. Zij verlichten echter het overleven en de voortbeweging in en op het water. De geliefde offers van Efferd zijn vissen en zeevruchten aan de kust, en enkele waterdruppels en wat fruit in droge gebieden. In de geboden van de priester wordt het antagonisme tot de vuurgod Ingerimm duidelijk: Efferd-gewijden moeten zich van elk vuur distantiëren. Zij mogen geen vuur ontsteken of transporteren, dus ook geen fakkels of lantaarns dragen en 's nachts moeten zij zich ver van een kampvuur houden.

TRAVIA - godin van haardvuur en gastvrijheid.

De in wapperende, geel-oranje gekleurde roben geklede priesters van deze godin trekken er niet op uit om op avontuur te gaan en zijn daarom niet als spelerhelden te gebruiken. Hun tempels bieden eenieder asiel zolang de gastvrijheid niet uitgebuit wordt. Een tempel kan voor de helden een toevluchtsoord zijn om voor achtervolgers te schuilen, anderzijds kan het de gevangenneming van een booswicht verijdelen.

BORON - god van de dood en de slaap.

Niemand wordt graag aan de dood herinnerd, daarom zijn de in zwarte mantels gehulde gewijden van Boron, evenals de druïden, geen graag geziene gasten in steden en dorpen. De missies van Rondra kosten meer doden dan de ceremonies van de Boron-gewijden, omdat zij meer de nadruk leggen op de 'Kleine Dood' (de slaap) en op Borons nevenrol van god der vergetelheid. De begrafenis van dode aanhangers van alle twaalf goden vindt plaats volgens de rituelen van Borons gewijden, en in steden die zijn verering niet toestaan, zijn speciale plaatsen buiten de stad gereserveerd waar de priesters van de god der doden hun ceremonies kunnen houden. De wonderen van de Boron-gewijden houden zich niet zo vaak met de dood bezig, eerder met slaap- en roeststanden en met vergetelheid. Interessant is het gebod van de priesters, het zwijggebod: een Boron priester-speler mag maar één keer per spelronde iets zeggen, en dan ook niet meer dan één zin. Deze beperking geldt voor elke spelronde opnieuw, het is dus niet mogelijk om spreektijd op te sparen.

HESINDE - godin der magie en geleerdheid.

Afgezien van de toverschoolen der magiërs, die alleen voor leden van het magiegilde toegankelijk zijn, kan men de tempels van Hesinde als Avonturijnse universiteiten beschouwen. De in groen en geel geklede priesters van de godin beheren,

tenminste in de grote tempels, een ware schat aan wetenschap en aan toverij. Want Hesinde ziet alle magische voorwerpen als haar rechtmatig eigendom, dat zij aan stervelingen kan uitlenen maar ook terug kan vorderen. Daarom luidt het gebod voor haar gewijden om alle onbeheerde magische voorwerpen, of magie die Hesinde niet aanstaat op te sporen en in het bezit van de tempels te brengen.

FIRUN - god van de winter en van de jacht.

De priesters van deze god, in wit en ijsblauw gekleed en meestal met pelzen bezet, bieden de kijker een grimmige aanblik, aangepast aan het jaargetijde dat hun schutsheer gebiedt. Hun feestdag is de winterzonnewende en het hen opgelegde gebod is om nooit te lachen - slechts af en toe een glimlach is geoorloofd. Waarschijnlijk zou niemand een Firun-priester op avontuur meenemen, als hij niet over een machtig arsenaal ijs- en jachtwonderen beschikte.

TSA - godin der geboorte en vernieuwing.

Enige tijd geleden waren de priesters van Tsa in hun regenboogkleurige habijen aan heftige vervolgingen onderhevig. Men geloofde namelijk dat zij over het geheim van de eeuwige jeugd beschikten. Intussen weet men dat zij dit geheim inderdaad bezitten, en wel in een vorm die niemand graag wil leren kennen. De daarmee verbonden wonderen zijn een goed voorbeeld voor de denkwijze van de priesters van Tsa, die door haar goddelijk gebod gekenmerkt zijn om geen leven te nemen. Toch zijn de 'Regenbooghagedissen', zoals de Tsa-gewijden soms genoemd worden naar aanleiding van hun kleding en het symbooldier van hun godin, graag geziene leden van een heldengroep. Dit omdat avontuurlijke tochten graag onder beschutting van deze godin ondernomen worden.

PHEx - god van dieven en handelaars.

Phex, onder andere ook god van de nacht, staat in Avonturië niet hoog in aanzien. Zeker niet binnen de grenzen van het keizerrijk. Ook zijn wonderen hebben een stiekeme en zo min mogelijk opzien barend vorm. Ook de geboden zijn aan de geaardheid van Phex aangepast: de gewijden mogen niets doen zonder tegenprestatie en geen gelegenheid voorbij laten gaan zonder er voordeel uit te slepen. Maar toch zijn er een paar heldengroepen die bereid zijn om een Phex-gewijde in hun gelederen op te nemen, om van zijn wonderen te profiteren.

PERAINE - godin der heilkunde en vruchtbaarheid.

De priesters van Peraine in hun groen-zilveren dracht verlaten hun gemeenten of tempels zelden, waardoor zij bij de bevolking in hoog aanzien staan, maar als speler-figuren oninteressant zijn. Hun belangrijkste rol spelen zij als verzorgingsbron voor heilkruiden en magische heeldranken in het leven van de Avonturijnse helden.

INGERIMM - god van vuur en aarde.

Ingerimm, de geliefde en volgens sommigen enige god der dwergen heeft onder de mensen zeer veel aanhangers. Zijn totaal in leer gestoken priesters met hun onvermijdelijke lantaarns zijn in talrijke heldengroepen aan te treffen. Het blijven zoeken naar kunstig gesmede objecten of prachtige ijzeren wapens, als offer aan hun god, is een van de geboden van de Ingerimm-gewijden. Het allerhoogste gebod echter bestaat uit: altijd een vlam bij zich te dragen die niet uit mag gaan, en geen vuur te doven of te laten doven. Dit wijst op een lastige, om niet te zeggen hachelijke onderneming als men zich in het donker voor achtervolgers wil verstoppen. Maar met hun machtige aarde- en vuurwonderen maken zij weer veel goed.

RAHJA - godin van roes en extase.

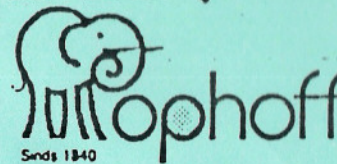
De met schaarse rode kleding bedekte priesters van Rahja plegen hun tempel niet te verlaten. Dat is ook niet nodig want er heerst een regelmatige toestroom van bezoekers van beiderlei kunne die bereid zijn zich daadwerkelijk te laten bekeren.

De Rahja-tempel kan eveneens als toevluchtsoord benut worden, tenminste als een van de helden flink aan kracht heeft moeten inboeten. Anders worden de vluchtelingen zó afgeleid, dat ze na korte tijd totaal vergeten zijn waarom ze de tempel eigenlijk betreden hebben.

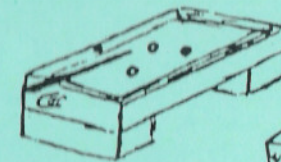
DE GOD ZONDER NAAM

De god zonder naam behoort niet tot het pantheon der twaalf goden (de zogenaamde 'Twaalfgoden'). Hij is de grootste tegenstander van de Twaalfgoden. Het is zijn doel alle goden te vernietigen en als enige god over Avonturië te heersen. Om dit doel te bereiken wordt hij geholpen door zijn in zwart en purper geklede priesters, die steeds weer in verschillende delen van het continent proberen de macht naar zich toe te trekken. Daarbij helpt enerzijds hun magische afweer tegen ziekten en infecties, en anderzijds het machtige arsenaal aan wonderen van hun god, die vooral gebaseerd zijn op de dood, waanzin en pestilentie, maar die ook in staat zijn tot het bezweren van verschrikkelijke monsters. Principiël worden de priesters van de naamloze god alleen als NPC's (non player characters) of meesterfiguren ingezet, om een antagonisme aan te bieden dat zelfs de machtigste priesters hoofdbrekens bezorgt.

advertenties



Jonker Fransstraat 41,
3031 AM Rotterdam,
Tel. 010-134649.



Groot in biljartsport en gezelschapspelen

GEZOCHT:

Orken die willen werken voor MAGIER Caldeer.
Loon nader over één te komen.

Wie wil er mee naar HAVENNA om daar de boel
terijnegen van het gespuis
STRIJDER BARDON.

Verloren een zwaard van TARON DE STRIJDER.
Hij is $1\frac{1}{2}$ m lang heeft een zwart lederen heft
met een diamanten knop. Voor de vinder is een
beloning van 500a uitgelooft.

Bekeert U, gij lieden want anders.....
Het Boron-Genootschap.