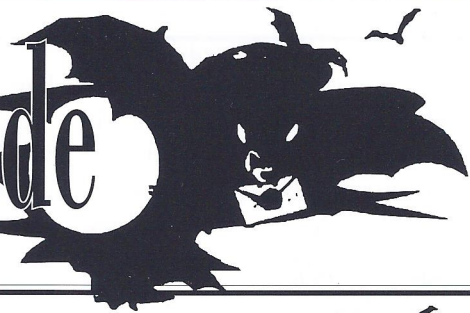


Avonturijnse Boede



Uitgave voor het Vorstendom Albernia en omstreken. Indien gewenst ook in Nostria en het hele Keizerrijk te verkrijgen. De teksten die worden gepubliceerd zijn juist bevonden door de

Twaalfgoden, alle magiërs gilden en het Keizerlijk hof te Gareth. Mochten er toch onwaarheden worden gepubliceerd, dan dragen wij hierdoor geen verantwoordelijkheid.

3

Havena

Een blik door de ogen van een rondreizend koopman

Het was al de vijfde havenstad op rij die we aandeden. Iedereen in onze reisgroep was slim genoeg om de wilde geruchten over deze stad niet al te letterlijk te geloven — de straten zouden met goud geplaveid zijn — maar toch waren onze verwachtingen hoog gespannen.

En inderdaad, toen de *Zeeduivel* de eerste brug voorbij voer, kregen we een spectaculair zicht op de haven en de oude stad, die in Havena de pittoreske naam *Orkel* meekreeg (oorspronkelijk *Orkdorp*, aldus onze gids, maar over haar later meer).

We meerden aan en gingen in groep naar ons hotel, het beroemde *De Grote Rivier*, gelegen aan het Halplein. Het gebouw ligt tegenover de Praiostempel. Velen onder ons namen dan ook de gelegenheid te baat om hun regulier tempelbezoek te volbrengen.

Na een bad en een copieuze maaltijd werden de plannen voor de volgende drie dagen besproken. We besloten nog deze namiddag en rondleiding te volgen zodat we de overige dagen op eigen houtje konden rondstruinen.

De gids, ons aanbevolen door de sommelier van dienst, bleek een al wat oudere dame. Zij luisterde naar de naam Leonia Ni Tigris. Ze werkte in een van de vele gildenhuzen en kende het reilen en zeilen van de stad.

Voor zover ik weet, wordt de stad geregeerd door vorst Bennain zelf, hierin bijgestaan door een stadsparelement, dat op zijn beurt bestaat uit een *raad van ouden* en een *raad van kapiteins*. In de eerste zetelen vooral gezanten van de verschillende gilden; de tweede vertegenwoordigt de havenbelangen. Maar genoeg hierover, we waren niet in Havena om politiek te bespreken.

We begonnen met een bezoek aan de altijd drukke Marktplaats, een straat verwijderd van de Halplein. Met de hand op onze beurs wurmden we ons langs kraamjes vol etenswaren, goederen en allerhande rommel. Wilburion kocht zelfs een *echte Al'Anfaanse vaas*, maar Leonia moest hem achteraf teleurstellen met de mededeling dat het namaak van eigen bodem was...

We zette onze tocht verder naar het paleis van de vorst. Dit indrukwek-

kend gebouw, in de klassieke stijl van het middenrijk, wordt natuurlijk zwaar bewaakt door de paleiswacht (in de hele wijk van de Hoge Gronden wordt trouwens druk gepatrouilleerd) en is omgeven met een muur, zodat we maar een glimp van de tuin konden zien. Onze gids wist echter te vertellen dat de tuin vol met prachtige bloemen en voliëres staat. We volgden de Vorstendreef in westelijke richting en kwamen bij het Imman-stadion. De eerstvolgende wedstrijd zou over twee dagen plaatsvinden, de laatste dag van ons verblijf dus. We trokken dan maar langs de plaatselijke Imman stamkroeg met de toepasselijke naam *Es & Kurk* om alvast de sfeer op te snuiven. Met wat geluk vindt men hier de topspelers en hun fans achter een flinke pint gerstenat, een drank die van vrij goede kwaliteit is (ik spreek uit eigen ervaring).

Terug op straat sloegen we de weg naar het park in. Heel dit park baadt in een sfeer van duisternis en mysterie. Enkele jaren geleden zouden hier onverklaarbare moorden zijn gepleegd, met het gevolg dat de stadswacht het park voor alles en



iedereen afsloot. Het ziet er dan ook uit als een ontoegankelijk bos vol kreupelhout en doornstruiken. Toch gaan er geruchten dat er nog mensen zijn gesignaleerd in het park. Of die geruchten op werkelijkheid berusten dan wel op een teveel aan gerstenat wist de gids ons niet te vertellen. Op naar de havenwijk. Deze bestaat uit vier kwartieren: het eerder al vernoemde *Orkel*, het *Visserskwartier*, het *Nalleshof* (vermoedelijk naar een

of andere kapitein vernoemd) en de *Zuidhaven*. In het *Nalleshof*, dat we eerst betreden, is behalve een hoge concentratie aan onpure kroegen weinig te zien. Aangezien we net een kroeg verlaten hadden, liepen we snel door naar *Orkel*. Genietend van de pittoreske straatjes en steegjes kwamen we terug bij de Grote Rivier. We staken de brug over naar het *Krakeneiland*, een met smalle kanaaltjes dooraderde wijk. Een twee-

de brug bracht ons naar de *Vismarkt*, samen met de *Efferdtempel* het hart van het *Visserskwartier*.

We zaten nu aan de rand van het moeras, waar vroeger de oude stad was. Het was tot hier dat de beroemde overstroming destijds *Havena* teisterde.

Onze tocht ging verder in de richting van de *Zuidhaven*. De weg leidde over de dam, zodat we een adembenemend uitzicht hadden over de r-

uïnes van de verdrongen stad, met als blikvanger de beruchte toren van Nahema. De gids maande ons echter aan niet lang te talmen. De ruïnes zouden immers de woonplaats zijn van de nekkers, een ras van onderwatermensen, waarover de wildste griezelverhalen de ronde doen.

Het begon al te schemeren toen we met een voor de gelegenheid gehuurde boot de Grote Rivier opvoeren. Zo hadden we een majestueus zicht op de *Prinses Emer-brug*, een meesterwerk van de hand van Leonardo de Mechanicus. We legden aan aan de *Lage Gronden*, want onze gids hoopte op een bezoek aan het atelier van dit genie. Na een korte wandeling kwamen we aan bij zijn woning. De tuin, of wat daar voor moest doorgaan, stond vol tuig en machinerie met voor mij onbekende doeleinden. Leonardo zelf was echter niet thuis. Onze rondleiding liep op z'n einde en we dankten onze gids van harte. We kregen nog een laatste tip om een sfeervolle avond door te brengen en trokken naar de *Thetis*. Dit plezier-

schip, aangemeerd aan de andere oever (in de Veldmark), is beroemd om zijn goede keuken en geslaagde animatie. Het was dan ook vrij laat toen we naar ons hotel terugkeerden...

De tweede dag van ons verblijf besteedden we vooral aan zaken, maar in de namiddag vonden we nog een gaatje om de plaatselijke tempels eens te bezoeken. Vrijwel alle Twaalf hebben ze hier een gebedshuis, waarvan die van Praios en Rondra wel het grootst zijn. Beiden liggen aan het enorme Halplein, waar zich ook de kleinere Traviatempel bevindt.

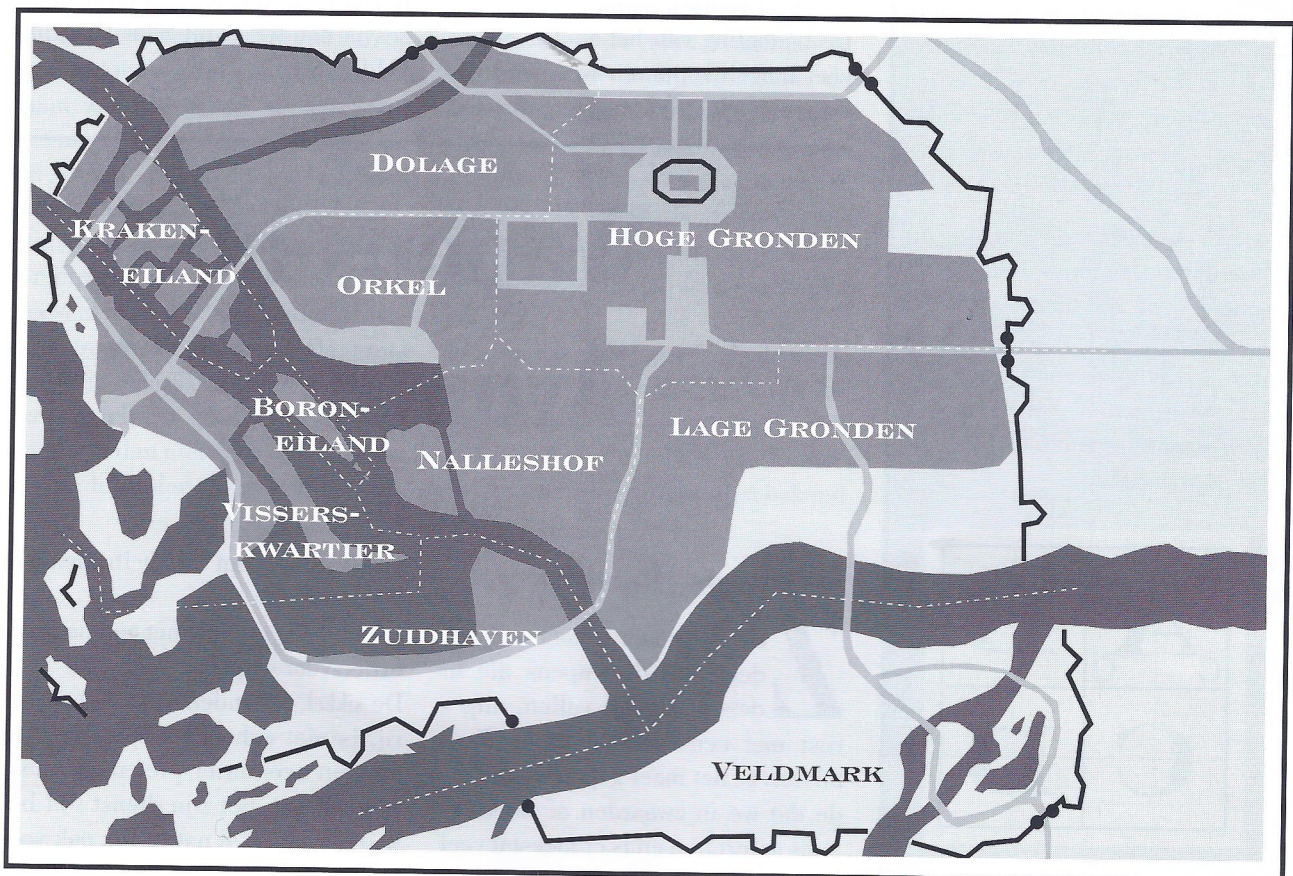
Efferd heeft twee tempels, één aan het Efferdplein (in het Visserkwartier) en één in de Hoge Gronden (zodat rijke stinkerds als u en ik niet dat hele eind moeten wandelen). De tempel in de haven is trouwens één van de oudste gebouwen van heel Avonturië. Het legendarische gebouw ligt op de plaats waar toender-

tijd de vloed stopte. Toeval of niet? Niemand weet het.

Toen we van de Efferdtempel de weg naar het moeras inslaan, kwamen we bij de Tsatempel, die hier in alle rust en bloemenpracht tussen de ruïnes staat. De Rahjatempel vonden we in de Polderwijk, één van de noordelijke wijken van Havena. Deze wijk wordt vooral bevolkt door middenstand en patriciërs, een vast publiek voor deze tempel.

Het Boroneiland is uiteraard de plaats waar de Borontempel staat. Het zuidelijk deel van dit eiland wordt helemaal ingenomen door de boronakker, de laatste rustplaats voor heel wat Havenianen.

Onze volgende tempel was die van Ingerimm. Dit gebouw staat in het centrum van het Nalleshof. Het is een vrij bescheiden tempel waaraan nog steeds gewerkt wordt. Meer oostelijk, in de Lage Gronden en vlakbij de Garethse Baan, vind je de Hesindetempel. Zoals vele andere Hesindetempels fungeert ook die in Havena als bibliotheek. Vlakbij het zie-



Gebouwen in Havena

We geven nu een kort lijstje met belangrijke gebouwen in de stad.

De plaatsbepaling bestaat uit het vaknummer, gevolgd door een combinatie van een hoofd en een kleine letter (zie ook tekening). Met deze informatie kan men het gebouw terug vinden op de grote kaart. Enkele voorbeelden: F9Bb is het gebouwtje in het stadspark, en C12Ad is de noordertoren van de omwalling rond het koninklijk paleis.

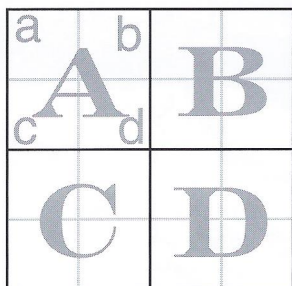
Gebouw plaats

Tempels

Praios	E12Bd
Rondra	F12Cb
Efferd	G2Dc
Rahja	B5Ad
Travia	E12Ac
Boron	G5Bc
Hesinde	G16Bb
Tsa	I2
Peraine	J12Ad
Phex	?????

Paleis	C12
Stadhuis	D12Da

Je kan onderstaande tekening op film laten kopiëren (let op de schaal!), of zelf hertekenen op kalkpapier. Zo kan je je gebouwen terugvinden zonder je kaarten vol te zetten met markeringen, waar iedereen toch "toevalig" naartoe wil.



kenhuis, eveneens in de Lage Gron-den, ligt de Perainetempel. De tempel zelf bevindt zich in een erbarmelijke toestand, aangezien het tempelhoofd alle middelen investeert in het ziekenhuis.

Als laatste bezochten we de Phex-tempel, die ik als echte handelaar zonder problemen wist te vinden...

We besloten ons bezoek aan Havena met een Imman-wedstrijd. Ik moet zeggen dat ik op dit vlak een leek ben en deed de vermetele stap om uitleg te vragen aan een woest brullende mens naast mij, die mij net niet verscheurde en het spel in het kort uitlegde.

Het spel wordt gespeeld op een grasplein van ongeveer 140 bij 80 passen. Elke ploeg bestaat uit vijftien spelers plus evenveel reservespelers. Elke speler is uitgerust met een slaghout uit essehout. Vroeger was er geen reglementering omtrent de kledij, met als gevolg dat iedereen met metalen voetversterkingen, benagelde slaghouten en meer van dat fraais op het veld rondliep. Die tijd is echter voorbij.

De bedoeling van het spel is om zo veel mogelijk punten te scoren tijdens een speeltijd van twee uur. Dit

gebeurt door de kurken bal in het doel van de tegenpartij te slaan. Dit doel is H-vormig. Slaat men de bal in het doel onder de dwarslat, dan scoort men één punt. Slaat men de kurk echter boven de dwarslat tussen de palen, dan scoort men drie punten.

De kurk mag op alle mogelijke manieren geslagen worden (met het slaghout): over de grond of door de lucht. Men mag de bal tot stilstand brengen met het gehele bovenlichaam en de handen, werpen of de bal op deze manier van richting doen veranderen is echter niet toegestaan. Het is ook verboden om de tegenstander zelf met het slaghout aan te vallen. Ook dit was vroeger anders; toen liepen de spelers zelfs gewapend het veld op.

De wedstrijd verliep gelijkopgaand, maar naar het einde toe wisten de *Havena Stieren* toch een kloof te slaan tegen *Roemrijk Nostria*, zodat er nog werd gevierd toen ons schip alweer de haven uitvoer.

Reisverslag van Wiliam Geetz, succesvol handelaar uit Silas (Lieflijke Veld), 18 Hal

Wapens in Avonturië

deel III

Scherpe Houwwapens

Zoals de naam al doet vermoeden, zijn de wapens die in deze categorie vallen, uitgerust met een scherpe kling. Toch missen ze het meer geperfectioneerde dat we in zwaarden of steekwapens aantreffen en is er meestal veel

kracht nodig om ze doeltreffend te hanteren.

Laten we beginnen met een paar gebruiksvoorwerpen.

De *sikkel*, te vinden op elke boerderij, is niet echt het wapen dat een ervaren avonturier prefereert, maar in nood kan het zijn dienst wel bewijzen. Dit geldt natuurlijk ook voor

de **slagersbijl** en het **hakmes** (ook wel *machete* genoemd). Dit laatste zal zelfs zijn plaatsje wel verdienen in de rugzak van de amateur-kok die op zoek is naar sprokkelhout.

We gaan verder met het echte wapentuig: de befaamde **Waqqif**, ook wel Khomer houwdolk. Deze dolk hanteert men als houwwapen — vandaar naam en plaats in deze beschrijving — en is geliefd in de zuidelijke streken, vooral bij de Novadi. Hier heeft hij ook veel ceremoniële waarde.

De **sabel** is het klassieke houwwapen. Het kent echter een aantal varianten, waaronder het **entermes**. Deze korte, rechte sabel is, zoals de naam doet vermoeden, geliefd bij piraten en zeevaarders vanwege de grotere handelbaarheid in kleine ruimtes. Een andere variant is de **robbendoder**. Deze sabel is een jachtwapen van de Firn-elfen. Een van de herkenningpunten is de klauwvormige versiering aan het handvat. Het moet echter gezegd worden dat men ten zuiden van Bjaldorn zelden echte robbendoders tegenkomt.

Van het noorden naar het zuiden, op naar de kromzwaarden. Ondanks de naam zijn dit echte houwwapens. Het meest gekend is de **khunchomer**. Dit wapen is door de eeuwen heen geëvolueerd naar een wapen dat elegantie en doeltreffendheid perfect combineert. Het is dan ook het meest gebruikte wapen onder de Novadi en de Tulamiden. De **grote broer**, de **dubbelkhunchomer**, is minder handelbaar maar wel imposanter. Het is dan niet verwonderlijk dat in vele legenden dit wapen een be-

langrijke rol speelt. Ook heel wat erewachten in het zuiden hanteren de dubbelkhunchomer.

Nog zuidelijker vinden we de **slavendood** en de **grote slavendood**. Dit kromzwaard uit de streken van Al'Anfa is uitgerust met verschillende haken, die hoofdzakelijk dienen om af te schrikken. Veel ander nut hebben ze niet. De naam van het wapen is dan ook afkomstig van de vele Moha's die als slaaf hebben gediend en het dagelijks aan de riem van hun bewaker zagen bengelen. Het spreekt voor zich dat de grote slavendood gewoon een tweehandige versie is van de gewone slavendood.

Speren en Staven

Klassiekers onder de speren zijn natuurlijk de **houten speer**, de **speer**, de **stootspeer**, de **werpspeer** en de **jachtspies**. Allemaal variaties op een thema, elk aangepast aan een bepaald doel of budget.

Interessanter is de **dschadra**, de ruiterspeer van de tulamiden. Qua uiterlijk is het enige verschil met een gewone speer de vele versieringen in de vorm van doekjes die aan de speer hangen. Hun doel is tweeledig: het is een manier om de stamkleuren zichtbaar te maken en ze zijn zo aangebracht dat de speer zonder veel inspanning horizontaal kan worden gehouden tijdens een snelle rit.

Een ander stafwapen is de **drietand**. Misschien van oorsprong een jachtwapen, maar bij het stadsvolk ook bekend als het symbool van Efferd. De priesterlijke variant staat bekend

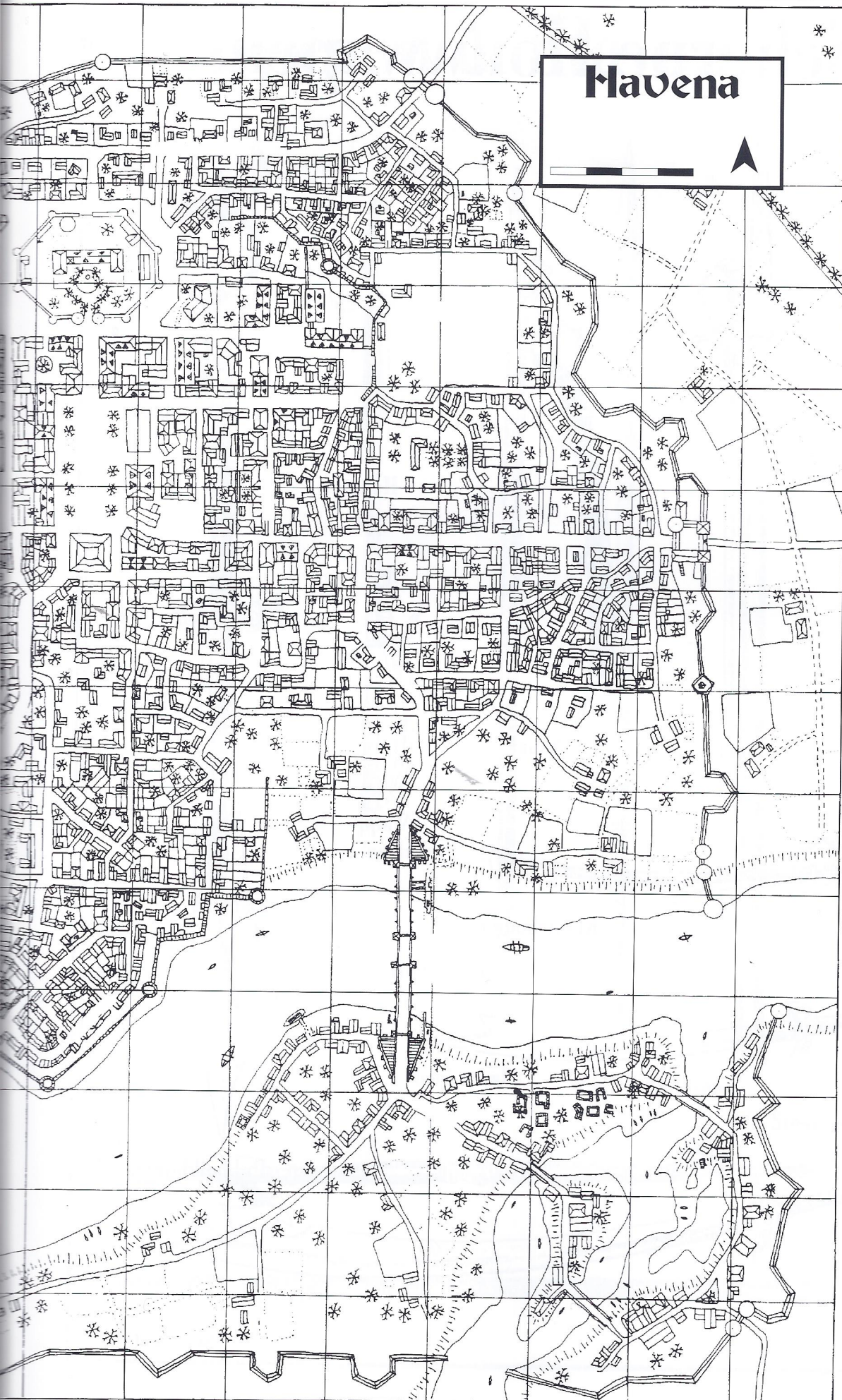
onder de naam **Efferdbaard**. Hij is te herkennen aan de driehoekige stand van de tanden. De gewone drietand is een jachtwapen dat verspreid is over het gehele Middenrijk en het Lieflijke Veld.

Onze laatste twee wapens zijn echte stafwapens: de **vechtstok** en de **dubbele lelie**. Wat een vechtstok tot vechtstok maakt (in plaats van een wandelstok), is vooral zijn manier van hanteren. Hij moet natuurlijk van goede kwaliteit zijn om langer dan één gevecht mee te gaan, maar voor de rest is elke rechte stok van de juiste lengte geschikt. Je raadt het al: dit wapen is ideaal voor al wie niet wil opvallen.

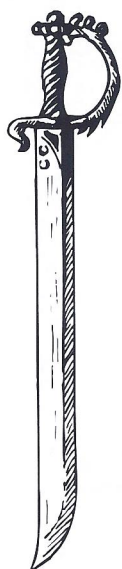
De dubbele lelie is een ander verhaal: ze lijkt op een vechtstok met twee scherpe klingen en ook de manier van vechten heeft wel wat weg van de klassieke vechtstok. Schijn bedriegt, want de juiste kneepjes zijn niet zo gemakkelijk te doorgronden. Het beste gaat men naar de grensstreek van het Lieflijke Veld en Het Middenrijk (Elenvina-Harben-Grangor) waar het wapen in de academiën wordt onderwezen (als men er binnen geraakt). Een leuke anekdote is dat het wapen door een dwerg zou zijn *uitgevonden*, hoewel het helemaal niet geschikt is voor de modale dwerg.

Alle tekeningen van de wapens komen uit Kaiser Retos Waffenkammer, een DSA publicatie van Fantasy Productions Duitsland.

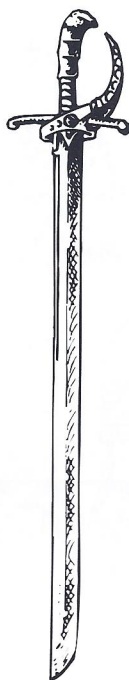




Scherpe Houwwapens



Entermes



Robbendoder



Sabel



Hakmes



Sikkel



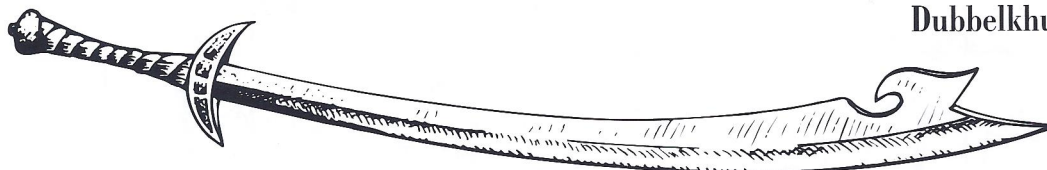
Waqqif



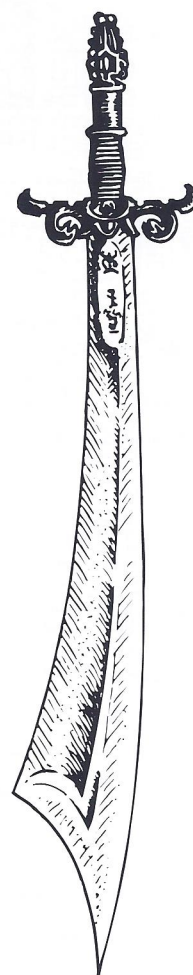
Khunchomer



Slavendood



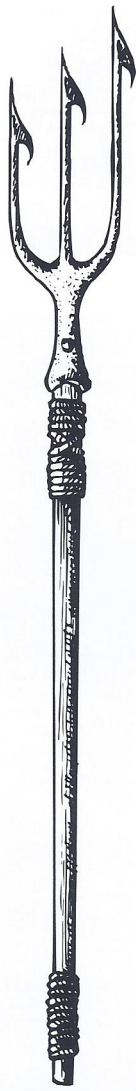
Grote slavendood



Dubbelkhunchomer

Schaal: 1/10

Speren & Staven



Drietand



Efferdbaard



Houten speer



Speer



Jachtspies



Stootspeer



Dubbele Lelie



Vechtstok

Schaal: 1/10