

Avontuuridee:

Het Huis van Erpo van Monkhuizen

Ons huidige avontuuridee vormde een onderdeel van een langdurige campagne in en om de stad Uhdenberg. In dit avontuur moest een heldengroep een opdracht vervullen in het verboden gebied van het Floglumgilde. Aangezien het noodzakelijk was dat niemand iets zou weten van hun doel, kon de groep zich niet permitteren, een doorgangsbewijs te kopen. Aan de andere kant was het levensgevaarlijk om zonder een certificaat in het gebied te worden betrapt. Wat bleef

er dus nog over? -Inderdaad, een blanco contract stelen waar men zelf de data op kon invullen. Dit leidde automatisch tot een tweede probleem: Geen enkel contract was geldig zonder het officiële gildezegel. Slechts op één plaats in de stad was het mogelijk om zowel het zegel als de blanco contracten in handen te krijgen:

In het woonhuis van Zegelbewaarder Erpo van Monkhuizen.

ALGEMENE INLEIDING:

Uhdenberg is een relatief grote stad in het noordoosten van Aventurië. Zijn welvaart dankt het voor een groot deel aan de goede samenwerking met de dwergen in de Rode Sikkel. Slechts door hun hulp is men er in geslaagd om de exploitatie van Floglums (een explosief soort kristal) tot het huidige niveau te brengen. Het Floglumgilde dat deze exploitatie beheert is dan ook de sterkste economische (en wellicht ook militaire) kracht in Uhdenberg. Dit gilde beheerst alle toegangen tot het wingebied en ziet er op toe dat alleen personen met een delfcontract of een doorgangsbewijs het betreden. Een sterk leger van goed betaalde huurlingen, de z.g. Gilde-Ordedienst ziet hierop toe. Dit onafhankelijke leger telt zeker evenveel leden als het stadsgarnizoen zelf. Voortdurende wedijver en opstootjes in de verschillende kroegen zijn dan ook meer regel dan uitzondering. Maar tegen een gemeenschappelijke vijand werken zij samen: sinds de fanatieke orde der Rondra-gewijden enkele maanden geleden uit de stad gejaagd is, heerst er ten westen van Uhdenberg een toestand van oorlog. De Goblinstammen aldaar zijn door de Rondra-gewijden tot opstand aangezet en maken het hele gebied onveilig. Vanuit hun onneembare vesting in de Zwarte Sikkel ondernemen Rondra's volgelingen steeds weer nieuwe acties tegen Uhdenberg. Beide partijen zijn echter niet sterk genoeg om elkaars machtscentrum daadwerkelijk te bedreigen. Het is dus de vraag hoe lang deze toestand nog zal aanhouden.



Over Erpo:

De weledele Erpo van Monkhuizen is de "Zegelbewaarder" en secretaris van het Floglumgilde en bekleedt hiermee één van de belangrijkste ambten.

Het zegel van het Floglumgilde is een uitermate kostbaar en niet na te maken stuk dat beslist over het geldig/ongeldig zijn van een delfcontract of doorgangsbewijs. Om deze reden, en omdat Erpo ook over de diverse contracten en papieren gaat, wordt het huis constant bewaakt door 3 à 4 ervaren leden van de Gilde-Ordedienst, waarvan er minstens één een dwerg moet zijn. Deze bewakers verblijven voornamelijk in het souterrain achter het persoonlijke kantoor van Erpo, waar deze zijn zaken afwikkelt wanneer hij niet in het Gildehuis verblijft.

Algemene beschrijving:

Het huis van Erpo van Monkhuizen staat in een gegoede wijk van Uhdenberg, met de achterkant naar de oude stadsgracht. Tussen de achterkant van het huis en

deze gracht is nog een tuin van ± 10 m. diep met aan de grachtkant een kleine aanlegsteiger. Stenen muren met een houten opbouw zorgen ervoor dat de burens geen inkijk hebben.

NB: De straat aan de voorzijde van het huis ligt hoger dan de gracht. Wat aan de achterkant de begane grond lijkt, is aan de voorkant het souterrain c.q. de kelder.

Toegangen:

Aan de achterkant kan men de woning inkomen via de eetkamer; aan de voorkant zijn er 3 mogelijkheden:

- 1) De deur naar het souterrain (met trapje) Hiernaast staat een bordje met het gildeteken.
- 2) Linker voordeur. De officiële ingang. Het familieteken staat op de deur geschilderd.
- 3) Rechter voordeur. Voor de bedienden en de huisbewoners die een hekel hebben aan omwegen. Pas op: het lijkt net of deze deur bij het huis ernaast hoort, dus laat deze kans om de spelers te verwarren niet voorbijgaan!

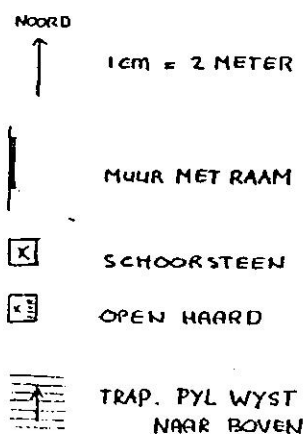


Valko Naubant



Aletta van Nienhuizen

LEGENDA BIJ DE PLATTEGRONDEN:



Huisbeschrijving:

De afmetingen kunnen van de plattegrond worden afgelezen. De hoogte staat daarnaast aangegeven.

K1 Eetkamer. De inhoud bestaat uit een gestoffeerde muurbank, een grote tafel en eetstoelen. Het meubilair ziet er duur uit. In het ('s nachts afgesloten) dressoir tegen de zuidmuur bevindt zich een kostbaar servies. De houten trap in de zuidoosthoek leidt naar B1.

K2 Klein donker gangportaal. Deuren naar K1 en K3 (niet op slot).

K3 Wachtverblijf. Twee stapelbedden in de zuidwesthoek. Het voornaamste meubilair bestaat uit een grote tafel met verschillende stoelen en krukken. De kast tegen de oostmuur bevat duurzaam serviesgoed. In de winter zorgt een open haardvuur in de zuidoosthoek voor ruim voldoende warmte. Een flinke stapel afgedankte meubels ligt voor de noordmuur. Deuren naar K2, K4 en K5; een gordijn verbergt de toegang naar K6.

K4 Deur met zwaar hangslot. In de ruimte liggen diverse wapenrustingen, handwapens en kruisbogen. De sleutel van het slot hangt aan de riem van de officier.

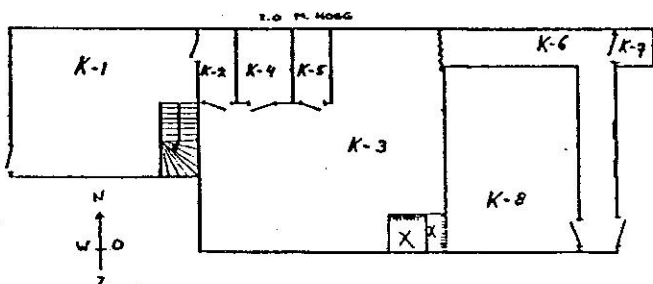
K5 Een veredelde kakdoos geeft deze onmisbare ruimte zijn karakteristieke geur. De ton wordt 2x per week geleegd (in de zomer 4x).

K6 Lange L-vormige gang, door een dik gordijn gescheiden van K3. In de zuidzijde is een lange bank voor wachtenden die iets van Erpo willen. Overdag is er altijd een wachter aanwezig.

K7 Koele muurkast voor houdbare etenswaren (simpel slot, maar wel afgesloten)

K8 Werkkamer van Erpo. Tegenover de ingang staat het grote bureau van Erpo, met een hoge leunstoel erachter en een iets lagere (en minder mooie) ervoor. In de zuidwesthoek is een open haard. Voor de noordmuur staat een grote lessenaar waarachter de overdag aanwezige schrijver staande zijn werk kan verrichten. Naast de ingang is een grote kapstok. De lage kast tegen de oostmuur bevat vele perkamentrollen, blanco delfcontracten en doorgangsbevelen, en diverse schrijfbenodigdheden.

Het bureau heeft een kastje met een beveiligd slot. Probeert een onbevoegde hieraan te morrelen, schiet vlak onder het bureaublad een vergiftigde kruisboogpijl op de indringer af (3D6 SP door gif; bovendien -2 op BH en LK voor 10 SR). In het kastje ligt een kistje met handgeld (± 2500 zilveren daalders) en diverse belangrijke gildepapieren (het grootste deel hiervan ligt uiteraard in het gildehuis).



BEGANE GROND:

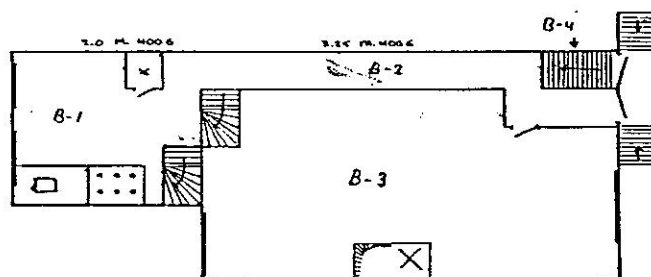
B1) Keuken. In het zuiden staat een grote oven/haard met daarnaast een aanrecht en (heel luxe) een ingebouwde wastafel, uiteraard zonder waterkraan. Onder en boven het aanrecht diverse kastjes met keukenbenodigdheden. Twee grote ramen in de westmuur geven tot laat in de avond veel licht. Een grote ronde tafel, vier stoelen en een ingebouwde voorraadkast maken het interieur af. De moeilijk toegankelijke houten trap in de zuidoosthoek leidt naar K1.

B2) Zeer lange gang die vanaf de voordeur met een knik naar de keuken toe leidt. In de knik zit de deur naar de woonkamer; het westelijke eind heeft een deurloze opening naar de keuken en aan de zuidkant nog een steile houten trap naar T1. Diverse prullaria en andere spulletjes maken de gang nog smaller dan die al is.

B3) Grote woonkamer. De ruimte is zonder overdreven veel meubilair ingericht en krijgt licht van twee grote ramen in de oost- en westkant. De oostelijke zijde van de ruimte wordt in beslag genomen door een grote ronde tafel met vier gemakkelijke leunstoelen. Tot aan de schoorsteen met de open haard is er langs de zuidzijde van de kamer een boekenkast over de hele hoogte. De indeling is rommelig, maar de boeken en perkamentrollen bevatten een schat aan interessante informatie voor degene die de tijd heeft om er naar te zoeken. In de winter staat vóór de schoorsteen een ton met brandhout. Om

de open haard staan vier grote leunstoelen met daartussen drie bijzettafeltjes gegroepeerd. Onder het raam aan de westkant staat een lage houten tafel met twee kinderstoelen (nog uit oude tijden maar de vrouw des huizes kan slecht iets weggooien). Tegen de noordelijke muur staan een grote kast met handwerkspullen en een dressoir met mooie siervoorwerpen en een kostbaar servies. Een afgesloten lade bevat het huishoudgeld van de familie (338 daalders). In de hoek die door de gangknik wordt gevormd staat een grote mand met twee erg kefferige schoothondjes. De hele vloer is met (deels kostbare) tapijten bedekt.

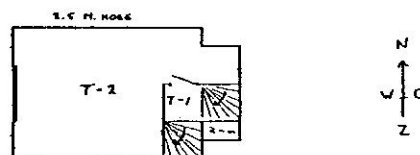
B4) Trapportaal met steile trap die vanaf de 2e voordeur naar C6 leidt.



TUSSENVERDIEPING

T1) Kleine overloop met een enkele deur naar T2. Aan de oostkant gaat een trap naar B2; naar het zuiden toe leidt de nog even steile trap naar C1. In een nis op gelijke hoogte met de overloop staat tegenover de trap naar B2 een 1 meter hoge kostbare (maar nogal wankel) vaas.

T2) Slaapkamer van de enige zoon van Erpo, Bertrand van Monkhuizen. De kamer heeft één groot raam in de westmuur. Het interieur bestaat uit een groot bed, twee kleerkasten, een nachtkastje met kandelaar en een lange werktafel. Bertrand is een echte knutselaar en houdt zich nu bezig met een verbeterde kruisboog. De hele tafel en een deel van de vloer ligt dan ook bezaaid met spullen. Op Bertrands nachtkastje ligt een kleine éénhandskruisboog. Net kinderspeelgoed, maar toch 1D+2.



EERSTE VERDIEPING:

C1) L-vormig trapportaal met deur naar C2, C3 en via een trapje een deuropening naar C4. De houten vloer kraakt hier bedenkelijk.

C2) Grote, voor Avonturijnse begrippen luxe ingerichte badkamer. In de zuidwesthoek kan men door een smalle deur op een even smal balkon met een nogal verrotte balustrade komen. Een ingenieuze constructie van een oventje met daarboven een waterreservoir zorgt voor heet water dat door een primitieve kraan in een grote koperen badkuip kan lopen. Op de vloer staan nog twee emmers en een wastobbe. Een kast met marmeren dekblad in de noordoosthoek bevat handdoeken, zeep, badzout, etc. Naast de deur zijn diverse kleerhaken bevestigd.

C3) Toilet met porseleinen zitgelegenheid die door een klep luchtdicht afgesloten kan worden. het reservoir hieronder wordt dagelijks verschoond.

C4) Met tapijten belegde gang die aan de zuidoostkant twee deuren heeft (naar C5 en C6) en door een trapje met C1 verbonden is. In het midden van de gang is een trapje dat een hoogteverschil van 80 cm overbruggt (kom terug, kaarttekenaars!), zodat het oostelijke einde vergeleken met C1 nog lager ligt.

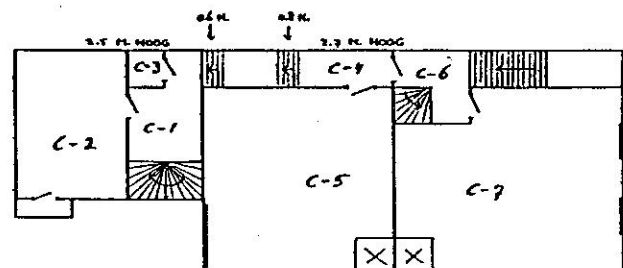
C5) Slaapkamer van Erpo en zijn vrouw. Het zonlicht kan deze kamer alleen door het raam in de westmuur bereiken. Tegen de oostmuur staat een 3 m. lange hangkast. Het grootste deel van de kamer wordt in beslag genomen door een monster van een hemelbed dat gezien het formaat kennelijk hier in elkaar is gezet. Naast het hoofdeinde aan de zuidkant staat keurig een nachtkastje. Het bed wordt geflankeerd door twee hoogpolige kleedjes. Tegen de noordmuur staat een toilettafel met spiegel, welke vol staat met allerlei artikelen waarmee mevrouw van Monkhuizen haar tanende schoonheid wil onderhouden. Een slechts met een simpel sieraad afgesloten lade bevat sieraden ter waarde van ± 500 dukaten (jaja, vroeger was Hedwina erg knap). Aan zakdoekjes en snuisterijen heerst duidelijk geen gebrek. Een kommode ten oosten van de toilettafel heeft ondergoed en nachtkleding als inhoud. In zijn nachtkastje heeft Erpo een sterk rammelende sleutelbos waaraan alle belangrijke sleutels van het huis

hangen. Bovendien ligt hier een doosje met een in het geheim vervaardigde tweede sleutel van het gildehuis (pijnlijk, pijnlijk). De met koperbeslag versierde deur naar C4 heeft een stevig slot, maar daar wordt zelden of nooit van gebruik gemaakt. De sleutel steekt aan de binnenkant.

C6) L-vormig trapportaal met een steile trap naar beneden (B4, 2e voordeur) en een smalle trap die in een bocht naar boven voert (D1). Een met een slot voorziene deur geeft toegang tot C4; achter een gordijn dat de zuidoostelijke poot van 't portaal verborgen houdt, is er nog de deur naar C7. De trap naar beneden is net in de was gezet en erg glad. De 4e en de 7e trede van de trap naar boven kraken hartverscheurend.

C7) Slaapverblijf van de beide dochters Harma en Aletta van Monkhuizen. De schoorsteen en de hoek van het trapportaal geven de kamer een vreemde vorm. Overdag wordt de ruimte verlicht door de twee hoge ramen in de oostmuur. In de kamer staan twee bedden met een bijbehorend krukje en tafeltje. Op beide tafeltjes staat een grote kandelaar. De beide dames houden hun kleding strikt gescheiden in twee kasten: Harma in de zuidoost-, Aletta in de noordoosthoek. Tegen de muur tussen de ramen staat een tafel met een waskom en lampetkan. Aan de noordmuur is een grote spiegel bevestigd welke Erpo zeker een rib uit zijn lijf heeft gekost. De daarnaast staande dekenkist bevat datgene wat hij behoort te bevatten. In het midden van de kamer ligt nog een kleed.

Aletta heeft momenteel een avontuurtje met de jongste zoon van de commandant van de stadswacht. Beide ouders willen hier niets van weten, maar Aletta maakt regelmatig misbruik van de vreemde indeling van het huis door de jongeling in het bed van D2 uit te nodigen. De dienstmaagd/kleermaakster uit die kamer slaapt dan zolang in Aletta's bed. Harma houdt haar mond, want ze mag haar zuster graag en heeft bovendien zelf ook iemand op het oog.



TWEEDE VERDIEPING

D1) L-vormig trapportaal met een vrij smalle houten trap naar boven (E1) en naar beneden (C6). Van beide trappen kraken enkele treden meer dan erg (BH-proef +5). Twee deuren geven toegang tot D3 en kamer D2. De deur naar D3 is voorzien van een goed deurslot en wordt alleen geopend als Erpo in zijn persoonlijk studeervertrek verblijft.

D2) Grote, door twee ramen helder verlichte kamer met een uitbouw naar het westen. De inrichting is vrij luxe. Tegenover de deur aan de noordmuur staat een zeer ruime kleerkast met drie kastdeuren. Tussen de beide ramen staat een dekenkist (er zitten nog dekens in ook). De zuidoosthoek wordt ingenomen door een eettafel met drie stoelen. Ten westen daarvan staat een royaal dubbelbed met nachtkastjes aan weerszijden. Tussen het bed en de tafel in staat een houten paspop. De nis in de westmuur biedt net voldoende ruimte voor een 2x1 m. grote rust/slaapbank. Een daarbij staande stoel, een wastafel naast de deur en een groot kleed in het midden van de kamer completeren het geheel. In deze ruimte woont en werkt de nog vrij jonge kleermaakster Sabine, die voor enkele maanden ingetrokken is om de hele familie van nieuwe kleren volgens de nieuwste Garethse snit te voorzien. Zij is een oorspronkelijk uit Vehrheim afkomstige kleermaaksterleerling die tevens als dienstmaagd actief is. Zij brengt de nachten niet altijd in deze kamer door (zie beschrijving C7).



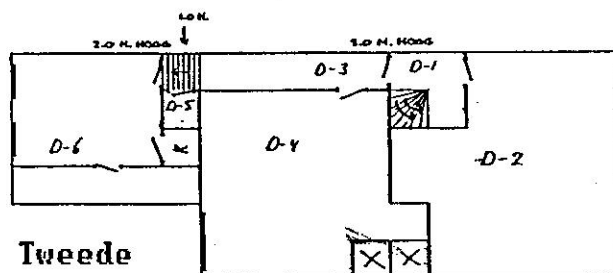
Sabine "van Vehrheim"

D3) Vijf meter lang gangportaal met aan het oosteinde een stevige deur naar D1 en aan het westeinde een trapje dat omhoog gaat naar D6. In de zuidmuur is een deur die toegang geeft tot D3. Een dikke loper dempt alle geluiden.

D4) Logeerkamer voor eventuele gasten. De ruimte is al geruime tijd niet meer gebruikt en vrij stoffig. Aan de oostmuur naast de deur hangt een kapstok in de vorm van een elandsgewei. In de nis bij de dubbele schoorsteen staat een stapel zitstoelen. Tegen de zuidmuur is een hang- en legkast gezet (die

bij gebrek aan gasten leeg is); voor het raam in de westmuur staat een kleine schrijftafel met stoel. Met het hoofdeinde naar de westmuur staan twee kale éénpersoonsbedden met daartussen twee nachtkastjes. De bijbehorende dekens zitten in de kist naast de deur tegen de noordmuur; daarbovenop een kom en een (lege) waterkan. De vloer is bedekt met twee dure, maar niet bij elkaar passende kleden.

D5) Klein toilet dat op hetzelfde niveau ligt als ruimte D6 en daarom alleen met een moeilijk opstapje is te bereiken. Verder geen bijzonderheden.



Tweede
Verdieping

D6) Persoonlijk studeervertrek van Erpo van Monkhuisen. Links naast de deur tegen de oostmuur staat een in Avonturië zeer bijzondere constructie: een brandkast van gehard staal met een dwergenslot van beste makelij. Rechts daarvan in de zuidoosthoek bevindt zich een kastdeur waar met vage krijtletters "NIET OPENEN" op staat geschreven. In het midden van de zuidmuur geeft een vergrendelde deur toegang tot het balkon. Voor het linker van de twee grote ramen staat een groot schrijfburo van geloofd eikenhout met een bijbehorende stoel. Voor het rechter raam staat een gemakkelijke leunstoel waarin Erpo soms van de avondzon geniet. Zeer opvallend is nog de met veel houtsnijwerk versierde kast tegen de noordelijke muur. Hierin staat een uitgebreide verzameling pijpen, alsmede een groot aantal tabakspotten tentoongesteld. In het vak daaronder ligt een keurige rij perkamentrollen.

Bijzondere informatie: De brandkast kan alleen worden geopend met de sleutel aan Erpo's sleutelbos of met de reservesleutel die in een porseleinen pijp tussen de verzameling verborgen is. Om de kast te openen, moet men de sleutel naar links draaien. Heeft men de sleutel in de andere richting omgedraaid, dan zal de vergrendeling van de middelste traprede voor de studeerkamer losgaan. Daaronder ligt een flinke Floglum die bij het inzakken van de traprede

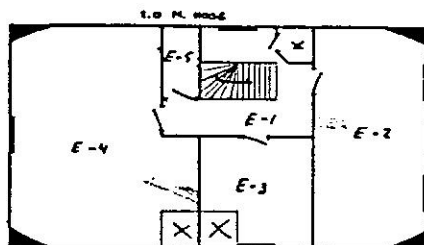
(dus zo gauw er iemand op stapt) explo- deert en het slachtoffer 5D6 trefpunten bezorgt. De constructeur meende dat dit voldoende was om een dief het verlaten van het huis te bemoeilijken. Overigens is deze traprede behoorlijk stoffig, want Erpo vertrouwt hem niet helemaal en slaat hem bij voorkeur over.

De kast met het opschrift herbergt een harnas van één van Erpo's voorvaderen, compleet met vaandel en 2-handszwaard. Het leunt zwaar tegen de kastdeur aan en zal met donderend geraas de kamer in vallen als men de deur niet héél voor- zichtig open maakt.

In de drie (afgesloten) lades van het buro bevinden zich schrijfgerei, statu- ten + reglementen van het Floglumgilde, een lijst met wachtwoorden van de Gil- de-ordedienst voor deze en de volgende maand (!) en enige blanco delfcontracten en doorgangsbewijzen.

Het versierde kastje bevat een uitgele- zen verzameling pijpen en tabaksoorten van grote waarde (voor de liefhebber althans). De rollen perkament behande- len de geschiedenis van Uhdenberg en de familiechronieken van de van Monkhui- zens (misschien niet erg kostbaar, maar als chantageobject heel waardevol).

Het balkon tenslotte is alleen geschikt voor lichtgewicht-inbrekers. Erpo zelf durft het tenminste al jaren niet meer te betreden (50% kans op instorten).



DERDE VERDIEPING

Deze verdieping wordt alleen door de bedienden bewoond en is daarom voor in- brekende helden minder interessant. Wij beperken ons daarom tot beschrij- vingen in telegramstijl:

E1) Smal, L-vormig trapportaal met een opbergkast in de noordoosthoek. Een klein dakraam kijkt uit over de daken. Deuren naar E2, E3, E4 en E5.

E2) Slaapkamer van de bediendenfamilie Laskowiet (vader, moeder en 2 doch- ters). Een bedstee, een etagebed, drie kasten en een tafeltje. Dakraam naar het oosten.

E3) Kleine keuken met een oven tegen de schoorsteen in de westhoek. Een ta- fel en provisiekast laten het nog klei- ner lijken. Klein raam naar het zuiden.

E4) Woonkamer met per raam (2) een dak- kapel. Grote tafel met 4 stoelen, kleine zitbank, 2 leunstoelen, opberg- kist en legkast. Onder het noordelijke raam werkt mevrouw Laskowiet meestal aan haar spinnewiel.

E5) Ogenschijnlijk ruim toilet, waarin echter tevens schoonmaakartikelen (emmers, bezems) worden bewaard.

PS: Diegenen onder de lezers die het hier beschreven huis volstrekt on- logisch en ongeschikt voor bewoning achten, raad ik aan hun beklag te doen bij de architect van het huis aan de Achtergracht nr. 15 te Amsterdam.

Scores der huisbewoners:

1 Erpo van Monkhuisen
MO 9 ; SL 14 ; CH 13 ; BH 11 ; LK 11 ;
AV 11 ; AV 8 ; BV 1/0 ; LE 35 ;
Erpo is 51 jaar oud, dik, kalend met
zwarte bakkebaarden. Als gewiekste re-
denaar neemt hij liever geen risico's,
maar zal zijn uiterste best doen om e-
ventuele inbrekers in de val te lokken.

2 Hedwina van Monkhuisen (zijn vrouw)
MO 10 ; SL 11 ; CH 9 ; BH 10 ; LK 9 ;
Zal niet vechten; BV 1/0 ; LE 36 ;
Hedwina is net als haar man fors ge-
bouwd en heeft lange blond haar. Zij
neigt tot hysterische aanvallen.

3 Bertrand van Monkhuisen (zoon)
MO 12 ; SL 13 ; CH 11 ; BH 13 ; LK 10 ;
AV 11 ; AV 10 ; BV 1/0 ; LE 36
De 22-jarige Bertrand is tamelijk klein
(1,72 m.) en donkerharig. Hij heeft de
slimheid van zijn vader, is niet bang
en erg snel. Als erfgenaam neemt hij
echter liever geen onnodige risico's.

4 Harna van Monkhuisen
MO 9 ; SL 12 ; CH 12 ; BH 12 ; LK 9 ;
zal niet vechten; BV 1/0 ; LE 28.

5 Aletta van Monkhuisen
MO 9 ; SL 10 ; CH 13 ; BH 11 ; LK 9 ;
zal niet vechten; BV 1/0 ; LE 30.

6 Valko Naubant (zoon stadescommandant,
zie ruimte C6)
MO 12 ; SL 10 ; CH 11 ; BH 13 ; LK 12
AV 12 ; AV 8 ; TP 1D+2 (1.dolk) ;
BV 1/0 ; LE 36 ;
Nits aanwezig, zal Valko een inbreker
aanvallen en daarbij proberen te vluch-
ten. De dochters zullen getuigen, dat
hij één van de inbrekers was.

7 Sabine "van Vehrheim" (kleermakster)
MO 9 ; SL 12 ; CH 11 ; BH 13 ; LK 9 ;
zal niet vechten; BV 1/0 ; LE 30.

8 Kustar Laskowiet (bediende)
MO 11 ; SL 10 ; CH 10 ; BH 12 ; LK 13
AV 11 ; AV 9 ; BV 1 ; LE 35.

9 Moeder en dochters Laskowiet
MO 9 ; SL 10 ; CH 11 ; BH 12 ; LK 11 ;
zullen niet vechten; BV 1/0 ; LE 30.

10 Officier van de wacht
MO 13 ; SL 12 ; CH 12 ; BH 13 ;
LK 13 ; AV 13 ; AV 10 ; BV 3 ; LE 42
TP 1D+5 (zwaard)

11 "Gewone" wachter
MO 11 ; SL 10 ; CH 10 ; BH 12 ;
LK 12 ; AV 11 ; AV 9 ; BV 3 ; LE 36
TP 1D+4 (zwaard)

12 Dwergwachter
MO 12 ; SL 10 ; CH 9 ; BH 13 ;
LK 14 ; AV 13 ; AV 8 ; BV 4 ; LE 42
TP 1D+6 (strijdbijl)

Monsters en Uitrustingsstukken



Ko = Koed
LE = Levensenergie
EV = Beveiliging
Vapeuitrusting
Snelh. = Snelheid

AV = Aanval
IV = Afweer
TP = Trefpunten
SP = Schadepunten
KK = Monsterklasse

SK = Spelronde
GR = Gevechtsronde
BH = Behendigheid
LK = Lichaamskracht
VI = Vithoudingsvermogen

De stad biedt voor de gemiddelde held een onwennige omgeving met vreemde gevaren. De kans op een hem/haar naar het leven trachtend monster is belachelijk gering, maar dat wil niet zeggen dat er geen andere gevaren op de loer liggen. Eén zo'n gevaar is de GAUWDIEF, die met steeds weer nieuwe methodes tracht in zijn onderhoud te voorzien. Drie van deze methodes willen wij hierbij voorstellen:

1) De Slaapgifdoek

Deze methode wordt vooral gebruikt door gauwdieven die een grote behendigheid combineren met hoge scores voor de talenten "sluipen" en "camouflage". Verstopt in een rustig (en bij voorkeur donker) hoekje wacht de dief op een passant die er uit ziet of hij wat geld bezit. Zodra dit het geval is, sluipt de dief achter het slachtoffer aan en duwt hem een van slaapgif voorziene doek in het gezicht; soms is het ook een desbetreffende zak die over het hoofd getrokken wordt. Als het slachtoffer niet meteen zijn adem inhoudt, is het te laat..... Dit soort dieven zijn erg moeilijk te

pakken te krijgen, aangezien zij zeer snel zijn (inclusief plunderen duurt de hele overval maximaal 2 minuten) en elk gevecht uit de weg gaan. Zij hebben altijd een vluchtroute voorbereid, kennen de stad op hun duimpje en duiken na de plundering snel onder.

Typische scores van zo'n dief zijn:

MO	: 12	SL	: 14	CH	: 10
BH	: 15	LK	: 10	LE	: 35
BW	: 1	AV	: 12	AW	: 12
Snelh.	: 8	VI	: 45		

Sluipen: 12 Camouflage : 8

2) Het Onschuldige Meisje

Vlak bij de helden wordt een meisje mishandeld; - zij is niet onknop en verweert zich kermend tegen haar belagers. Zodra de helden ingrijpen, worden zij zelf van alle kanten aangevallen door een grote groep mannen die hen voor de aanranders uitgeven. De helden worden ter plekke ontwapend en en naar een leegstaand huis in de buurt gesleept. Door de grote overmacht (minimaal 3 overvallers per held) en niet te vergeten de verrassing is het vrijwel onmogelijk om dit gevecht met de wapens te beslissen; -het is bijzonder lastig vechten als er drie man aan je sjoeren

en er geen ruimte is om met je wapen uit te halen....

Anders dan bij de vorige overval worden de slachtoffers hier ontdaan van alle bezittingen, op een minimum aan kleding na.

Scores kunnen door het grote aantal mogelijke variaties niet worden gegeven. Vast staat echter dat een groep overvallers als deze altijd een leider heeft die de groep tot actie aanzet, en dat de groepsleden zelf hoge scores hebben voor het talent "ongewapend gevecht".

3) De Zakkenroller

Deze o zo bekende maar desondanks altijd weer irritante individuen werken bij voorkeur in dichte mensenmassa's en zijn bijzonder slim en behendig. Het komt regelmatig voor dat het slachtoffer pas merkt dat het bestolen is wanneer hij iets wil betalen (pijnlijk als dat de kroegrekening is). De buidelsnijder of zakkenroller kiest zijn slachtoffer met zorg uit, gaat omzichtig naar hem/haar toe en tracht de eigenaar van diens geldbuidel te ontdoen. Dit lukt wanneer hem zowel de behendigheds- als de slimheidsproef lukken. Ook het talent "vingerbehendigheid" moet worden getest. Alleen als

het slachtoffer een SL-proef +5 lukt, merkt het de poging op. En zelfs dan is het nog onzeker of de dief geen buit heeft gemaakt; laat staan dat men hem ook nog te pakken krijgt. Afhankelijk van de situatie heeft de zakkenroller zelf ook te maken met voordelen of handicaps op zijn proeven
Scores van een doorsnee-buidelsnijder:

MO	: 9	SL	: 14	CH	: 9
BH	: 16	LK	: 10	LE	: 33
BW	: 1	AV	: 10	AW	: 13
Snelh.	: 8	UI	: 43		

Sluipen: 12 Vingerbehendigheid: 12

Op zich zijn de kansen op deze ontmoetingen vrij klein in de stad, maar afhankelijk van het tijdstip van de dag en het stadsdeel kunnen zich flinke variaties voordoen. Men opereert uiteraard bij voorkeur in die wijken waar men in geval van nood een beroep kan doen op de talrijke soortgenoten en medeplichtigen. Nagenoeg alle dieven hebben een uitstekende kennis van hun

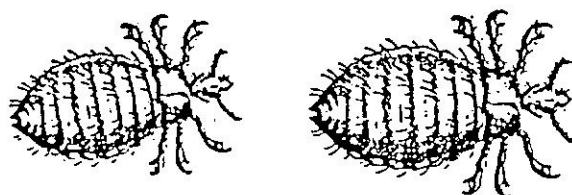
operatieterrein. Hun meest geliefde buit is natuurlijk geld en/of sieraden van edele metalen. Van kruiden en magische voorwerpen weet de gemiddelde dief weinig af, terwijl wapens en dergelijke tweedehands niet voldoende opleveren. Wat echter niet uitsluit dat ook zulke buit wordt meegevoerd als de benodigde tijd beschikbaar is.

Luizen

Avonturen kunnen de helden tot roem en rijkdom verhelpen, maar ook dan zullen zij niet altijd de (letterlijk) kleine ergernissen in het leven kunnen vermijden. Juist in de stad zal het kunnen voorkomen dat een groep avonturiers voor hun overnachting genoeg moet nemen met een strozak in een goedkope herberg, een baal hooi tussen de paarden en andere plaatsen waar wij maar liever het zwijgen over bewaren. Daar, en op andere plaatsen waar niet al te vaak wordt schoongemaakt kan men kennis maken met een klein maar gemeen monster: de Luis.

Er zijn Luizen die bij hun steek tyfus en andere onaangename ziekten kunnen overdragen. De meest gebruikelijke soorten beperken zich echter gelukkig tot eczeem, etterende gezwollen en een onweerstaanbare jeuk. Van geval tot geval variërend ligt de kans om Luizen te krijgen tussen de 10 en 60%. Als leuk hulpmiddel kan hierbij ook het Charisma van een held gebruikt worden: hoe beter de eigenschapsproef lukt, hoe groter de kans.

Hebben de Luizen een vast plekje op de held gevonden (bij voorkeur behaarde lichaamsdelen of de kleding), beginnen zij zich snel te vermenigvuldigen en



wordt hun effect voor de held merkbaar: door slaapgebrek en jeuk krijgt de held een handicap van 2 punten op Aanval en Afweer en de eigenschappen Charisma, Behendigheid en Lichaamskracht. Bovendien wordt na een week de maximum LE van het slachtoffer met 10% verlaagd. Uiteraard bestaat er voor zijn medehelden voortdurend de kans om ook gastlichaam te worden; iets dat zij ongetwijfeld niet in dank zullen afnemen. Om vermenigvuldiging van de Luizen te voorkomen (het zijn vooral de uit de versgelegde eitjes kruipende jonge Luizen die het 'm doen), is persoonlijke hygiëne van het grootste belang. Veel wassen en regelmatig hete baden is dringend aan te bevelen. De eitjes van Luizen die zich in kledingsstukken hebben genesteld zijn zelfs met kokend water nauwelijks kapot te krijgen. Verbranden is hier het enige devies (jammer van die dure mantel van 22 dukaten die U net gekocht had) !