

EEN CAMPAGNESTAD

Meesterhulpboek




HET OOG DES MEESTERS[®]
FANTASY-SPELLEN

www.hetogdesmeesters.com

EEN CAMPAGNESTAD

Meestershulpboek

Oog des Meesters

Fantastische Fantasie-Rollenspel

Droemer
Knauer®

Schmidt
Spiele

INHOUD

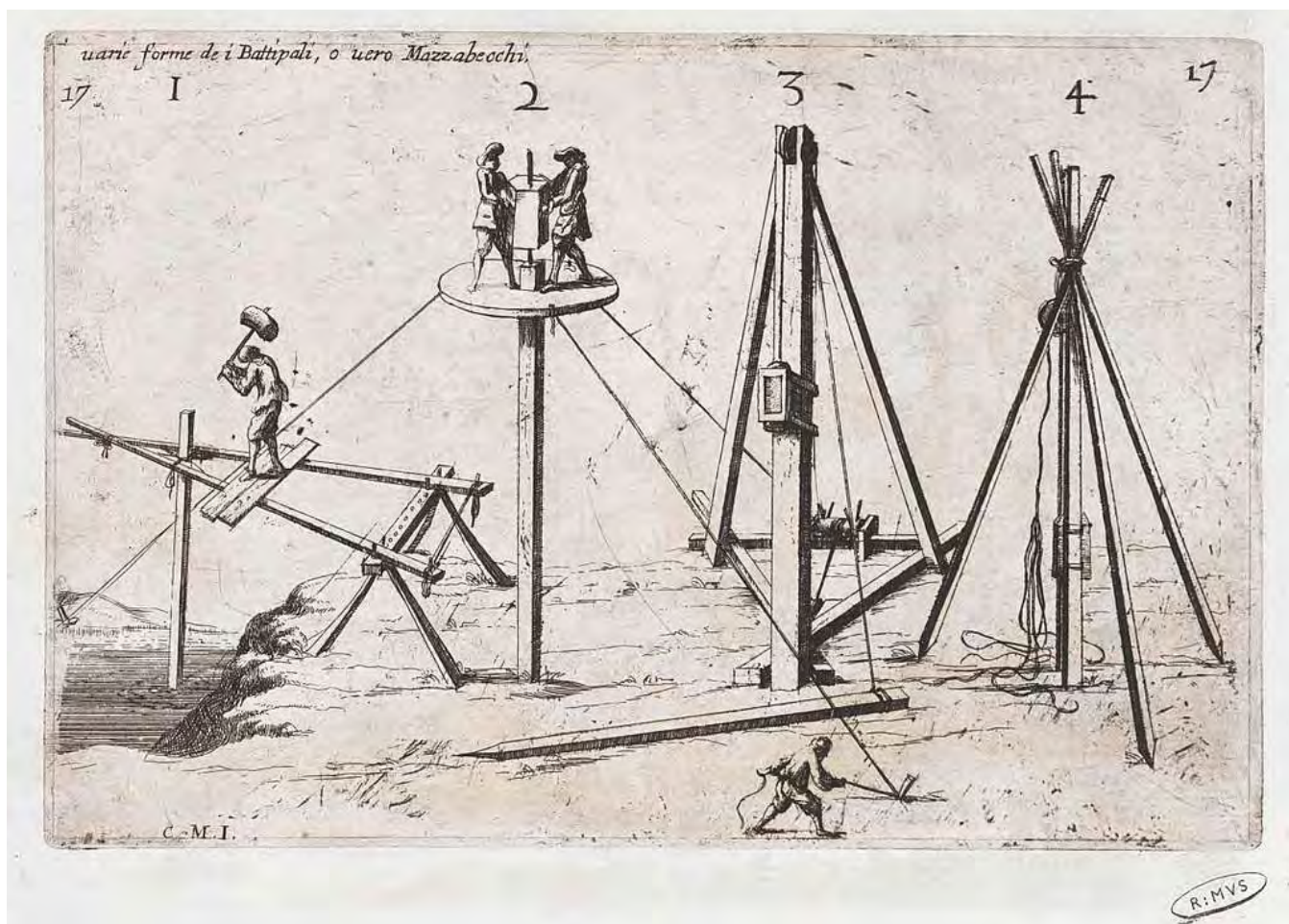
Inleiding	7
Een mogelijke steekkaart	9
Reikenbad een uitgewerkte campagnestad	10
Voorbeeld: Reikenbad, stad van en voor avonturiers	12
Het marktplein	12
Het havendistrict	13
Het edelendistrict	15
Het handelsdistrict	16
Het kazernedistrict	19
Hoofdtempel van Travia	21
Voor de Meester	22
Scores van de belangrijkste inwoners van Reikenbad	24
Steekkaart voor Reikenbad	25
Steekkaart voor _____	26

INLEIDING

Wanneer een groep avonturiers in een nederzetting aankomt, interesseren ze zich veelal het meest aan de dagelijkse dingen des levens: is er een herberg (drinken, eten en mogelijk veilig overnachten)? Is er een stadswacht? Worden wapens in de stad toegelaten? Zijn magiërs in de stad welkom? Zijn er strenge wetten geldig? Kunnen de noodzakelijke voorraden worden aangevuld? Kunnen hier wonden en ziektes behandeld worden? ... De nederzetting zal dus een belangrijke plaats zijn om te rusten en op kracht te komen tussen de **echte** avonturen door. Hoewel er uiteraard ook avonturen kunnen beleefd worden in de stad. Sommi-

ge Heldentypes zullen zich hier zelfs goed thuis voelen: Avonturier, Krijgster, Zwerfster, Schelm, Gewijde, enz. Kortom, iedereen die op de een of andere manier nauw met mensen in contact staat. Andere Heldentypes zullen zich dan weer heel wat minder op hun plaats voelen.

Het is belangrijk dat de Helden zich op een niet al te opvallende manier weten te gedragen. Er zal immers altijd onvermijdelijk interactie zijn met de inwoners, de wacht en de stadsambtenaren. Waar verblijft de strijder tussen twee opdrachten in? Waar verkoopt de zwerver zijn gestolen goederen indien er geen afdeling van de dievengilde is? Waar kunnen de Helden zich verder bekwamen in het hante-



ren van wapens? Waar kunnen magiërs hun energie opladen en nieuwe vondsten bestuderen?

Realistisch gezien zullen de avonturiers een niet te verwaarlozen deel van hun tijd in verschillende nederzettingen doorbrengen, ze zullen er misschien zelfs inwoner van worden. Het kan een pleisterplaats worden van waaruit ze op avontuur vertrekken. Ze kunnen er zelfs indien ze interesse hebben een blijvende woonst zoeken/kopen.

Heel wat firma's verkopen zogenaamde "City Supplements" die je makkelijk kan aanpassen aan je eigen campagne of aan het regelboek dat je gebruikt. Het is echter even gemakkelijk om een eigen *campagnestad* te creëren, het vraagt misschien wel een beetje werk, maar het *kost* je enkel *tijd*!

Je krijgt hierna een algemeen patroon (laten we het een "steekkaart" noemen) waarmee je elke mogelijke nederzetting kan creëren die past in jouw eigen OdM-wereld. Het is de creativiteit van de Meester die een dergelijke nederzetting met leven vult en zo de spelers de mogelijkheid biedt om zich te verdiepen in de geschiedenis en de geheimen van deze leefgemeenschap. Elke nederzetting heeft immers haar eigen verhalen te vertellen, het is aan de spelers om die verhalen te achterhalen.

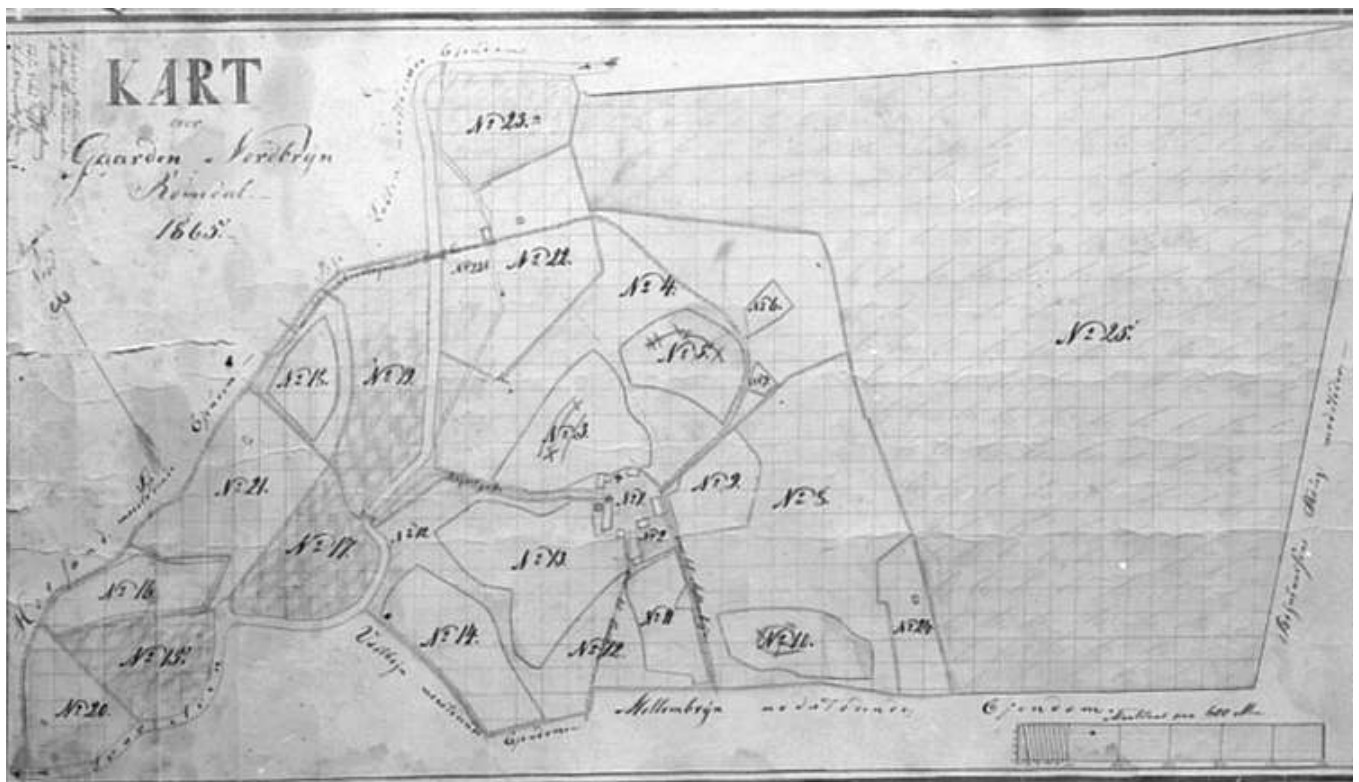
Het idee achter het creëren van een *campagnestad* is deze stad als uitvalsbasis te nemen voor een hele reeks van avonturen - een campagne dus! - die allen

op de een of andere manier met de stad te maken hebben of van waaruit de Helden opereren naar de omliggende gebieden. En uiteraard kunnen er ook volledige avonturen binnen de stadsmuren plaatsvinden.

Je kan het voorgestelde patroon trouwens gebruiken voor het creëren van *eender welke nederzetting* waar de avonturiers op hun tochten doorheen trekken. Hoe gedetailleerder je jouw nederzettingen uitwerkt, hoe realistischer de leefwereld van de Helden zal worden. Voor de eenvoud zullen we steeds spreken over een "stad".

Je kan je nederzettingen steeds uitbouwen volgens eenzelfde stramien of je kan een geheel eigen methode volgen. Je doet best datgene waar je jezelf ook goed bij voelt. Eventueel kan je jouw stadsbeschrijvingen laten hangen van de interesses van je spelers of van de wereld die jij jezelf voor ogen houdt.

Je krijgt ook een heel deel *namen* aangeboden van personen, handelszaken en gilden. Het is dikwijls een opgave voor de Meester om met een 'naam' op de proppen te komen, daarom vind je er hier een heleboel. Gebruik wat je goed en treffend vindt of geef zelf namen aan je gebouwen en personen. Ga er maar vanuit dat namen heel belangrijk zijn in de *levende* wereld waar jouw spelers deel van uitmaken. Het geeft alles meer realisme.



EEN MOGELIJKE STEEKKAART

Naam van de nederzetting: zelf te bedenken.

Wapenschild: heraldisch wapen van de nederzetting, eventueel zelf te creëren.

Locatie: kust, rivier, woud, bergen, handelsweg.

Regio: geografisch gebied binnen Aventurië of ergens op Dere indien je het groter ziet.

Inwonersaantal: zelf in te schatten afhankelijk van ligging en/of economische activiteiten.

Samenstelling bevolking: Mensen, Dwergen, Elfen, andere soorten.

Stichtingsdatum: zelf te bedenken afhankelijk van het tijds kader dat je voor ogen hebt (zie onderaan bij “geschiedenis”).

Leider(s): naam en functie.

Politiek: koninkrijk, republiek, vrijstad, heerlijkheid, andere.

Transportwegen: land, water.

Naburige steden: zelf te bepalen aan de hand van de gekozen regio.

Economische activiteiten: landbouw & veeteelt, mijnbouw & ontginning, handel, religieus centrum, administratief centrum.

Stadsdistricten: haven, edelen & rijke burgers, armen, handelaars, vertier, kazerne, ...

Religie: schrijnen, tempels, hoofdtempels, aanbiddingsplaatsen, geheime cultusplaatsen.

Ordehuizen: zetel waar de vertegenwoordigers van de verschillende ambachten/gilden terecht kunnen.

Onderwijsfaciliteiten: kazernes, krijgersacademies, magiërsscholen, private leermeesters.

Verblijfsmogelijkheden: herbergen, hotels, particulieren, georganiseerde kampplaatsen.

Speciale locaties: zelf te bedenken.

Militaire eenheden: welke, hoeveelheid.

Persoonlijkheden (vips): zelf te bedenken.

Onderwereld: hoe te contacteren, invloed (binnen de nederzetting en daarbuiten), leiders.

Festiviteiten: feestdagen (zowel officiële als plaatselijke).

Geschiedenis: huidige jaar is 1004/1045 BV (terug te vinden in de Duitstalige ‘Aventurischer Bote’).

REIKENBAD EEN UITGEWERKTE CAMPAGNESTAD

Als *out of the blue* voorbeeld nemen we de creatie van de stad *Reikenbad*. Een stadsnaam die niet op de kaart van Aventurië voorkomt en die je willekeurig ergens in het Middenrijk kunt plaatsens. We maken van Reikenbad een handelsstad omdat ze gelegen is aan de Reiken, een willekeurige zijarm van een op de kaart van Aventurië aanwezige rivier in het Middenrijk. De vraag is welk soort mensen er leven en werken! Er zullen alleszins kooplieden zijn, boekhouders, schippers, karavaanleiders, geldschieters, lokale handelaars, vissers, enz. Het best is dat je steeds voor ogen houdt welke mensen er de lokale economie leiden en wie er verantwoordelijk is voor het functioneren daarvan.

Reikenbad is een nog jonge stad die zich van een kleine nederzetting aan de rivier tot een echt handelscentrum heeft ontwikkeld. De stad beslaat een grote oppervlakte.

In een handelsstad of landbouwnederzetting lopen

de straten niet vol met de *typische* Helden die we ons meestal bij een rollenspel voorstellen (zij vallen er nogal vlug op). Er zijn vooral plaatselijke handelaars, reizende kooplieden, beenhouwers, bakkers, landeigenaars, lijfeigenen, leerlooiers en al degenen die verantwoordelijk zijn om de plaatselijke producten aan de man te brengen.

In Reikenbad en onmiddellijke omgeving vinden we vissers, schippers, handelaars, lastendragers, geldschieters, scheepseigenaars, soldeniers, boeren, herbergiers, ... In de meer afgelegen buurten van de stad vind je zakkenrollers, oplichters, prostitutees, vechtersbazen, bedelaars, enz.

Wanneer je het totaalbeeld van je stad bepaald hebt, kan je meer details toevoegen. Woont er in de stad misschien een belangrijk persoon? Is de stad bekend om een bepaalde industrie, om een bepaald gebouw of om één of andere historische gebeurtenis of *urban legend*?

We noteren dat Reikenbad een belangrijk onder-



wijscentrum heeft, gevestigd in de plaatselijke Travia-tempel. Dit wil zeggen dat de stad zeker heel wat ontwikkelde mensen zal herbergen, die misschien voor een deel in een residentiële buurt wonen: schrijvers, leraars, wetenschappers, enz.

Bovendien zijn er een reeks handelaars die dankzij het onderwijscentrum geld verdienen: leveranciers van papier en perkament, handelaars in inkt en schrijfgerei, leerlooiers (leer wordt immers gebruikt bij het inbinden van de kostbare boeken), timmerlui (de lessenaars zijn immers uit hout vervaardigd), enz.

Denk hierover rustig na en het zal zichzelf wel uitwijzen, zoek niet te ver, wees gewoon realistisch.

Een lijst van de wijken en belangrijke wetenswaardigheden over de stad mag zeker niet ontbreken, eventueel kan je naar eigen goeddunken een eenvoudig/gedetailleerd plan van de stad schetsen. Op die manier wordt jouw stad een unieke leefwereld binnen Aventurië.

Reikenbad heeft uiteraard een havendistrict, maar eveneens een edelendistrict, een handelsdistrict en een kazernedistrict. Al deze districten zijn op hun beurt onderverdeeld in een paar wijken. Net zoals vele grote steden is Reikenbad volledig ommuurd met een stenen wal van 10 pas hoog en met wachttorens op de meest strategische plaatsen en aan de ingangspoorten. Buiten de omwallingen liggen vruchtbare landbouwgronden met de woningen en hofstedes van de boeren. Ook de tempel van Travia is er gelegen.

We weten nu hoe de stad aan haar inkomsten geraakt, welk soort mensen er woont en hoe de stad eruitziet. Maar er is meer nodig om een stad en de mogelijke avonturen erin of errond gestalte te geven. Om een stadscampagne te 'spelen' ontbreekt er uiteraard nog iets belangrijks, een woordje over de belangrijkste en/of de invloedrijkste bewoners van de stad.

Deze kunnen dan zorgen voor avontuurideeën.

Door een belangrijk Niet-Speler Personage (NSP) te creëren voor elk aspect van het leven in de stad kunnen de spelers ook nauwer betrokken worden bij het "alledaagse". Denk er ook aan dat elk NSP mogelijk familie zal hebben, of volgelingen, of klanten, of vijanden, of bondgenoten, enz. Alles wat er gebeurt, zal waarschijnlijk met een of meer van deze NSP's te maken hebben, rechtstreeks of onrechtstreeks. Spelers die geruime tijd in deze stad doorbrengen en oplettend zijn, zullen waarschijnlijk regelmatig met dezelfde namen geconfronteerd worden. Het slechtste wat een Meester kan doen, is zijn NSP's gauw uit

de mouw schudden wanneer het avontuur al bezig is. Om dit goed te doen en geloofwaardig te maken, moet je er de nodige tijd aan besteden. Stel je jouw stad voor als een gemeenschap van ruziënde facties en enkelingen, en allen hebben ze hun aanhangers en volgelingen. Gebruik de lijst van NSP's die je creëerde als uitgangspunt.

Het uitwerken van een campagnestad kan je zelfs nog gedetailleerder maken door het creëren van: straatplannen, plattegronden van gebouwen, tijdlijnen met belangrijke gebeurtenissen, enz. Doch dit kan je ook later doen wanneer de avonturiers in een volgend scenario dieper en dieper betrokken raken bij de intriges binnen de stad waar ze zo vaak vertoeven.

Een nederzetting heeft inwoners van "vles en bloed" nodig. Vooral de rijken, de machtigen en de duistere figuren interesseren ons, vermits zij de stad tot leven doen komen. Deze belangrijke NSP's zijn in staat jouw avonturen tot leven te wekken. Ze kunnen een motivering zijn voor bepaalde scenario's en ze kunnen de spelers helpen of tegenwerken. Voor elke vip die je toevoegt, geef je aan je stad in feite een extra dimensie en vergroot je de mogelijkheid voor avonturen. Voor een gewone stad, waar de avonturiers slechts passeren, volstaan een of twee vips. Voor een campagnestad, waar de avonturiers regelmatig verblijven, heb je er meerdere nodig.

Alle vips hebben één gemeenschappelijk kenmerk: ze zijn allen invloedrijk. Ze hoeven helemaal niet rijk of van edele afkomst te zijn, ze moeten wel een 'inbreng' hebben bij het functioneren en (eventueel de geschiedenis) van de stad.

Bekijk elke mogelijke inkomstenbron die een stad heeft en stel bij jezelf de vraag wie van haar vertegenwoordigers er zeggenschap kan hebben in de lokale politiek en bij het reilen en zeilen van de stad. Kijk ook naar de godsdienst, de veiligheid, misschien zelfs naar de minderheidsgroepen (lokale barbaren, aanhangers van een bepaalde cultus, vreemdelingen, enz.). De vips zullen de katalysator zijn van je scenario: je opdrachtgevers, je informatiebronnen en je helpers. En alhoewel ze misschien niet persoonlijk bij het avontuur betrokken zijn, kunnen ze hun invloed uitoefenen via medewerkers, ondergeschikten en helpers.

Last but not least zijn er uiteraard de gewone mensen. Zij vormen de bouwstenen van de maatschappij in het algemeen en van de specifieke nederzetting/stad in het bijzonder. Geef ze dus een belangrijke rol in je avonturen.

VOORBEELD: REIKENBAD, STAD VAN EN VOOR AVONTURIERS

Reikenbad lijkt een goede plaats om als vertrekpunt te dienen voor beginnende avonturiers, het is een handelsstad gesitueerd aan de rivier de Reiken waar alles kan gevonden worden wat een (beginnende) Held zoekt.

Reikenbad - dat gelegen is in het Middenrijk - is een handelsstad die 3500 inwoners telt en de laatste jaren een steeds snellere aangroei kent, zeker nu er begonnen werd met de verbouwing van de grootste tempel van de stad.

De stad - die een zeer grote oppervlakte beslaat - is volledig omweld (met 2 pas dikke en 10 pas hoge stenen muren) en telt een aantal versterkte wachttorens. Op de wallen lopen dag en nacht vier patrouilles soldeniers de wacht die aan hun kapitein alles rapporteren wat ook maar enigszins verdacht lijkt. De kapitein brengt dan op zijn beurt verslag uit aan zijn superieuren (de baljuw of de stadsraad).

Buiten de omwallingen zijn vruchtbare akkers gelegen en gronden waarop het vee kan grazen. De

kleinere landeigenaars en boeren wonen in hoeves aanpalend aan hun land. De grotere herenboeren wonen in hofstedes of villa's in het rijkere gedeelte van de stad.

De stad heeft vier grote dubbele toegangspoorten, telkens voorzien van de nodige wachtposten. Van hieruit vertrekken vier geplaveide hoofdwegen die de stad in vier belangrijke districten verdelen: het havendistrict, het edelendistrict, het handelsdistrict en het kazernedistrict. Voor het overige kent elk district een wirwar aan grotere en kleinere straten en stegen.

De vier hoofdstraten van de stad staan quasi loodrecht op elkaar. Ze komen samen in het centrum op een groot rechthoekig marktplein dat het kloppend hart van de stad vormt.

Net buiten de stad ligt de prachtige hoofdtempel van Travia midden tussen de velden. Momenteel (het jaar 1045 BV) worden daaraan verfraaiingswerken gedaan.

HET MARKTPLEIN

OP HET MARKTPLEIN VAN REIKENBAD IS HET CONSTANT een erg drukke bedoening met een voortdurend komen en gaan van rondreizende handelaars, marktkraampjes, boeren die hun verse producten aan de man komen brengen, vehandelaars, enz. Voor geïnteresseerde avonturiers is hier een dagelijkse markt. Gewapende patrouilles kuieren door de mensenmassa. Wapens en wapenuitrustingen zijn er op de markt niet te vinden, daarvoor zijn er meer gespecialiseerde zaken.

Rond het marktplein zijn er heel wat openbare gebouwen gevestigd. De voornaamste plaats wordt

ingenomen door het **raadshuis**, hier vergadert de stadsraad die belast is met het dagelijks bestuur. De voorzitter van deze stadsraad is Yago Haraldir, een belangrijk edelman die nog nauwe contacten onderhoudt met verwanten uit zijn geboorteland (dit gebeurt echter op een onregelmatige basis daar de meeste van zijn familieleden het Middenrijk ontvlucht zijn en naar Thorwal trokken). Egor, zijn zoon, wil weg uit Reikenbad en neemt het zijn vader kwalijk dat hij de familie niet wil volgen naar hun streek van herkomst. Egor Haraldir is in feite een nietsnut die connecties heeft met de plaatselijke

‘onderwereld’ en alleen houdt van drinken, vechten en vrouwen. Voor hem valt in Reikenbad weinig te beleven, hij heeft hier alles al gezien. Spijtig genoeg heeft hij geen eigen geld en is hij volledig afhankelijk van zijn steenrijke vader. Deze wil echter vooralsnog niet weg uit Reikenbad waar hij de stadsraad wil proberen te overtuigen om de belastingen te verhogen, met als voornaamste doel zijn eigen fortuin langs die weg nog wat te vergroten. Voorlopig krijgt hij echter nog te veel tegenwind van enkele belangrijke burgers.

Ook Ap Owen zetelt in de stadsraad, hij behoort tot een vervallen adellijke familie die uit Andergast werd verdreven. Het feit dat al een groot deel van zijn bezittingen werd geconfisqueerd, heeft hem veel van zijn vroegere macht ontnomen, waardoor hij moet buigen voor de grillen van Yago Haraldir. Een ander gebouw dat aan de marktplaats gelegen is en onmiddellijk in het oog springt, is **de koninklijke bibliotheek**. Deze werd op last van Koning Hal gebouwd om de vroegere wetenschappelijke werken een veilig onderkomen te bieden. Het gaat hem alleen om die werken die geen onderdak vinden in de plaatselijke tempel. Er zouden hier naar men zegt ook oude magische geschriften worden bewaard, verborgen in geheime kamers diep onder het gebouw. Er wordt gefluisterd dat **Het Magisch Genootschap** - de gilde der magiërs - hier haar onderkomen zou hebben.

Het archief is in hetzelfde gebouw gevestigd als de bibliotheek, hier bevinden zich de stedelijke wetteksten, benevens de wetten die werden uitgevaardigd door vorige koningen. Alle belangrijke documenten worden hier opgeslagen (onder het alziend oog van een vertegenwoordiger die door de koning zelf

wordt aangesteld): (stads)keuren, landeigendommen, handelsovereenkomsten, giften, enz.

De bibliotheek en het archief zijn ook voor de ‘gewone man’ toegankelijk, hoewel je voor het archief de toelating nodig hebt van de archivaris of één van diens bedienden.

Ook **de residentie van de absolute Aventurijnse leider van de Traviagewijden** valt op door zijn grandeur, iets wat een beetje indruist tegen de filosofie van de Traviagemeenschap. Het gebouw, dat tussen twee kleinere tempels ligt, is de naam ‘paleis’ zeker waardig. Hier heeft Gerloran zijn intrek genomen. Hij is oorspronkelijk uit Gareth en is de belangrijkste inwoner van Reikenbad. Hoewel hij niet in het dagelijks bestuur van de stad zetelt, is zijn invloed bij belangrijke beslissingen enorm groot. Qua rijkdom en macht steekt hij Yago Haraldir naar de kroon.

Rondom is het marktplein versierd met standbeelden van koningen en legerleiders, alsook met beelden van wilde zwanen (het symbool van de godin Travia). Midden op het plein staat een prachtige drakenfontein. De beroemde **Drakenbron** werd volgens de legende opgericht voor de Held Gondhor, die in een ver verleden de kleine nederzetting (die toen op de plaats van Reikenbad was gevestigd) van de heerschappij van een draak bevrijdde.

Langs de oostzijde van het plein liggen **overdekte hallen**, hier zijn de stalletjes te vinden waar de plaatselijke handelaars en landbouwers dagelijks hun waren aan de man proberen te brengen. Ook rondreizende kooplieden maken hier regelmatig hun opwachting, zij brengen dikwijls waren mee uit afgelegen gebieden.

HET HAVENDISTRICT

DIT BRUISENDE DISTRICT IS GELEGEN AAN DE RIVIERHAVEN. Dagelijks komen er kleine vissersbootjes aan met hun verse vangst. Reeds van ’s morgens zeer vroeg kan men hier aan tientallen visstalletjes terecht om zijn aankopen te doen. Het is er gewoonlijk een kabaal van jewelste: handelaars die hun waren aanprijzen en elkaar proberen te overtroeven, kinderen die door het menselijk kluwen hun weg trachten te banen, zakkenrollers die hun slag proberen te slaan, ...

Eigenlijk is het in dit district dat de stad het meest

“leeft”. Dit is dan ook het stadsdeel waar de meeste avonturiers zich gewoonlijk naartoe begeven. Onmiddellijk aan de haven zijn de goedkoopste herbergen en taveernes van Reikenbad gevestigd. Iemand die echter een gerespecteerde zaak wenst waar men in een private kamer kan overnachten, hoeft hier niet verder te zoeken. In het beste geval kan je in de gelagzaal slapen nadat de laatste klant is vertrokken. En anders moet je zelf zorgen voor een plaats om te overnachten.

De meeste drankgelegenheden van het district lig-

gen in de onmiddellijke buurt van de haven om de eenvoudige reden dat daar ook de grootste drukte heerst. Enkele van deze zaken zijn erg bekend of, in sommige gevallen, berucht.

“Aan de Rivier”: deze kleine herberg ligt aan de steiger die zich in de Reiken uitstrekt. De eigenaars stammen uit één van de oudste vissersfamilies en kennen alle roddels die hier de ronde doen. Of ze ook weten welke geruchten “waar” zijn, is zeer de vraag. Je kan hier drinken en eten tot in de vroege morgen. Slaapplaats is er alleszins niet!

“Angus’ Grote Vangst”: de uitbater van deze taveerne is een gewezen visser. De naam van de zaak verwijst echter niet naar één of andere wonderbaarlijke visvangst. Angus besloot zijn taveerne zo te noemen omdat de grootste ‘vangst’ die hij - naar eigen zeggen - ooit deed zijn liefvallige vrouw Rylee is. Toen hij haar ontmoette besloot hij zijn leven als visser op te geven en samen met zijn vrouw een zaak te beginnen. In deze taveerne zit het meestal afgeladen vol, en niet alleen wegens de helblauwe ogen van Rylee, maar ook omdat het bier er voortreffelijk is, net als de visschotels die er worden opgediend. In deze zaak zullen de avonturiers alleszins geen slaapplaats vinden.

“De Rivierdraak”: ook deze herberg heeft een groot cliënteel. Hier komen vooral vissers, en men hoort hier dan ook heel wat verhalen vertellen, het ene al wat ongeloofwaardiger dan het andere. De herberg is vooral bekend om zijn vissoep. De uitbater heeft ook een eigen bier dat hij de passende naam van Dragon Ale heeft gegeven. Het is een koppig drankje dat voor onaangename verrassingen kan zorgen indien men het niet gewend is. De herberg sluit gewoonlijk rond middernacht en de uitbater stelt dan zijn gelagzaal ter beschikking aan degenen die een slaapgelegenheid zoeken. In ruil vraagt hij een kleine vergoeding en heeft hij terzeldertijd “bewaking” voor zijn zaak.

“De Zilveren Sirene”: dit ‘huis’ ligt onmiddellijk aan de haven en wordt vooral bezocht door soldeniers en schippers. Indien men hier niet bekend is, kan men er in feite beter wegblijven. Er breken hier immers geregeld gevechten uit om de één of andere ‘dame’. Uiteraard is het een aangewezen plek om de laatste roddels te vernemen, en het gezelschap is niet onprettig. Mits de nodige overtuigingskracht (uiteraard in harde munt) kan men hier overnachten.

“Zoete Zonde”: dit is het betere ‘huis’ in het havendistrict. Het wordt opengehouden door Vrouwe Shayla, een hoogblonde schoonheid die de woordvoerster is van de plaatselijke gilde der courtisanes. Het is hier uiterst verzorgd, en er is de nodige bewaking. Aan de klanten wordt bij het binnenkomen gevraagd de wapens af te geven. Killian, een boom van een vent, ziet er nauwlettend op toe dat aan deze vraag ook wordt voldaan. Shayla is op de hoogte van alles wat er in Reikenbad gaande is, en kan bereid gevonden worden om de nodige inlichtingen te verstrekken indien de Helden over genoeg overtuigingskracht beschikken. Geld kan echter wonderen doen.

“Mofrans Scheepswerf”: Mofran is de enige scheepsbouwer van Reikenbad en heeft dus heel wat klanten onder de inwoners. Je kan hier alles vinden wat met boten te maken heeft. Mofran is een enorme tegenstander van Yago Haraldir als het gaat om belastingheffing. Hij wil alvast geen verhoging van de belastingen. De reden daarvoor is niet dat hij zo liefdadig is, wél dat dit de kop kan kosten van de kleine vissers en kooplui die ook tot zijn klanten behoren. Onrechtstreeks zou dit dus ook zijn inkomsten aantasten, en dat is iets wat hij absoluut wil tegengaan.

“Het Grote Genoegen”: dit is een eethuis dat eigendom is van Peredur, een zakenman met Nordardische voorouders die zich jaren geleden te Reikenbad vestigde. Ooit was Peredur een zeer rijk man, doch door toedoen van Bardo Benirsen, de machtigste en meest invloedrijke koopman van Reikenbad, is hij een groot deel van zijn bezittingen kwijtgeraakt. Dit is ook de reden dat hij geen handelszaken meer heeft in de betere buurten van de stad. Hij beschuldigt Bardo Benirsen ervan op oneerlijke wijze aan zijn vermogen te zijn geraakt en wil alles doen om dit te bewijzen. In het eethuis kan je de gewone alledaagse kost krijgen. Het is er niet duur en het merendeel van de klanten bestaat uit de plaatselijke bevolking.

In het havendistrict zijn tevens de gevaarlijkste achterbuurten van de stad gelegen. Het is best dat je hier niet alleen ronddoelt, zelfs niet overdag. De avonturiers die zich in deze omgeving wagen, vragen om moeilijkheden. Hier leven de armste onder de armen en worden er verschillende zaakjes geregeld die het daglicht schuwen. Het is het toevluchtsoord van zakkenrollers, prostituees, moordenaars, dieven en ander tuig, een buurt waar een welden-

kend mens wegblijft. Zelfs de stadswacht zal zich hier bijna nooit wagen. Hier heeft ook Tegian zijn schuiloord in de kelders van een verlaten ruïne. Tegian is een edelman die uit een naburige stad werd verbannen en die nu de leider is van de plaatselijke afdeling van de Duistere Broederschap. Hij heeft

heel wat contactpersonen binnen alle lagen van de bevolking en kent perfect het reilen en zeilen binnen de stad. Door die contactpersonen heeft hij meer macht dan men zou denken, en in feite bestuurt hij de stad mee achter de schermen!

HET EDELENDISTRICT

DIT STADSDEEL IS VOORBEHOUDEN AAN DE EDELEN en de rijke burgerij. Om hier te mogen wonen moet je “blauw bloed” hebben. Uiteraard is het ook mogelijk om een adellijke titel te kopen op voorwaarde dat je écht rijk bent. Het is echter uiteindelijk de stadsraad die beslist of je deze titel al dan niet krijgt. Meestal erft de oudste zoon deze titel van zijn vader. Indien er geen zoon is, gaat de titel over op de echtgenoot van de oudste dochter. Een vrouw kan de titel niet erven.

Een adellijke titel biedt uiteraard bepaalde privileges t.o.v. de andere inwoners van de stad. Zo wordt men als superieur beschouwd t.o.v. elke andere “gewone” burger. Wat hij ook doet, naar een edele wordt quasi altijd opgekeken in de sociale omgang en bij belangrijke contacten. Bij rechtszaken kan dit voor zijn minder gegoede opponenten onaangename of zelfs oneerlijke gevolgen hebben.

Degenen die in dit district wonen, hebben allen een prachtige villa op een uitgestrekt domein, waar een legertje bedienden af en aan loopt om aan de wensen van hun meester te voldoen. Deze dienaars zijn de familie waarvoor ze werken meestal erg toegewijd. Zij hebben inderdaad een veel beter leven dan een groot deel van de gewone bevolking dat alle moeite van de wereld moet doen om de eindjes aan elkaar te knopen. Ze blijven echter volledig afhankelijk van de goodwill van hun Heer.

Een klein deel van deze landgoederen is zó uitgestrekt dat de bewoners zich te paard over hun domein verplaatsen. Vooral de domeinen van Yago Haraldir, Mofran en Bardo Benirsen spreken tot de verbeelding. Bardo Benirsen is trouwens de machtigste en meest invloedrijke koopman van gans Reikenbad en omstreken. Deze man gaat over lijken als het op handeldrijven aankomt en ontziet werkelijk niemand. Hij heeft dan ook vele vijanden onder de kleinere handelaars, waaronder er velen hun zaak zagen verdwijnen door toedoen van Bardo Benirsen. Peridur is de meest belangrijke onder hen, zin-

nens als hij is om het zijn gehate rivaal betaald te zetten.

Door het edelendistrict wandelen, wordt door de plaatselijke bewoners bijna als een vergrijp gezien wanneer je er niet thuishoort. Gewoonlijk is de overdag patrouillerende stadswacht daar echter vrij laks in, vooral wanneer de “ongewenste” zich vrij discreet gedraagt en/of een aanvaardbare reden kan voorleggen waarom hij zich daar bevindt.

De laksheid van de wacht is voor een groot deel te verklaren doordat Brynn, de kapitein van de wacht, het niet zo hoog op heeft met het “volkje” dat in dergelijke riante villa’s woont (bekostigd met het geld dat ze wisten te verdienen op de kap van de gewone man). Bovendien heeft hij zich voorgenomen de praktijken van Bardo Benirsen aan het licht te brengen.

’s Nachts is de stadswacht daarentegen zeer alert, ze zijn dan uiterst waakzaam om het district te vrijwaren van dieven en andere mogelijke indringers met minder goede bedoelingen. Op aandrang van de edelen ziet de stadsraad er persoonlijk op toe dat wachters die in deze taak falen er hun leven lang spijt van zullen hebben.

In dit district liggen geen handelszaken, er zijn enkel de landgoederen van de edelen. De goederen en de voorwerpen die ze nodig hebben, worden door hun bedienden aangekocht in het handelsdistrict of worden aan huis geleverd.

Wel zijn er hier enkele gerenommeerde taveernes en eethuizen gevestigd, zodat de vooraanstaande burgers die hier wonen zich niet onder de gewone man moeten mengen indien ze eens een avondje op stap willen gaan.

“**Reikenbad Arms**”: dit is een taveerne met een uitstekende reputatie. De zaak wordt opgehouden door Darko die zelf van goede afkomst beweerd te zijn. In de zaak zit het meestal afgeladen vol, toch is het er niet zeer rumoerig want de meeste klanten zitten kalm met elkaar over politiek en zaken te pra-

ten. De meisjes die er opdienen zijn zeer discreet en houden zich steeds op een zekere afstand van de klanten. Bovendien vindt men hier allerlei exquise wijnen en bieren. Onder de meest favoriete dranken bevindt zich ontegensprekelijk het Darkos bier, een goudgeel gerstenat waarvan Darko beweert dat hij het rechtstreeks vanuit 'zijn vaderland' laat invoeren. Bovendien zijn er in dit etablissement zes uiterst luxueuze kamers met alles erop en eraan: slot op de deur, een eigen kluis en bediening aan bed. De prijs is er ook naar: 25 zilverstukken per nacht, ontbijt niet inbegrepen.

“Het Huis van de Dageraad”: dit is een luxueuze nachtclub waar de rijksten van de stad komen om hun zinnen te verzetten. Hier vloeien de dure wijnen rijkelijk en worden er massa's 'hapjes' verorberd. Het mag de rijken hier immers aan niets ontbreken. Er worden hier gokspelen georganiseerd waar het om grof geld gaat. Het is niet de eerste keer dat iemand hier met zeer veel geld binnenkomt en volledig blut weer buitengaat. En de uitbaatster wordt er zeker niet armer door want zij heeft een procent op alle winsten. Niet alleen wijn en voedsel zijn in deze gelegenheid van een absolute topkwaliteit, ook de jonge dames zijn dit. Zij zijn uitgezocht omwille van hun kennis en hun schoonheid. Zij moeten de klant niet alleen bezighouden met de contouren van hun quasi perfecte lichaam, zij moeten ook kunnen meepraten over politiek en over economie. Bovendien zijn zij een perfecte inlichtingenbron wat betreft het reilen en zeilen in de stad. De zaak zelf wordt uitgebraat door de voluptueuze en uiterst mooie Octavia. Zij kreeg haar opleiding aan het hof in Gareth en is van goede afkomst. Haar ravenzwarte haren en haar aristocratische verschijning doen menig hart sneller slaan, het is echter aan weinigen gegeven om met haar een “privé onderhoud” te versieren. Octavia is in een voortdurende strijd gewikkeld met Vrouwe

Shayla (zie hoger) om het absolute leiderschap over de gilde van de courtisanes.

“Varros Artsenij”: in het edelendistrict heeft ook de genezer Varro zijn 'praktijk', hij houdt zich bezig met het behandelen van zieken en gewonden, en hij heeft een uitgelezen cliënteel onder de rijke burgers. Twee keer per week begeeft hij zich echter ook naar de andere stadswijken om daar zijn medische kennis ten dienste te stellen van de armere bevolking. En ook hier is hij graag gezien vermits hij niets aanreken aan mensen die het financieel moeilijk hebben, iedereen is bij hem welkom. Wat niemand weet, is dat Varro in feite een magiër is die op zoek is naar de moordenaar van zijn vader. Hij verdenkt Casnar van deze snode daad, een man die heel toevallig ongeveer gelijktijdig met hem in Reikenbad arriveerde en een ambt als privé leraar aanvaardde. Varro zelf heeft edele voorouders, hierdoor kon hij zich zonder veel problemen een klein landgoed in het edelendistrict aanschaffen.

“Casnars Privaat Onderwijs”: Casnar is van Norbardische origine en geeft les aan de tempelschool, in zijn vrije tijd geeft hij daarenboven privélessen aan de zonen van de rijke burgers. Voor het verlenen van deze dienst, kreeg hij van de stadsraad de toestemming zich in het edelendistrict te vestigen. Wat niemand weet, is dat Casnar in feite een infiltrant is die in nauw contact staat met de plaatselijke 'onderwereld'. Dankzij zijn job komt hij heel wat te weten over de plaatselijke adel (wiens zonen hij onderwijst), informatie die hij enerzijds gebruikt om chantage te plegen, en anderzijds om door te spelen aan de Duistere Broederschap. Vroeger was Casnar werkzaam in nog andere steden, door zijn toedoen werd de vader van Varro vermoord. Hij dreigde immers de praktijken van Casnar aan het licht te brengen.

HET HANDELSDISTRICT

GROTE EN KLEINE STRATEN KRIOELEN HIER DOOR elkaar. Net als in het havendistrict heerst er hier een drukte van belang. Volg mij even door dit van leven bruisende stadsdeel.

Een smalle kronkelende straat geeft uit op een overbevolkte brede laan. Handelaars pogen met radde tong hun waren te slijten aan een aantal bereidwil-

lige luisteraars evenals aan sommigen die in feite net iets minder geïnteresseerd lijken. Het verkeer, meestal voetgangers soms afgewisseld met de gebruikelijke ossenwagens of met een occasioneel paard, vult de weg als een aanzwellende stroom tijdens de regenperiode.

Je passeert langsheen de stalletjes en de winkeltjes, behendig de grijpende vingers en handen ontwij-

kend van verkooplustige handelaars. De vreemde geuren van exotische kruiden en wierook zijn niet uit de lucht. Op sommige plaatsen overvalt het lawaai je als een bijna oorverdovende orkaan van door elkaar roepende en vloekende stemmen.

Je rondt een straathoek en de luide protesten van het handelen en afdingen vervagen in de verte. Nu wordt de lucht bezwangerd door het eentonige gedreun van heidense gebeden. Mensen in een veelheid van eigenaardige uitheemse kledingstukken proberen er de voorbijgangers toe over te halen, deel te nemen aan de tientallen geneugtes die door evenveel culten en religies worden gepropageerd en beloofd. Inderdaad, zowat elke exotische en vreemde godheid kan aanbidders vinden in dit druk bevolkte stadsdeel. De sporadische Gewijden die er passeren, maken afkeurend het teken van hun goden.

Je draait af naar het noorden en even later slenter je door de verschillende ambachtswijken waar de handelszaken per soort gegroepeerd zijn. Je hebt de wijk van de beenhouwers, de wijk van de edelsmeden, de wijk van de leerlooiers, ...

Een paar huizenblokken verder kom je echter in een totaal andere wereld, een overbevolkt getto van handelaars die met moeite het hoofd boven water kunnen houden om hun zware belastingen tijdig te betalen. Zij kunnen zich geen zaak in de ambachtswijken veroorloven. Hier tieren armoede en ziektes even welig als in elke andere grote stad in Aventurië. De achterbuurten van het district liggen hier vlakbij. Hoewel het hier iets minder gevaarlijk blijkt te zijn als in de stegen van het wat verder gelegen havendistrict, kan je hier toch maar beter op je hoede zijn; niet alle bedelaars zijn zo zwak als ze op het eerste gezicht misschien wel lijken.

Uiteraard is er in dit district (bijna) alles te vinden wat de avonturier zich kan voorstellen. Heel wat van de handelszaken die hier gevestigd zijn, zijn eigendom van de schatrijke koopman Bardo Benirsen. Het volstaat om slechts enkele van de belangrijkste, bekendste en/of drukst beklante zaken op te noemen, de rest laat ik over aan de gebeurlijke Meester.

“De Blauwe Maan”: deze oude vervallen zaak is gelegen tussen de wijk der beenhouwers en die der edelsmeden in. Hier bewoont de oude heks Ginevra een gebouw in slechte staat, ooit had het een prachtige blauwe gevel, doch nu is het volledig in staat van verval. Ginevra voorspelt je toekomst voor één zilverstuk. Wat bijna niemand weet, is dat zij ooit een machtige heks was met belangrijke geneeskrachtige gaven. Iemand die haar hiervoor opzoekt,

zal geholpen worden tegen een fikse vergoeding.

“De Kale Knikker”: in dit gebouw zijn zowel een kapper als een begrafenisondernemer gevestigd. Deze laatste heeft meerdere connecties met de Duistere Broederschap en met de Cirkel Des Doods. Soms wordt de kelder van het gebouw gebruikt om er de lichamen van slachtoffers in te verbergen. De zaak is dan ook in de achterbuurten van de stad gelegen en heeft een zeer slechte naam. Er wordt verteld dat er hier vaak bijeenkomsten worden gehouden die het daglicht schuwen.

“Het Gebroken Wiel”: dit vervallen pandjeshuis is eveneens in het armere gedeelte van de stad gelegen en wordt opengehouden door de eigenares Vala zelf. Zij doet tevens zaken als heler. Het gebouw heeft twee verdiepingen die regelmatig verhuurd worden met de verzekering “vragen worden hier nooit gesteld en antwoorden worden hier nooit gegeven”!

“Het Sleutelgat”: deze zaak wordt opengehouden door de slotenmaker Darkan Dollop. Als ex-lid van de Duistere Broederschap werkt hij nu voor beide kanten van de wet. Hij is een eerder klein mannetje dat stottert wanneer hij bang is. In gevallen van nood is hij echter een niet te onderschatten tegenstander. Hij mocht de Duistere Broederschap slechts verlaten nadat hij een eed had afgelegd dat hij ook voor hen zou blijven werken! Wanneer een afgesloten kist of kluis gestolen wordt, kan de dief terecht bij Darkan, die een expert is in het openen van sloten en het ontdekken en verwijderen van valstrikken. Hij is echter zodanig voorzichtig dat het hem verscheidene dagen kan kosten om verdacht lijkende voorwerpen te openen.

“Efa’s Huurkazerne”: deze oude soldenierskazerne werd door Efa heringericht. In het lage, lange gebouw worden kamers verhuurd. Het zijn allen kamers voor zes tot tien personen en de minimumhuurtijd bedraagt één week. Efa is een oude vrouw (haar leeftijd is niet nader te bepalen) die heel erg slim is en heel wat zeggenschap heeft in het handelaarsdistrict. Bovendien heeft zij een wat ongewone relatie met de Duistere Broederschap vermits haar gebouw meerdere geheime gangen schijnt te bezitten die in directe verbinding staan met het hoofdkwartier van de Broederschap in Reikenbad. Tegian is dan ook regelmatig één van haar gasten.

“De Bedelstok”: een eetgelegenheid die vooral bezocht wordt door de lagere klassen. Het is hier niet duur, maar wat men er krijgt, is van een degelijke kwaliteit.

“Het Vossenhol”: op de eerste verdieping van dit vervallen gebouw bevindt zich de werkruimte van Arcadan, een schrijver en bekwaam vervalser. De andere verdiepingen van het gebouw worden verhuurd als “appartementen”. De bewoners ervan behoren echter tot het grootste tuig van Reikenbad. Heel wat avonturiers zouden nog liever een zwaardmeester uitdagen dan tot de tanden gewapend Het Vossenhol binnen te trekken.

“Anwels Open Markt”: in de zaak van Anwel kan men zowat alles krijgen wat denkbaar is, uitgezonderd speciale wapenrustingen en wapens, hoewel Anwel soms wat dolken of korte zwaarden te koop heeft. Deze zal hij echter niet in het openbaar uitstallen.

“De Eerste Stappen”: dit is de betere handelszaak voor iedereen die over het nodige kapitaal beschikt. De eigenaar - Marco Fels - heeft regelmatig interessante voorwerpen (ook wapenrustingen én wapens) voor hen die ongewone dingen zoeken. Heel wat mensen verlieten Reikenbad met de hulp van Marco, meestal in het geheim en met grote haast. Het gebouw lijkt in vervallen toestand, maar is in werkelijkheid in prima conditie. Het bovenste deel van de vier verdiepen wordt door Marco gebruikt om zijn geheime goederen te stockeren, en is tevens een bergplaats voor “klanten in nood”.

“Appias Huis van Plezier”: dit bordeel, met een niet erg hoge standing, wordt reeds gedurende jaren opengehouden door Appia, een nog steeds knappe maar ouder wordende vrouw. Haar zaak houdt zich vooral bezig met klanten die op andere plaatsen worden geweerd. Het is er voor onbekenden dus niet ongevaarlijk.

“De Brullende Leeuw”: dit is een uitmuntende taveerne met een rustig cliënteel en een uitstekende naam. Het is er vrij duur, maar alles is er van een uitstekende kwaliteit. Wat overnachting betreft, beschikt de uitbater over een ruime slaapzaal waar een twintigtal reizigers terecht kunnen.

“De Treurende Draak”: is een drukkbeklante herberg die niet te duur is, en waar men steeds de laatste nieuwtjes kan vernemen. Het is voor de avonturiers dus een goede plaats om eventuele geruchten op te vangen.

“De Schijnheilige Sater”: deze herberg kunnen de avonturiers best zoveel mogelijk mijden. De zaak heeft, om het erg zacht uit te drukken, geen al te beste naam in het grootste deel van Reikenbad. Er breken regelmatig gevechten uit. De zaak is dan ook dicht tegen de sloppenwijken gelegen.

Voor de rest volstaat het nog enkele belangrijke zaken op te sommen, de Meester kan deze zelf verder uitwerken volgens de voorbeelden die hij hierboven kreeg. Dus nog gauw een kleine greep uit enkele voorname zaken in Reikenbad: **“Arials Fijne Deegwaren”** (een erg bekende bakkerij), **“De Stoofpot”** (een beenhouwerij met zeer fijne waren en huisbereide schotels), **“Bronzen Verrassingen”** (een zaak van een gekend bronssmid), **“De Slapende Slang”** (de zaak van de ‘vlugge hap’), **“De Gouden Gift”** (de bekendste goudsmid van Reikenbad met een cliënteel dat zich ver buiten de stad uitstrekt), **“De Drie Parels”** (een klasse herberg met slaapgelegenheid en vrouwelijk gezelschap), **“Vanoras Weverij”** (gewone kledij en maatwerk), **“Paarse Pepers”** (een zaak waar men alle mogelijke kruiden kan vinden), **“Linke Lyn, de Lachende Leerlooier”** (alles wat met leder te maken heeft, is hier te verkrijgen, meestal uiteraard in onafgewerkte vorm), **“Orins Oliën”** (bekend handelaar in allerlei soorten olies), **“Het Pottenhuis”** (alle soorten aardewerk), **“Schoenen en Laarzen”** (de naam van de zaak spreekt voor zichzelf), **“Sciltis Steenwerf”** (steenhouwer die beeldjes, sculpturen en grafzerken op bestelling levert), **“Smeedwerk Allerhande”** (paardensmid en vervaardiger van allerlei landbouwwerktuigen), **“Tartans Timmerwerken”** (alles wat met hout en schrijnwerkerij te maken heeft), **“Met Volle Teugen”** (de speciaalzaak voor alle soorten wijnen, ook de meer exotische specialiteiten zijn hier te verkrijgen), **“Zinderend Zilver”** (een begaafd zilversmid), **“De Gehangene”** (een te mijden herberg, er worden drie kamers verhuurd en vragen worden er nooit gesteld), **“De Lachende Deerne”** (bordeel), **“Met Volle Zeilen”** (gezellige herberg die uitgeeft op het havendistrict), **“De Zwarte Ster”** (degelijke herberg met goed voedsel aan democratische prijzen, er is echter geen slaapgelegenheid), **“De Eenzame Bard”** (taveerne waar regelmatig zangwedstrijden zijn), ...

HET KAZERNEDISTRICT

IN DIT DEEL VAN DE STAD IS DE KAZERNE GELEGEN, gesitueerd in een oud fort. Hier verblijft de stadswacht wanneer ze geen poortdienst heeft; tijdens hun vrije dagen mogen ze echter naar huis, naar hun familie. Elke patrouille heeft één week wachtdienst waarna ze wordt afgelost door een andere groep. Wanneer hun wachtdienst erop zit, mogen de soldeniers gedurende drie dagen naar huis, waarna ze opnieuw een week dienst hebben. Ongeveer alle soldeniers wonen in het kazernedistrict, gewone burgers verblijven hier bijna niet. De stad liet immers speciaal woningen optrekken om te zorgen voor de soldeniers en hun onmiddellijke familie.

Aan elk van de grote stadspoorten is een wachthuis waar zich een volledige patrouille bevindt. Zo'n patrouille bestaat gewoonlijk uit 10 tot 20 gardisten (2d+8) aangevoerd door een sergeant. De sergeanten zijn op hun beurt verantwoordelijk verschuldigd aan de kapitein van de wacht. De soldeniers die binnen hun "dienstweek" geen wacht lopen aan de toegangspoorten of op de wallen, verblijven in de kazerne, waar ze zich steeds paraat moeten houden. Deze soldeniers doen dienst als bereden troepen en kunnen snel uitrukken bij onraad. Gezien de soms

wat wankele verhoudingen binnen de grenzen van het Middenrijk is dit zeker en vast geen overbodige maatregel!

Zoals hier boven al vermeld werd, is de breedgeschouderde Brynn de kapitein van de wacht. Hij oefent tevens de taak van baljuw uit en heeft zijn kamers in de kazerne waar hij samen met zijn vrouw en zijn twee zonen woont. Brynn is door zijn manenschappen erg geliefd omdat hij hard maar eerlijk is en voor "zijn jongens" door een vuur gaat. Hij is bovendien eerlijk als goud en kan voor geen geld ter wereld worden omgekocht. Dit verklaart wellicht ook waarom hij de rijke koopman Bardo Benirsen rauw lust. Hij is er zeker van dat de schatrijke handelaar zich met louche zaakjes bezighoudt, en hij wil er alles aan doen om de man te ontmaskeren. Hij moet echter uiterst voorzichtig te werk gaan want de koopman heeft ongelooflijk veel macht en invloed binnen het stadsbestuur.

In de onmiddellijke buurt van het kazernedomein bevinden zich - zoals hierboven al vermeld werd - de woningen van de militie. Er zijn echter ook enkele handelszaken gevestigd waar ik een klein woordje over kwijt wil.



“Arawns Smidse”: deze zaak wordt uitgebaat door de breedgeschouderde Arawn, hij is van Thorwalse oorsprong en het beroep van smid werd in zijn familie al sedert generaties van vader op zoon verdergezet. Arawn verkoopt alle wapens en wapenrustingen die in de wapenlijsten in de OdM-regelboeken te vinden zijn. Bovendien is hij een uitstekend vakman en maakt hij wapens op bestelling, zij het dat de prijs navenant zal zijn. Men kan hier ook terecht om gebroken en beschadigde wapens weer te laten herstellen. Ook wapenuitrustingen kan Arawn volledig herstellen en weer als nieuw maken.

“De Fonkelende Steen”: dit is wellicht één van de drukstbezochte taveernes in de buurt van de kazerne. Het is er steeds afgeladen vol met soldeniers die er in hun vrije tijd de nodige straffe verhalen komen vertellen. Het is opvallend dat er hier quasi geen vechtpartijen zijn, dit heeft uiteraard te maken met de wetenschap dat wachtkapitein Brynn de soldeniers die bij een vechtpartij betrappt worden een zware straf oplegt: inhouden van soldij, tijdelijke opsluiting, lijfstraffen, ... In de taverne zijn drie kamers beschikbaar, één ervan wordt echter reeds maanden verhuurd aan de onversaagde strijder Uallas. Deze ‘strijdheer’ heeft hier eigenlijk een vaste verblijfplaats en voert opdrachten uit voor degenen die hem betalen. De Fonkelende Steen staat bekend om zijn huisgebrouwen bier en zijn lekkere (zij het gewone) kost. Een “natje en een droogje” ligt hier binnen het bereik van eenieders beurs.

“De Soldenier”: een herberg uitgebaat door een ex-gardist. Ook hier zit het voortdurend afgeladen vol. In deze herberg serveert men Soldeniers Genot, een riskant en straf alcoholisch goedje dat je best maar gewoon kan zijn alvorens je er eentje te veel van nuttigt! Wat de ingrediënten juist zijn, weet geen mens en de uitbater wil zijn geheim aan niemand verklappen.

“De Verre Horizon”: hier kan men allerlei materiaal kopen dat men nodig heeft om op avontuur te trekken, van droge voeding tot tuig voor dieren en kledij.

“De Gouden Hoorn”: in deze herberg wordt alle avonden gezongen en barden komen er op vaste tijdstippen hun verhalen vertellen. De herberg heeft een zaal die slaapgelegenheid biedt aan tien vermoeide reizigers, een unicum in dit district.

“Veel is niet Genoeg!”: een taverne en eetgelegenheid met een zeer ruim cliënteel. Voor de gokkers onder de avonturiers is dit de plaats “waar de lamp brandt”! Er worden immers dagelijks (gok) spellen georganiseerd. Het gaat er echter zeer plezierig en goedmoedig aan toe, er wordt immers – op last van de uitbaatster (die toevallig de vrouw van Brynn is) - nooit voor grof geld gespeeld. Het is enkel het plezier dat telt. In gevallen van nood kan de uitbaatster een slaapplek in de kleine achterkeuken aanbieden, doch er is slechts ruimte voor twee personen.

“De Brallende Beer”: deze drukke zaak heeft zijn naam te danken aan het feit dat de allereerste uitbater meer dronken dan nuchter achter de tapkast stond. Ook hier is de ambiance verzekerd, alleen al doordat dit de gelegenheid bij uitstek is voor de echte drinkebroers onder de avonturiers. De geruchten die men hier verneemt, kan men best altijd met een korreltje zout nemen, alhoewel ze daarom niet altijd volledig onwaar zijn.

“Het Wulpse Wuf”: ook (alleenstaande en ongehuwde) soldeniers hebben hun noden, daarom begon de zwartharige Brabakse schone Assathy hier een zaak waar je meer kan krijgen dan bier en wijn. Assathy heeft een vast cliënteel en ontvangt in haar private vertrekken zelfs hooggeplaatste burgers van de stad. Haar meisjes zijn mooi en kunnen een geheim bewaren. Hoewel, voor een forse som goudstukken weet je natuurlijk maar nooit. Er is hier geen mogelijkheid tot overnachten.

“Het Geschenkenmagazijn”: hier kan men terecht voor afgewerkte kleinoden in goud, zilver, brons, ivoor, ... Het is er veel minder duur dan bij de gerenommeerde edelmeden in het handelsdistrict omdat het edelmetaal en de edelstenen die gebruikt worden van een iets mindere kwaliteit zijn en niet zo'n hoog karaatgehalte hebben. Het is echter ook voor de minder gefortuneerde klant betaalbaar.

Indien de Meester zelf handelszaken creëert, kan hij daarvan best enkele fiches aanleggen, zodanig dat hij ook later nog weet wat er in zijn nederzettingen juist te vinden is. Het is inderdaad veel geloofwaardiger wanneer dat niet steeds verandert bij elk volgend bezoek aan de nederzetting in kwestie. Vergeet niet dat Het Oog des Meesters zich afspeelt in een echte wereld met mensen van vlees en bloed!

HOOFDTEMPEL VAN TRAVIA

IK BEHANDEL DE TEMPEL HIER APART OM DE EENVOUDDIGE reden dat hij net buiten de stadsmuren gelegen is op een met sierlijke lage muurtjes omwald plein te midden van de velden. Momenteel zijn er mooie verfraaiingswerken aan de gang. De tempel werd enkele tientallen jaren geleden gesticht en behoort toe aan de Oranje Priesters (zo genoemd omwille van hun geel- en oranjekeurig gewaad). Degenen die hier binnentreden als acoliet moeten een eed afleggen van gehoorzaamheid en aan persoonlijke verrijking verzaken. Zij stemmen ook toe met de regels die gebonden zijn aan het priesterschap van Travia.

De tempel is voor de omgeving erg belangrijk. Er is o.m. een tempelschool, waar de kinderen die dit willen onderwijs kunnen volgen. Eén van de 'leeraars' is de reeds genoemde Casnar, een infiltrant die niet veel goeds in de zin heeft maar vooralsnog niet ontmaskerd werd. Ook de hogepriester van de tempel - de geheimzinnige Senin - heeft volgens sommigen een duister verleden, hoewel niemand er het fijne van weet. Misschien zijn dit slechts roddels, of ... toch niet?

De tempel en de priesters staan bij het gewone volk in hoog aanzien omwille van hun gastvrijheid en hulpvaardigheid.

Voor 'wereldlijke' en 'geestelijke' hulp rekenen de priesters en priesteressen een variabel bedrag aan. Dit is afhankelijk van de sociale status van degenen

die hun hulp zoeken. Voor arme boeren en stedelingen is de hulp meestal gratis. Toch is de tempel een rijke instelling. In de tabel hieronder vind je de gevraagde maximale prijzen voor de door de tempel geleverde diensten:

Door de tempel geleverde diensten

Soort Dienst	Kostprijs (ZD)
Boek/perkament kopiëren	5/pagina
Boek/perkament laten kopiëren en illustreren	25/pagina
Brief laten voorlezen	3
Brief laten schrijven	5
Groot wonder laten verrichten	50
Klein wonder laten verrichten	25
Offerdienst voor de goden	10

Bij vele edelen en rijke burgers zetten deze vraagprijzen kwaad bloed, anderen vinden het volstrekt normaal dat de armsten niet hoeven te betalen voor noodzakelijke diensten en stellen dit niet in vraag. Zo hebben de tempels in het algemeen (en de Traviatempel in het bijzonder) hun voorstanders en tegenstanders. Het volstaat om voor beide groepen enkele beweegredenen te bedenken, de Meester kan dit dan eventueel in zijn avontuur integreren.



VOOR DE MEESTER

Een woordje over de drie belangrijkste gilden van Reikenbad. Het uitwerken van de vele andere gilden laat ik over aan de gebeurlijke Meester.

De leden van de gilden zweren (meestal) een eed van trouw waarin ze beloven hun gildebroeders nooit te verraden, elkaar te helpen in nood en respect te hebben voor elkaars rechten. Een dergelijke eed is meer bindend dan degene die afgelegd wordt t.o.v. een Heer of van de Koning zelf. Wie zulke eed breekt, betaalt dat meestal met zijn leven. Vluchten zal in een dergelijk geval gewoonlijk niet helpen, de gilden oefenen heel wat macht uit en hebben overal vele connecties.

Het toetreden tot een gilde vereist gewoonlijk een bepaalde som aan instapgeld én een jaarlijkse bijdrage. In ruil daarvoor wordt het lid geholpen in tijden van nood en mag hij de halfjaarlijkse vergaderingen bijwonen.

Cirkel Des Doods - Dit is de naam die de ultra-geheime gilde der moordenaars zichzelf toebedacht heeft. Zij hebben vertakkingen in zowat alle belangrijke nederzettingen. De Cirkel is een sinistere cultus van moordenaars die op een vrij losse basis opereert en die eigenlijk geen echte hiërarchie kent. Er is uiteraard een algemeen leider die alles coördineert en de opdrachten doorgeeft aan zijn ondergeschikten; gewoonlijk is er in elke belangrijke nederzetting één ondergeschikte die rechtstreeks aan de Grote Leider verslag uitbrengt.

Voor het overige kennen de leden van de Cirkel elkaar niet, op de bijeenkomsten draagt iedereen een rode kapmantel zodat hij onherkenbaar is voor de andere leden.

Uiteraard bestaan er manieren om met de cultus in contact te komen, doch dan moet men goed op de hoogte zijn van de lokale onderwereld.

Duistere Broederschap - Deze broederschap der dieven is uiterst geheim en heeft in zowat alle nederzettingen van Aventurië haar vertakkingen en haar leden. In tegenstelling tot de Cirkel Des Doods kennen de leden elkaar zéér goed, zij zijn trouwens verplicht nauw samen te werken want dat kan de opbrengsten van de vereniging alleen maar ten goede komen.

Er heerst binnen de gilde dan ook een hiërarchie waaraan nauwelijks te tornen valt. De opperste leiding berust bij de Grootmeester, die op zijn beurt een heel aantal Opzichters kan aanduiden. Zo'n 'opzichter' is de leider van een plaatselijke afdeling van de organisatie, die op zijn beurt een aantal secondanten onder zich heeft staan. Alles wordt door de broederschap immers nauwlettend in de gaten gehouden, zelfs het reilen en zeilen van haar eigen leden. Alles wat een dief vergaart, moet hij bij de plaatselijke afdeling binnenbrengen, daarvan krijgt hij dan een bepaald percentage uitbetaald. Iemand die iets achterhoudt, wordt uiterst zwaar gestraft.

Dieven die voor zichzelf werken en niet bij de broederschap zijn aangesloten, worden gewoonlijk één keer verwittigd: ze kunnen kiezen tussen lid worden of de streek binnen de 24 uren verlaten. Indien ze geen gehoor geven aan deze verwittiging, is hun leven meestal geen ene sikkepit meer waard.

Vergeet vooral niet dat de Duistere Broederschap enorm machtig is en tot in de hoogste kringen weet door te dringen. Lid zijn van deze organisatie kan dus enkel maar voordelen brengen, zeker indien men weet dat leden die door de "wet" betrapt worden op alle mogelijke manieren zullen geholpen worden om hun straf te ontlopen, of om een strafvermindering te krijgen. Aan te raden voor de Zwervers onder de Helden.

Het Magisch Genootschap - In metropolen (en in belangrijke steden) zijn er eveneens gilden waarin de magiërs zich verenigen. De leider ervan wordt Ordemeester genoemd en deze zal er nauw op toezien dat er alleen maar magiërs worden toegelaten, dus andere avonturiers die over magische krachten beschikken (druïde, heks, ...) worden niet geduld. De leden kennen elkaar en wisselen vaak van mening over het al dan niet lukken van spreuken, over het effect dat spreuken onder bepaalde omstandigheden hebben, enz.

In tegenstelling tot sommige andere gilden komt het Magisch Genootschap op een meer frequente basis bijeen dan via halfjaarlijkse vergaderingen. Binnen deze magische kringen wordt er trouwens ook voortdurend gestudeerd en er worden ook wel eens nieuwe dingen "uitgeprobeerd", soms met alle gevolgen van dien.

Een avonturier kan bij deze gilde altijd aankloppen en zal er zelfs goed ontvangen worden (uiteraard op voorwaarde dat hij zelf een magiër is). Dit kan vanzelfsprekend interessant zijn indien men tijdens zijn tochten om de één of andere reden de hulp van een meer ervaren magiër nodig heeft. Voor de magiër-avonturier bestaat trouwens ook de mogelijkheid om binnen de gilde voor een bepaalde tijd te studeren. De algemeen gangbare norm is dat men dan gedurende 1d6 maanden aan Het Magisch Genootschap verbonden is én dat men 300 zilverstukken betaalt voor verblijf en studiemateriaal. Binnen deze tijdspanne is "op avontuur gaan" uiteraard uitgesloten, doch de tijd die men er doorbrengt, zal alleszins nuttig besteed zijn wanneer men weet dat men aan het eind van deze studieperiode zijn as-

trale energie sowieso permanent met één punt mag verhogen én een niet te versmaden beloning krijgt. Om te bewijzen dat hij zijn tijd met grondige studie heeft doorgebracht, moet de speler lukken in een verzwaarde "SL-proef +3". Indien gelukt, bepaalt de Meester een beloning. Hij kan hiervoor zelf iets uitwerken (eventueel afhankelijk van de situatie, of van een campagne waaraan de magiër in de nabije toekomst zal deelnemen) of één van de twee onderstaande mogelijkheden kiezen:

1. De avonturier krijgt een perkamentrol met daarop een spreuk die niet in het regelboek staat en die één keer kan gebruikt worden. De Meester verzint de spreuk zelf.
2. Wanneer de avonturier de volgende keer een nieuwe stafbetovering wil doen, kost hem dit drie ASP minder.

Door magisch genootschap geleverde diensten

Soort Dienst	Kostprijs (ZD)
Magisch voorwerp herladen	250/charge
Magisch Boek laten kopiëren	500/pagina
Astrale energie bijwinnen	490/ASP

Noot: let op dat magie en haar beoefenaars in vele steden en nederzettingen argwanend bekeken worden. Het Magisch Genootschap en haar situering is dus slechts aan ingewijden bekend. Wie dat zijn wordt door de Meester bepaald.

Om dit hoofdstuk over onze voorbeeldstad Reikenbad af te sluiten, rest er mij nog alleen de scores te geven van de belangrijkste personages die op de vorige pagina's vermeld werden.

SCORES VAN DE BELANGRIJKSTE INWONERS VAN REIKENBAD

Naam	MO	SL	CH	BE	LK	LP/ASP/KP
Ap Owen (7de graad)	11	13	13	12	11	37
Arawn (7de graad)	12	9	10	13	13	41
Arcadan (4de graad)	10	11	9	13	11	35
Bardo Benirsen (8ste graad)	11	15	12	9	9	42
Brynn (16de graad)	16	12	13	15	16	89
Casnar (6de graad)	10	14	11	12	10	36
Darkan Dollop (9de graad)	11	13	9	15	13	43
Efa (5de graad)	10	13	10	10	9	35
Egor Haraldir (6de graad)	12	9	14	10	13	36
Gerloran (16de graad)	11	17	16	11	11	72/46 KP
Ginevra (12de graad)	15	13	15	9	10	37/45 ASP
Marco Fels (5de graad)	10	12	10	10	12	37
Mofran (6de graad)	11	12	10	12	12	36
Octavia (8ste graad)	10	13	15	10	9	41
Peredur (9de graad)	12	12	15	12	11	40
Senin (10de graad)	11	15	16	10	12	40/35 KP
Shayla (7de graad)	10	12	15	12	9	37
Tegian (10de graad)	12	13	9	15	13	45
Uallas (12de graad)	15	9	14	14	14	55
Varro (5de graad)	12	13	10	13	9	26/42 ASP
Yago Haraldir (8ste graad)	10	14	11	12	9	39

Noot: wat de uitrusting van deze personen betreft, ligt de keuze bij de Meester.

STEEKKAART VOOR REIKENBAD

Naam van de nederzetting: Reikenbad

Wapenschild: blauwe rivier met rode brug op een zilveren achtergrond

Locatie: rivier, handelsweg

Regio: Middenrijk

Inwonersaantal: 3500

Samenstelling bevolking: Mensen (2975), Dwergen (420), Elfen (70), andere (35)

Stichtingsdatum: 832 BV (eerste kleine nederzetting)

Leiding: stadsraad

Politiek: Heerlijkheid (de stad is volledig heer en meester binnen haar eigen grenzen)

Transportwegen: Land, Water

Naburige steden: zelf te bepalen aan de hand van de ligging die je kiest

Economische activiteiten: Landbouw & Veeteelt, Handel, Religieus en Administratief centrum

Stadsdistricten: Havendistrict, Edelendistrict, Handelsdistrict, Kazernedistrict

Religie: Tempel (Praios, Tsa, Peraine), Hoofdtempel (Travia), Geheime Cultussen (zelf uit te werken)

Gildehuizen: Cirkel des Doods, Duistere Broederschap, Het Magisch Genootschap

Onderwijsfaciliteiten: Magiërsschool, Private Leermeesters, Tempelschool

Verblijfsmogelijkheden: Herbergen, Taveernes, Kampplaatsen

Speciale locaties: zelf te bedenken

Militaire eenheden: 80 gardisten, 20 ruiters

Persoonlijkheden (vips): Bardo Benirsen, Brynn, Gerloran, Yago Haraldir

Onderwereld: Te contacteren via Tegian

Festiviteiten: Feestdagen voor Travia en Peraine, herdenking van de heldendaad van Gondhor aan de Drakenbron op 6 Rondra

Geschiedenis: Huidige jaar is 1045 BV (terug te vinden in de Duitstalige 'Aventurischer Bote')

STEEKKAART VOOR

Naam van de nederzetting: _____

Wapenschild: _____

Locatie: _____

Regio: _____

Inwonersaantal: _____

Samenstelling bevolking: Mensen (____), Dwergen (____), Elfen (____), _____

Stichtingsdatum: ____ BV

Leiding: _____

Politiek: _____

Transportwegen: _____

Naburige steden: _____

Economischeactiviteiten: _____

Stadsdistricten: _____

Religie: _____

Gildehuizen: _____

Onderwijsfaciliteiten: _____

Verblijfsmogelijkheden: _____

Speciale locaties: _____

Militaire eenheden: _____

Persoonlijkheden (vips): _____

Onderwereld: _____

Festiviteiten: _____

Geschiedenis: _____

'Het Oog des Meesters' – een nieuwe spelsensatie
'Het Oog des Meesters' is een spannend nieuw fantasy-
rollenspel. Als speler waagt u zich in Avonturië.

Daar begint het spel. Iedere speler kruipt in de huid van
een spellfiguur: strijder, tovenaer, elf, avonturier of dwerg. De
'helden', zoals ze in Avonturië heten, spelen niet tegen elkaar,
maar met elkaar. Als groep maken ze het avontuur mee en
als groep vechten ze tegen de machten van het noodlot.
Zij trekken ten strijde tegen het kwaad. Soms om een
diamant aan boord van een schip vol demonen en
piraten te veroveren, dan weer moet een schone
jonkvrouw uit handen van monsters worden gered.
De wegen naar het doel zijn zeer gevaarlijk en alleen
de Meester - de spelleider - weet welke avonturen en
gevaaren de helden wachten. Of zij het noodlot kunnen
bedwingen, hun doel zullen bereiken, hangt af van
hun eigen inventiviteit, van hun moed, van hun
behendigheid, van geluk. Fantasie en creativiteit komen bij de
spellen van 'Het Oog des Meesters' volledig tot hun recht.



De wereld van 'Het Oog des Meesters'

In Avonturië, het fantasieland van 'Het Oog des Meesters', wachten
ontelbare avonturen op u. Natuurlijk moet u de regels van het
spel kennen, anders bent u reddeloos verloren. Begin daarom met
het **Basisspel**. Het bevat de voornaamste regels en een eerste
avontuur. Daarin vindt u ook hoe u 'Meester' kunt worden.
Met behulp van de boeken met avonturen dringt u dan
avontuur na avontuur verder door in de fantastische
wereld van Avonturië. Er verschijnen avonturen, die u
alleen kunt spelen, en avonturen voor meerdere spelers,
waarbij u door de Meester door het avontuur wordt
gevoerd. Als u begint, is uw ervaringsgraad één. Per spel
verzamelen de helden van Avonturië 'avontuurpunten' en
stijgen zo naar steeds hogere ervaringsgraden.



Over dit avontuur



Dit boek bevat alle informatie, die u nodig heeft om als Meester een groep
spelers door dit fantastische avontuur te leiden. Hoe u Meester wordt,
kunt u lezen in het onmisbare **Basisspel**, waarin u alle spelregels van 'Het
Oog des Meesters' en andere belangrijke informatie kunt vinden. Met die
doos kunt u alle avonturen van 'Het Oog des Meesters' spelen.

