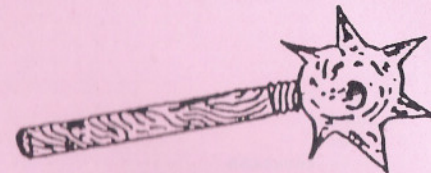


de **MO'RGELIESTER**

jrg.3



no.35

maandblad voor fantasy-liefhebbers

MAART '89



3

GARETH's PAROOL: Adverterings-service voor de omstreken van Gareth.

Redactie: Merhabba ell-Rahjiv.

Oplage: onbepaald, Kosten 12D/pag., nr. 2



herinneren ons de gedenkwaardige dag n 13 Peraine waarop Sheela in Gareth boren is. Een aantal dagen geleden was gesignaleerd op het marktplaatsje van Gareth door één van onze correspondenten, waar hij het volgende interview afnam:



Sheela

Hoe gaat het u na al die jaren?

(Sheela): Zeg maar "je".

Hoe gaat het je na al die jaren?

(Sheela): Ach, ik mag niet klagen, want ik kan nog steeds mijn huur betalen, ik oef me niet te vervelen, want er leven nog teveel goblins en het belangrijkste aan alles: Ik heb goede vrienden.

Er gaan geruchten dat je de Basilisk in de Bhiya woestijn hebt gedood. Vertel maar eens wat meer over?

(Sheela): Ik reed met een aantal goede vrienden van me door de Bhiya-woestijn. Het avontuur begon met mijn vrienden te lopen over hoofdpijn en afmatting, bovendien had ik zelf wat last van maag-rampen. Toen viel ons op dat de struiken in onze omgeving opvallend dor waren en dat er overal skeletten van voels en salamanders lagen. Dit kon maar één ding betekenen. => moeilijkheden! Mijn vriend Aramôn vertelde mij wat het beste was om te doen. Ik volgde zijn raad op, hoewel ik 'm eigenlijk toch een beetje egoïst te knijpen. Maar na enige overtuigende woorden en nadat hij een één of ander ding om m'n nek hing, was ik bereid om het monster te trotseren. Ik sloot mijn ogen en deed wat Aramôn mij verteld had. Nadat dit was geschied liep ik terug tot een veilige afstand waar ik mijn ogen opende. De rest van het verhaal ken je al. We trokken verder richting de nederzetting Shajn,

- Een aantal manen geleden waren er de feestdagen van Gareth waar Zadja (Priester-overste van Rondra) heeft gewonnen. Waarom was je er niet?

(Sheela): Ik zal het wel te druk gehad hebben met het neermoppen van een horde Goblins.

- Men zegt dat je zo vriendelijk en betrouwbaar bent. Wat vindt je daar zelf nou van?

(Sheela): Dat ben ik ook, maar men moet mij niet in de maling nemen, want daar ken ik maar 1 straf voor en daar zal het religie van Boron best tevreden mee zijn. (Sheela noemde hierbij als voorbeeld de naam van een zekere Knoet IJzerhoofd. Van deze laatste hebben wij enige tijd al niets meer vernomen).

- Men zegt dat je nergens voor terugdeinst. Wat vindt je daar zelf van?

(Sheela): Ik ga maar voor één ding door de knieën, namelijk als de keizer van Gareth mij tot ridder wilt slaan.

Tot zover de glimlachende Sheela.

Er waren geruchten dat Zadja (Priester-overste van Rondra en tevens winnaar van "de feestdagen van Gareth") zijn laatste adem had uitgeblazen. Dit gerucht is bevestigd door Sheela, die dit onverdraagbare feit mee heeft moeten maken.

Sheela bevestigde dat Zadja gestorven is in het gevecht tegen het kwaad, en dat zijn opoffering niet voor niets is geweest.

Nu deze geruchten

zijn bevestigd,

worden er alweer

plannen gemaakt

voor een nieuw

toernooi, omdat

er weer een nieu-

we winnaar moet

rondlopen volgens

het verbond van

het zwaard.

Binnenkort zal er

weer oproep ver-

schijnen voor dit

toernooi.

Tot zover de be-

richten uit Gareth.



Zadja

Van Idee tot Scenario

een "basiscursus" avontuurschrijven

Wim Kok

Van tijd tot tijd bereikt een home-made scenario ons bureau (overvol en niet van de brieven). Onze "gaveerdeerde" hoofdredacteur komt met zo'n gelegenheid dan zijn kapteer uittenderen op zijn acht poten, werpt het brok huisvlijt bij ons neer en zegt ons de afzender te bedanken voor zijn inzet, al kan het niet geplaatst worden omdat het niet voldoet aan onze standaard. En toch is het eeuwig zonde dat dergelijke nijvere pogingen om een spannend maar vooral speelbaar avontuur te schrijven retour gestuurd moeten worden met een bemoedigend briefje. Vooral doorgaan.

Zijn het dan zulke waardeloze scenario's? Welnee, maar de meeste zijn gewoon niet te meesteren of steken voor een groot gedeelte niet logisch in elkaar en dat laatste is ook een argument ze niet te publiceren.

Elk avontuur staat of valt met de Meester, zijn kundigheid als spelleider en zijn bekendheid met het avontuur; hij is de regisseur, het decor en de gebeurtenissen. Het scenario is niet meer dan een hulpmiddel om de spelers een leuke tijd te bezorgen in het grenze-loze rijk der fantasie. Als de Meester er niets van bakt is het het spannender te ganzeborden.

Een Meester moet zijn scenario zien als een rode draad waaraan hij zich vast kan klampen en al is alles ter plekke aan te passen, toch moet hij volledig weten hoe het avontuur inelkaar steekt. Hij moet zo dicht mogelijk bij het verhaal blijven omdat anders het ge-vaar bestaat dat hij teveel moet gaan onthouden.

Het scenario is dus op de Meester na het belangrijkste. Iedere ODMer in Nederland kampt met een chronisch scenario tekort, zelfs al ga je regelmatig in Duitsland avontuurboeken halen. Velen hebben dus de stoute schoenen aangetrokken en zijn begonnen met een eigen avontuur. Hoe moet je zoiets nu uitwerken? Dat is vast en zeker een van de eerste vragen die de kop op steekt. De werkwijze hangt af van de schrijver en is net zo vaststaand als Effers luimen. Daar schiet je in een "basiscursus" weinig mee op en daarom hebben ik en Achtpoot besloten een avontuur te gaan schrijven in verschillende stadia, van idee tot scenario. Die wordt dan gepubliceerd na beëindiging van de cursus.

In iedere aflevering bespreek ik een facet van het scenario en hoe je mogelijke problemen zou kunnen vermijden.

Tot zover de inleiding. Lees vlug verder voor de eerste aflevering van de eerste Morgenster-cursus!

" In een herberg te Gareth zitten de helden, gebogen over een pot bier, elkaar sterke verhalen te vertellen. Eén van hen is net begonnen met zijn verhaal over hoe hij ooit een draak worstde met zijn blote handen, wanneer een wat mager figuur naar hun tafel loopt en er ongevraagd bij komt zitten. De worger staakt het relaas over zijn wapenfeit en neemt de kalende man argwanend op. Aan zijn kleding te zien is hij niet gewend zich op te houden in herbergen zoals de 'Twaalf Nachten'. De man voelt zich duidelijk onzeker onder de onderzoekende blikken van de helden. Hij stelt zich aarzelend voor als Aquilantes Herbs, kruidenkoopman te Rommilys. Hakkend vertelt hij dat hij mensen zoekt voor een opdracht, het liefst mensen die het gevecht niet schuwen. In ruil voor hun diensten is hij bereid het bescheiden bedrag van 170 ZD de man te betalen. Een van de helden buigt zich over de tafel naar hem toe. 'Wat is het?'

Hoe vaak begint een avontuur niet op deze wijze, de helden zijn bezig met wat ze het liefste doen: opscheppen over hun avonturen en drinken. En dan plots zo'n figuur die ze een voorstel doet. Einar met zijn grote kop ook.....

In dat korte stukje bevindt zich één van de belangrijkste ingrediënten voor een avontuur: het motief. De reden waarom de meeste helden in Praiosnaam weer op pad gaan is geld. En het liefst alleen voor mensen die veel betalen voor klusjes die niet veel tijd in beslag nemen. En als de Punin Partisans nu eens een Imanwedstrijd zouden winnen zou dat ook niet meer nodig zijn.

De opdracht en de manier waarop die gepresenteerd wordt, zijn zeker in het begin erg belangrijk. Even een praktijkvoorbeeld:

In "De tocht door het Nevelmoeras" kun je opdrachtgever Trallop Gorge op verscheidene manieren profileren. Maak hem vrijgevig, laat hem de helden onderbrengen in een luisvrij hotel voor ze op pad gaan en er is niets aan de hand. Maar schilder hem af als een kren-terige huurlihgater die gedwongen is een stelletje van dat schorem met zijn mooie wagentrein mee te sturen en je kunt er zeker van zijn dat de lading niet veilig meer is. Bovendien plaatst die ene Ron-dragewijde hem boven aan zijn Dodenlijst omdat hij te weinig ontzag had voor een gewijde van de enige echte godheid. Wat opgevat moet worden als heiligschennis en dat mag niet ongewroken blijven. Hiep hoi!!

Het gedrag van de opdrachtgever moet dus zorgvuldig in het oog gehouden worden om het verhaal een kick-start te geven. Ook de algemene sociale status van de opdrachtgever moet aannemelijk zijn om hem als 'boss' op te kunnen voeren. Een priester of aanhanger van Boron zal het worst zijn of er op een klein obscuur eilandje voor de avontu-rijse kust een Perricumer versie van dr. Frankenstein aan het experimenteren is met dieren. Laat staan dat ze er wat aan doen want waarom zou je geld en energie spenderen aan het onvermijdelijke, namelijk de dood van die Perricumer Frankenstein?

Wel zou die arrogante Praiospriester het irritant kunnen vinden en er huurlingen (het liefst Hesinde aanhangers) op af sturen. Gaat het fout? Dan zijn er weer een paar goddelozen minder in Avonturië. Gezegend zij Praios.

Ook Hesinde zou verontrust kunnen zijn met de lugubere praktijken voor de kust en, omdat zij alles wat met wetenschap te maken heeft onder haar hoede heeft, er een groepje betrouwbare mensen op af sturen om de onwillige te stoppen.

Alles wat er in principe nodig is om de helden in beweging te krij-gen moet dus besloten zijn in het begin. Het krachtigste argument is nog altijd de beloning. Geen held holt achter zijn adem aan voor 50 ZD per opdracht en voor dat bedrag hoeft je er al helemaal niet op te rekenen dat hij gaat staan knokken met een vervaarlijke trol. Nee, dan gaat hij liever weer op zoek naar een klusje dat hem meer-dere maanden onder de pannen houdt. Toch moet men de hoge belo-ningen schuwen, ook in het werkelijke leven ligt het geld niet voor het oprapen en het gevaar bestaat dat u problemen krijgt wanneer de helden te veel aards goed bij elkaar garen. Ze worden immers veel te onafhankelijk en dat moet u als Meester een gruwel zijn en als het dat nog niet is, dan wordt het dat wel. Een beloning van 1000 dukaten is dan ook niet aan te bevelen.

Een mooie manier om een gepaste beloning uit te rekenen is uit te gaan van een bepaald bedrag per maand dat een held nodig heeft om in leven te kunnen blijven en een dak boven zijn hoofd te hebben. Voor een gemiddelde held is een bedrag van 60 tot 230 ZD per maand een aardige maat. Dit is slechts een vage benadering, iedere held offert aan zijn godheid en betaalt belasting. Maar stel dat u uit-gaat van 80 ZD per maand en u wilt de held voor 2 maanden onder dak helpen, dan komt u toch uit op 160 ZD per persoon en dat is een leuk worstje voor de honger. Maar houdt er ook rekening mee dat de helden onderweg het een en ander opduikelen, dus ook hier: Overdaad schaadt.

Volgende maand ga ik het hebben over de mogelijkheden van Avonturië in het avontuur, ofwel WAAR laat ik ze rondstruinen. Als er dappere mensen zijn die suggesties van allerlei aard hebben en waarvan ze denken dat ze nuttig zouden kunnen zijn voor anderen, stuur ze dan op naar de redactie:

De Morgenster
p/a P.C. Herben
Rosestraat 1005
3071 AL Rotterdam

Schrijf achter op de envelop "Basiscursus". Ik hoop dat er veel brieven zullen komen.

Tot volgende maand.

SPELGROEP UTRECHT

Fort de Gagel, Gageldijk 204 (geen postadres)
Kamer van Koophandel Utrecht: V 481042
Bank: AMRO Rek.nr. 49.44.66.588

VOORZITTER
C.J. Boon
Zwanenkamp 626
3607 PK Maarssen
tel.: (03465)-69403

SECRETARIS
E. Berghuis
Vossegruislaan 15
3583 RN Utrecht
tel.: (030)-518566



Sputtakel IV

Utrecht, 25 februari 1989

L.S.

Hierbij nodigt de SPUT iedereen van harte uit voor het jaarlijkse Sputtakel. Zoals inmiddels traditie is valt het Sputtakel op de eerste zaterdag in april; dit jaar dus op 1 april. Het Sputtakel begint om 10 uur en vindt plaats in het wijkcentrum Utrecht-Zuid aan de Amaliadwarsstraat 2/c (Rivierenwijk). De entree bedraagt net als vorig jaar drie gulden.

Ook dit jaar biedt de SPUT de mogelijkheid om verschillende onderdelen van de hobby te beoefenen. Behalve ruimte voor miniaturen, bordspelen en rollenspelen is er ook de mogelijkheid om mee te doen aan ons gezellige participatiespel met aantrekkelijke prijzen (Hobgoblins van mededinging uitgesloten). Er kan meegespeeld worden met diverse scenario's die om ongeveer half-elf en twee uur zullen beginnen. Er zullen diverse spellen en spelmaterialen aanwezig zijn maar je kunt natuurlijk ook zelf iets meenemen.

Leden van de Nederlandse afdeling van de 'Society for Creative Anachronism' (SCA) zullen ook van de partij zijn om hun eigen gemaakte uitrustingen te laten zien. Indien de omstandigheden zich er toe lenen zal ook een gevechts-demonstratie gegeven worden.

Verder kan men weer terecht bij o.a. Compendium voor de aanschaf van de nieuwste spelmaterialen. Voor tweedehands materiaal kan je de hele dag terecht bij onze 'bring and buy' stand. Daar kun je ook je eigen gebruikte spelmaterialen te koop aan laten bieden.

Natuurlijk is ook de bar de gehele dag geopend voor de verkoop van drankjes en hapjes. Voor nadere informatie kan je terecht bij Eddy Berghuis of bij Cornell Boon.

Kom dus ook op 1 april dan maken we er met z'n allen een gezellige dag van.

Indien mogelijk hopen we dat de bijgesloten posters op een nuttige plaats opgehangen kunnen worden. Bij voorbaat onze hartelijke dank daarvoor.

Met vriendelijke groeten,
namens het bestuur van de SPUT:

Herman Duyker en Marcel Kramer.

Foils

- deel 1.

Soms staat NPC voor Not Particularly Co-operative

een bijdrage van Jaap Sperling

In Avonturië wordt elke burger regelmatig blootgesteld aan gevaar. Dat is de gewoonste zaak van Dere en geen avonturier zou het anders willen. Maar wat doe je als gemiddelde held tegen een figuur die je eigenlijk niets kan maken maar wiens bloed je wel zou kunnen drinken?

Niet iedere NPC die de Meester schept is er op uit de held(en) naar Boron te helpen. Somige hebben het doel de helden te verwarren, te narren en te treiteren: de foils.

Foils worden speciaal gecreëerd om de tegenstander van de helden of één held in het bijzonder te zijn. Het zijn kleurrijke, bemoeizuchtige figuren, ongenode en onwelkome obstakels van ondergeschikt belang die geregeld en voortdurend opduiken in het leven van de held(en). Ze vormen een contrast met 'hun' held(en) omdat ze de verpersoonlijking zijn van zijn/hun zwakheden. En hun enige doel lijkt volgens de held(en) gek maken te zijn.

Hoe irritant foils ook mogen zijn, gevaarlijk zijn ze niet - de meeste althans. Ze zorgen voor een komische noot in een clichématig avontuur en geven een draai aan elk scenario waar ze in opduiken; foils geven glans aan een verhaal omdat ze de held(en) tegenwerken op een onbelangrijk niveau.

Dit artikel geeft in twee delen een lijst van in totaal vijftig stereotypen. Ieder type bezit een korte beschrijving die bij lange na niet voldoende is voor een goede NPC. Iedere Meester moet daarom de beschrijving van zijn uitverkoren foil uitbreiden met speciale eigenschappen. Maak ze echter niet te sterk; foils moeten lastig zijn en geen lichamelijke bedreiging voor de helden. De meeste foils kunt u gerust relatief onervaren houden. Ras en geslacht doen niet ter zake en foils kunnen ook in groepen voorkomen. Volgende maand komt deel twee van dit artikel met nog een aantal foils en een afsluitend commentaar over het gebruik van de foils.

En dan nu de categorie 'Geldwolven'.



Geldwolf

De belastinginner.

Wat moet ik nog meer zeggen? Hij is hebbertig, volhardend en altijd aanwezig, bij voorkeur wanneer de helden terugkeren van een winstgevend avontuur. Hij is een gladjanus die niks leuker vindt dan nog een stuiver uit de beurs van de helden te persen. Hij zal de helden door de hele stad lastig vallen, aan hun deur of in hun favoriete café. Hij is zeer intelligent en hij heeft altijd de autoriteiten (en een bodyguard) achter zich. Waar zou een stadsbestuur zijn zonder belastingen? Een speelse variant op dit figuur is de tollenaar.

De schuldeiser.

Als de helden ooit geld hebben geleend of zware schulden ontvluchten zullen de schuldeiser en zijn mannen hen zeker op het spoor zitten. De schuldeiser gaat waar de schuld gaat. Een schuldeiser kan elke vorm aannemen maar heeft de volharding van een premie-jagende Scrooge.

De gokker.

De gladde gokker is altijd uit op alles wat de helden bezitten, maar dan ook alles. Het is de helden nooit duidelijk wát hij nou wil hebben, wél dat hij maar met hun gokt. De gokker heeft een hoge intelligentie en een goed uiterlijk, is charismatisch en overtuigend. Hij is te vinden in cafés, op straat-hoeken, bij spelen en toernooien - kortom overal waar mensen gokken.

De oplichter.

Deze foil heeft geen scrupules, geweten of medelijden. Zijn ogen zien alleen dukaten en om die te bemachtigen verkoopt hij alles wat los en vast zit: schatkaarten, magische amuletten, magische wapens, alerhande elixirs - je kunt het zo gek niet opnoemen of hij heeft het in zijn voorraad. En heeft hij het niet dan zal hij het voor je maken. Tegen een redelijke betaling natuurlijk, een betaling die altijd in de dukaten loopt. Soms verkoopt hij echter iets dat wel degelijk waardevol is maar dan wel zonder dat te weten. En als hij er achter komt zal hij het terug willen om het voor een schandalig hoge prijs te verkopen.

Wegens zijn onzekere bestaanswijze (het is niet denkbeeldig dat hij op een keer gevierendeeld wordt) trekt hij steeds van stad naar stad, onderweg de simpele boerenbevolking voor het lapje houdend met het een of 't ander.

De oplichter is glad en gluiperig (wie niet in deze categorie) en is intelligent en uiterst charismatisch. Een goed voorbeeld is Mr. Henny uit de tv-serie Green Acres, een slange-olie venter uit het oude westen.

De koopman.

Nauwelijks een haar beter dan de oplichter is de koopman, ook al is zijn koopwaar dan ook echt. Hij praat als Brugman en probeert de helden allerlei onnodige artikelen aan te smeren. Met zijn rappe tong kan men hem overal aantreffen waar hij denkt zijn waar te kunnen slijten (zoals die ene keer toen hij citruspersen probeerde te verkopen aan een stel kobolds). Deze foil zal nooit moe worden van het verkopen en het is een leuke concurrent voor de Handelaars onder de helden.

In de categorie ' Café-problemen ':

De drinkebroer.

Luidruchtig, onaangenaam en altijd blut, dat is deze zorgeloze kerel, die altijd bereid is zichzelf lam te drinken zolang de helden maar betalen. Hij is een grote kerel met een enorme eetlust, een onlesbare dorst en een onuitputtelijke voorraad slechte grappen en sterke verhalen die hij allemaal zal vertellen als de helden hem de kans geven. Shakespeares Fallstaff is zo'n drinkebroer (ook wel zwierbol genoemd).

De deurman.

Of hij nu een uitsmijter is in een café of schildwacht bij de poort, de deurman zal de helden nooit zomaar door laten lopen. Zijn baan is mensen buiten houden en dat zijn dus de helden. Ook als hij opdracht heeft de helden door te laten, zal hij dat alleen met héél veel tegenzin doen. Deze foil heeft spierkracht nodig om zijn taak uit te kunnen voeren, dus een hoge lichaamskracht is vereist. Het is echter niet nodig er een 29ste graads strijder van te maken.

De blunderende barkeeper.

Deze vergeetachtige, vriendelijke boterbal bedoelt het altijd goed, wat hem er niet van weerhoudt een stomme idioot te zijn. Hij kan een café of herberg hebben in de stad of op het platteland. Een goed voorbeeld is Boterbloem, de eigenaar van de Steigerende Pony uit J.R.R. Tolkiens meesterwerk In de Ban van de Ring.

De melkmuil bard.

Deze zogenaamde minstrel is altijd op zoek naar helden die hij kan interviewen zodat hij zijn eerste groot, episch heldendicht kan componeren. Gevonden in cafés, herbergen en andere plaatsen waar helden bij elkaar komen en zingt dan afgrijselijk vals, daarbij de luit op een afgrijselijke manier hanterend. Het uiterlijk van de melkmuil bard is ongeveer gelijk aan dat van een ongewassen dwerg die net anderhalf jaar in de mijnen heeft gewerkt.

De nar.

De giegelende, kakelende nar kan en wil niet zwijgen. Hij is altijd bezig te praten, grappen te maken, te liegen, op te scheppen (hij houdt ervan op te scheppen over de kracht van 'zijn' helden) en mensen voor gek te zetten. Hierdoor zal hij de helden meer dan eens in de problemen helpen. De nar heeft een bovengemiddelde intelligentie en is vrij behendig. Hij is echter niet de verstandigste in de buurt. Zijn geliefde verblijfplaats is in het café of op de straathoek.

De veteraan.

Deze oude, uitgedroogde strijder houdt van niets meer dan van z'n stoel aan te schuiven bij de helden en vele ongelooflijke verhalen te vertellen over die goede oude tijd. Gekleed in een roestig har-

nas of een oude wapenrusting praat en praat hij maar, soms wat belangrijke informatie meldend voor de helden -- als die nog luisteren. Een voorbeeld van een veteraan is Higgins uit Magnum.

De categorie ' amoureuze avonturen '.

De jaloerse minnaar.

Amoureuze helden die aanpappen met meerdere mensen per keer lopen de kans lastig te worden gevallen door een bedrogen minnaar of echtgeno(o)t(e). die het heeft ontdekt en om opheldering komt vragen. Deze foil is vaak een belangrijk en invloedrijk persoon, bijvoorbeeld een machtige koopman of een stadsbestuurder. Wie de figuur ook is, de held heeft problemen.

De kattige minnaar.

Dit is een bijzonder jaloerse en moeilijke minnaar die nooit tevreden is met rust en stilte. Hij of zij creëert constant een golf van problemen voor de held waaraan hij wordt toegevoegd. Als de held de relatie wil beëindigen bemerkt hij dat dat niet zo eenvoudig gaat.

De 'perfecte' partner.

Dit is iemand die gelooft de partner voor de held te zijn. Het woord 'nee' is hem/haar ook volledig onbekend zodat deze foil vaak ongewenst is omdat hij op één punt in het bijzonder ongelooflijk onaan-trekkelijk is, bijvoorbeeld omdat zij vërschrikkelijk lelijk is, hij een bochel heeft, uit zijn mond stinkt of een striemende tong bezit.

De verleidster.

Als zij eenmaal haar zinnen heeft gezet op een held (of voor mijn part op de hele groep) zal deze femme fatale niet weg gaan voor de held uit haar hand eet en geestelijk en lichamelijk van haar is. Hoewel ze zeer mooi is, is ze ook zeer sluw, slinks, vindingrijk en volhardend in haar spel der liefde. Ze hoeft niet van lage afkomst te zijn; het kan net zo goed een 'upper-class' Lady' zijn. De mannelijke versie van deze foil is de Don Juan, indentiek in alle aspecten. In tegenstelling tot de andere potentiële partners is deze foil dominant, egocentrisch en zéér zelden trouw.

De Vestaalse maagd.

Deze onbereikbare, onaanraakbare façade van een tempel of koninkrijk, zoals bijvoorbeeld een jonge hogepriesteres of een beeldschone prinses, is verliefd geworden op één van de helden. Ze is verschrikkelijk naïef en onschuldig op het gebied van politiek en liefde en ze beseft niet dat haar affectie voor de held grote problemen kan veroorzaken. Vooral voor de held. Vanwege haar positie is het benaderen van de vestaalse maagd taboe, en gepakt worden in haar gezelschap is een halsmisdrijf.

De maagd in nood.

Dit is een drukke deern die het altijd voor elkaar krijgt om in dergelijk groot gevaar te komen dat ze gered moet worden, gewoonlijk wanneer de helden in de buurt zijn. Of het nu een bijdehande dienstmaagd is of een dame van adel die de slechte gewoonte heeft gekidnapt te worden, ze zal de helden even bezig houden.

Als vuistregel kan worden aangehouden dat deze dame een hoge charismascorë heeft en een niet te hoge intelligentie (anders zou ze niet in de problemen komen). Het is niet nodig dat ze verliefd wordt op één van de helden.

Een andere vorm van deze foil is de ' man overboord ', meestal een roekeloze avonturier die zijn heeft overschat en in grote moeilijkheden terecht is gekomen waar de helden hem uit moeten redden.

In de categorie ' Snobs '.

De dandy.

Deze kwasterige, arrogante jongeman die altijd gekleed gaat volgens de laatste mode, is een soort van mooi-weer-vriend. Hij wil graag met de helden gezien worden als ze succesvol en populair zijn. Als ze dat niet zijn zal hij ze belachelijk maken. Bij beide manieren gedraagt de dandy zich als de meerdere van de helden om dat ze niet zo goed gekleed gaan als hij. Deze knappe, dwaze modegek kan worden gevonden in cafés en andere plaatsen die hem goed doen uitkomen.

De stadsfunctionaris.

Deze foil, gewoonlijk een burgermeester of gegoede burger, geeft de woorden ' ongerijmd ' en ' knoeier ' pas betekenis. De veelal dikke, luie, luidruchtige en zelfingenomen stadsfunctionaris weet eigenlijk nooit wat er om hem heen gebeurt. Altijd image-bewust ziet men de stads functionaris in bijzondere functies en bij evenementen of speciale gebeurtenissen in de stad, terwijl zijn mening over de gaande zaken wisselt per half uur.

De onedele edele.

Deze stijve, zelfvoldane heer of dame kijkt neer op iedereen en vooral op de helden. Luidruchtig, pretentieuus, onaangenaam en arrogant; dat zijn de eigenschappen van de rijke onedele edele die geen benul van gezond verstand heeft. Deze pompeuze lage edele scheldt de helden uit (' Uit de weg, kinkel! ') totdat hij ze op een dag nodig heeft. Wier hulp hem volgens zijn redenering altijd ter beschikking staat. Onedele edelen kunnen worden aangetroffen in chique etablissements, aan het hof, uit jagen of op reis.

En dan de categorie ' diverse (stads)perikelen '.

De hospitus.

Deze muisachtige kleine man of vrouw luistert altijd aan de deur, gluurt door het sleutelgat en verhoogt daarna de huur. De hospitus is ervan overtuigd dat de held wat in zijn schild voert en hij is degene die daar achter zal komen. Deze foil wordt alleen aangetroffen in het café of het appartement waar hij kamers verhuurt (en waar de held nét zijn kamers heeft.

De rat.

De rat lijkt door zijn spichtigheid en dunheid inderdaad meer op een rat dan op een mens. Als hij de helden niet over anderen vertelt dan kun je er vergif op innemen dat hij anderen over de plannen van helden aan het vertellen is. Deze klapkaak is altijd bezig met het rondbazuinen van namen, plaatsen, geruchten en leugens. Meestal bevindt hij zich in een donkere steeg en bruine cafés terwijl hij elk gesprek tracht af te luisteren.

De dommekracht.

De dorpsbullebak is steeds bezig te tonen dat hij de sterkste van het dorp of van de stad is door alle kleine jongens in elkaar te slaan die hij maar tegen komt. Zijn kracht is net zo groot als zijn lafheid; hij heeft een grote mond maar maakt zijn woorden zelden waar.

De uitvinder.

Deze slimme, kleine, oude witharige man is een mechanisch genie (nou ja, soms dan). Hij ziet de helden als de ideale figuren om zijn nieuwste uitvinding op uit te proberen, ook al werken zijn uitvindingen niet helemaal (lees: helemaal niet) zoals bedoeld. Maar af en toe komt hij met een juweeltje op de proppen (zoals de Klakkebuis, een apparaat waarmee men snoepgoed op trollen af kan schieten). De zeer intelligente uitvinder kan in zijn werkplaats gevonden worden, of buiten wanneer hij zijn uitvindingen aan het uitproberen is.

De moederlijke huisvrouw.

Deze kakelende hen hekelt de helden omdat ze niet van haar sociale klasse zijn, of ze zal hen proberen te koppelen wanneer de helden bijvoorbeeld gewijden zijn. Ze wordt aangetroffen op de markt of hangend uit haar raam (roddelend). De grote en lijvige vrouw neemt geen grote mond, niet van een held noch van een stadswacht; en ze is van mening dat niemand te hoog is voor een pak slaag behalve de adel.

Het familielid.

Van je familie moet je het maar hebben! Als deze foil geen geld nodig heeft, weet hij wel een geschikte huwelijkspartner voor de held. Het favoriete spreekwoord van deze ramp is dat het bloed kruipt waar het niet gaan kan.

De jeugdige verwant.

Dit zeer jonge zusje of broertje van de held (12 jaar of jonger) wil net als zijn grote broer of zus zijn. De held kan ook de voogd zijn van dit verwantje en in dat geval zal deze weigeren te gehoorzamen aan de held. In beide gevallen is het een kleine lastpost.

Het ongewilde huisdier.

Dit kleine beest neemt de held, meestal nadat hij hem in zijn onschuld gevoerd heeft, aan als baas. Hij volgt hem overal, vaak nogal lawaaiig zelfs tot in de strijd of een grottenstelsel in. Het is

meestal een hond, een kat of een ander gedomesticeerd dier; het kan echter ook een dier zijn met een bijzonder afweermechanisme (stinkdier).

Het liefhebbende monster.

Als de helden ooit een klein, semi-intelligent wezen van de dood hebben gered (of gespaard, bijvoorbeeld een kobold), dan zal dit monster later zeker ergens tevoorschijn komen en zich bij de helden aansluiten om hen later een dienst te kunnen bewijzen. In tegenstelling tot het ongewilde huisdier is het liefhebbende monster zeldzaam, relatief intelligent en zou het machtiger kunnen zijn.

De religieuze dweper.

Deze priester of volgeling van één of andere obscure religie is altijd bezig om het kwade in het leven van de helden aan te tonen door uuuuuuuuuuuren achtereen tegen hen te preken. Zelfs als de levenswijze van de helden heilig zou zijn. Ook gewijden ontkomen niet aan de preken van de dweper. Waar hij ook gevonden wordt, op de straathoek, in het café of in de tempel; de dweper staat altijd op zijn preekstoel.

De gestoorde profeet.

Deze gekke oude vent is het doelwit van vele honende moppen in de stad en op het land. Hij loopt doelloos en zonder richting rond, vaak opduikend vanuit de meest onverwachte hoeken. Vies en in voden gekleed loopt de gestoorde profeet in zichzelf te praten en deze proclamaties slaan over het algemeen nergens op. Soms echter zegt hij dingen die wel uitkomen. Wellicht is hij behalve psychotisch ook nog psychisch begaafd.

De ongelukkige kluizenaar.

Deze kluizenaar is een stille, mystieke man die men niet in bevolkte gebieden aantreft, maar in een afgelegen gebied waar hij de realiteit beter kan overpeinzen. Helaas schijnt hij altijd plaatsen uit te kiezen waar de helden uiteindelijk langskomen. Elke keer als hij gestoord wordt, zoekt hij een andere plaats op waar de helden, oh noodlot (of Meesterschap, gna, gna), weer langs komen. De langbaardige en eccentriche kluizenaar heeft weinig geduld met onwelkome (lees: alle) bezoekers.

De kapitein van de wacht.

Onverklaarbaar maar de kapitein van de wacht mag de helden niet en hij zal de helden op de huid zitten wanneer ze in de stad zijn. Hij is ervan overtuigd dat de helden iets slechts in de zin hebben en zelfs wanneer dat niet zo is verzint hij wel een smoes om hen op de huid te zitten. Hoewel hinderlijk is de kapitein maar een kleiner soort bedreiging omdat zijn ego groter is dan zijn vechterskwaliteiten. Omdat hij een bevelerig type is moet zijn charisma boven gemiddeld zijn. Hij kan worden aangetroffen in de stad, op patrouille of binnevallend bij de helden om te laten weten dat hij ze in de gaten heeft.

De overactieve soldaat.

Deze soldaat, meestal een laaggradige strijder bij de stadswacht of het leger, is een loyale patriot van het keizerrijk, het koninkrijk, leengoed of land waarin de helden zich bevinden. De dienstklopper weet meer van wetten en regels dan van vechten, hij verdenkt de helden ervan kwade dingen en misdaden te beramen. Hij ziet samenzweringen waar ze niet zijn.

De avonturier in spé.

Deze kleine jongen (of meid) neemt een held als voorbeeld aan. Hij (of zij) zal de held door heel de stad blijven volgen, alles imiterend wat de held doet. Avonturiers in spé vind je alleen maar in steden en dorpen en dan nog tot hun moeders hen naar bed sturen.

De trouwe hond.

Als een avonturier in spé een puber wordt en nog steeds in de buurt van de helden rondhangt, dan wordt hij een trouwe hond die alles voor de held van zijn of haar keuze wil doen. Omdat hij onhandig en dom is, komt het enthousiasme van de trouwe hond in de weg van de helden als hij heen en weer rent om de helden te helpen. De reden dat deze foils trouwe honden genoemd worden, is dat ze de helden altijd voor de voeten lopen.

De vlam.

Net als de trouwe hond is deze foil een puber wiens eerste grote liefde één van de helden is. Hij of zij doet alles voor de held behalve hem alleen laten.

De leerling-tovenaar.

Dit onhandige maar knappe jongetje of meisje is als leerling uitbesteed aan een lage graads magier zonder enige lust voor avontuur, die liever in de stad blijft. De leerling droomt echter van grote avonturen en houdt ervan rond de helden te hangen en hen zijn laatste trucje te laten zien. In tegenstelling tot de avonturier in spé heeft de tovenaarsleerling een (zwak) nut. De schildknaap van een ridder kan op een zelfde wijze gebruikt worden.

De straatjongen.

De straatjongen houdt nergens meer van dan van de helden te volgen en hen te bespotten. Hij is verbazingwekkend snel, zowel in snelheid als in behendigheid. Deze foil is echt vervelend, daarbij is zijn straten-kennis vele malen beter dan dat van de helden. Er is een kleine kans (25 %) dat de straatjongen een laag gradige dief is.

Volgende maand het slot van dit artikel met daarin een aantal groepsfoils en een paar speciale foils. Tevens zal ik nog een paar tips over het gebruik van foils geven.

Tot volgende maand!

DE

PEN

DE

DES

MEESTERS



Lieve vrienden van het ODM, zoals jullie zullen begrepen hebben, heb ik vorige maand een grapje ten koste van mijnheer Cetera gemaakt. Ik kan jullie vertellen dat wij het allemaal heel goed maken en dat alles wat ik geschreven had helemaal niet waar was.

Zo en dan nu het nieuws van deze maand:

Uit het verre Shamaham kwam het eigenaardige bericht van een groepje avonturiers dat volledig uitgeroeid zou zijn. Geruchten doen de ronde dat de berucht-roemde strijdster Sheela een der slachtoffers zou zijn. Wel is met zekerheid te zeggen dat er zich twee totaal krankzinnige mensen in Shamaham bevinden die het laatst gezien waren met het groepje helden.

Ook werd er verteld dat het groepje bestaande uit: Sheela de strijdster, Rembo de Dwerf, Einar de Thorwaller, een handelaar, een Magier, en een zwerver, zich nogal hadden misdragen. Met veel kabaal en op een rondreizend circus gelijkend troep idioten kwamen zij in Shamaham de rust verstoren, elkaar daarbij rollend over de straten voor het hoofd te slaan. Volgende maand hoort u zeker meer van deze zaak.

HOTEL HUIZE "GARETH"

wees welkom in Havenas beste hotel. Uitstekende keuken, heerlijke spijzen en een grote gezelschapsruimte. Ook prive salons.

"VAN KAMER TOT BEDIENING OP UW WENKEN - DAT KAN ALLEEN "HUIZE GARETH SCENKEN."

Een der prijzenswaardige huizen uit de hogere categorie in het ganse Keizerrijk.

Nu volgt het laatste verslag van het plaidooi van een edelman.....

TOT DE VOLGENDE MAAND...

Dat die indringers zouden komen wist hij zeker, want er stond al weer een volgend plan op stapel.

Zoals te verwachten is onder misdadigers, gunden ze ook elkaar het licht in de ogen niet, en Isida Engstrand had er dan ook helemaal geen zin in om op de natuurlijke dood van haar vader Trull Engstrand te wachten alvorens zelf het familiekapitaal in handen te krijgen, zeker niet omdat ze vreesde dat de halfelfen Raoul en Reo, die immers met Trull bevriend waren, van haar vader ook wel een aandeel in de buit zouden ontvangen. Bovendien had ze haar eigen plan klaarliggen om met de rest van de familie Engstrand af te rekenen, en ook kon het nooit kwaad om op gemakkelijke manier van haar "vrienden" Kach'el en Marin af te komen zodat die hun bloedgeld niet zouden kunnen incasseren.

Daarom haalde ze Marin er toe over, die nacht Trull uit de weg te ruimen (ongetwijfeld stelde ze hem een flinke beloning in het vooruitzicht); enkele inbrekers waren betaald om voor afleiding te zorgen (vandaar de emmers: er moest op geloofwaardige manier voldoende lawaai gemaakt worden!).

Alles verliep volgens plan: de inbrekers kwamen, vielen over de emmers en trokken ieders aandacht - behalve natuurlijk die van Marin, die hierop had gewacht en zich dan ook vrijwel meteen op de gang bevond, naar de kamer van Trull Engstrand rende en deze om het leven bracht (waarschijnlijk ging hij er van uit dat de inbrekers later hiervan verdacht zouden worden). Terwijl de anderen hun kamers uitkwamen was hij al weer terug om de in "sluipers" te verjagen, wat logischerwijze geen probleem was. Net als de familie Engstrand heb ik zelf op dat moment weinig anders gezien dan Marin in "gevecht" met de indringers; de herbergier kwam ook nog te hulp. Ik voelde me overigens opmerkelijk slaperig - waarschijnlijk heeft Marin een of ander kruid in mijn voedsel gedaan, om te voorkomen dat ik hem al te snel te hulp zou komen en het werkelijke doel van zijn snelle optreden zou ontdekken. Voor alle zekerheid was Kach'el in mijn buurt gebleven.

Toen gebeurde er iets onverwachts: tot grote schrik van Marin bleek hij toch opgemerkt te zijn bij de moord op Trull Engstrand. Raoul en Reo, die een kamer tegenover die van Trull hadden, bleken alles gezien te hebben. Dat is vermoedelijk geen toeval geweest: Isida Engstrand had hen ervoor gewaarschuwd dat het leven van hun vriend Trull wel eens in gevaar zou kunnen zijn, en toen de herrie begon keken ze het eerst naar zijn kamer. Geheel volgens Isida's plan werden wij meteen alle drie beschuldigd van de door Marin gepleegde moord en overgebracht naar de gevangenis. Ongetwijfeld werden we vanaf dat moment door iedereen aangezien voor de daders van alle moorden.

Ons verblijf in de gevangenis duurde echter niet lang, want de volgende dag kreeg kapitein Obrist van de stadswacht van Albenhus, die ons gevangen hield, een brief van kapitein Ulfaran. De kapitein verzocht om onze onmiddellijke vrijlating, omdat er na onze arrestatie een nieuwe overval was gepleegd (waaruit dus bleek dat anderen schuldig waren; dat Marin en Kach'el toch het "een en ander" op hun geweten hadden kon kapitein Ulfaran toen natuurlijk niet bekend zijn, en ikzelf verdacht mijn "vrienden" op dat moment ook nergens van).

Kapitein Obrist (die u eventueel als getuige kunt oproepen) liet ons vrij, en wij begaven ons zo snel mogelijk naar de "Ster van Havena", waar kapitein Ulfaran ons vertelde dat de nog resterende leden van de familie Engstrand (dat waren dus Nana

Engstrand, Rank Engstrand en hun boosaardige nicht Isida Engstrand, die blijkbaar niet op de snelle reactie van kapitein Ulfaran gerekend had), en de beide halfelfen, ontvoerd waren door twee ogers en twee gewapende mannen. Er was een duidelijk spoor zichtbaar, en wij zetten meteen de achtervolging in. We kwamen al snel op een bospad terecht, dat we geruime tijd volgden. Regelmatig moesten we door gevaarlijke spinnen bevolkte open plaatsen oversteken, terwijl het bos ook bewoond werd door allerlei ongedierte; nog word ik woedend als ik er aan denk hoe vaak ik die twee schurken het leven gered heb!

Nadat we geruime tijd gelopen hadden bereikten we een punt waarop het pad zich splitste, en de voetsporen ook. Vier menselijke sporen gingen naar één kant, en de sporen van de ogers en één menselijk spoor in de andere richting (kapitein Ulfaran had ons verteld dat de ogers Raoul en Reo op hun schouders weggedragen hadden). Kach'el en Marin, die hier wellicht begonnen te vermoeden wat er gebeurd was, stelden voor dat wij ons ook zouden opsplitsen, en zo volgde ik de vier menselijke sporen en zij de voetafdrukken van de ogers. Nadat ik het pad enige tijd gevolgd had vond ik sporen van een gevecht, en enigszins verscholen in het bos naast het pad trof ik een dode aan en iemand die dood leek, maar in werkelijkheid zwaar gewond was. Tot mijn opluchting herkende ik geen leden van de familie Engstrand. Ik boog mij over de gewonde heen en probeerde van hem te weten te komen, wat er gebeurd was. Angst en paniek waren in zijn ogen te zien. Hij vertelde me dat ze Nana en Rank Engstrand hadden moeten doden, maar gefaald hadden in hun opdracht. De gedachte aan zijn mislukking maakte hem radeloos, en hij leek bang te zijn voor een verschrikkelijke macht. Vrijwel meteen daarna stierf hij. Ik begreep dat Nana en Rank er in geslaagd waren hun aanvallers te overmeesteren - een bijzondere prestatie als men bedenkt dat ze gevangen genomen waren - en ik kon er nu van uit gaan dat ze in ieder geval voorlopig in veiligheid waren (hun voetsporen liepen verder). Daarom haastte ik me terug naar de splitsing en vervolgde het pad in tegenovergestelde richting.

Al snel kwam ik Marin en Kach'el tegen, die mij vertelden dat ze helaas te laat gekomen waren. Hoewel hun verhaal zeer onwaarschijnlijk klinkt wil ik het hier toch kort weergeven. Ze beweerden de ogers tot aan hun grot gevolgd te hebben, waar ze niet verder konden omdat een massieve rotswand de toegang afsloot. Dat leek me al wat vreemd, want ogers hebben meestal niet veel gevaar te duchten. Marin en Kach'el vertelden vervolgens iets onsamenhangends over een dwerg die een raadsel opgaf, en beweerden toen zelfs dat ze de grot opengemaakt hadden met behulp van de grote etterende paddeschimmels die op veel plaatsen in de omgeving groeiden. Om het nog bonter te maken schepte Kach'el erover op dat hij in de grot een reusachtige spin gedood zou hebben, maar het viel me op dat Marin hem enigszins probeerde af te remmen toen hij ook nog zijn overwinning op een monster uit een onderaards meer begon te beschrijven. In de grot hadden ze ongeveer tien ogers aangetroffen, maar nadat ze die verjaagd hadden (!) vonden ze helaas de lijken van Isilda, Raoul en Reo. Tenslotte waren ze door een kamer met mysterieuze, lichtgevende muren uit de grot gekomen door de rotswanden van elkaar te duwen.

Het ligt voor de hand dat ik dit belachelijke verhaal niet geloofde, maar het klonk zó absurd, dat ik er van uitging dat Kach'el en Marin een misplaatste grap maakten en in werkelijkheid

van een afstand de ogers hadden gedgeeslogen, terwijl die in een gewone grot van hun afschuwelijke maaltijd genoten. Alleen al de verstreken tijd was veel te kort voor hun avonturenverhaal, nog afgezien van de bizarre gebeurtenissen.

Pas veel later ben ik hier anders over gaan denken. Hoe konden eenvoudige en laag bij de grondse schurken als Kach'el en Marin, die de kunst van het lezen en schrijven nauwelijks machtig waren, de opvoeding en ontwikkeling van een edelman misten en nooit in aanraking gekomen waren met iets anders dan het banale en alledaagse, in zo korte tijd een serie gebeurtenissen bedenken die hun simpele gedachtenwereld zo ver ontsteeg? Er moest een kern van waarheid in hun vreemde verhaal zitten.

Waarschijnlijk is er dan ook iets heel anders gebeurd. Meteen al veronderstelden Marin en Kach'el dat de ontvoering het werk was van Isida Engstrand, die ze zo langzamerhand maar al te goed kenden. Isida werd hierbij geholpen door de ogers die in ruil hiervoor de beide helften kregen, en door twee gewapende lieden die (waarschijnlijk tegen een geldelijke beloning) Nana en Rank Engstrand uit de weg moesten ruimen. Natuurlijk had ze ook de ogers kunnen vermijden en meer helpers kunnen inhuren, maar misschien was dat haar te duur (haar gierigheid was al gebleken uit haar pogingen zich van Kach'el en Marin te ontdoen en hen zo hun "rechtmatige" beloning te onthouden, die toch gering geweest zou zijn in vergelijking met de erfenis van Elenreich Engstrand). Bovendien schijnen de gevaarlijke spinnen die ter plekke veel voorkomen, de ogers uit de weg te gaan (tenminste, dat hadden Kach'el en Marin van "hun" dwerg gehoord), en konden de ogers mooi "in natura" beloond worden. Een groep van uitsluitend ogers was haar waarschijnlijk te riskant, omdat het dan met het hele gezelschap wel eens slecht af had kunnen lopen. Dat de ontvoerders zich opsplitsten was te begrijpen: Isida wilde mogelijk haar familieleden het lot van een slachtpartij door de ogers besparen, en ze daarom op een afzonderlijke plaats door haar menselijke handlangers laten doden (als de ogers daar bij geweest waren hadden die de verse lijken immers niet graag laten liggen!).

Na de splitsing heeft Isida waarschijnlijk al snel het "gezelschap" van de ogers verlaten. Marin en Kach'el hebben daarna haar spoor gevolgd - zin in een confrontatie met de ogers hadden onze "helden" natuurlijk niet, en het enkele menselijke voetspoor kon alleen van Isida Engstrand zijn, omdat de anderen gevangen genomen waren en dus niet zonder begeleiding de groep konden verlaten. En met Isida hadden Marin en Kach'el nog een rekening te vereffenen! Of zij hun opdrachtgeefster daadwerkelijk achterhaald hebben en wat er zich toen heeft afgespeeld is mij uiteraard onbekend, maar ik heb wel enige vermoedens over de toedracht en zal hier dodelijk nog op terugkomen.

Ons resterende intussen weinig anders dan verder te trekken naar Havena. Daar wachtte een onaangename verrassing: Nana Engstrand had een hoge beloning uitgeloofd voor onze arrestatie, omdat ze ons verdacht van de moorden. Dat was zeer begrijpelijk (en wat mijn "kameraden" aangaat ook volkomen juist), want wij waren in Albenhus gearresteerd voor de moord op Trull Engstrand en werden toen door de familie ook van de overige moorden verdacht. Sindsdien had ze ons niet meer gezien en was zelf bijna het slachtoffer geworden van poging tot een moord, die ze logischerwijze toeschreef aan andere handlangers van een opdrachtgever die ons ook ingehuurd zou hebben.

Nadat wij de mededeling op de stadsmuur van Havena gelezen hadden voelde ik plotseling een steek in de rug, waarna ik in een diepe duisternis wegzakte om later in de stadsgevangenis te ontwaken. Daar vernam ik later dat ik slapend en gebonden de stad was binnengebracht en met geen mogelijkheid wakker te krijgen was. Men beschreef mij degene die mij aangebracht had, en het werd mij al snel duidelijk dat dit niemand anders dan Marin geweest kon zijn. Waarschijnlijk heeft hij mij met een giftige dolk neergestoken en aan de stadswacht overgedragen om de beloning te incasseren (misschien heeft Marin hierbij hetzelfde gif gebruikt als hij in Albenhus in mijn maaltijd verwerkte - gezien zijn "relaties" laat het zich raden, hoe hij er aan gekomen is).

Ter afsluiting van mijn betoog wil ik graag ingaan op de vraag hoe dit alles heeft kunnen gebeuren. De familie Engstrand leefde al jaren in vrede, en hoewel het fortuin van Elenreich zeker begerenswaardig was, had de rest van de familie toch ook niet te klagen en was er geen enkele aanleiding voor de vreselijke gebeurtenissen van de laatste tijd. Ik denk dat alles te wijten is aan het feit dat Isida Engstrand, en waarschijnlijk ook haar vader Trull Engstrand, onder invloed van een duistere, magische kracht gekomen zijn. Eerder dan als daders zijn zij dus als slachtoffers aan te merken.

Hoewel de boosaardige magiër die dit alles beraamd heeft zich zorgvuldig op de achtergrond heeft gehouden, blijkt zijn of haar invloed toch uit allerlei gebeurtenissen die pas achteraf opvallen. Zo is er de medewerking van de goblins en de ogers. Goblins schijnen nog omkoopbaar te zijn, maar met ogers valt normaal gesproken niet te onderhandelen, zo heb ik in de bibliotheek van mijn vader gelezen. Vermoedelijk zijn de ogers onder magische invloed geweest, en om die reden was hun aantal ook beperkt: al te veel ogers zouden lastig te controleren zijn geweest en een mogelijk gevaar betekend hebben voor Isida, met wie de magiër nog grootse plannen had.

Dan is er de radeloosheid van de stervende huurmoordenaar die ik in het bos aantrof. Was hij bang voor de straf voor zijn falen, en vreesde hij voor het lot van zijn ziel na de dood? Het is in ieder geval aan te nemen dat de mislukking van het plan toen al op magische wijze bekend was bij de tovenaars.

Het meest opmerkelijk is echter wel het fantastische verhaal van Kach'el en Marin. Ik denk dat Isida Engstrand zich na haar "afscheid" van de ogers bij haar magische meester wilde voegen en zich naar zijn of haar verblijfplaats begaf. Kach'el en Marin bereikten die ook: met paddestoelen te openen deuren, lichtgevende muren, uiteenwijkende rotswanden: hoe hadden deze simpele zielen dit ooit kunnen bedenken als ze iets dergelijks niet gezien hadden, in werkelijkheid of door een magische illusie? Het was geen wonder dat ze het niet konden laten dit alles aan mij te vertellen, hoewel ze er geen belang bij hadden en het ongelooftwaardig klonk. Ik denk niet dat ze Isida te pakken hebben gekregen: dat zou haar duistere beschermers nooit toegelaten hebben.

Het zal u nu duidelijk zijn welk groot onheil is afgewend: als de moord op Nana en Rank Engstrand gelukt was, was Isida Engstrand als rechtmatige erfgename overgebleven en was ze naar Havena gekomen om de erfenis op te eisen. Welk een ramp was het voor uw stad geweest als een marionet van een boosaardige magiër hier een invloedrijke positie en een reusachtig kapitaal had

verworven! Het is slechts aan de heldenmoed van Nana en Rank Engstrand en de oplettendheid van kapitein Ulfaran te danken dat deze verschrikking Havena bespaard is gebleven. Uiterste waakzaamheid blijft inmiddels geboden, want Isida Engstrand leeft waarschijnlijk nog en Kach'el en Marin lopen vrij rond - niet alleen zijn ze de moordenaars van een groot deel van de familie Engstrand, maar ook de dieven van de duizend dukaten die ze door hun laffe aanslag op mij verworven hebben.

Ik, Jonkheer Elkenbrecht Rodbrand van Donnerbach, was slechts het nietsvermoedend en onschuldig slachtoffer van hun intriges, en nu kan ik niets anders doen dan mijn lot in uw handen leggen in de vaste overtuiging, dat het recht zal zegevieren.