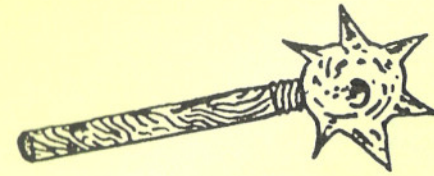


de **MO'RGHEASTE'N**

jrg.2



no.24

maandblad voor fantasy-liefhebbers

APRIL '88



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

Hoofredactie: Ed Achtpoot
Redactie: Cor Herben
Ed Doorn
Rinus van der Sterren

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 oude 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.

Geliefde lezers,

Daar zijn we dan weer. Wederom zijn we op tijd (geloof ik). Ach ja, buiten regent het en we hebben toch niets beters te doen. Oh ja, toch: we hebben (optimisten als we zijn) Selecta opgebeld. Weet je nog, dat is die firma die vroeger ooit iets van het ODM uitgebracht heeft (of zo iets). Luister even mee:

Sel - "Goedenmiddag, met Selecta".

Wij - "Goede middag, met ons. Zeg, van dat ODM, daar zou toch wat nieuws van uitgebracht worden? Weet u daar iets van?"

Sel - "Ja, natuurlijk, daarvan komt toch eind dit jaar, begin volgend jaar weer wat van uit?"

Wij - stilte.

Even later:

Sel - "Meneer, bent u daar nog?"

Wij - "Ehh..ja, ik ben er nog. Zeg ehh..dat zou toch eind vorig jaar, begin dit jaar gebeurt zijn?"

Sel - "Maar meneer, hoe komt u erbij, daar weten wij niets van. Nee eind dit jaar, dus nog heel even geduld."

Tja, wat moet je daar nou van zeggen? Ik denk niet dat het nog veel uitmaakt. De meeste mensen die toen die doos en de eerste vier scenario's gekocht hebben, hebben het spul allang in de vuilnisbak gedonderd, en die fanatiekelingen die het spel echt willen spelen hebben ondertussen wel geleerd hun eigen scenario's te schrijven, of zijn overgestapt op een ander rollenspel. Of ze lezen de Morgenster, ja dat kan ook. Ik denk dan ook niet dat er nog veel mensen zitten te wachten op dat gemmer van Selecta. Wij in elk geval niet!

Deze maand:

- De Pen des Meesters, met een verslag van het grote toernooi in Gareth.
- 'Een Prachtige Week', van Feraldo da Pyro. De belevenissen van een elf in Gareth.
- 'Sacred Heart', een scenario (wij wel) van Ed Doorn. Dedicated to R.J. Dio, the man who brings us fantasy.
- 'Op Weg', 2 korte ideeën om een scenario wat op te vrolijken, van de hand van Graeme Davis, bewerkt door Cor.
- 3 Haveense huizen: een hotel, een herberg en een apotheek.
- De legenda zoals zij die gebruiken op de plattegronden van de Haveense huizen.

Zo, ik hoop dat jullie daar weer een maandje mee zoet zijn. Laatste nieuws: Kobold, een van de eerste bladen (samen met ons) voor het ODM, is ter ziele. Van onze plannen om samen iets te gaan doen zal dus wel nooit meer wat terecht komen. Jammer, jongens, jullie hebben een tijd lang leuk gewerkt.

Tot de volgende maand.

Op Weg...

Twee ontmoetingen voor het ODM door Graeme Davis

Hieronder vindt u twee ontmoetingen die gebruikt kunnen worden in het ODM als uw helden op weg zijn. U kunt ze als apart avontuur gebruiken, als aanvulling op een bestaand avontuur of voor een door u ontwikkelde campaign.

Emmaretta

Emmaretta is een NPC die je eventueel in geheel Avonturië kunt tegenkomen, als er een woud in de buurt is. Terwijl de avonturiers over een willekeurige weg reizen, komen ze in contact met een jonge vrouw (begin 20), die in dezelfde richting als de helden reist. Zij is slank, ± 1.70 m., heeft kort, lichtbruin haar en lichtbruine ogen. Zij reist alleen (tamelijk ongewoon, want het woud kan gevaarlijk zijn). Zij draagt reiskleding en bezit een kleine tas met gedroogd vlees, een korte boog, een pijlkoker met 17 pijlen en een paar dolken die aan haar gordel hangen. Als een van de helden een gesprek met haar aanknoopt antwoordt zij hoffelijk, noemt haar naam en zegt dat ze jaagster is. Verder vertelt zij de helden dat zij naar de dichtstbijzijnde stad trekt (wat misschien ook het doel is van de helden). Zij vertelt dat een goede vriend van haar in moeilijkheden is geraakt en dat zij nu gaat proberen hem met wat geld vrij te kopen (in haar buidel heeft zij 20 dukaten).

Emmaretta is bijzonder blij als zij met de helden verder kan reizen. Als de helden haar in een gesprek willen betrekken tijdens de reis, en zij besluit dat de helden te vertrouwen zijn, dan legt zij uit dat het haar geliefde is die gevangen zit. Zijn naam is Klaus, en zij vertelt dat zij hem beslist vrij moet krijgen voor een bepaalde datum (deze datum is de volgende volle maansnacht, maar dat zegt ze er niet bij.)

Wat zij de helden vertelt is de waarheid, alleen verzeijgt zij het feit dat zij en haar geliefde weerkatten zijn. Klaus, haar geliefde, heeft zijn vreemde eigenschappen nog niet geheel onder controle, zodat hij van gedaante verandert zodra het volle maan is. Als dat gebeurt als hij nog in de gevangenis zit zal hij zeker gedood worden door de bewakers.

Emmaretta reist in het gezelschap van twee grote wilde katten. Zij volgen haar door het woud en zullen Emmaretta helpen als zij aangevallen wordt. Zij probeert moeilijkheden zoveel mogelijk te voorkomen. Mochten de helden haar lastivallen, dan roept zij onmiddellijk de katten en waarschuwt de helden dat ze haar het beste met rust zouden laten. Als de bedreiging te groot voor haar wordt verandert zij in een kat en rent het woud in met haar twee vrienden. Zij zal alleen blijven vechten als haar geld gestolen wordt (het is immers voor Klaus bestemd), en daarbij gebruikt zij alle mogelijke gemene trucs.

Emmaretta (in menselijke gedaante):

MO - 13, SH - 12, CH - 14, BH - 13, LK - 10, LE - 30, AV - 11, AW - 10, BW - 2.
Vaardigheden: Een uitstekend gehoor, zich verstoppen - 10, sporen herkennen - 11, sluipen - 12, voedsel vinden - 8.

Katten (en Emmaretta in kattengedaante):

MO - 13, LE - 30, BW - 1, AV - 14, AW - 4, TP - 1D+2 (muil), 1D+1 (klauwen), SN - 15, MK - 20.

Normaal hebben deze katten 3 aanvallen per GR (2 klauwen en 1 beet), maar als het een kat lukt om zijn tegenstander te bespringen (bij 1 op de D6), dan valt hij aan met alle vier zijn klauwen en zijn bek.

Als Emmaretta besluit om met de helden te reizen dan volgen de beide katten hen geruisloos door het woud. Een held kan een proef doen op zijn zesde zintuig, om te zien of hij iets in de gaten heeft. Als de proef lukt ontdekt hij merkwuurige bewegingen in de bosjes. De katten blijven in het woud wachten als Emmaretta de stad ingaat. Als Emmaretta Klaus vrij heeft gekregen gaan zij direkt naar het woud, nemen hun kattedaanten aan en verdwijnen met hun twee kameraden.

Als Emmaretta de stad heeft bereikt, neemt een corrupte bewaker haar geld aan, maar weigert Klaus vrij te laten. Hij ontkent te allen tijde geld van Emmaretta aangenomen te hebben. Hierop vraagt zij de helden om een kleine gunst, namelijk om Klaus voor haar te bevrijden. Als uw helden hierop ingaan, zou u het hen niet al te moeilijk moeten maken, vooral niet als deze ontmoeting slechts gebruikt wordt als afleiding tijdens een grotere campaign. De beloning mag dan ook niet te groot zijn: zij mogen de 20 dukaten die Emmaretta aan de bewaker had gegeven onder elkaar verdelen.

Mochten de helden in het woud overvallen worden door bandieten, dan strijdt Emmaretta mee aan hun zijde, en ook de twee katten komen te hulp, om na het gevecht weer te verdwijnen in het woud. Als de helden haar naar de katten vragen antwoordt zij eenvoudig: "Tja, ik ben in het woud opgegroeid, en ik geloof dat ik daardoor een paar ongewone vrienden heb gekregen".

Misschien dat een andere NPC probeert om het geld van Emmaretta te stelen, als u als Meester vindt dat er nog wat meer actie in deze ontmoeting thuishoort. Affijn, laat uw fantasie maar een beetje werken om het beste uit deze ontmoeting te halen.

Een vriend in nood

Deze ontmoeting vindt 'snachts plaats op een verlaten deel van de weg. Om de een of andere reden vonden uw helden het nodig om 'snachts te reizen (u kunt ze bijvoorbeeld 'snachts uit hun kamp verjagen door een meute wolven of een troepje Ogers). De weg die voor hen ligt is echter verschrikkelijk, zoals ze de dag daarvoor te horen kregen in de stad, toen ze op reis gingen. Bandieten, vanuit het niets opduikende Orks - of erger - en er wordt zelfs gefluisterd dat het er spookt! En ondanks deze onheilspellende wetenschap reizen ze 'snachts (daar zorgt u als Meester wel voor, gna, gna).

De eerste mijlen van de reis verlopen rustig. Het is een heldere nacht, de maan en de sterren verspreiden genoeg licht om te kunnen reizen. De helden bevinden zich pas aan de rand van het woud. Als de weg echter dieper en dieper het woud ingaat, verandert alles volledig. De duisternis wordt zo zwart dat men slechts een hand voor ogen kan zien. Het begint zachtjes te regenen. De fijne regen dringt door de kleding van de helden, die spoedig tot op hun huid doorweekt zijn. Het is onmogelijk een fakkel te ontsteken, om een lantaarn aan te steken is een BH-proef +10 nodig. Boven het zachte ruisen van de regen horen de helden de geluiden van het nachtleven in het woud; ergens slaakt een uil een kreet die beantwoord wordt door een schreeuw van een wilde kat....

De helden zullen nu zo onderhand wel spijt hebben van het feit dat ze hun veilige onderkomen in de stad hebben ingeruild voor deze reis, maar zij hebben geen keus: teruggaan heeft immers geen zin. Rond middernacht komen de helden aan bij een graf-tombe, die cirkelvormig is (diameter 3 meter) en een puntdak heeft. Er is ruimte voor 5 personen om te schuilen. Het dak lekt weliswaar, maar de reizigers kunnen tenminste iets eten of een paar uurtjes slaap inhalen. Doordat alles wat de helden bij zich hebben volkomen doorweekt is (dus ook een tondeldoos) is het niet mogelijk om een vuur aan te leggen.

Als uw helden de tombe niet als schuilplaats willen gebruiken, maakt dat weinig uit. Al een paar minuten na het bereiken van deze plek gebeurt er iets vreemds: ergens vanuit de verte klinkt een menselijke stem. Er is niet te verstaan wat er gezegd wordt, maar de stem klinkt zwaar, alsof iemand hevige pijn lijdt. Als de

helden paarden of andere dieren bij zich hebben worden deze nerveus en schichtig. De stem komt dichterbij en na een paar minuten zien de helden een figuur die zich zelf langs de weg in hun richting voortsleept.

De figuur is door de regen niet erg duidelijk te zien, maar het is zeker een mens. Het strompelt en struikelt alsof het uitgeput is, maar desondanks nadert het vrij snel. Als de figuur de helden tot op 4 meter genaderd is, zien ze dat het een man is. Zijn kleding moet ooit zeer kostbaar geweest zijn, maar is nu volledig aan flarden gereten. Bloed gult uit de vele wonden over zijn gehele lichaam. Hij heft het hoofd op en een diepe snee over zijn keel opent zich als een tweede mond. Het bloed stroomt over zijn borst. Een arm reikt smekend naar de helden, en ondanks het feit dat zijn benen zich niet bewegen, komt hij langzaam dichterbij....

"Help me," kreunt hij, "help me". Als hij nog dichterbij gekomen is realiseren de helden zich met een schok dat de bomen en de weg dwars door het lichaam heen gezien kunnen worden. Op dit punt moeten de helden een MO-proef afleggen: het gebeurt immers niet elke dag dat zij oog in oog komen te staan met een geest.... Als de helden niet voor de geest gevlucht zijn, doet deze een poging om hen aan te vallen. Met een klagende stem begint hij hen te vertellen dat hij ooit Johann Gespenst geheten heeft en koopman was in een dichtbij gelegen stad. Tijdens zijn verblijf in een herberg is hij vermoord en beroofd. Zijn lichaam is op een kar het woud in gebracht en langs de weg in de buurt van de tombe neergegoot. De avonturiers kunnen Johann uit zijn lijdensweg bevrijden door zijn beenderen te zoeken en ze naar de stad te brengen voor een nette begrafenis. Hij zal ze wijzen waar zijn overblijfselen liggen; de beenderen zijn kaalgevreten door de wilde dieren en liggen verspreid over een omtrek van 10 meter.

De dichtstbijzijnde stad heeft een begraafplaats, geleid door een Boron priester, genaamd Morr. Een enkel graf met markering kost 30 dukaten, armen worden in een massagraf zonder markering begraven (gratis). Tijdens de nacht na de begrafenis verschijnt Johann nog een keer aan de helden. Nog steeds biedt hij een angstaanjagend aanzicht, maar nu vrij van pijn en wanhoop. "Dank jullie." zegt hij, "Ik hoop dat jullie nooit zo hoeven te lijden als ik gedaan heb."

Als de helden Johann in het massagraf hebben laten begraven blijft het hierbij; Johann zegt niets meer en verdwijnt. Als zij echter hebben betaald voor een begrafenis met grafsteen, vertelt hij aan hen dat er een mogelijkheid bestaat om hun onkosten te laten vergoeden. Hij zegt hen contact op te nemen met zijn familie in de stad. "Vertel hen dat je mij geholpen hebt. Vraag naar mijn zuster Greta Gespenst en vertel haar dat zij jullie een pakje moet geven. Dit pakje is verstopt in een geheim vak achter de tweede lade van mijn bureau. Als zij jullie niet echt vertrouwt en vragen gaat stellen, vertel haar dan van de tijd toen ze zes jaar oud was, toen ik haar redde van een op hol geslagen paard. Dan weet zij dat de boodschap van mij afkomstig moet zijn." Na dit gezegd te hebben verdwijnt Johann voorgoed naar het rijk van Boron.

Als de helden de instructies opvolgen, zal de familie Gespenst voor een raadsel staan, maar geeft wel toe. In het pakje vinden de helden een fluwelen buidel met vier robijnen, elk 25 dukaten waard.

Wel, Meesters van het oog van Praios, simpel, niet? Met deze ideetjes moet met gemak een forse spel sessie doorgebracht kunnen worden, en kunt u een 'rustige' periode tijdens een van uw scenario's of campaigns wat boeinder maken, zonder dat dit van veel invloed hoeft te zijn op het verloop van uw scenario. U kunt deze ontmoetingen natuurlijk ook toevoegen aan het scenario 'Sacred Heart' dat u elders in dit nummer aantreft. Ik laat het aan uw vertrouwd en ervaren oordeel over om deze ideeën op de juiste manier aan uw spelersgroep te presenteren. Succes, en may the Eye be with you.....

SACRED HEART



SACRED HEART

Voorwoord van de schrijver:

door Ed Doorn

Dit is, zoals jullie wel weten, niet het eerste scenario van mijn hand dat in de Morgenster verschijnt. Er is echter wat kritiek binnengekomen op de wijze waarop ik de vorige scenario's heb geschreven. Sommigen vonden het allemaal iets te summier: geen scores van de voorkomende wezens, vrij korte beschrijvingen van de plaatsen van handeling en de omgeving en wat weinig gegevens over de optredende personen. Ik heb hiervoor echter bewust moeten kiezen. Ten eerste omdat er in dit blad niet al te veel ruimte beschikbaar is om erg uitvoerige scenario's te publiceren, maar ten tweede omdat het weglaten van scores en dergelijke ook grote voordelen heeft. Hierdoor hebben de Meesters altijd de mogelijkheid om de scenario's aan te passen aan hun eigen spelersgroepen en hun eigen ideeën over hoe een scenario gespeeld moet worden. Mijn scenario's geven altijd de grote lijnen van een verhaal weer, die de Meester dan naar eigen inzicht kan gebruiken of veranderen. Voor een beetje ervaren Meester mag dit geen probleem zijn, en de wat minder ervaren Meester kan uit de boeken van de regels en de 'officiële' scenario's genoeg voorbeelden halen om mijn scenario's compleet te maken.

Verder zijn er mensen die vinden dat er in mijn scenario's te weinig te knokken valt en dat het vooral draait om het oplossen van listige komplotten. Wel, voor die Hack and Slayers is dit scenario waarschijnlijk wat gesnikter, dus daarmee is die kritiek ook weer opgeheven. Dus, als u als speler dit scenario wil spelen, lees dan niet verder. En aan u, Meester, veel succes gewenst.

Inleiding

Ortun is een kleine stad gelegen ten zuiden van de Salamandersteen, ongeveer tussen de steden Tiefhusen en Donnerbach (vak Z-17 op de grote kaart van Avonturië). De stad ligt op een grote open vlakte in het woud ten zuiden van de Salamandersteen. Het ligt vrij centraal tussen Tiefhusen, Donnerbach, Riva en Lowangen. Hierdoor speelt de stad een vrij grote rol in het handelsverkeer tussen deze steden. Op kaart 1 ziet u de ligging van Ortun (de zwarte vlek). Het gearceerde gebied is de open vlakte rondom de stad. De rest van de omgeving bestaat uit bossen. Op de kaart is dit weliswaar niet aangegeven, maar de hele omgeving is bos, echter met uitzondering van de hoogste bergen van het getekende gebergte, de westelijke uitloper van de Salamandersteen. Verder ziet u nog de rivier Eskill, die verder noordelijk uitmondt in de Kvill, en de wegen naar Tiefhusen, Riva, Donnerbach en Lowangen.

In Ortun kent men al sinds jaar en dag een vreemd gebruik. Alle bezoekers van de stad worden na aankomst langs het orakel van Travia geleid. Deze gewijde plaats is het grootste vertrek in de Travia-tempel, die gelegen is in het hart van de stad. Dit vreemde gebruik is een gevolg van de legende van Duilan Emarel. U moet nu kiezen of u deze legende meteen aan de spelers doorgeeft zodra ze de stad binnenkomen, of dat u ze nog even in spanning wilt laten en ze de legende pas vertelt zodra ze langs het orakel zijn geweest. Voor het verdere verloop is dit niet zo belangrijk. De helden moeten echter langs het orakel, het is de belangrijkste wet vande stad!

De Legende Van Duilan Emarel

In het jaar 297 v.H., tijdens de regering van vorst Iskar Emarel, was Ortun nog een kleine, onbelangrijke nederzetting. Op een kwade dag echter sloeg het noodlot toe! Vanuit het noorden kwam een duistere schim aangevlogen. Al snel echter bleek de schim een grote tweekoppige vliegende draak te zijn. Velebewoners van de stad probeerden in paniek te vluchten, terwijl anderen, onder aanvoering van de dappere vorst probeerden de draak met hun nietige wapens te verdrijven. Uiteindelijk slaagden zij daarin, maar konden niet verhinderen dat de draak zeven mensen greep en met huid en haar verslond.

De volgende dag vroeg een duister uitziende persoon audiëntie aan bij de vorst. Deze heer, die zich voorstelde als de magiër Jorik Atavar, vertelde de vorst dat hij de draak Neagor in zijn macht had. Daarop vroeg hij de vorst om de hand van zijn uiterst knappe dochter, Duilan Emarel. Uiteraard weigerde de vorst dit, maar toen hij de magiër de stad uit liet zetten, sprak hij de volgende woorden: "Uitstekend, beste vorst, maar ik beloof u het volgende: Elke avond, vanaf morgen, zal de draak Neagor uw nietige stad bezoeken, en iedere avond zal hij drie jonge maagden ontvoeren en naar mijn domein voeren. Zolang uw dochter Duilan niet de mijne is, zult u Neagor op bezoek krijgen. Slechts op het moment dat Duilan mijn bruid zal zijn zal ik de maagden terugsturen, eerder niet."

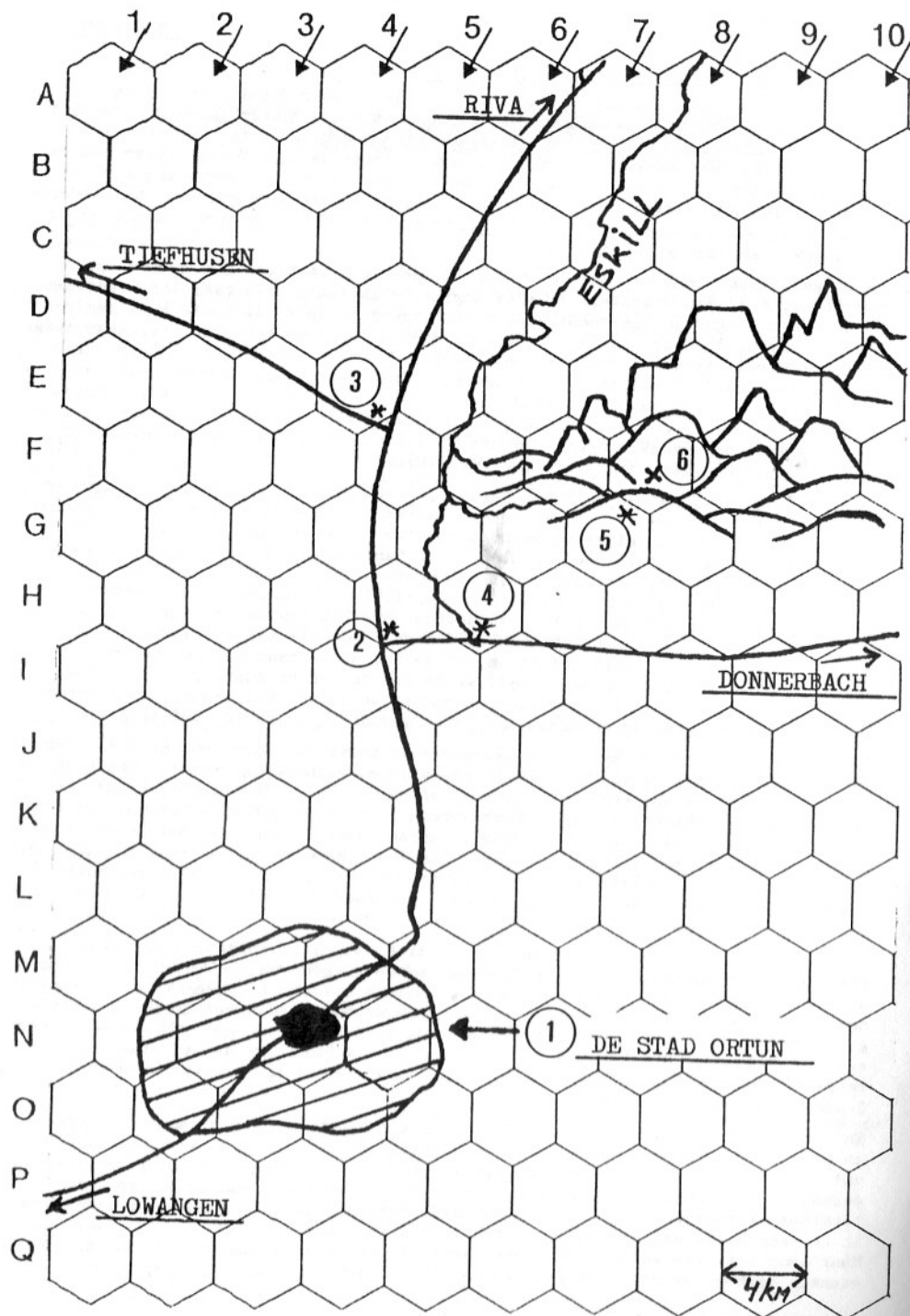
En jawel, bij het invallen van het duister, de volgende dag, verscheen Neagor en, zoals Atavar had voorspeld, greep hij drie maagden en voerde ze weg. En dit duurde zo zes dagen voort. In uiterste wanhoop richtte de bevolking zich tegen vorst Iskar. Plotseling echter trad zijn dochter Duilan naar buiten en sprak de menigte toe: "Geliefde mensen, vrienden zowel als vijanden, ik voel met u mee. Ik heb echter deze vloek niet over onze stad gebracht. Ik ben echter wel de enige die bij machte is om deze vloek weer op te heffen. Omwille van de voorspoed van u en van de stad zal ik mij schikken in de wil der Goden. Wat mij te wachten staat weet alleen Praios, of wellicht Boron, of de God wiens naam wij niet noemen, maar mijn besluit staat vast: ik zal mezelf geven aan de magiër Atavar, en mogen de Goden mij bijstaan in mijn lot!" Hierop betrad zij de tempel van Travia, en gezeten bij het haardvuur riep zij de Godin aan. Hier weende zij welgeteld vijf tranen.

Travia, de Godin van Trouw en Liefde, was zeer onder de indruk van deze daad en de trouw en opoffering van Duilan. In een visioen richtte zij zich tot haar, en openbaarde haar de volgende profetie: "Kind van het vuur der Liefde, ik hoor u. Uw daad is niet ongemerkt aan mij voorbij gegaan en ik beloof u mijn steun. Het ligt niet in de macht der Goden om het lot te keren, maar ik kan haar wel beïnvloeden. Uw gevangenschap zal lang duren, langer dan een mensenleven, ja veel langer zelfs! Uiteindelijk zult u, echter pas na enkele eeuwen, bevrijd worden, maar voordien zal nog veel moeten geschieden. Draag uw lot, hoe zwaar het ook is. U bent niet alleen!"

De volgende dag verliet Duilan de stad en trok naar het noorden, waar Atavar reeds op haar wachtte. Een dag later keerden de maagden ongeschonden terug naar de stad. Daar was ondertussen een wonderbaarlijke ontdekking gedaan: in de tempel, naast het vuur waar Duilan de Godin had aangeroepen, werden vijf kleine diamanten gevonden, die door de gewijden de 'Tranen van Duilan' werden genoemd. Verder kreeg een van de gewijden een visioen, waarin hem werd geopenbaard dat voortaan alle bezoekers van de stad langs dit vuur zouden moeten lopen, uit eerbied voor de Godin en ter ere van Duilan.

En hoe verliep het lot van Duilan? Toen ze aankwam bij de toren van Atavar verwachtte ze het ergste, maar een opmerkelijke verrassing wachtte haar. Atavar kwam detoren uit en kwam dreigend op haar af, maar dan trok een angstige blik over zijn afstotend gelaat: "Vuile heks, wat heb je gedaan? Mijn bezit ben je, van mij alleen. Heb ik je toestemming gegeven je te richten tot die vreselijke Godin? Ondanks mijn macht kan ik nu geen bezit van je nemen, want het aura van haar bescherming ligt over jou. Maar lang zal jouw geluk niet duren, want als ik je niet kan hebben, zal zij jou evenmin hebben. Je zult een lekkere maaltijd vormen voor mijn schatje, Neagor..."

KAART 1

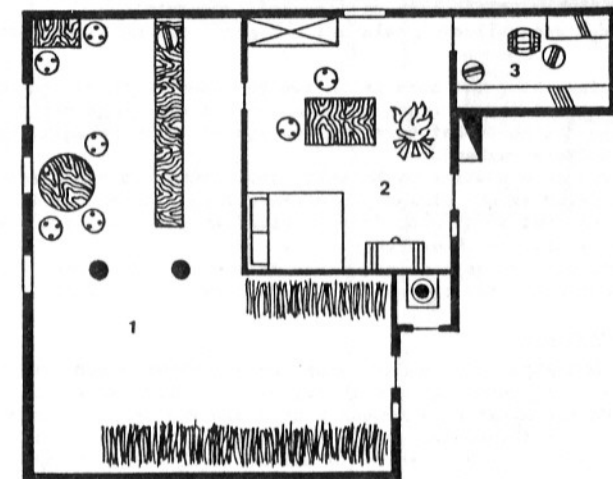


HERBERG "BU RUKUS" (Nr. 271, vak CC-30)

2 Bewoners, Kwaliteit 1, Prijzen 2.

Als er in Havena geen landloversverbod zou zijn, waardoor overnachtingen in de straten van Havena met lijfstraffen worden beboet, dan had Rukus Rabor (NPC 406) zijn herberg allang moeten sluiten, want een overnachting onder de vrije hemel zal over het algemeen aangenamer verlopen dan onder Rukus' dak. Rukus serveert een bier dat alleen door de sterkste spijsverteringssysteemen verwerkt kan worden, en hij deinst er niet voor terug om de 'drank' van een slaapmiddel te voorzien, als hij vermoedt dat zijn gasten iets van waarde bij zich dragen.

- 1 - SCHENK- EN SLAAPRUIMTE - in de oostelijke helft van de ruimte is als provisorische slaapgelegenheid wat stro neergestrooid, dat af en toe verschoond wordt. Hier slapen de gasten.
- 2 - WOONRUIMTE - hier wonen, koken en slapen Rukus en zijn vrouw Gala. De keuken is alleen voor privégebruik. Aan de gasten wordt geen eten geserveerd.
- 3 - VOORRAADRUIMTE - in deze ruimte staan 3 grote vaten. Twee ervan bevatten het brouwsel dat Rukus omschrijft als 'bier', de middelste bevat de schat van de waard en de waardin: 100x20 ST, 10x20 DA.



1m

Nr. 197, vak J-32. 2 Bewoners, Kwaliteit 5, Prijzen 6.

Het gebouw

1 - Verkoopruimte

Suster Ehrwalts apotheek is een triest uitzicht houten bouwsel met slechts 1 woonlaag. Erachter liggen een kruidentuin en een bron. De klanten komen vanaf de straat direkt de kleine verkoopruimte binnen, die bijna geheel in beslag genomen wordt door een massieve toonbank. Hier verschijnt Ehrwalt bij het klingelen van de deurbel vanuit zijn alchemistisch laboratorium (2), om zijn klanten te bedienen met de meestvoorkomende zalven en tincturen (meestal zelf vervaardigd).

2 - Laboratorium

Op alle tafels en rekken in deze ruimte heerst een enorme wanorde, en geen van de vele flessen en kroeken is van een opschrift voorzien. Hoe Suster Ehrwalt in deze chaos het overzicht bewaart is zijn geheim. In het laboratorium vind je zalven, kruiden en dranken voor bijna elke toepassing. Sommige middelen zijn verbluffend goed, andere hebben - buiten de fantasie van de koper - totaal geen effect. Ehrwalt verkoopt Heil-, slaap- en liefdesdrankjes, giften, tegengiften en wapenbalsem. Daarnaast drijft hij een levendige handel in verdoovende middelen. Het is ten strengste af te raden om Ehrwalt te beroven of hem een of ander middel af te persen. Op zulke truken is hij voorbereid. Hij heeft altijd een paar preparaten bij de hand, die met een gif bewerkt zijn dat pas na lange tijd gaat werken. Ehrwalt is zonder meer bereid om zulke middelen 'voor te proeven', omdat hij - in tegenstelling tot het slachtoffer - het tegengif kent en hem altijd genoeg tijd overblijft om het in te nemen.

3 t/m 6 - Gang, keuken, slaapkamer en Alahmar's woonruimte

De ruimtes zijn gemeubileerd zoals het een gezin uit de middenstand betaamt.

7 - Kruidentuin

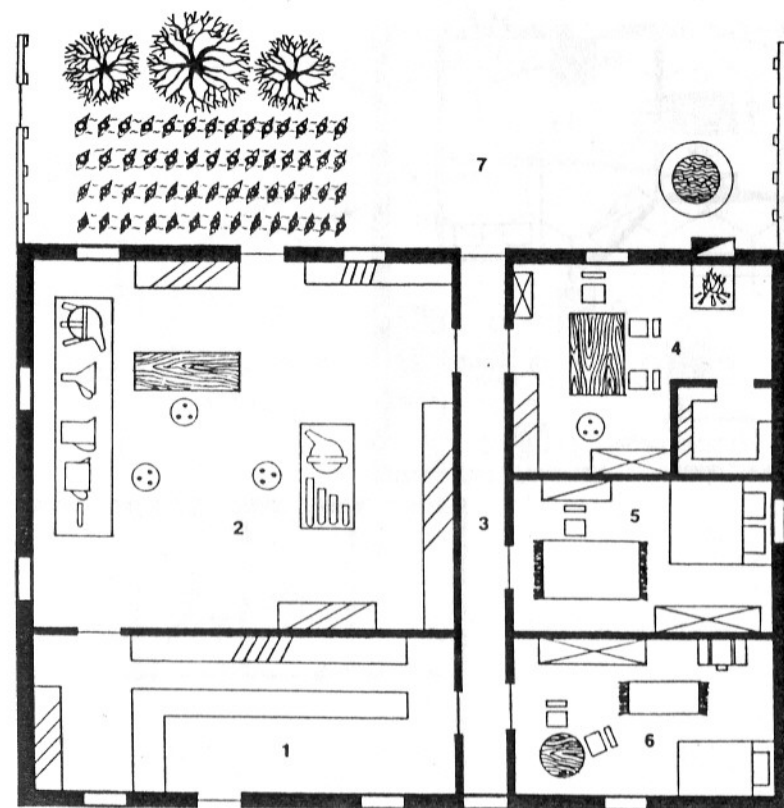
De kleine tuin achter het huis is in tweeën gedeeld: in het ene deel verbouwt Ehrwalt wat groenten voor eigen gebruik, in het andere gedeelte teelt Suster enige kruiden die hij bij het bereiden van zijn mixturen gebruikt (zoals Shurin-knollen en Naftanstruiken). De planken van de schutting om Ehrwalts tuin kunnen op een plaats in de buurt van het laboratorium uit elkaar geschoven worden. Suster heeft dit doorgesleuik zelf aangelegd. Het wordt door drugsverslaafden gebruikt, die 'snachts direkt hun verdoovende middelen komen kopen. In een bergplaats aan de binnenzijde van de bronschacht bewaart Suster zijn vermogen: 20 baren goud met een waarde van 50 dukaten per stuk.

De personen

Suster Ehrwalt (NPC 205) - De 63-jarige apotheker gebruikt een stok bij het lopen en heeft wit haar. Hij draagt dag in dag uit hetzelfde smoezelige, onwelriekende schort. In Havena staat hij algemeen bekend als een taai zakenman. Wanneer hij niet bezig is heeldranken en -zalven voor de plaatselijke heeldmeesters, of Aphrodisiaka voor de Rahja-tempel te maken, is hij bezig om zijn zoon Alamar in te wijden in de geheimen der alchemie. Suster heeft grote plannen met de jongen. Daarom is hij fel tegen zijn romance met de Rahja-gewijde Heiltrud. Als hij met zekerheid zou weten dat alleen Heiltrud ermee in contact zou komen, dan zou Suster eenvoudig een gif brouwen om haar uit de weg te ruimen. Tot nu toe was hij daar niet zeker van.

Bovendien bestaat altijd het risico dat de gardisten hem onmiddellijk zouden verdenken. Suster kan deze aandacht absoluut niet gebruiken, want in het geheim is hij de drugsleverancier voor het groeiende aantal verslaafden, die hem betalen met veel geld of nuttige informatie over zijn concurrenten.

Alahmar Ehrwalt (NPC 206) - De 20-jarige zoon van de apotheker heeft als niet onaanzienlijk alchemist de kans om een goede carrière te maken. Alahmar sluit 's avonds naar de Rahja-tempel om Heiltrud te zien. Daarbij zijn hem al een paar maal vreemde gestalten opgevallen, die zich in de buurt van de apotheek ophouden, en bij het aanroepen schichtig verdwijnen. Nu is hij nog vooral met zijn amoureuze affaires bezig, maar het is slechts een kwestie van tijd voordat hij uit gaat zoeken wat zich hier allemaal afspeelt.



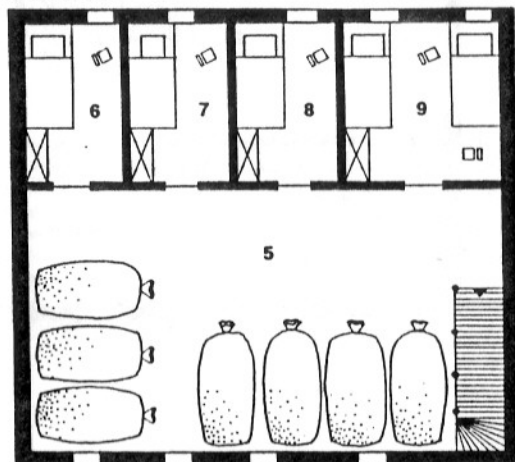
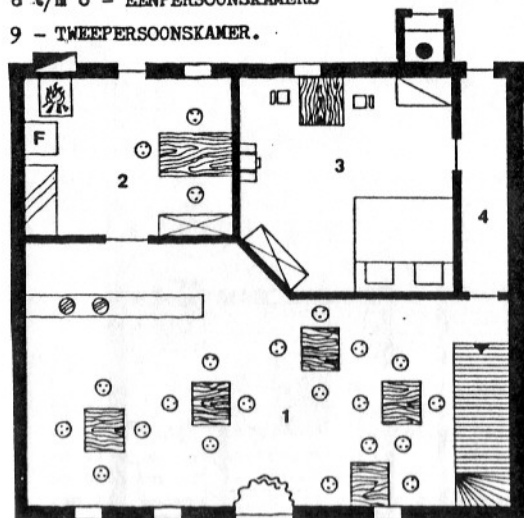
1m

HOTEL "DE GELE MAAN" (Nr. 114, vak R-26)

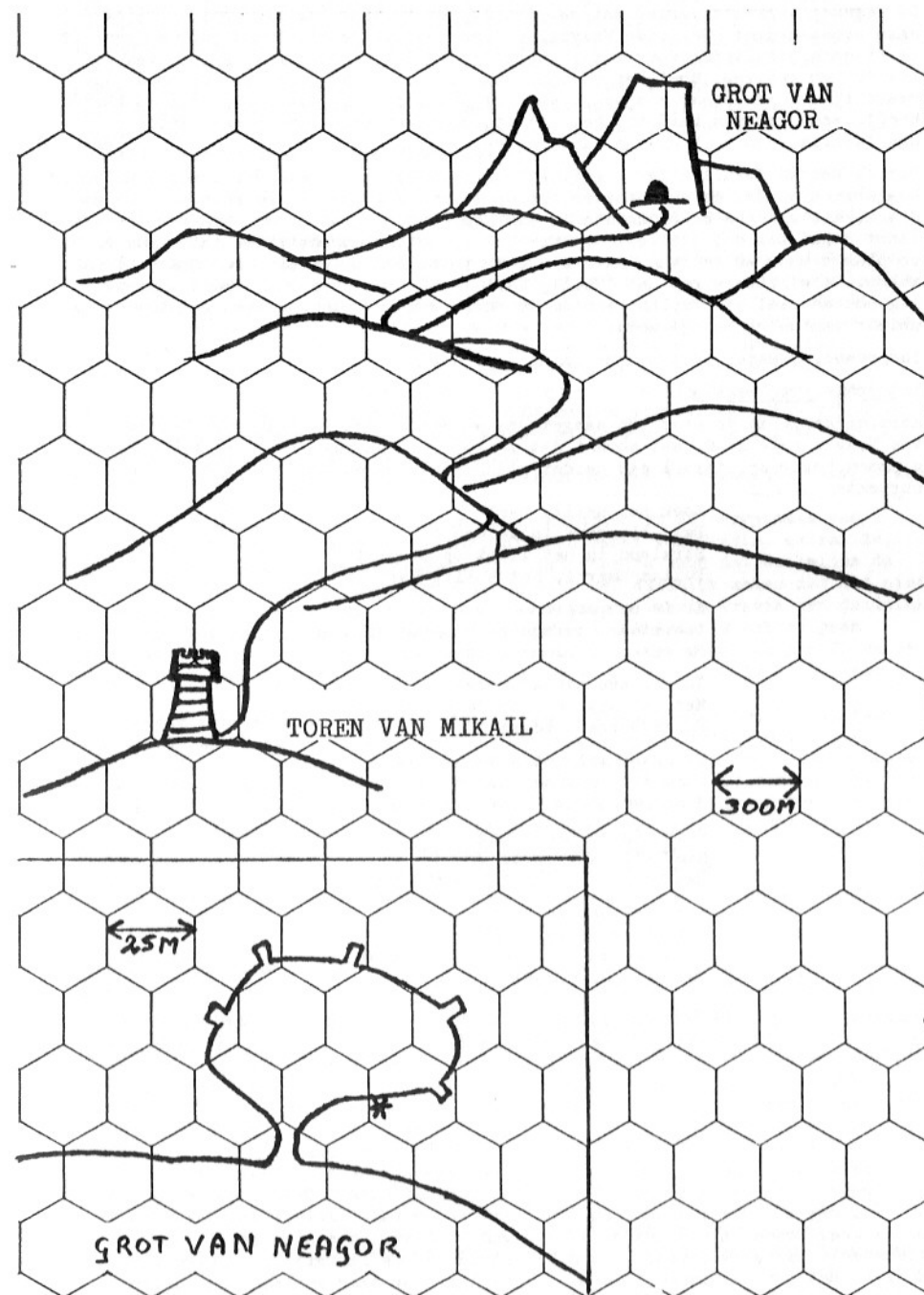
2 bewoners, Kwaliteit 5, Prijzen 4.

"De Gele Maan" is een huis voor reizenden die niet veeleisend zijn. De waard is een eerbaar man, de slaapplaatsen worden elke 14 dagen verschoond en zijn vrij van ongedierte. Dat is meer dan je verwachten mag van een hotel in deze prijsklasse.

- 1 - SCHENKRUIJTE - buiten de hotelgasten zijn er altijd wel een paar Haveners.
- 2 - KEUKEN - hier bereidt de waardin dagelijks wisselende eenpansgerechten.
- 3 - WOONRUIMTE VAN DE HOTELIERS
- 4 - GANG
- 5 - SLAAPZAAL - de strosakken in de slaapzaal worden regelmatig opnieuw gestopt en zijn doorgaans redelijk comfortabel.
- 6 t/m 8 - EENPERSOONSKAMERS
- 9 - TWEEPERSOONSKAMER.



KAART 2



De legende verhaalt verder dat zij zich daarop in haar laatste woorden richtte tot haar schutsgodin: "Geliefde Travia, Moeder van Liefde en Trouw, hoor mij aan! Het is slechts uit liefde voor mijn geboortestreek dat ik mijzelf in handen van de magiër heb gegeven. Moet het zo zijn, dat trouw beloond wordt met de dood, dan aanvaard ik mijn lot. Maar hoe wreed het lot ook moge zijn, dat Boron voor mij bestemd heeft, weet dat mijn hart tot het laatste ogenblik zal kloppen met liefde voor mijn familie, mijn volk en mijn land!" (Yuk, red.).

Hierna betrad zij uit eigen beweging de grot waarin de draak verbleef. Maar voordat Neagor zich op Duilan kon storten, greep Travia in. Haar toorn richtte zich op de draak, die als een schoothondje in een hoek van de grot kroop. Een verblindend licht omgaf Duilan, die leek te krimpen.... Luttele ogenblikken later was er op de plaats waar zij gestaan had niets meer te bekennen, behalve een grote bloedrode robijn. Deze robijn wordt het 'Heilig Hart van Duilan' genoemd, omdat volgens de legende de ziel van Duilan zich in de robijn zou bevinden, en zou wachten op het moment waarop zij bevrijd werd.

Inderdaad, Meester, dat moment is nu zeer nabij....

Het Orakel van Travia

Kort nadat zij in de stad zijn aangekomen worden de helden langs het Heilige Vuur van Travia geleid. Op het moment dat zij voor het haardvuur staan, laaien de vlammen hoger op, terwijl een helder klinkende vrouwenstem de volgende woorden spreekt:

Zoek het Heilig Hart
Dat, bloedend in de nacht
Stralend in het licht op u wacht
Duilan Emarel, het Heilig Hart.

Er is een magiër
Die staart in zijn kristallen bol
En zijn blik richt zich op u.

Ik zie een nieuwe morgen
Met het antwoord op de vraag
En de morgen nadert nu.

De draak zal met u strijden
U handelt met het Kwaad
Maar het Licht staat aan uw zij.

Volg dan de Regenboog
Maar blijf wel op de grond
Dan trekt het duister snel voorbij.

Zoek het Heilig Hart
Dat bloedend in de nacht
Stralend in het licht op u wacht
Duilan Emarel, het Heilig Hart.

De aanwezige gewijden van Travia hebben zich op de grond geworpen, maar richten zich nu op, en verklaren dat de Goede Godin de helden heeft uitverkoren voor een heilige taak: het opsporen en terugbrengen van het Heilig Hart. De helden kunnen niet weigeren, wanneer de Godin zelf hen roept. Zij worden voor de huidige vorst, Milan Iskarim geleid. Deze verklaart dat de helden de volgende dag moeten vertrekken. Dit is ook een goed moment om uw helden de legende van Duilan te vertellen. Verder weet de vorst te vertellen dat de helden in de richting van de westelijke uitlopers van de Salamandersteen (het gebergte op kaart 1) moeten trekken. Hij laat de gewijden van Travia de vijf 'Tranen van Duilan' halen. Deze schenkt hij aan de helden, met de volgende woorden: "Uitverkorenen van Travia, neem deze diamanten met u mee. Bedenk altijd dat de waarde van deze stenen niet zozeer licht in de financiële kant, maar vooral in het feit dat zij de laatste aandenkens zijn aan Duilan. Het zijn de tranen, die Duilan huilde voor haar vertrek. Zij zullen u uit-

3 - Hier geldt hetzelfde als bij 2, alleen gaat het hier om een bende orks...

4 - De Open Plek: op deze plaats in het woud ligt een grote open plek (ongeveer 100 meter breed en 250 meter lang.). Op de open plek ligt een klein meertje, waaruit een riviertje naar het noorden loopt. Dit is de oorsprong van de rivier Eskill. De weg over de open plek gaat via een bruggetje over deze rivier. Bij de brug bivakkeert een troepje goblins (+ 25), waarvan er zo'n 10 beschikken over grote, snelle wolven, die als rijdier kunnen dienen. Ik raad uw helden aan om deze plaats te mijden....

5 - De Toren van Jorik Atavar: Jawel, de Zwarte Magiër, die het ongeluk bracht over de stad Ortun, leeft nog!! Meer dan 3 eeuwen woont hij nu in deze toren, waar hij constant bezig is met het vergroten van zijn macht over de levende doden. Hij is in staat om doden tot leven te verwekken (skeletten en zombies), die al zijn bevelen opvolgen. Hij kan echter niet meer als 5 onnoden tot leven verwekken. De scores van deze wezens mag niet te hoog zijn, want als de helden hen verslagen hebben wacht hen de strijd met Atavar zelf. U kunt als Meester kiezen: Ofwel Atavar is een gewone magiër. Dan zet hij zijn krachten in om zich tegen de helden te beschermen (hij beschikt over minstens 50 ASP). Ofwel u gebruikt hem als een gewijde van de Naamloze God. In de vorige Morgenster is uitgebreid beschreven wat deze gewijden zijn en welke macht zij hebben. Hoe het ook zij, Atavar moet een echt gevaar voor de helden vormen, al geldt ook hier dat u Travia eventueel in kunt laten grijpen als het wat al te gortig wordt. Er staat ze immers nog meer te wachten...

6 - De Grot van Neagor: Inderdaad, zoals zo onderhand wel te verwachten was, Neagor de verschrikkelijke leeft ook nog. Na zijn bijzondere ontmoeting met Duilan, nu 3 eeuwen terug, is hij door Travia in leven gehouden om de bergplaats van Duilan te beschermen. Neagor is echter niet in macht van Travia, en zal de grot ook beschermen tegen de helden. Het ligt voor de hand dat de helden de grot het liefst niet betreden, maar dan moet u hen duidelijk maken dat dit niet te vermijden is. U kunt hen een visioen laten krijgen waarin Travia hen duidelijk maakt dat het Heilig Hart in de grot te vinden is. Neagor is echter geen klein hagedisje: het is een tweekoppige draak met twee aanvallen per GR en de volgende scores: MO - 16, LE - 80, BW - 3, AV - 13, AW - 10, TP - 2D6 (per kop), UV - 100, SN - 8.

Als Neagor verslagen is moeten de helden nog uitzoeken waar het Heilig Hart ligt. Op de inzet in kaart twee kunt u zien hoe de grot eruit ziet. U ziet in de wand 5 nissen, die de helden goed kunnen zien. Dit is 'het juiste moment' om afstand te doen van de vijf Tranen van Duilan. De helden moeten in elke nis een diamant leggen. Zodra de vijf tranen op hun plaatsen liggen gebeurt er een wonder: in de donkere grot beginnen de diamanten een fel wit licht uit te stralen. Door dit licht wordt een regenboog gevormd, die zichzelf richt naar de plaats in de wand, die op de kaart is aangegeven met een * teken. Op deze plaats verschijnt nu een nis, waarin, stralend in het licht, een bloedrode robijn ligt...

De Onsterfelijke Duilan...

De helden moeten het Heilig Hart naar de stad Ortun brengen en in de gewijde tempel naast het vuur leggen. Daar speelt zich dan het volgende tafereel af: De robijn begint steeds feller te stralen, totdat het licht bijna verblindend is. Dan verdwijnt de straling plotseling en is de robijn verdwenen. Daarvoor in de plaats staat Duilan, omgeven door een zacht schijnend aura. Haar heldere stem spreekt tot de helden: "Bevrijders, mijn dank voor jullie is niet in woorden uit te drukken. 3 Eeuwen heb ik moeten wachten, tot Travia mij tot zich zou roepen. Spoedig zal ik nu bij haar zijn, om haar te dienen tot in de lengte van dagen. Nooit echter zal ik vergeten dat ik dat aan jullie te danken heb. Als ik zo direkt vertrokken ben, zal ik voor elk van jullie een geschenk achterlaten. Mochten jullie ooit in levensgevaar zijn, kijk er dan naar en roep mijn naam, dan zal ik jullie bijstaan voor zover dat in mijn vermogen ligt." Daarop vervaagt langzaam haar verschijning. Als zij is verdwenen, ligt er voor elke held een ring met daarin een diamant, een Traan van Duilan.

Houd er als Meester rekening mee dat de helden in de toekomst Duilan zullen aanroepen, hoe zij hen dan zal bijstaan laat ik aan uw oordeel en de situatie over...

eindelijk naar het Heilig Hart moeten leiden. Op het juiste moment zal er afstand van gedaan moeten worden. Ik bid u nu, wees mijn gasten vannacht, dan kunt u morgen op pad gaan."

De volgende dag staat uiteraard de hele bevolking in de straten om de helden uitgeleide te doen. Het is zalig weer (wat direkt als een gunstig teken van Travia wordt uitgelegd). Als laatste raad krijgen de helden de tip mee dat het woud niet bijzonder veilig is. Het is misschien veiliger om af en toe van de wegen af te gaan en door het woud te trekken....

De Tocht

Het doel van de helden is de grot van Neagor, die in de westelijke uitloper van de Salamandersteen ligt (nummer 6 op kaart 1, vak F-10). De helden kunnen met de volgende snelheden voortreizen:

		te voet	te paard
Woud	Over de weg	1½ vak per uur	2 vakjes per uur
	Door het woud	1 vak per uur	½ vak per uur
Gebergte	Over de weg	1 vak per uur	1½ vak per uur
	Door de bergen	½ vak per uur	onmogelijk!!!

Uiteraard zijn de helden niet de enigen die onderweg zijn. Er bestaat altijd de mogelijkheid dat zij die of gene tegenkomen. Per vak moet de Meester met een D20 werpen. Hiermee worden de volgende ontmoetingen bepaald:

- 1 : een groepje woudelfen;
- 2/3 : een groepje gewone elfen;
- 4 : een troepje wolven (aantal 1D6 + 2);
- 5/7 : een bende goblins (aantal 3 tot 6);
- 8 : een groepje orks (aantal 2 tot 4).

Hierbij gelden de volgende regels: Als de helden een groepje woudelfen tegenkomen zijn zij allang door de woudelfen ontdekt. Er bestaat een kans dat zij de helden als indringers beschouwen en hen 'aanvallen' (bij 1/2 op een extra D6-worp). In dat geval worden de helden bestookt met een regen van pijlen. De Meester bepaalt het aantal pijlen en treffers. De helden krijgen de woudelfen dan niet te zien. Als de woudelfen niet aanvallen volgt een ontmoeting met de schuwe elfen. Bij het minste teken van gevaar gaan zij er vandoor. Als de helden zich rustig gedragen kunnen zij van de woudelfen wat voedsel krijgen en de raad om de wegen te mijden in de buurt van de vakken H - 8/9, in verband met de daar gelegen orks. De gewone elfen zullen niet aanvallen, maar vooral informatie aan de helden vragen over eventueel zich in het woud bevindende orks of goblins. De wolven vallen onmiddellijk aan uit de bosjes. Zij hebben in ieder geval de eerste aanval, die alleen afgeweerd kan worden als de helden hun wapens in de hand hebben, of over schilden beschikken.

De goblins en orks zullen direkt aanvallen, maar er bestaat een kans dat de helden hen het eerst zien: zij moeten proeven afleggen op de bekwaamheden gevaar herkennen of zesde zintuig, of een slimheidsproef +5 als u het begaafdheidensysteem niet gebruikt. De scores van de wezens moet u zelf bepalen, maar maak het de helden niet té eenvoudig. Als u wilt kunt u de lijst nog aanvullen met wat beertjes, Ogers of Trolltjes en dergelijke.

Een extra regel moet u echter wel toepassen in dit verhaal: de helden staan onder bescherming van Travia. De Godin zal veel doen om de helden te helpen, zij heeft hen immers zelf uitgekozen. U kunt dit doen door hen af en toe op onverklaarbare wijze te voorzien van voedsel, geneeskrachtige kruiden of dranken, of zelfs van een gerieflijke hut in het woud als ze de nacht door moeten brengen.

In het woud zijn enkele plaatsen waar de helden zeker moeilijkheden staan te wachten. Zij zijn op de kaart van nummers voorzien:

- 2 - De splitsing: bij deze splitsing wacht een kleine groep struikrovers op rondtrekkende handelaars. Zij zullen niet aarzelen om de helden aan te vallen, maar als ze een poging ondernemen om de Tranen van Duilan te stelen, moet u Travia op een allesvernietigende wijze in laten grijpen...

Een Prachtige Week

door Feraldo da Pyro

Het begon allemaal met een zacht lenteweertje. De zon scheen aan de strakblauwe hemel in in een lange, vrolijke, bonte optocht trokken de deelnemers aan de keizerlijke familie voorbij. Het geheel werd nog eens extra geaccentueerd door de diverse kleurrijke vaandels van de belangrijke families die aanwezig waren.

Die middag was het steekspel, een tamelijk ruwe sport waarbij prachtig gespierde en gestroomlijnde paarden een belangrijke rol spelen. Het was een prachtig gezicht om te zien hoe de mensen zich vermaakten.

'savonds was er een openingsbal in de riante troonzaal van het schitterende oude paleis. Wat er allemaal werd opgediend was een lust voor het oog en een streling voor de tong.

Na een weldadige nachtrust, die ik wel verdiend had na al die exquise wijnen, werden die dag de boogschietwedstrijden gehouden. Ik werd door het publiek met een heerlijk klinkend gejuich ontvangen. Met die steun in mijn rug slaagde ik er ook dit maal in als eerste te eindigen. Ik moet eerlijkheidshalve wel zeggen dat ik de fijne competitie miste van mij goede vriend graaf Eradorn van Vanashta, die ik tijdens het toernooi regelmatig in gezelschap zag van een prachtig vrouwspersoon, met wie hij spoedig in het huwelijk zal treden. Ik verheug me nu al op een schitterende bruiloft.

Ook Karaganda en Zarathustra bleken niet in staat mij ervan te weerhouden om de welverdiende eerste plaats te bezetten.

Na een ontroerende ereronde trok ik naar de jaarmarkt, waar het een drukte van jewelste was. Ergens midden op het plein stond een worstelring. Vele Avonturijnen vochten hier een krachtmeting met elkaar uit, wat door de omstanders ontzettend werd gewaardeerd.

Ook alle andere dagen waren echt vrolijke feestdagen, en ik werd zelfs door zijne doorluchtigheid keizer Hal persoonlijk beloond voor het aanwezig zijn gedurende deze week. Ook de jonge prins Brin kwam mij in eigen persoon bedanken voor wat ik voor hem gedaan had. O ja, die moordaanslag. Ach, het betekende eigenlijk niet veel, gewoon even een moordenaar in de kraag grijpen.

Maar laten we het over iets vrolijkere hebben. Wanneer zijn de volgende boogschietwedstrijden???

Gegroet, gijlieden...

Van ons is op verschrikkelijke wijze
heengegaan onze vriend en komiek

ZARATHUSTRA

Wij zullen een herberg naar hem vernoemen.

DE PEN DES MEESTERS

Lieve vrienden van het Allesziende Oog,

Dit keer doe ik jullie verslag van de feestelijkheden en het toernooi die dit jaar te Gareth gehouden werden. Het geheel had dit jaar zelfs een extra feestelijk tintje omdat tijdens deze gebeurtenissen de verloving van prinses Emer Ni Bennain van Havena met prins Brin van Gareth werd bekendgemaakt. Dit geheel werd echter weer overschaduwed door enige ongeregeligheden.

Al op de eerste dag verliep er het een en ander niet geheel volgens de plannen. Onder leiding van een Praios gewijde werd er een dienst gehouden en werden de wapens gezegend op de toernooiplaats. Tijdens dit gebeuren raakten enige strijders slaags met elkaar. Nadat dit was gesust begon men aan een optocht waaraan alle deelnemers van het toernooi meededen. Zelfs hier waren tekenen van rivaliteit te bespeuren: menig voetje werd uitgestoken zodat de een na de ander struikelde. Al met al was het een kleurrijk tafereel. Er liepen ook een aantal bekenden mee, zoals Eradorn, Feraldo, Karaganda, Ewout, de kleine Pilot en Mahal, Garthim de listige, Zarathustra en ik zag zelfs een kleine hobbit meelopen, een zeldzaam wezen dat waarschijnlijk van een andere planeet afkomstig is.

Om pakweg 2 uur was het zover: het steekspel begon. Er waren vele deelnemers. Zelfs vorst Cuanu Ui Bennain van Havena deed een serieuze poging om in de prijzen te vallen. Ook zag ik een prachtige vrouw meedoen die zichzelf Ojas liet noemen, maar die ik al eens eerder had ontmoet. Hoe ze toen heette schiet mij zo gauw niet te binnen...

Uiteindelijk bleven er nog twee deelnemers over. In de voorlaatste ronde had de strijder Ewout vorst Cuanu uitgeschakeld. Keer op keer reden zij als razenden op elkaar in, diverse lansen versplinterden tijdens deze krachtmeting. Uiteindelijk raakte Ewout het schild met de drie kronen net even iets sneller, met zo'n kracht dat vorst Cuanu het idee had tegen een muur te zijn opgestormd. Hij probeerde nog in het zadel te blijven maar ging even later toch tegen de grond. Ewout de bruut nam niet eens de moeite om te kijken hoe het met de vorst afgelopen was, wat een boegeroep teweeg bracht. Na deze titansenstrijd had Ewout betrekkelijk weinig moeite om het toernooi op zijn naam te schrijven. Vrouwe Ojas was niet in staat hem te weerstaan. Na afloop probeerde ik een gesprek met hem aan te knopen. "Waarom ik niet naar mijn tegenstander om heb gekeken? Dat doen de heemeesters toch? Trouwens, als hij er niet tegen kan moet 'ie maar niet meedoen. Zo, genoeg geluld, waar is hier bier te vinden...?" Verder heb ik maar niets aan hem gevraagd.

Nadat iedereen (al of niet kachel) zijn tent had opgezocht, kwam een van de deelnemers strompelend en hevig bloedend het deelnemerskamp binnen. Hij bleek het slachtoffer te zijn van een vechtpartij. Enige tijd later overleed hij. Het was de bard Odilbert. De omstandigheden waaronder hij gewond is geraakt zijn niet bekend. Die avond vond het openingsbal plaats in het oude slot. Het was alleen jammer dat sommige deelnemers niet de moeite hadden genomen om zich om te kleden, waardoor zij nogal uit de toon vielen. Er deden zich ook enige ongeregeligheden voor in de paleistuin. Ewout had zelfs tegen een van de keizerlijke bomen getrineerd. Lallend werd hij afgevoerd en ter ontzuivering opgesloten.

De tweede dag verliep redelijk rustig. Ze hadden allemaal zeker een kater. Ik zag hier en daar wel een heraut lopen met een bazuin om zijn nek gewikkeld, of zonder tanden. Het was de dag van het boogschieten. Velen hadden er naar uitgekeken. Was de reputatie van die elf nou waar of waren het fabeltjes? Vele nieuwe mededingers waren er verschenen om de arrogante Feraldo de Pyro eens de les te lezen. Tevergeefs, want alle rekords werden door hem finaal naar Boron geschoten. Verrassende tweede was Garthim. Gejuich en boegeroep viel Feraldo ten deel toen hij zijn zoveelste prijs in ontvangst nam. Die dag zagen wij hem ook nog in een andere rol, namelijk als bard. Zijn gezang was echter dusdanig slecht (een elf beslist onwaardig), dat hij na de eerste ronde voor de rest van het bardentoernooi uitgesloten werd. Het

kleine wezen Scrufa kwam door de eerste ronde heen.

Voor de liefhebbers waren er ook worstelwedstrijden. Op de jaarmarkt was een ring opgebouwd waarin verscheidene worstelaars tegen elkaar in het strijdperk traden. Diverse personen werden uit de ring gedragen, en uiteindelijk was er een worstelaar die iedereen uitdaagde. Haldur de Benenbreker, een doler, de Kampioen van Gareth. Direkt bij zijn eerste tegenstander maakte hij zijn naam waar. Garthim de strijder was nog maar net in de ring of er weerklonk een gekraak dat niet veel goeds voorspelde. Even later werd hij de ring uit gedragen met een dubbele beenbreuk. Daarop maakte zich uit het publiek een enorme kolos los, Zarathustra. De gespieerde lichamen van de beide kemphanen wekten alom bewondering. Zarathustra dook meteen naar de benen van Haldur, die op zijn beurt het hoofd van Zarathustra in een ijzeren greep nam. Toen deed Zarathustra iets merkwaardigs en bijzonder onsportiefs: hij prikte bij Haldur een oog uit! Deze werd door de pijn zo verschrikkelijk woest dat hij met al zijn krachten de nek van Zarathustra brak. Nog diezelfde dag werd hij door enkele Boron-priesters gecremeerd. "Nu is hij eindelijk weer terug bij zijn herberg" hoorde ik achter mij iemand mompelen, maar de betekenis van deze vreemde opmerking ontgaat mij volledig.

Wegens interne moeilijkheden werden de werpvedstrijden de volgende dag afgelast. Wel zou het Imman-spel tussen de Gareth-Rebels en de Prem-Pirates doorgaan. Voor het begin van deze wedstrijd waren er echter weer enige schermutselingen in het tentenkamp van de deelnemers. Diverse lieden werden tijdelijk in de kerkers gesloten om af te koelen, waaronder Ewout. De oorzaak is waarschijnlijk te vinden in het niet doorgaan van de werpvedstrijden, zo werd mij door een stadswacht verteld, maar drank zal ook wel weer een rol gespeeld hebben. Overigens, de Gareth-Rebels wisten de Prem-Pirates maar net te verslaan (13:12), hetgeen door het publiek uit Gareth met luid gejuich werd gevierd. Een beschuldiging van de Pirates dat de scheidsrechters partijdig waren werd door de toernooileiding als onzin bestempeld, maar het blijft een raadsel waarom Roshon van Gareth niet uit het veld gestuurd werd toen hij de aanvoerder van de Pirates met een welgemikte klap met zijn slaghout op de knieën voortijdig uit het veld werkte, terwijl Jirham, de beste speler van de Pirates, al na elf minuten er uit gestuurd werd wegens aanmerkingen op de leiding.

Die avond was er een banket in de troonzaal van het oude paleis. Vele nieuwsgierigen moesten worden weggestuurd uit kamers en gangen waar zij absoluut niets te zoeken. De wachters hadden er hun handen vol aan. Na het banket is het nog lang onrustig geweest in het kampement.

De vierde dag verliep over het algemeen rustig. De worstelwedstrijden gingen vrolijk verder en de bardenwedstrijd ging zijn tweede competitiedag in. Diverse groepjes toernooigangers verkenden de omgeving van de stad. Op een paar kleine opstootjes in de straten van Gareth na hadden de wachters een bijzonder rustige dag.

Ook op de vijfde dag - de dag van de zwaardgevechten - verliep nagenoeg zonder incidenten. Alleen de strijder Ewout viel wat uit de toon door zijn lafhartige gedrag tegenover graaf Answin. Hij probeerde elk moment van het gevecht te vluchten, wat direkt door graaf Answin werd afgestraft. Wat op zich ook al niet getuigde van ridderlijkheid, maar daarover straks meer. Even terug naar de bardenwedstrijd. De hobbit Scrufa zat daar nog steeds in de race, vooral door haar fantastische vertelstijl, waar zelfs menige elf met ingehouden adem naar zat te luisteren.

Op de zesde dag echter brak de chaos goed los. De dag begon met flink wat bazuinsgeschal dat echter direkt in de kiem werd gesmoord. In het tentenkamp werd op de herauten gejaagd. Sommigen werden later vastgebonden in de tenten teruggevonden. Daarna volgde het toernooi voor de strijders met het tweehandszwaard. Ojas werd hier de grote winnares.

Die ochtend echter was er wat trammelant bij het paleis. sommige mensen, die naar binnen wilden moesten door de wachters worden weggestuurd. Kort daarop gebeurde er iets volkomen onverwachts. De kok uit de keizerlijke keuken, Cirnan, werd ter dood veroordeeld, en die middag rolde zijn hoofd inderdaad. In een proclamatie

werd bekend gemaakt dat hij prins Brin zou hebben willen vermoorden. Deze schanddaad is op tijd voorkomen door het sluwe optreden van graaf Answin. Die middag gingen de bardwedstrijden gewoon door. Uiteindelijk kwam de elf Elu Zilverzang als winnaar uit de bus. De hobbit Scrufa kwam niet verder dan de 5^e plaats. Zij vond dit echter niet zo erg, want zij had juist een baantje gekregen in de keizerlijke keuken. Diezelfde avond werden de prijzen voor de barden uitgereikt. Aansluitend was er een bal en - o wonder - alles verliep rustig.

De laatste toernooidag had iedereen zich verslapen, dit door een staking van de overgebleven herauten. Op de toernooiplaats vond die ochtend het 'slagveld' plaats. Hieraan deden alle deelnemers mee. De bedoeling was om met een houten zwaard als enige overwinnaar over te blijven. In de krioelende menigte was niemand te herkennen. Nadat graaf Answin een tijdje met Feraldo had staan knokken, draaide hij zich plotseling om, rende als een verdwaasde op vorst Cuanu af en gaf hem een slag in de nek. De vorst rende ogenblikkelijk naar een van de herauten, die op zijn bazuin blies. "Staakt onmiddellijk het gevecht", riep Cuanu "Onze beste graaf vecht met een bewerkt zwaard!!" De graaf zelf stond er een beetje apathisch bij. Nadat het wapen van graaf Answin was onderzocht werd hij door keizer Hal ondervraagd. Hij kreeg echter geen woord uit de graaf. Toen nam Feraldo ineens het woord. Hij stelde de graaf enige vragen, waarop deze alles wat hij in zijn leven fout had gedaan begon op te biechten: "Ik heb toen ik 6 was mijn moeder heks genoemd...." zei hij. Hierop stortte Feraldo snikkend en schreeuwend op de grond. Het kwam er verder op neer dat de graaf het plan had geopperd om zich te ontdoen van de jonge prins, wat op het nippertje is voorkomen door enige moedige avonturiers. Die avond werden zij door de keizer tijdens het slotdiner beloond: Garthim de strijder, Mahal de stille dwergin (3^e prijs korte boog), Merlijn, een jonge tovenaars, die echter nog veel moet leren, Karaganda, de doler (niet echt opgevallen tijdens het toernooi), Graaf Eradorn van Vanashta die zijn verloving aankondigde met hofdame Sylvette (boze tongen beweren dat zij slechts een dienstmeid was), Pilot, de taaie, stille en wat slaperige dwerg, Ewout de strijder (zijn tekortkomingen werden hem door de keizer niet aangerekend), Scrufa, de hobbit, waarmee een nieuw spel werd gespeeld, Hobbitbal. Verder nog Thomas, een soort 'priester' die geheel genezen weer is teruggekeerd, en Star, een mopperende strijder die het toernooi al snel wou verlaten.

Uitslagen van het toernooi

Steekspel: 1 - Ewout de strijder; 2 - vorst Cuanu Ui Bennain;
3 - Hertog Kunibald Frankward tot Ehrenstein.

Lange boog: 1 - Feraldo da Pyro; 2 - Garthim de sluwe; 3 - vorst Cuanu Ui Bennain.

Korte boog: 1 - vorst Cuanu Ui Bennain; 2 - Ewout de vichtige; 3 - Mahal de dwergin.

Kruisboog: 1 - Ewout de tuinman; 2 - vorst Cuanu Ui Bennain; 3 - Brin van Gareth.

Hiermee eindigt het verslag van een enerverende week aan het hof van keizer Hal.

Tot de volgende maand...

ADVERTENTIE TE KOOP

12 koperen bazuinen, zo goed als nieuw
5 stuivers per stuk
4 daalders voor alle twaalf

Ewout de strijder...

	steen muren en zuilen		wenteltrap		stozak
	hout wanden en peilers		ladder		strobod
	traliehek		ophaalbrug		kuip
	balustrade		stadspoort		schaal
	portaal		omheining met deur		vat
	getralied raam		ruïne		beeld
	venster		moeras		altaar
	gordijn		weide		kleet
	venster met luik		troon		kooi
	valhek		stoel		laboratorium
	deur		zetel		latrine
	dubbele deur		kruk		fakkel
	geheime deur		tafel		stookplaats
	schuifdeur		kast		kroonluchter
	zweefdeur		commode		flessenrek
	muur met schietgat		koffer		bron
	muur met kijkgat		kist		waterput
	schoorsteen		rek met drie planken		springbron
	valdeur of -luik		bed		watertank
	geheime valdeur		tweepersoonsbed		bassin, bad
	trappen (pijl wijst trap naar beneden)		hemelbed		boom