



Het Oog des Meesters



HERBERGEN EN TAVERNES IN AVONTURIË.

Onderstaand zijn enkele beschrijvingen van herbergen met een eigen smaak (en geur). Ze kunnen overal in Avonturië worden geplaatst waar een spelmeester een herberg of taverne nodig heeft.

Sommige van deze herbergen en tavernes hebben een beschrijving van personeel of uitbaters, maar dezen zijn niet vast toegewezen aan een specifieke herberg of taverne maar kunnen feitelijk op alle herbergen worden toegepast. Er is zelfs enkele korte avonturen inbegrepen die zich in een herberg afspelen.

De verschillende herbergen en tavernes zijn onderverdeeld in aparte klassen en genummerd van 1 tot 5. Herbergen en tavernes van klasse 1 hebben heel weinig fouten terwijl deze van klasse 5 heel weinig bestaansrecht lijken te hebben. Klasse 3 herbergen en tavernes zijn het meest voorkomend in Avonturië.

Geniet van dit artikel, maar doe het met mate(n).

Sirrothel's rustplaats [Klasse 1 taverne]

Deze zeer ongebruikelijke herberg is de favoriete verblijfplaats van reizigers die veel van hun tijd doorbrengen in de natuur. Hij is wijd en zijd bekend en zelfs tot in Gareth wordt erover gesproken. Van buitenaf ziet de herberg eruit als een drie verdiepingen hoog huis dat op het punt staat in te storten. Eens je goed en wel door de deur gaat beland je in een totale duisternis die langzaam plaats maakt voor een vista van bomen waardoor het erop lijkt dat je in een bos bent. Wanneer je dieper in het 'bos' gaat vind je een rookwolk die tussen een groep dicht op elkaar groeiende bomen vandaan komt. Er is een soort opening tussen twee zeer dikke bomen waardoor de rook buiten komt en die moet dienen als een deur.

Eens door deze poort bevindt men zich in een loofwoud waarvan de boomstammen een natuurlijke muur vormen en het bladerdak zo dicht is dat zelfs de zwaarste regenstormen geen lekken veroorzaken. De rustplaats bestaat uit verschillende ruimtes (niemand weet precies hoeveel) die elk een klein bos vormen met dezelfde kwaliteiten maar dan met een vloerbekleding bestaande uit mals gras, bezaaid met geurige en kleurrijke bloemen. Aan één zijde van elke ruimte is een kleine waterval met helder drinkwater dat in een klein meertje valt zodat het ook kan dienen voor een wasbeurt. Ook is er een allesomvattende lichtbron die schijnt voort te komen uit de bomen zelf. Wanneer de gasten (of de helden) hier rusten in het malse gras en het bladerdak bestuderen is er een kans van 1-4 op 1d20 dat ze een erg klein figuur opmerken dat tussen de bladeren heen-en weer springt.

Meesternota. Dit is Salizar, een kobold die vele jaren geleden door Eldrillar wordt bevriend. Het is de magie van die kleine wezentje dat de magie in de rustplaats in stand houdt. Salizar wenst niet gezien te worden en indien het wezen voelt dat het wordt geobserveerd zullen sommige zaken verkeerd beginnen te gaan voor degene die de Kobold heeft gezien en dat duidelijk laat blijken. Het water zal plots ijskoud worden. De bloemen veranderen in brandnetels en distels en enigerlei drank zal op mysterieuze wijze verdwijnen uit de drinkbeker, glas, veldfles, waterzak of fles. Eender welke poging om geweld te gebruiken in de rustplaats zal ermee eindigen dat de overtreder een *Esculaap Gaap* spreuk op zich geworpen krijgt en terug wakker wordt in een mesthoop.

ENKELE HERBERGEN EN TAVERNES IN AVONTURIË.



Het Oog des Meesters



Eldrillar Sirrothel - Woud-Elf Tovenaar [Graad 15]

MO: 13	BE: 15	AV: 17	BW: 1 [gewone kledij]
SL: 14	LK: 12	AW: 16	TP: Magie
CH: 16	WN: 13	ASP: 67	MK: 28
LE: 65			

Deze magische herberg kan tot 20 personen huisvesten:

- 20-personeen gemeenschappelijke zaal - 3 *daalders* per person/per nacht (ontbijt inbegrepen).
- Middagmaal: 7 *stuivers*
- Dtaverneer: 8 *stuivers*, 4 *kreuzers*.

Het spiegelpaleis [Klasse 1 taverne]

Het spiegelpaleis is zonder meer de beste taverne in [nederzetting]. Het hoge, met koperplaat beslagen plafond overziet de best versierde, beste zitplaats en properste taverne in de stad. De uitbater en eigenaar, Peter Leichinghöfen's taverne is een maat beter dan eender welke andere taverne in [nederzetting] – wat de andere uitbaters ook zeggen. De houten vloer wordt dagelijks gekuist en wekelijks geolied, de koperen rails die de muren hangen om oudere (of dronken) personen helpen bij het rechtstaan zijn mooi blinkend gepoetst en het behangpapier voelt zeer zacht aan.

Drie kaarttafels staan tegen de zuidelijke muur, maar het echte pronkstuk hangt achter de met mooi gepolijste marmer kamerekte bar tegen de noordelijke muur – een zeer grote spiegel die de volledige lengte van de bar bestrijkt. Deze spiegel is niet alleen Peter's trots, maar ook die van de gemeenschap. Toen Peter het spiegelpaleis pas opende was er een dronken klant die zichzelf niet wilde zien en die de spiegel stukgooide met een stenen bierpul. Die dronkaard werd netjes opgevouwen naar de gevangenis gebracht en alle klanten legde hun kapitaal bij elkaar om een nieuwe spiegel te bestellen. Deze spiegel is nu eigendom van de ganse taverne en heeft een vreemde invloed op het clientele. Er word zelden gevochten in het spiegelpaleis en wanneer dit gebeurt wordt de spiegel zorgvuldig vermeden. Dronkenschappen gaan nooit zo ver dat er beschamend gedrag wordt tentoongespreid. Peter staat gewoonlijk in het midden van de taverne en praat vriendschappelijk met iedere klant. Het beheren van de bar is in handen van 'Sammy' Essen, die reeds drie jaren voor hem werkt. Peter overziet ook de drieling zussen die de klanten kamerieren en lost eventuele disputen op aan de kaarttafels. Op elk ogenblik zijn er minstens 1d20 + 20 klanten aanwezig en soms zelfs dubbel zoveel... De herberg boven de taverne kan tot 40 personen huisvesten:

8 éénpersoonsruimtes - 17 *s*, 6 *p*. per persoon/per nacht (kamer and ontbijt inbegrepen).

10 tweepersoonsruimtes - 14 *s* per persoon/per nacht (kamer and ontbijt inbegrepen).

3 Grote suites - 30 *s* per nacht/per persoon (deze suites kunnen een handelaar met tot 10 personen uit zijn of haar gevolg huisvesten).

1 grote vergaderzaal (te gebruiken in overleg met de eigenaar. Voor personen die in de herberg verblijven is het gebruik van deze ruimte gratis, anderen moeten echter de zaal afhuren voor een prijs van 1 *daalder* per uur (wat eigenlijk schandalig duur is, maar voor comfort moet je betalen, en je hebt altijd voorrang op de gratis gebruikers!).

Middagmaal (warm): 7 *daalders* en 6 *kreuzers*.

Avondeten: 10 *daalders*



Het Oog des Meesters



Peter Leichlinghofen – Taverne uitbater [Graad 8]

MO: 12	BE: 14	AV: 15	BW: 4+1 [Maliënkolder en schild]
SL: 13	LK: 13	AW: 13	TP: 1d6 +5 [Zwaard + LK-bonus]
CH: 14	WN: 14	ASP: 00	MK: 21
LE: 66			

Peter Leichinghöfen ziet er uit als een jonge Clint Eastwood. Hij is mager en goed gebouwd en ziet er uit alsof er niets is in Avonturië dat hem van slag zou kunnen brengen. Hij heeft een ruwe, raspende stem die hem wat taaier laat klinken dan hij in werkelijkheid is. Peter heeft reeds vele malen bewezen een sluw en handige onderhandelaar te zijn en zijn zaken met de leden van het koopmansgilde lijken steeds in zijn voordeel uit te draaien. Hij heeft een hard leven achter de rug als een avonturier, maar hier heeft hij zijn plekje onder de zon gevonden en is nu de trotse eigenaar van de beste Taverne oostelijk van Havena. Het heeft hem alle kapitaal gekost dat hij tijdens zijn avonturen had vergaard om dit te bereiken maar uiteindelijk loonde het de moeite. “Iedereen wil iets.” zegt hij vaak. “Het komt er op neer uit te vinden wat dat ‘iets’ precies is en dan dat ‘iets’ te verkopen alvorens de klant zelfs maar beseft dat dit precies was wat hij of zij nodig had.” Peter draagt zijn wapenrusting niet meer en zijn nog steeds goed onderhouden zwaard hangt boven zijn haardvuur.

Samuel ‘Sammy’ Essen - Barman [Graad 4]

MO: 12	BE: 13	AV: 12	BW: 1 [gewone kledij]
SL: 11	LK: 11	AW: 11	TP: 1d6 +2 [Knuppel]
CH: 11	WN: 13	ASP: 00	MK: 16
LE: 42			

“Sammy” Essen is groter dan doorsnee, met brede gespierde schouders. Hij werkt reeds drie jaren voor Peter Leichlinghofen en hun onderlinge relatie is een moeilijke. ‘Sammy’ is eigenlijk een lid van een lokale straatbende en is naar [nederzetting] gestuurd als spion. Hoe langer hij echter voor Peter werkt en zich gaat vereenzelvigen met de inwoners, te meer zijn loyaliteit tegenover de bende in het gedrang komt. Er zal een dag komen dat ‘Sammy’ zal moeten kiezen tussen [nederzetting] en de bende en hij is er nog niet uit aan welke zijde hij zal eindigen...



ENKELE HERBERGEN EN TAVERNES IN AVONTURIË.



Het Oog des Meesters



Angela, Beatrice en Charlotte Dietrich - Drieling zussen en dienststers [Graad 3]

MO:	11	BE:	14	AV:	10	BW:	1 [gewone kledij]
SL:	12	LK:	11	AW:	15	TP:	1d6 +0 [mes]
CH:	14	WN:	11	ASP:	00	MK:	15
LE:	41						

De Dietrich zussen zien er alle drie precies hetzelfde uit. Ze zijn alle drie mager, goed gebouwd, charmant en behendig. Alle drie hebben ze een bleke huid en kortgeknipt roodbruin haar. Ze hebben echter wel alle drie een andere persoonlijkheid (zie hieronder) en zijn behoorlijk wraakzuchtig wanneer én van hen wordt lastig gevallen. De drie meisjes liegen vaak over hun naam als onderdeel van hun beschermingsverdrag en het vergt een goede kennis van alle drie en een slimheidsproef (verzwaard met +3) om hen van elkaar te onderscheiden.

Angela was de eerstgeborene van de drielingzussen en heft een sterk ontwikkeld moederkloekgevoel voor haar 'jongere' zussen. Zij is zeer goed in een ongewapend gevecht en heeft reeds menige dronken klant tegen de grond geworpen. Zij beschikt ook over een 'ijzeren vuistslag' en kan met een resultaat van 1-5 op 1d20 een lastige klant met één klap bewusteloos slaan. Zij is ook handig met haar mes en schrikt er niet voor terug dit te gebruiken tegen hardleerse agressors. Haar allergie voor harige dieren kunnen haar ware identiteit verraden als ze zich weer eens voordoet als één van haar zussen om uit te vissen wat hun huidige minnaar in gedachten heeft. "Problemen komen steeds in drievoud" zegt ze vaak grinnikend terwijl ze naar haar zussen kijkt.

Beatrice was de tweede boreling van de drieling en heeft nog steeds last van haar minderwaardigheidsgevoelens. Zij 'bevriest in een gevaarlijke situatie; maar zet haar op een paard en er is niemand die beter rijdt dan zij. Beatrice is ook zeer bijgelovig en verraad daardoor soms haar ware identiteit als ze zich weer eens voordoet als één van haar zussen om ze tegen de boze wereld te beschermen. "Bijgeloof mag dan al een lachertje zijn, maar waarom zou je een spiegel breken of onder een ladder doorlopen als je er omheen kunt gewoon om dat te bewijzen?" vraagt ze vaak terwijl ze wat zout over haar schouder gooit voor goed geluk.

Charlotte, heeft ondanks haar charisma een slecht zicht, wat haar ertoe aanzet een bril te dragen om beter te kunnen zien, zowel dichtbij als op afstand. Over de jaren heen heeft ze geleerd zonder haar bril rond te lopen op die plaatsen waar ze vaak vertoefd want 'mannen geven geen grote fooi aan meisjes met een bril.' In een situatie waar ze zich op onbekend terrein bevindt zonder haar bril heeft ze een verzwaaring van +4 op eender welke fysieke proef. Met haar bril echter, is Charlotte een ware scherpshutter met de korte boog en de kruisboog. Vele inwoners van [nederzetting] zijn stiekem verliefd op Charlotte - of is het Angela... of Beatrice?



ENKELE HERBERGEN EN TAVERNES IN AVONTURIË.



Het Oog des Meesters



Mini-avontuur: voorzichtig vechten in het Spiegelpaleis.

Wat voorafging: Toen Peter Leichinghöfen zijn taverne bouwde was zijn grote trots en vreugde de grote spiegel achter de bar met de mooi besneden houten lijsten. Reeds op de eerste openingsdag, terwijl hij glunderend van trots onder de vele complimenten zijn spiegel kon tonen wierp een dronkelap er een wijnfles tegenaan en vernielde daarbij de spiegel. Nadat de dronkelap door de aanwezigen tot een hoopje ellende was geslagen en op straat geworpen begonnen de aanwezige gasten een collecte om genoeg geld bij elkaar te krijgen om een nieuwe spiegel te kopen voor de inmens verdrietige en teleurgestelde Peter. Nu denkt ieder vaste klant van het spiegelpaleis dat de spiegel van hun is en ze zijn er zeer beschermend over. Het is algemeen geweten dat een vechtpartij by Peter Leichlinghofen onderhevig is aan één gouden regel: **NIEMAND BREEKT DE SPIEGEL!**

Kies één van de problemen hieronder vermeld en speel het uit. Als je jezelf behoorlijk gemeen voelt, gebruik ze dan allebei.

Probleem - Nieuw in [nederzetting]: Het spiegelpaleis is een zeer gerespecteerde verblijfplaats voor vele burgers in de stad. Het probleem is, dat de vaste klanten dat soms vergeten en een beetje onrustig worden, zeker als er iemand nieuw in hun stad arriveert (wat iedere dag gebeurt!). Soms gaat het om rondzwervende helden of om soldaten uit het fort of nieuwe bewakers van de handelscaravanen. Wat de nieuwelingen ook doen, ze vormen steevast een doelwit voor de vaste klanten die wat beschonken zijn. Spijtig genoeg zijn de nieuwkomers *niet* op de hoogte van de regels voor een vechtpartij in het spiegelpaleis. In een typisch bargevecht duwt degene die het gevecht begint vaak zijn of haar slachtoffer. Rol op de tabel hieronder om te zien wie de probleemzoekers zijn en wie de slachtoffers.

Tabel: Voorzichtig vechten in het Spiegelpaleis.

<i>Knoktabel * werp 1d6</i>	<i>Probleemzoekers</i>	<i>Slachtoffers</i>
<i>1</i>	<i>3 dronken inwoners</i>	<i>1 vreemdeling (held?)</i>
<i>2</i>	<i>3 soldaten</i>	<i>3 soldaten</i>
<i>3</i>	<i>2 inwoners (helden?)</i>	<i>1 dwerg of elf (held?)</i>
<i>4</i>	<i>6 dronken inwoners</i>	<i>2 vreemdelingen (helden?)</i>
<i>5</i>	<i>6 soldaten</i>	<i>5 Onedin bewakers</i>
<i>6</i>	<i>4 inwoners (helden?)</i>	<i>2 dwergen of elfen (helden?)</i>

Probleem - het wordt alleen maar erger: Bargevechten willen nog wel eens escaleren, omstaanders voelen zich vaak geroepen om zich in het gevecht te mengen – soms met goede kameroelingen, maar nooit zonder reden (een verdwaalde klap heeft de omstaander geraakt, zijn of haar drank of voedsel werd gemorst of een bevriend karakter is in het gevecht betrokken) Gedurende elke ronde komt er een nieuwe worp op bovenstaande tabel aan te pas om te zien wie er zich in het gevecht komt moeien. Werp eerst 1d6 om te beslissen wie er bij komt aan de zijde van de probleemzoekers en dan nogmaals 1d6 om te zien wie er bijkomt aan de zijde van de slachtoffers. Als zijn of haar actie mag een held (indien dit in de gekozen tabel voorkomt) pogen het gevecht te laten stoppen door een charismaproef af te leggen. Ieder succes (punt onder de charismaproef) zal één deelnemer verwijderen uit de knokpartij. Dit heeft echter geen invloed op de oorspronkelijke vechters die blijven doorgaan tot één van beiden neergaat, wat het gevecht automatisch stopt. In een ongewapend gevecht krijg je eventuele verloren levensenergie onmiddellijk terug na afloop, behalve als je afweer 18+ was. Deze verloren levensenergie moet op de normale manier worden terugverdiend.

ENKELE HERBERGEN EN TAVERNES IN AVONTURIË.



Het Oog des Meesters



Probleem - Breek de Spiegel niet!! Eénieder die tijdens dit gevecht 18+ gooit voor zijn of haar **AV**-score, werpt een projectiel (een stoel, een eetbord of een drinkbeker) en moet opnieuw werpen voor zijn of haar **AV**-score. Indien de proef nu mislukt werd de spiegel geraakt. Werp dan voor een lichaamskrachtproef, en indien deze slaagt heb je de spiegel gebroken; wat het gevecht onmiddellijk beeindigd. Een held met een lagere moed-score dan degene die het projectiel werpt, mag een behendigheidsproof afleggen verzwaard met het aantal spelers dat **voor** deze actie heeft gespeeld) om te proberen het projectiel te onderscheppen.

Nieuwe toestand: Als alles fout gaat en de spiegel breekt, komt hij neer met een kletterend geluid van versplinterd glas, wat het gevecht onmiddellijk beeindigd. Er valt letterlijk een oorverdovende stilte en de probleemzoekers worden op hardhandige wijze naar de gevangenis gebracht. De gehele gemeenschap die aanwezig is in de taverne geeft Peter Leighlinghofen wat geld ter compensatie. Voor iedere dukaat die een held geeft stijgt zijn of haar **CH**-score met één punt tijdens het verdere verblijf in [nederzetting] – tenzij het de probleemzoeker betreft natuurlijk! Uiteindelijk zal de eigenaar nog 10 dukaten te weinig hebben om door de Onedin lijn een nieuwe spiegel te laten verschepen vanuit Gareth. Een held die dit kamerrag op tafel gooit kan vanaf nu bij alle aankopen in [nederzetting] een korting krijgen van 20% op alle persoonlijke reisbenodigdheden – zoals geïnterpreteerd door de meester.

De zuidenon [Klasse 1 taverne en herberg]

De enige taverne en herberg met twee verdiepingen in [nederzetting], heeft dit gebouw balkons aan alle aan de straatkant gelegen kamers op de eerste verdieping die de straat overzien. Dit hotel wordt beschouwd als de meest respectabele taverne en herberg in [nederzetting]. De benedenverdieping bevat vooraan een receptie-en zitkamer en een ontvanstbalie aan de zuidelijke zijde hiervan. Een kleine kamer ten oosten van de balie wordt gebruikt als kantoor voor de uitbater, Ralf Gross. Er is zelfs een eigen toilet op de luxueuze benedenverdieping die kan worden betreden via de zitkamer. Een stevige eikenhouten dubbele deur geeft achter de zitkamer toegang tot de eetruimte en de keuken waar Eva Gross de alleenheerser is. Een trap tegen de noordelijke muur leid naar de bovenverdieping waar alle kamers zich bevinden, inclusief de leefruimtes van de familie Gross. Een enkele met tapijten beklede gang verbindt alle kamers. Elke kamer is zeer comfortable ingericht en er is zelfs een badkamer aan het einde van de gang.

Ralf Gross (leeftijd 39, uitbater en permanente bewoner [Graad 3])

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel	A	W	Sb	Tb	M	MP	IP	FP
39	30	34	41	49	41	44	68	1	11	3	4	4	0	0	0

MO: 11 **BE:** 12 **AV:** 11 **BW:** 1
SL: 13 **LK:** 10 **AW:** 10 **TP:** 1d6 +1 [knuppel]
CH: 14 **WN:** 11 **ASP:** 00 **MK:** 14
LE: 42

Lengte: 178 cm **Gewicht:** 83 kg.

Beschrijving: Gewone lichaamsbouw met een bierbuik, rood-bruin haar – kalend bovenaan, groen-bruine ogen. Ralf heeft een lichte zenuwtrek in zijn linkeroog (-1 op waarnemen) en gaat vaak gekleed in simpele maar goed kwaliteits kleding die zijn status benadrukken. Ralf is Een joviale man die makkelijk is in de omgang met zijn clientel en zich nooit ergens druk over lijkt te maken. Er is echter geen mogelijkheid om ernaast te kijken wie hier de baas is.

ENKELE HERBERGEN EN TAVERNES IN AVONTURIË.



Het Oog des Meesters



Eva (leeftijd 34, echtgenote van Ralf, permanente bewoner (private kamer) [Graad 3].

MO: 11 BE: 12 AV: 12 BW: 1
 SL: 12 LK: 10 AW: 09 TP: 1d6 +1 [keukenmes]
 CH: 12 WN: 14 ASP: 00 MK: 14
 LE: 41

Lengte: 168 cm **Gewicht:** 71 kg.

Beschrijving: Eva heeft een normale lichaamsbouw en muizengrijs haar dat achterover is gekamd omheen een rond en bleek gelaat. Ze heeft intelligente groen-bruine. Gewoonlijk gaat Eva gekleed in een simpele maar kleurrijke kokskledij in creemkleurige, rode en zwarte kleuren. Mevrouw Gross is altijd vrolijk gedurende de ochtend, maar tijdens de mideguren, als ze staat te zwoegen aan het fornuis in haar keuken is ze te druk bezig om te glimlachen. Alle maaltijden worden door haar eigenhandig gekookt en zijn simpel maar zeer gevarieerd en steeds onzettend lekker.

Edgar Gross (leeftijd 10, zoon van Ralf en Eva), permanente bewoner [Graad 1]

MO: 11 BE: 13 AV: 08 BW: 1
 SL: 11 LK: 07 AW: 07 TP: 1d6 +0 [mes]
 CH: 12 WN: 14 ASP: 00 MK: 11
 LE: 16

Lengte: 149 cm **Gewicht:** 44 kg.

Beschrijving: Edgar heeft een lichte lichaamsbouw van het vele heen-en-weer rennen, rood-bruine haren en slim-kijkende bruine ogen in een onschuldig lijkend rond gelaat. Hij is in zijn eerste jaar dat hij een lange broek mag dragen, en dat is een persoonlijke overwinning voor hem. Edgar is een jonge knaap die hard werkt – hij help in de herberg – en dagelijks meer dan zijn dagdagelijkse kost verdient.

Konrad Gross (leeftijd 7, zoon van Ralf en Eva), permanente bewoner [Graad 1]

MO: 08 BE: 13 AV: 06 BW: 1
 SL: 10 LK: 05 AW: 05 TP: 1d6 -1 [katapult]
 CH: 13 WN: 12 ASP: 00 MK: 16
 LE: 12

Lengte: 132 cm **Gewicht:** 29 kg.

Beschrijving: Konrad heft een uiterst slanke lichaamsbouw, licht bruin haar en ogen en sproeten op zijn gezicht en armen. Zijn voorste tanden steken wat vooruit en zijn wat te groot en geven hem een ratachtig uiterlijk. Hij is het jongste lid van de familie Gross en de kwajongen van [nederzetting]. Alhoewel ook hij hard werkt, is hij niet voor een grap verlegen. Het lijkt er zelfs op dat wanneer er ergens in [nederzetting] een grap wordt uitgehaald alle sporen naar hem leiden. Hij is dan ook de onvervangbare leider van de kinderen in [nederzetting].

Frau Gretel Gross - Grandma (leeftijd 71, Ralf's formidable grandmother) [Graad 1].

MO: 13 BE: 07 AV: 10 BW: 1
 SL: 15 LK: 07 AW: 09 TP: 1d6 +1 [zware wandelstok]
 CH: 12 WN: 14 ASP: 00 MK: 10
 LE: 26

Lengte: 157 cm **Gewicht:** 62 kg.

Beschrijving: Lichte lichaamsbouw mat grijze haren, waterige grijze ogen en een grote bril met dikke glazen. Frau Gross kleed zich inzwarte kleren afgezet met witte kant en een kleurrijke sjaal.

ENKELE HERBERGEN EN TAVERNES IN AVONTURIË.



Het Oog des Meesters



Ralf's formidable grootmoeder, Gretel is het gewend de dingen naar haar hand te zetten en doet dat da nook met grote zwier. Zelfs Ralf poogt haar zo vaak mogelijk te ontwijken. De klanten hebben op harde wijze geleerd dat er met Frau Gross niet te spotten valt. Ze is zeer taai, dit oudje; haar zware wandelstok geeft haar een groot bereik en ze schrikt er nooit voor terug hem te gebruiken wanneer de dingen niet naar haar goedkeuren gaan!

Fritzy en Schnauzer; twee zwarte olporters [Graad 2]

MO: 11	BE: 08	AV: 11	BW: 1 [huid]
SL: 08	LK: 12	AW: 03	TP: 1d6 +1 [tanden]
CH: 12	WN: 14	ASP: 00	MK: 9
LE: 18			

Uit het ruige noordwesten van Avonturië komt deze hondensoort die ook in gebergten uit de voeten kunnen. Ze hebben een gedrongen massieve lichaamsbouw. Ze zijn geliefd in Thorwal en Sveltland maar berucht vanwege hun nieuwsgierigheid. Hoewel hun beweging wat raar mag overkomen zijn het geduchte vechters vanwege hun uithoudingsvermogen en kracht. Ze reageren op het commando 'pak' eerst pas wanneer ze erin getraind zijn (3^e graad). Ze hebben geen speurneus tenzij t vissen zijn want water is hun tweede natuur waar ze graag in spelen en er af en toe ook nog een visje weten te bemachtigen.

De groene draak [Klasse 1 taverne]

'De groene draak' is een van die dienstverlenende plaatsen in [Nederzetting] die je (legitiem) zou kunnen noemen. De taverne bestaat grotendeels uit een grote kamer met een hoog plafond. Een lange bar staat recht tegenover de toegangsdeur. Regelmatig gekuiste ramen kijken uit op de straat. Iedere week hangt de uitbater wel een ander schilderij van een of andere aanstootgevende scene aan de muur achter de bar. Deze schilderijen zijn ver van meesterwerken, maar hun onderwerp – meestal een half-naakte dame – is redelijk artistiek en bide een geode afleiding voor de goedkopen zelfgebrouwen sterk alcoholische drank die hier word geschonken. Wanneer er een banier met een draak erop buiten hangt betekent dat dat er een kaartspel gaande is. Er zijn steeds twee grote ronde tafels voorbehouden voor de kaartspelers, en de uitbater zorgt er voor dat er steeds minstens één kaartdeler aanwezig is om de gokspelen in goede banen te leiden. De uitbater kamerient zelf de bar en twee meisjes leveren de bestelde dranken en voedselwaren aan de vaak grijpgrleeftijd klanten zittend (vaak hangend) aan elk van de vijf grote vierkante tafels.

Achter de bar is een grote kamer waar de uitbater zijn voorraden opslaat, een kleine keuken kameriend door een 'chef' - die met haar kookkunsten het echte aantrekkingspunt is van 'de groene draak' - en de kleine slaapkamer van de uitbater.

De groene draak is een Klasse 4 taverne maar het uitstekende eten en de altijd goedbezette goktafels maken er vaker dan niet een Klasse 1 taverne van.



ENKELE HERBERGEN EN TAVERNES IN AVONTURIË.



Het Oog des Meesters



Arthur 'Artie' Fonzarelli – taverneuitbater [graad 5].

MO: 11	BE: 12	AV: 12	BW: 1 [goede kwaliteit gewone kledij]
SL: 12	LK: 12	AW: 11	TP: 1d6 +2 [kort zwaard/knuppel]
CH: 13	WN: 11	ASP: 00	MK: 17
LE: 43			

De er goed uitzierende en steeds goedgeklede uitbater van 'de groene draak' taverne heeft geolied haar dat steeds goed lijkt te liggen en een geitensikje dat hem een duidelijk herkenbare persoon maakt in [nederzetting]. Hij bluft vaak overmoedig dat hij de beste taverne in [nederzetting] heeft, alhoewel hij heimelijk een hekel heeft aan de andere tavernes hier in 'zijn' stadje. Onderhuids heeft hij steeds het gevoel dat hij slechts tweede viool speelt in een te groot orkest. Toch is zijn taverne steeds goed gevuld – voornamelijk vanwege de kookkunsten van zijn kokkin. Hij verteld eenieder die het al dan niet horen wil: "Zolang de drank blijft vloeien en het koper en zilver binnenrolt heb ik geen reden tot klagen."

Ezeekiël "Zek" Reichmann – Kaartdeler [Graad 2].

MO: 10	BE: 13	AV: 10	BW: 1 [gewone kledij]
SL: 13	LK: 09	AW: 10	TP: 1d6 +2 [knuppel]
CH: 11	WN: 13	ASP: 00	MK: 13
LE: 34			

"Zek" is een graatmagere kerel, een nerveuze en 'te' eerlijke kaartdeler. Hij is ook een lafaard en een zenuwachtig persoon wanneer een bewapende held of andere gewapende persoon aan zijn tafel zit. Verder is hij niet in staat een leugen te vertellen en vind hij iedereen aan zijn goktafel verdacht. Als je er echter in slaagt in zijn goede boekje te komen kan hij heel behulpzaam zijn met informatie over de 'tics' van sommige gokkers die niet in zijn goede boekje staan. Hij zal je enkele trukken leren bij het gokken en is zelfs bereid enkele oefenspelen te houden alvorens het spel serieus te spelen. Zijn hele leven bestaat uit kaartspelen en kansberekeningen en hij doet heel veel moeite om geen rekening te houden met wat er gebeurt in de wereld om hem heen.

Ilsa Witse - Hotel kok en roddeltante [Graad 2].

MO: 11	BE: 13	AV: 11	BW: 1 [gewone kledij]
SL: 10	LK: 10	AW: 10	TP: 1d6 +2 [kort zwaard/knuppel]
CH: 12	WN: 13	ASP: 00	MK: 13
LE: 38			

Blond en rondborstig verteld Ilsa aan eenieder die het al dan niet horen wil dat zij een vrouw is die zich met haar eigen zaken bemoeit. Iedereen in [nederzetting] heft echter reeds lang geleden geleerd dat Ilsa's zaken de zaken van iedereen in haar omgeving inhouden. Ze is de grootste roddeltante in de buurt en een rijkelijke bron van informatie over alles en nog wat – of het niet juist is of niet, goed of kwaadaardig – dat rondgaat in [nederzetting]. Haar informatie is gewoonlijk inaccuraat, overdreven sensationeel en heel vaak gewoon onjuist. Zij zal even luisteren naar een gesprekspartner en dan een were vloed van roddels over deze persoon uitstorten. Haar favoriete antwoord op Nieuwe roddels is: "Oooh! Ik weet het, liefje, Ik WEEEEET het!" Ze is gelukkig een kokkin zonder weerga en kan wonderen berichten met restjes en overblijfselen.



Het Oog des Meesters



Melissa Gump – serveuze / geen kat om zonder handschoenen aan te pakken [Graad 2].

MO: 11 **BE:** 11 **AV:** 11 **BW:** 1 [gewone kledij]
SL: 11 **LK:** 13 **AW:** 10 **TP:** 1d6 +2 [knuppel]
CH: 11 **WN:** 12 **ASP:** 00 **MK:** 10
LE: 39

De zwartharige Melissa Gump heeft een brede neus, twee of drie brede onderkinnen, dichtgenepen blauwe ogen, en is gebouwd als een rots – een lelijke rots.

Zij was ooit een mijnwerkster, maar kreeg er genoeg van zeer hard te moeten werken voor een hongerloon. Voor een serveuze is ze aan de brutale - zelfs onbeleefde - kant. Ze zal vragen wat je wil ‘vreten’ met alle warmte van een Maraskaanse Tarantula.

Denk echter goed na alvorens je haar een fooi weigert te geven, of te weinig aanbied, Melissa heeft de spieren van een Mijnwerker en een gemene rechtse en linkse hoek. Velen maakten de fout haar te onderschatten en denken nu nog terug aan deze ervaring met enigerlei schrik.

Yvette Toppelmeyer – serveuze [Graad 6].

MO: 11 **BE:** 15 **AV:** 12 **BW:** 1 [gewone kledij]
SL: 12 **LK:** 10 **AW:** 14 **TP:** 1d6 +2 [knuppel]
CH: 14 **WN:** 13 **ASP:** 00 **MK:** 18
LE: 53

Blond en vrijmoedig, de steeds in het zwart geklede 35-jaar oude Yvette Toppelmeyer heft de klanten van Artie al zolang kameriend dat de meesten denken dat ze er al was voor Artie de deuren voor het eerst opende. Zij gaat zeer vrijmoedig om met elke klant, zelfs de ruigste en brutaalste, en word hierdoor goed beloond met rijkelijke fooien – of de betreffende klanten dit nu weten of niet. Yvette is een geofende zakkenroller en kan geldstukken op een tafel zo snel laten verdwijnen dat zelf de eigenaar ervan geloofd dat ze er nooit hebben gelegen. Ze draagt er wel zorg voor nooit teveel te stelen van een persoon, zodat niemand echt kwaad wordt maar het verdwenen geld eerder aan de eigen verstrooidheid – of beschonken toestand - wijt.

Onder het teken van de grijze mist. [Klasse 2 taverne en herberg]

Dit grote stenen gebouw heeft verscheidene balkons op de bovenste verdieping die de straat beneden goed kunnen overzien. ‘De Grijze Mist’ heeft de welverdiende reputatie de beste herberg te zijn in [nederzetting]. Het gelijkvloers bestaat uit de receptie annex zitruimte met daarachter een luxueuze en goedvoorzien bar. Een kleine ruimte oostelijk van deze bar is het kantoor van de uitbater, de elf Valuviel Galmaris. Westelijk van deze ruimte zijn de woonkwartieren van de uitbater en het personeel van dienst. Een met tapijt beklede trap leid naar de bovenste verdieping waar al de gasten ruimtes zijn. Een enkele gang geeft toegang tot alle ruimtes. Elk van deze ruimtes is uiterst comfortabel alhoewel ze slechts het minimum aan meubilair bevatten. Alle gasten kunnen gebruik maken van de gemeenschappelijke badruimte ten oosten van het verre eind van de verbindingsgang. Tussen de trap en de bar is een dubbele deur die toegang verschaft tot de comfortabele eetzaal en de bijhorende keuken.

Deze gespecialiseerde taverne annex herberg heeft voornamelijk priesters en magiegebruikers als clientele. De vele binnenmuren zijn bekleed met Avonturijs eikenhout, net als alle meubels in de herberg en de bar. Op ongeregelde tijdstippen komt er een laaghangende grijze mist door de vloer van de bar gesijpelt. Deze mist verleent de herberg niet alleen haar naam, maar wekt ook de illusionaire indruk dat een tafel ver wegstaat van andere tafels en schijnt ook de kracht te bezitten alle geluid te dempen zodanig dat afluisteren onmogelijk is tenzij je aan éénzelfde tafel zit. Daarom wordt deze herberg vaak bezocht door lieden met geheime boodschappen die niet mogen worden onderschept of door al dan niet geheime geliefden.

ENKELE HERBERGEN EN TAVERNES IN AVONTURIË.



Het Oog des Meesters



Het voedsel is hier iets kostelijker dan vermeld in de prijslijst (+10%) maar de kwaliteit ervan zorgt ervoor dat niemand hierover klaagt. Niemand schijnt te weten waar de grijze mist vandaan komt, en niemand lijkt zich er veel zorgen over te maken. Kamers kosten de prijs vermeld in de prijslijst, maar zijn slechts beschikbaar bij een worp van 1-5 op 1d20 per dag. Elke kamer heeft echter wel de kwaliteit dat ze uiterst privé is en totaal geluids dicht. Herberg 'Onder het teken van de Grijze Mist.' wordt uitgebaat door de al ietwat oudere Elf Valuviel Galmaris, een zeer geleerde boself die van vele markten thuis lijkt te zijn en over alle dingen kan meepraten. Galmaris' meest kostbare bezit is een klein agaat medallion dat door een grijze magiër wordt gemaakt en dat de grijze mist opwekt. Het medallion kan tot zevenmaal per dag worden gebruikt met een duur van telkens 90 minuten en creert de grijze mist in een kring van 24 meter binnen in de herberg.

12 éénpersoonsruimtes - 3 daalders, 7 stuivers per person (inclusief kamer en ontbijt).

10 tweepersoonsruimtes - 5 daalders + 3 daalders per extra gast (kamer en ontbijt).

2 grote suites 20 daalders per nacht (om tegemoet te komen aan de vaak grote groepen dienaars die de rijke handelaars omringen. Inclusief extra kamerden en ontbijt)

2 grote vergaderzalen gebruikt voor het tekenen van handelsverdragen. Het gebruik van deze ruimtes is gratis voor gasten na afspraak met Valuviel Galmaris, maar betalende handelaars hebben steeds voorrang. De huurprijs kamerraagt 1 daalder per uur - wat overeenkomt met een ongewapende overval, maar niemand klaagt vanwege de aangeboden luxe).

Middagmaal: 6 stuivers/ 5 kreuzers.

Avondmaal: 8 stuivers

Valuviel Galmaris: Onderwijzer, ex-Student, ex-Dief [Graad 7]

MO:	13	BE:	15	AV:	13	BW:	1 [gewone kledij]
SL:	13	LK:	11	AW:	14	TP:	1d6 +3 [Sabel]
CH:	14	WN:	11	ASP:	53	MK:	20
LE:	46						

De geit en schaaap herberg [Klasse 2 Herberg]

Een duurdere maar over het algemeen klasrijke herberg; altans volgens de ongeveer 500 inwoners van [nederzetting]. De inwoners zijn zeer vriendelijk tegenover vreemdelingen en alle charismaproeven worden met 2 punter verlicht om hier zaken te doen en geruchten op te vangen. Deze herberg bied haar gasten geen ontbijt, maar vanaf s'middags worden er schnitzels en gebakken eieren aangeboden, die voortreffelijk smaken. Ook hun vleestaarten zijn smakelijk en voedzaam - er word zelfs vermeld welke soorten vlees er zijn in verwerkt! De dienstverlening is hier ook voortreffelijk en dus is dit een Klasse 2 etablissement, met af en toe een terugval naar een Klasse 3 wanneer ze niet worden in de gaten gehouden door de plaatselijke bevolking.



ENKELE HERBERGEN EN TAVERNES IN AVONTURIË.



Het Oog des Meesters



Het geroosterde everzwijn [Klasse 2 taverne en herberg]

Het geroosterde everzwijn is een taverne en een herberg voor de betere (lees rijkere) reiziger; zij krijgen allen hoogstaande gasten zoals rijkere handelaars en de occasionele edelman of ridder die door [nederzetting] trekken. Het voedsel is hier simpel maar steeds van zeer goede kwaliteit. Het bier wordt geïmporteerd uit de dwergenforten in het nabije gebergte en wordt zeer gesmaakt door de vele gasten die hier verblijven. Het geroosterde everzwijn heeft plaats voor maximaal 40 personen:

8 éénpersoonsruimtes - 4 daalders, 8 stuivers per person (inclusief kamer en ontbijt).

10 tweepersoonsruimtes - 6 daalders + 4 daalders per extra gast (kamer en ontbijt).

3 grote suites 25 daalders per nacht (om tegemoet te komen aan de vaak grote groepen dienaars die de rijke handelaars omringen. Inclusief extra kamerden en ontbijt)

1 grote vergaderzaal gebruikt voor het tekenen van handelsverdragen. Het gebruik van deze ruimte is gratis voor gasten na afspraak met Erna Rostra, maar betalende handelaars hebben steeds voorrang. De huurprijs kamerraagt 1 daalder per uur – wat overeenkomt met een ongewapende overval, maar niemand klaagt vanwege de aangeboden luxe).

Middagmaal: 7 stuivers/ 6 kreuzers.

Avondmaal: 10 stuivers

Uitgebaat door mevrouw Erna Rostra, een ervaren handelaarster is ‘Het geroosterde zwijn’ gespecialiseerd in het beste voedsel en drank ingevoerd uit verre landen. Hun huidige specialiteit is drakenbiefstuk en het erg sterke maar lekkere dwergenbier. De Taverne heeft de voorkeur van de hogere middenklasse en de meer beschaafde edelmannen. De slaapruides reflecteren deze voorkeur door de (veel) hogere prijzen en de grotere luxe van hun kamerden en accommodaties. Ruimtes variëren in prijs tussen 20 daalders en kunnen oplopen tot 25 daalders per nacht voor de suites die zijn gedecoreerd in zijde en satijn in de stijl van het keizerlijk hof, inclusief twee kamerienden om de gasten nog beter van dienst te zijn. “Gewone” maaltijden zijn hier duurder dan aangegeven in de prijslijst. Het zijn dan ook voor het overgrote deel specialiteiten uit verre landen en geïmporteerde en dure spijzen. De specialiteiten zijn nog duurder dan deze geïmporteerde spijzen. Drakenbiefstuk bijvoorbeeld kan al gauw tot 30 daalders per onze kosten en Dwergenbier, een van Avonturië’s meest geliefde dranken kost tien maal de aangegeven prijs van een glas bier in de prijslijst. Mevrouw Rostra is dan ook steeds op zoek naar avonturiers die haar de zeldzame gerechten kunnen bezorgen.

Wanneer de helden de taverne betreden, zal zij tot 20 dukaten per 20 oz. betalen voor het vlees van een exotisch dier dat ze hebben gedood tijdens hun recente avonturen. Het dier mag wel niet meer dan acht uur dood zijn. Drakenvlees is een speciaal geval en mevrouw Rostra zal graag tot 10 dukaten per pond betalen voor eender welk lichaamsdeel van een gedode draak.

Er is een kleine stal bij de taverne die ten alle tijden 1d6 goede rijdieren huisvest – vergeet niet dat paardendiefstal in gans avonturië bestraft wordt met dood door ophanging.

Er is ook ten allen tijde een kans van 1-8 op 1d20 dat een handelaar de taverne afhuurt om een makt te houden en zijn of haar waren te koop aan te bieden.

Mevrouw Rostra heeft geldstukken in goud, zilver, brons en koper ter waarde van 2d6 x 100 dukaten verstopt in haar woonruimte en heeft steeds 1d4 x 100 daalders in een buidel en geldgordel op haar persoon.



Het Oog des Meesters



Erna Rostra - ervaren herberg en taverneuitbaatster [Graad 4].

MO:	11	BE:	13	AV:	10	BW:	1
SL:	13	LK:	12	AW:	09	TP:	1d6 +1 [2x dolk]
CH:	13	WN:	14	ASP:	00	MK:	16
LE:	36						

Mevrouw Rostra heeft geldstukken in goud, zilver, brons en koper ter waarde van 2d6 x 100 dukaten verstopt in haar woonruimte en heeft steeds 1d4 x 100 daalders in een buidel en geldgordel op haar persoon. Mevrouw Rostra draagt steeds twee dolken verborgen in de mouwen die haar voorarmen kamerekken maar draagt nooit enigerlei bepantsering.

Het hoofd van de keizer [Klasse 3 taverne]

Dit is een universele taverne zoals je ze in zowat alle kleine nederzettingen kan aantreffen. Het betreft hier een taverne van klasse 3 die het grootste deel van haar inkomsten onttrekt aan de lokale bevolking. 'Het hoofd van de keizer' kan aan maximaal 30 gasten het hoofd bieden. Ze is eigendom van Dieter Munchausen, een lokale legende die iedere avond opnieuw een sterk verhaal verteld over zijn heldendaden in het verleden (de naam van de uitbater is een duidelijke hint over de waarheidsgetrouwheid van deze verhalen). Deze taverne is een ideale bron van informatie en achtergrondverhalen over de streek en haar bewoners, maar elke charismaproef hier is wel verzwaard met +2 wanneer je zelf een vreemdeling bent in [nederzetting]. Avonturiers kunnen hier ook voedsel, drank en algemene voorraden en reisbenodigdheden aankopen.

Am Trompeterwäldchen [Klasse 3 taverne]

Deze exquisite taverne is zeer klasrijk, zeker voor de standard van het 1.500-personen tellende kleine garnizoensplaatsje waar het is gelegen. Het is een klasse 3 taverne maar door de behulpzaamheid en de vriendelijke klanten en uitbatersfamilie wordt dit soms een Klasse 2 taverne. Hun schnitzels en eieren zijn excellent van smaak en de dienstverlening is zeer hoogstaand voor zo'n klein plaatsje. De soldaten komen hier vaak eten om aan de gebruikelijke militaire kost te ontsnappen.

Bij de beer [Klasse 3 taverne]

Dit soort drankgelegenheden vind je ook in iedere nederzetting. Het is verre van een ideale verblijfplaats waar met een regelmaat vechtpartijen uitbreken. Het is een klasse 3 taverne maar indien ze niet goed wordt beheerd of door haar omgeving slecht wordt gebruikt glijd ze al snel af naar een klasse 5 taverne.



ENKELE HERBERGEN EN TAVERNES IN AVONTURIË.



Het Oog des Meesters



De zwarte arend [Klasse 3 taverne en hotel]

De zwarte arend is de geprefereerde herberg van de handelskaravanen die dagelijks door het kleine [nederzetting] reizen. De maaltijden zijn simpel maar steeds van goede kwaliteit en het bier is een lokaal gebrouwen pils gebouwen door Andreas Saufer.

De aangeboden kamers bieden privacy en comfort en hebben veel betere bedden en meubilair dan doorsnee voor een klasse 3 taverne en hotel. Elk van deze kamers kan twee personen op comfortabele wijze laten overnachten. De zwarte arend is echter een kleine herberg en heeft slechts plaats voor maximaal 20 gasten:

6 dubbele kamers – 5 daalders (kamer en ontbijt inclusief).

8-persoons gemeenschappelijke kamer (met bed) - 5 stuivers per persoon.

Middagmaal: 12 stuivers

Avondmaal: 10 stuivers, 5 kreuzers.

Johan Silber (leeftijd 47), uitbater, ex-piraat (publiek geheim) [Graad 10]

MO:	14	BE:	15	AV:	18	BW:	1
SL:	12	LK:	15	AW:	16	TP:	1d6 +3 [entermes]
CH:	12	WN:	14	ASP:	00	MK:	16
LE:	69						

Lengte: 191 cm

Gewicht: 86 kg.

Beschrijving: Met zijn lange bruine haren, staalblauwe ogen, volle baard en stevige maar lenige lichaamsbouw is Silber de gedroomde vrijgezel van menige vrouwelijke kooplui die de herberg frequenteren. Hij gaat tegenwoordig gekleed in een gewoon katoenen hemd en stevige lederen broek, maar de tatoeages op zijn armen (links een zeemeermin en rechts een zeeslang die water spuwt) verraden zijn verleden ten alle tijden. Silber is gedurende bijna twintig jaren een gevreesde piraat geweest die de Avonturijnse kusten tussen Nostria en Altoum onveilig maakte. Hij was vroeger een matroos op het schip van kapitein Argent en klom op tot tweede maat. Hij versloeg zowel Argent als de eerste maat in een duel nadat de ganse bemanning van hun kapitein afwilde en werd unaniem verkozen tot nieuwe kapitein. Zijn piratenleven kwam tot een einde toen de vloot van Nostria zijn schip 10 jaar geleden tot zinken bracht. Als enige drie overlevenden hebben Silber, Weber en Stutzer vier jaar gereisd langs de kusten van Avonturië om hun verborgen schatten op te halen en daarmee de herberg gekocht. Hun spreekstijl blijft hun achtergrond als zeevaarders echter verraden. Nu vertelt Silber sterke verhalen over het piratenleven die Niemand echt geloofd en is er in geslaagd om voldoende verwarring te creëren dat niemand nog echt weet of hij nu liegt over zijn verleden of niet. De bevolking van [nederzetting] is echter troost op dat ze een 'echte' piraat in hun midden hebben. Hij is overbeschermd waar het zijn 'bediende,' Annalise aangaat en behandelt haar volgens zijn vaste klanten bijna als een dochter.

Meesternota: zonder dat zij het weet is Annalise de dochter van Silber uit zijn beginjaren als piraat. Hij heeft een klein fortuin besteed om ha te vinden en dan de herberg te kopen en Annalise tewerk te stellen als kok en serveuze. De magistraat heeft van Silber een geheim document gekregen en mede ondertekend dat na zijn dood al zijn bezittingen van haar zullen zijn en dat dan het geheim mag worden bekend gemaakt. Annalise is niet op de hoogte van dit document en van haar afstamming. Stutzer en Weber zijn wel op de hoogte van het geheim van hun kapitein en hebben gezworen haar te beschermen tegen alle gevaren, ook na Silber's dood.



Het Oog des Meesters



Annalise Hoffer (leeftijd 27), permanente bewoonster, kokkin en barhulp [Graad 3].

MO:	11	BE:	12	AV:	10	BW:	1
SL:	11	LK:	10	AW:	08	TP:	1d6 +1 [mes]
CH:	13	WN:	10	ASP:	00	MK:	14
LE:	30						

Lengte: 171 cm **Gewicht:** 62 kg.

Beschrijving: Met haar slanke lichaamsbouw, blonde haren en charismatische bruine ogen is Annalise vaak het middelpunt van de mannelijke belangstelling. Ze probeert haar schoonheid te verbergen door gewone, onopvallende kledij te dragen. Zonder enige twijfel is zij één van de hoofdattracties in de zwarte arend. Haar schoonheid en flirterig gedrag helpen Silber's wekelijkse inkomsten met 20% te verhogen. Annalise heeft een private kamer in de zwarte arend waar ze kosteloos mag wonen.

Meesternota: zonder dat zij het weet is Annalise de dochter van Silber uit zijn beginjaren als piraat. Hij heeft een klein fortuin besteed om ha te vinden en dan de herberg te kopen en Annalise tewerk te stellen als kok en serveuze.



Johan Silber & Annalise Hoffer



Johan's vroegere schip, de zwarte arend.

ENKELE HERBERGEN EN TAVERNES IN AVONTURIË.



Het Oog des Meesters



Travia's armen [Klasse 3 herberg]

'Travia's Armen' is een van de herberg in [nederzetting] die je als 'voldoende goed' kan beschouwen. Dit huis bied enkel ruimtes aan voor overnachtingen en een wachtzaal waar men kan kaarten en 'negen heuvels, twee dalen' biljart spelen. De prijs van een overnachting kamerraagt 5 stuivers, maar je moet wel extra betalen voor alle accomodaties zoals een bad, ontbijt en andere maaltijden. Toch blijft het een relatief goedkope plaats om te verblijven. Het verhaal doet de ronde dat Elisa Postmark, de uitbaatster ooit een dronken schaapsherder vanuit 'Travia's armen' **door** een venster, **over** de straat, en **door** de klapdeur van de tegenoverliggende tempel gooide zonder dat de voeten van de onwillige vliegenier zelfs maar de grond raakten. Elisa is een vrouw die het respect - en de vrees - van de gehele gemeenschap heeft verdiend met haar enorme lichaamskracht en doorzettingsvermogen. Ondanks haar erg hoge charismascore is ze een regelrechte tiran en eenieder die in haar ogen iets mispeuterd heeft kan rekenen op een uitgebreide mening over het vertoonde gedrag en met wat geluk ervan af komen met wat schaafwonden. Dit alles maakt dat de gasten zelf zorgen voor de opmaak van de kamerdelen en het bereiden van hun ontbijt.

Het meest opvallende aan dit herberg is de grote sJaakuwrijke veranda met de kunstige houtsnijwerken op de steunpilaren. Twee voorwerpen hangen goed in het zicht van elke klant die de gelegenheid betreedt: een groot bord met daarop de aankondiging van het kaartspel - dat de hoofdattractie vormt van deze taverne - en een vijftal stroppen die zachtjes dreigend bewegen in de wind. Iedereen die vraagt naar de stroppen wordt verteld - met enige trots - dat een roversbende geleid door de beruchte bandiet Jan Kordaat hier werd opgehangen nadat hij en zijn bende een vijftal inwoners van [nederzetting] over de kling hadden gejaagd. Sindsdien is de taverne een toevluchtsoord voor de meer gewone inwoners van [nederzetting]. Het bier is van erg goede kwaliteit en de prijzen zijn ietwat goedkoper (-10%) dan aangegeven in de prijslijst. Eens binnen ziet men de mooie en grote bar tegen de zuidelijke wand en de twee groengeschilderde kaarttafels tegen de noordelijke wand. De rest van de ruimte wordt ingenomen door zes tafels met ieder vier stoelen. Achteraan, in een zijvertrek staat een nieuw spel dat de uitbaatster liet overkomen vanuit Havena. Het betreft hier een behendigheidsspel genaamd 'negen heuvels, twee dalen' biljart. De vilten tafel is afgeschermd met een zeil om haar te beschermen tegen het stof omdat Elisa Postmark de tafel niet durft te laten bespelen door haar gebruikelijke cliënteel.

Gezeten naast de open haard in de noord-oostelijke hoek, in zijn persoonlijke geklede stoel aan een eigen tafel met nog één andere stoel vindt men vaak (1-15 op 1d20) de ware reden van de toeloop van de bevolking in 'Travia's armen,' Dolf Postmark, een avonturier van 90+ jaren die alles heeft gezien - en veel ervan zelf heeft gedaan. Zijn verhalen worden zeer gesmaakt door de plaatselijke bevolking en ook jonge avonturiers komen hem vaak om raad vragen.

Elisa Postmark – Uitbaatster en schrik van [nederzetting] (Graad 7).

MO:	11	BE:	11	AV:	10	BW:	1 [gewone kledij]
SL:	11	LK:	17	AW:	08	TP:	1d6 +7 [Knuppel + kracht]
CH:	14	WN:	11	ASP:	00	MK:	20
LE:	58						



ENKELE HERBERGEN EN TAVERNES IN AVONTURIË.



Het Oog des Meesters



De schapenboer [Klasse 3 herberg]

Deze klasse 3 taverne is een van de meest bezochte herbergen langs de handelsroute tussen [nederzetting] en [nederzetting], maar dan vooral door de plaatselijke bevolking. Ze kan tot 30 klanten herbergen in de kleine kamers op de twee bovenverdiepingen. Deze taverne en herberg is eigendom van Dirk Malfait, een levende legende die alles heeft gezien en veel daarvan zelf heeft gedaan in zijn vroegere avonturiersbestaan. Hij was een dief, een rebellenleider, een soldaat, een piraat en zelf even de heerser op een eiland nabij altoum. De schapenboer is een ideale plaats om rumoeren en niuw op te vangen in [nederzetting]. 'Ouwe grijze,' een vaste klant die bijna tot het meubilair behoort was de vroegere partner van Malfait maar is nu tevreden met enkele pinten bier en een goede maaltijd terwijl hij kuidop praat over hun beider heldendaden. Adventurier kunnen hier ook voedsel, drank en basis uitrusting kopen en hun pelsen en huiden verkopen. Gasten hebben hier de keuze van verblijf uit wat Malfait noemt 'het goede leven,' 'overleven' of 'op sterven na dood zijn.'

Op sterven na dood zijn: dit is een gemeenschappelijke kamer die tot 12 personen kan herbergen, maar er vaak meer dan twintig herbergt. Een verblijf kost 2 stuivers per nacht, ontbijt inbegrepen. Deze ruimte wordt bijna volledig ingenomen door de ezeldrijvers die de karavanen begeleiden en de ruwe bewakers daarvan. Geen van deze lieden heeft enigerlei bezwaar tegen een goede knokpartij om wat stoom af te laten na een lange dag en als er geen slachtoffer is knokken ze wel onder elkaar. Het slachtoffer wordt ook stevast beroofd van alle kostbaarheden. De gasten die zich wensen te wassen kunnen terecht in de paardentrog buiten de herberg en het ontbijt bestaat uit twee sneden drie dagen oud en een klein glas verwaterd bier. Dit is enkel geschikt voor helden zonder enige geldelijke middelen.

Overleven: Een verblijf in één van de vijf tweepersoonskamers kost 2 daalders per persoon, vier daalders als je alleen wil slapen en de kamer niet wenst te delen. Gasten in deze categorie krijgen een iets beter ontbijt (twee dagen oud brood en een keuze tussen een beker verwaterde wijn of een beker verwaterd bier) en een meer comfortabele kamer met een tweepersoonsbed en echte lakens.

Het goede leven: Het is waarschijnlijk best dat en held de benodigde 9 stuivers ophoest om één van de éénpersoonskamers af te huren voor de nacht. Deze kamers zijn gepoetst en vrij van luizen en vlooiën, er is vers beddegoed en een zachte verenmatras en de deur en het raam zijn voorzien van een slot. Het in de prijs inbegrepen ontbijt bestaat uit gebakken en gezouten spek en maar liefst vier sneden vers gebakken brood. Een uitstekende manier om de dag te beginnen. Voor een extra 4 stuivers (2 stuivers als je het vriendelijk vraagt) kan je zelfs een half-warm bad nemen in de kuip op het achterkoertje. Voor een extra kruizer word er zelfs zeep bijgeleverd.

Middagmaal: twee stukken gezouten spek en twee verse eieren, een half brood (wat er nog over is van het ontbijt) en keuze tussen een gezonde beker verse geitenmelk of een glas bier. Dit alles voor de prijs van 5 stuivers en 5 kruizers

Avondmaal: Een stoofpot van vlees en groenten en keuze tussen een gezonde beker verse geitenmelk of een glas bier. Dit alles voor de prijs van 5 stuivers en 5 kruizers



ENKELE HERBERGEN EN TAVERNES IN AVONTURIË.



Het Oog des Meesters



Het raadselhuis [Klasse 4 taverne en herberg]

Deze klasse 3 taverne is een van de meest bezochte herbergen langs de handelsroute tussen [nederzetting] en [nederzetting], maar dan vooral door de plaatselijke bevolking. Ze kan tot 30 klanten herbergen in de kleine kamers op de twee bovenverdiepingen. Deze taverne en herberg is eigendom van Dirk Malfait, een levende legende die alles heeft gezien en veel daarvan zelf heeft gedaan in zijn vroegere avonturiersbestaan. Hij was een dief, een rebellenleider, een soldaat, een piraat en zelf even de heerser op een eiland nabij altoum. De schapenboer is een ideale plaats om rumoeren en niuw op te vangen in [nederzetting]. 'Ouwe grijze,' een vaste klant die bijna tot het meubilair behoort was de vroegere partner van Malfait maar is nu tevreden met enkele pinten bier en een goede maaltijd terwijl hij kuidop praat over hun beider heldendaden. Avonturier kunnen hier ook voedsel, drank en basis uitrusting kopen en hun pelsen en huiden verkopen.

Deze schabouwelijke herberg is eigendom van en wordt uitgebaat door Tim Marcus. Hij geldt als een klasse 4 herberg maar aanvallen op je geldbuidel zijn hier een zekerheid. Alles is hier anderhalve keer duurder dan aangegeven in de prijslijst. Ze kan tot 20 klanten herbergen op de stozakken in de gemeenschappelijke kamer op de eerste verdieping. Herr Marcus speelt de hele avond viool (het raadsel is WAAROM aangezien Niemand er enige aandacht aan besteed). Deze taverne dank zijn voortbestaan aan de lokale boeren die hun werk s'middags onderbreken om hun karige maaltijd hier te nuttigen onder het drinken van een bierpul. Gasten hebben hier geen keuze van verblijf daar Marcus enkel deze gemeenschappelijke kamer kan aanbieden. Deze gemeenschappelijke kamer kan normaal tot 20 personen herbergen, maar er zijn zeer vaak meer dan twintig personen aanwezig Als je pech hebt heb je geen strozak maar moet je op de harde houten vloer slapen. Vaak verblijven hier seizoensarbeiders die geen gelegenheid laten voorbij gaan om alles wat niet te heet of te zwaar is te stelen. Verder zijn deze arbeiders geneigd om na een lange werkdag wat stoom af te blazen met een vechtpartij. Wanneer ze eens geen slachtoffer vinden knokken ze wel onder elkaar. Het slachtoffer wordt ook stevast beroofd van alle kostbaarheden. De gasten die zich wensen te wassen kunnen terecht in de paardentrog buiten de herberg en het ontbijt bestaat uit twee sneden drie dagen oud en een klein glas verwaterd bier. Dit is enkel geschikt voor helden zonder enige geldelijke middelen.

Ontbijt: Herr Marcus geeft als ontbijt een gemengde tafel met restantjes van voorgaande maaltijden en enkele bekers aangelengd bier.

Middagmaal and avondmaal: Er is hier geen van beiden te verkrijgen, maar herr Marcus zal tegen de betaling van 1 kruizer bereid worden gevonden een bakker of slager aan te bevelen in de buurt. Voor 3 kruizers wijst hij zelfs de weg naar een nabije taverne (zonder slaapgelegenheid wel te verstaan) waar je dan een maaltijd kunt nuttigen.

Meesternota: Als je enkele verdachte of op zijn minst onbetrouwbare figuren wenst in het spel te brengen is deze herberg de ideale plaats daarvoor. Dieven op pensioen, gedeserteerde soldaten, ontsnapte gevangene, ze zijn hier allemaal te vinden.



ENKELE HERBERGEN EN TAVERNES IN AVONTURIË.



Het Oog des Meesters



De Groene Griffioen [Klasse 4 taverne]

Deze taverne, gelegen naast de paardenstallen, is het meest geschikt voor de minderkamereelde held. Het 'herberg' kan 25 gasten herbergen. Het is gelegen boven een haken-en-ogen taverne die het vaakst wordt bezocht door personen die niets te verliezen hebben of personen op zoek naar zulke figuren. De meeste bezoekers hier zijn dronken tegen half morgen en laveloos tegen de middag. Vuistgevechten breken hier uit met de regelmaat van een zonsopgang. Deze gaan door tot iedere deelnemer bewusteloos is of door de eigenaar zijn 'verwijderd' door hen in de paardentrog te deponeren.

De 'Groene Griffioen' is zo genoemd vanwege de grote opgezette griffoen die het beeld van de barruimte goed opvuld. De eigenaar van de taverne, een man genaamd Oscar Wells, een mens van middelbare leeftijd en meer dan normale lichaamskracht. Herr Wells zal steeds opnieuw verhalen vertellen over zijn heldendaden tijdens zijn spannende en opwindende jeugd jaren. *Natuurlijk* heeft hij de griffoen eigenhandig verslagen... in zijn 'jonge jaren,' toen hij nog "de terreur van alle bandieten wijd en zijd!" was.

In werkelijkheid heeft hij de griffoen gekocht van een passerende groep Dwergen en mag hij van zijn bazige echtgenote het beest niet in de ontvangsthal van zijn huis zetten.

Bovendien heeft de man in zijn ganse leven geen gevecht geleverd, laat staan een monster gedood. Als de helden hem vragen om hun te vergezellen op hun queeste zal hij zich uitputten in excuses, zijn slechte gezondheid en zijn familielevens bovenhalen en nog meer redenen vinden om hen niet te vergezellen. Hij zal de helden echter wel het 'voordeel' van zijn 'grote ervaring' geven.

Gasten hebben in deze herberg drie keuzes van verblijfplaats: Het 'goede leven (juist, ja), het ruwe werk, en het echte ruwe werk.

Het 'echte' ruwe werk: 20-persoonen gemeenschappelijke ruimte – deze kost 1 *stuiver* per persoon per nacht en wordt voornamelijk gebruikt door minderkamereelde reizigers waarvan enkelen niet terugschrikken voor diefstal en velen op zoek zijn naar een goede knokpartij om stoom af te blazen na te hebben 'genoten' van een beetje teveel van het aangelengde bier van het huis. De 'kamerden' zijn eigenlijk gewoon houten stapelkamers genaamd 'bunkers.' Ze zijn kamerekt met strozakken die ontzettend jeuken - en niet allemaal hebben ze een deken met mottengaten. Voor de weinigen die zich wensen te wassen is er de paardentrog buiten de herberg. Het in de prijs inbegrepen ontbijt bestaat uit een dunne snede drie-dagen-oud brood en een kleine beker van het aangelengde bier van het huis. Dit is enkel voor *echt* minder kapitaalkrachtige reizigers.

Het ruwe werk: Een nachtelijk verblijf in één van de twee tweepersoonsruimtes kost 5 *stuivers* per persoon per nacht (kamer and ontbijt inbegrepen): een gast die hiervan gebruikt maakt krijgt een ietwat beter ontbijt (het brood is een beetje verser) en een comfortabeler kamer met vuile en vaak gebruikte lakens die meer lijken op vodden. Ook hier geldt - voor de weinigen die zich wensen te wassen is er de paardentrog buiten de herberg.

Het 'goede' leven: gegeven dat de lakens en complementaire dekens (3 kruzers per deken meerkost) ietwat properder zijn (nog geen tien weken oud), het raam en deur voorzien zijn van een slot (en dus ietwat veiliger) en het ontbijt bestaat uit slechts één dag oud brood met goed doorbakken spek (eieren zijn complementair - tegen een meerkost van 2 kruzers per ei) is dit het beste wat je hier kan krijgen. Het is dus best de vereiste 8 *stuivers* per nacht (plus meerkost) op te hoesten voor een verblijf in één van deze vier eenpersoonsruimtes.

Maaltijden: er is hier geen middag- of avondmaal te verkrijgen, maar Oscar Wells wijst zijn klanten wel de weg naar een betere taverne in [nederzetting] om er te kunnen eten.



Het Oog des Meesters



Meesternota: Als je enkele minder betrouwbare karakters in het spel wenst te brengen – zoals een vroegere dief op pensioen, een deserteur uit het keizerlijke leger of een ontsnapte gevangene is dit gegarandeerd de plaats waar je deze figuren kan introduceren. Ook enkele echte avonturiers kan je hier aantreffen en zij kunnen na een succesvolle charismaproef echt goede raad geven in verband met hun queeste.

Oscar Wells – Herberguitbater [Graad 3]

MO: 11	BE: 11	AV: 12	BW: 1 [gewone kledij]
SL: 11	LK: 14	AW: 11	TP: 1d6 +2 [Kort zwaard] 1d6 +1 [Dolk]
CH: 11	WN: 13	ASP: 00	MK: 15
LE: 42			

Oscar Wells heeft gewoonlijk 1d6 x 10 stuivers en 3d20 kruizers bij zich in een buidel. Hij draagt vaak een kort zwaard en minstens één dolk (vaker 1 d 4 dolken)

De blauwe engel [Klasse 4 taverne]

Dit soort drankgelegenheden vind je ook in iedere nederzetting. Het is verre van een ideale verblijfplaats waar met grote regelmaat vechtpartijen uitbreken. Mensen komen hier enkel om naar de dagelijkse dansschouw van de extreem knappe Marlene Dietrichsdotter te kijken en zeker niet voor het slechte voedsel en de aangelengde drank. Het is een klasse taverne maar indien ze niet goed wordt beheerd of door haar omgeving slecht wordt gebruikt glijd ze al snel af naar een klasse 5 taverne.

Stijn Michel Edgar Karoline Oscar Van Eyck's oester paleis [Klasse 4 taverne].

In [nederzetting] ergens langs de Avonturijnse kust (waar anders?) kan je deze klasse 4 oester paleis taverne aantreffen. Voor slechts 10 kruizers per bord kan je je tegoed doen aan oesters en stof dat door het plafond valt (een extra kruizer wordt hiervoor aangerekend).

Stijn Michel Edgar Karoline Oscar Van Eyck's taverne is gewoon een grot onder een zandheuvel. Het heft een houten plafond en ditto vloer en muren. De voorgevel vbestaat uit twat Van Eyck kon bijelkaar rapen. Binnen is het relatief fris maar ook behoorlijk donker. Van Eyck heeft de beschikbare ruimte verdeeld in twee plaatsen, het voor het publiek toegankelijke oester paleis dat bestaat uit een stel houten tonnen met een houten plaat erop getimmerd om een soort tafel te vormen en vele kleinere biervaten die voor stoelen moeten doorgaan. Daarachter is de 'strikt op uitnodiging' toegankelijke bar, bestaande uit – verassing - een stel tonnen als bar en enkele van de kleinere vaten die als zitplaats moeten doorgaan voor de uitgenodigde klanten.

Een scheefhangende deur leid naar Van Eyck's privaat vertrekken – eigenlijk gewoon een stoffige kamer met een zanderige vloer en een hangmat die dients als Van Eyck's huidige leef-en slaapruiimte. Er is slechts één officiële toegabng, maar Van Eyck zal (enkel onder druk) toegeven dat er een kruipruimte is die naar zijn privaatkamer leid en vandaar, doorheen de heuvel naar de goed verborgen achterzijde van deze zandheuvel.



ENKELE HERBERGEN EN TAVERNES IN AVONTURIË.



Het Oog des Meesters



S.M.E.K.O. Van Eyck – oesterverkoper en barman [Graad 6]

MO:	14	BE:	10	AV:	14	BW:	1
SL:	13	LK:	10	AW:	10	TP:	1d6 +1 [2x dolk]
CH:	14	WN:	14	ASP:	00	MK:	17
LE:	30						

Stijn Michel Edgar Karoline Oscar Van Eyck, gewoonlijk bekend onder de naam ‘Snij Mijn Eigen Keel Over’ Van Eyck, S.M.E.K.O. Van Eyck, of simpelweg Van Eyck, is de meest ondernemende en minst succesrijke zakenman van [nederzetting]. Hij is vooral bekend voor het verkopen van bijna-vlees producten aan onvermoedende personen. Zijn bijnaam ‘Smeko’ komt van zijn gebruikelijke quote “... aan die prijs, snij ik mijn eigen keel over.”

Hij is ook een locale bekendheid vanwege zijn zelf uitgevonden vechtstijl ‘Fong-Shooey’ die hij over een groot gedeelte van het Middenrijk en zelf daarbuiten via brievenpost aanleert aan wie betalen wil voor de luttele som van 2 stuivers per les. Deze lessen zijn natuurlijk onzin die onmogelijke bokstechnieken en vuile vechttechnieken combineert.

Hij verkoopt ook Van Eyck’s ‘originele bergdauw bronwater’ (dat uit de nabije rivier komt) maar is op zijn best wanneer hij ideeën verkoopt. Vaste voorwerpen hinderen zijn verkoopstijl een beetje...

De claims die hij maakt op de etiketten van zijn verkoopswaaren zijn op zijn minst eufemismen en steeds vaker gewone leugens. Zijn flessen ‘originele bergdauw bronwater’ dragen een etiket dat vermeldt dat de inhoud ervan 150% natuurlijk is. Sommige klanten beweren dat het enige natuurlijke aan deze drank de urine smaak is.

Telkens wanneer één van zijn ideeën faalt valt Van Eyck terug op het verkopen van ‘grotendeels vlees’ taarten die een onvergetelijk smaak hebben. Hij wordt er vaak van beschuldigd dat hij een ‘vleselijke’ smaak heeft.

Van Eyck lijkt wat op een knaagdier en draagt een lange overjas met vele zakken. Hij draagt vaak een draagschotel met daarop zijn waaren, maar in betere tijden lijkt hij te kunnen beschikken over een kleine kraam op wielen die door één persoon kan worden voortbewogen. Deze kraam bevat dan ook steeds zijn handelswaaren, maar dit gebeurt enkel wanneer zijn vorige ‘wordt snel rijk’ plan weer eens in duigen is gevallen. Met zijn grote vierkante kin, krullend rood haar, bruine diepliggende ogen en wat doorgaat voor een charmante glimlach probeert ‘Smeko’ nu iets te maken van zijn laatste idee. Hij gelooft dat het verkopen van oesters zijn ‘taverne’ een zekere allure en elegantie geven die je nergens anders vindt in [nederzetting].”

Hornsilber Slaapplaats [Klasse 4 taverne en herberg]

Gelegen aan de voet van een bergpas biedt dit lange twee verdiepingen hoge houten gebouw onderdak en maaltijden aan alle karavaans en reizigers alvorens die hun tocht door de bergpas aanvatten. De slaapplaats biedt absoluut geen privacy en je eigen spullen hou je best in de gaten alvorens ze iemand anders gaan toebehoren. De benedenverdieping huisvest een grote eetzaal, een grote keuken waar maaltijden in bulk worden klaargemaakt en verschillende kantoren en voorraadkamers. Twee krakende trappen leiden naar de bovenverdieping waar rij na rij triple stapelbedden staan en waar er een gemeenschappelijke wasplaats en toilet is. Tot tweehonderd personen kunnen hier overnachten in relatieve luxe – wat betekent dat het beter is dan buiten slapen.



Het Oog des Meesters



“Het Eikenhart” [Klasse 5 taverne]

Makkelijkshalve gebouwd naast de nieuwe gevangenis (of andersom) is ‘het eikenhart’ een uiterst ruwe taverne van het soort dat slechts blijft rechstaan door de grote hoeveelheid steunbalken die het gebouw rechthouden. Deze taverne schenkt bier van het zware soort dat alleen echt harde jongens kunnen drinken en heeft enkele tavernespelen die een speciaal publiek aantrekken. Er worden hier geen vragen gesteld over iemands verleden of achtergrond. Het simpele feit dat je in deze taverne binnenwandelt maakt je waardig om er te vertoeven, alhoewel in de meeste gevallen er wel een proef van je moed zal worden gevraagd door minstens één andere aanwezige. Borrelhapjes (steeds gezouten) en drank zijn hier rijkelijk aanwezig en kosten hetzelfde als vermeld in de prijslijst. Er zijn ten alle tijden 2d6 +1 klanten aanwezig in deze uiterst ruige taverne.

Durand Merci, de uitbater van ‘het eikenhart’ is een man van de hardste soort en hij stelt geen vragen bij het aantal glazen bier dat je drinkt, als het er maar veel zijn *en* van zijn zelfgebrouwen huismerk. Deze twee bieren noemen ‘donkere’ en ‘lichte’ Merci. ‘Donkere Merci’ heeft zijn naam verdiend vanwege het feit dat na (LK-10) glazen alle lichten uitgaan in je hersens en je zwaar tegen de houten vloer gaat. Denk echter niet dat je beter af bent met ‘lichte Merci.’ Dit bier veroorzaakt na (LK-10) glazen een lichtflits in je brein die je zenuwstelsel kortsluit zodat je niet voelt dat je hoofd tegen de houten vloer knalt.

Meester: Neem er nota van dat er een MO-proef (verzwaard met 2) nodig is om niemand in ‘het eikenhart’ te ‘beledigen.’ En een MO-proef (verzwaard met 4) om voldoende vermakelijk te zijn. Als je in deze proef slaagt zal Durand je als een vaste klant beschouwen en ben je veilig voor de bovenstaande vermakelijkheden. Een meesterstoot brengt onmiddellijk

‘Het eikenhart’ heeft nooit lokale boeren op bezoek, enkel geharde avonturiers en enkele soldaten uit het fort. In ‘het eikenhart’ zijn slechts vijf soorten vermaak toegestaan:

- (1) zorg dat de nieuwe klant de andere gasten vermaakt...
- (2) wed hoever de nieuweling vliegt als hij niet vermakelijk genoeg is,
- (3) werp dolken naar de voeten van de nieuweling om hem te laten ‘dansen’ als zijn vermakelijkheids niveau niet groot genoeg is.

De enige andere toegelaten vormen van vermaak zijn:

- (4) “Dode man’s schaak,” waar de 50 cm grote schaakstukken enkel mogen worden bewogen door ze met een afgebotte kruisboogpijl te raken. Er is een speciaal koertje voorzien voor dit “spel.” Als het stuk niet wordt geraakt, heeft het niet bewogen maar heb je wel je beurt gehad. En dan is er natuurlijk de meest populaire spel van allemaal:
- (5) “Kruisboogje,” nieuwelingen die zichzelf uitgedaagd horen worden tot een spelletje ‘kruisboogje’ in ‘het eikenhart’ hebben vaak een verkeerde eerste indruk als ze oog in oog staan met hun uitdager die een geladen kruisboog vasthoudt. Ondanks een verkeerde eerste indruk (onder veel hilariteit) bestaat het spelletje er echter *niet* uit dat je op elkaar gaat schieten.



ENKELE HERBERGEN EN TAVERNES IN AVONTURIË.



Het Oog des Meesters



Het spelletje bestaat er uit dat je roept “hey, kruisboogje!” en dan de geladen kruisboog naar een ander persoon gooit die hem dan moet vangen terwijl die persoon zijn of haar geladen kruisboog naar de uitdager gooit. Na het roepen van “hey, kruisboogje!” moeten de geladen wapens weer verder worden gegooid naar iemand anders. Het doel van “hey, kruisboogje!” is het vangen van de kruisboog voor hij de grond raakt.

Dit vergt een behendigheidspreef (verzwaard met één punt per glas donkere of lichte Merci die je hebt geconsumeerd). De eerste die een kruisboog laat vallen moet een rondje betalen voor de zaak. In het geval dat twee deelnemers tegelijk de kruisboog laten vallen, moeten beiden een rondje betalen. Natuurlijk is het wel zo dat buitenstaanders een totaal verkeerde indruk hebben van ‘het eikenhart’ en van de regels van de spelletjes die hier worden gespeeld. Vreemdelingen worden door de inwoners van [nederzetting] steeds gewaarschuwd deze taverne vol ‘moordenaars’ te vermijden. Het neerschieten van een deelnemer aan “hey, kruisboogje!” is een goede manier om alle kruisbogen in de taverne op je gericht te krijgen, maar ja, er zijn ook mensen die jongleren met ganzen, nietwaar?

De waarheid is dat alhoewel ‘het eikenhart’ meer shotwonden per minuut telt dan twee of drie andere herbergen of tavernes in [nederzetting] bij elkaar, deze wonden slechts uiterst zelden met moedwil worden veroorzaakt. Durand Merci zou daar niet kunnen mee lachen! Er is natuurlijk wel een kans dat je per ongeluk wordt geraakt, maar echte harde helden kunnen dat wel verdragen. De enige goede manier om je appreciatie te tonen in ‘het eikenhart’ is je kruisboog afschieten op het houten plafond. Geruchten doen de ronde dat het dak van de taverne nooit kan wegwaaien door het gewicht van het grote aantal kruisboogpijlen die erin steken.

Durand Merci stokeert zijn brouwsels in een achterraumtetje waar hij ook slaapt op een hangmat. Op sommige dagen is de taverne gesloten omdat de uitbater besloten heeft te gaan jagen om zijn vleesvoorraad aan te vullen, maar wanneer de deuren open staan kan je het geroep van “hey! kruisboogje!” en het luide gelach horen tot op zowat honderd meter buiten de taverne.

10 éénpersoonsruimtes - 5 daalders, 5 stuivers per person (inclusief kamer en ontbijt).

6 tweepersoonsruimtes - 3 daalders + 2 daalders per extra gast (kamer en ontbijt).

Middagmaal: 4stuivers/ 3 kreuzers.

Avondmaal: 6 stuivers

Durand Merci, barman, ex-strijder (graad 12)

MO: 16	BE: 13	AV: 18	BW: 4 [Kettinghemd]
SL: 11	LK: 16	AW: 15	TP: 1d6 +5 [Bastaardzwaard]
CH: 11	WN: 11	ASP: 00	MK: 27
LE: 65			

De half krankzinnige, intimiderende blik in de heldere blauwe ogen van Durand Merci zijn waarschuwing genoeg voor eenieder die ruzie wenst te zoeken in deze taverne. Hij is berucht voor zijn eigenaardige en ruwe gedrag en voor zijn goed geknipte lange rosse baard die tot zijn middel reikt. Men weet dat hij een taaie man is en dat hij mannen kan verslaan die veel groter en sterker zijn dan hijzelf lijkt te zijn. Hij heeft steeds een 30 centimeter lang mes bij zich dat vaak voldoende is om nieuwe ruige klanten af te schrikken.

Ondanks zijn ongewone verschijning is Merci een joviale en vriendelijke man die de dood te vaak in de holle oogkassen heeft gekeken en er voor wenst te zorgen dat iedereen een zo goed mogelijke tijd heeft tijdens dit te korte leven. Zijn favoriete gezegde is: “Als het leven te hard is, moet je recht door het vuur lopen en wat stoom aflaten alvorens je ontploft en er onschuldige slachtoffers vallen.”

ENKELE HERBERGEN EN TAVERNES IN AVONTURIË.



Het Oog des Meesters



De Salamander [Klasse 5 herberg]

Dit is een taverne en een gokhuis. Langs buiten ziet het gebouw er nog goed uit, maar schijn kamerriegt. Binnenin is het ganse gebouw onverzorgd en ziet er vervallen uit, in die mate zelfs dat het lijkt dat het taverne alle momenten kan instorten. De tafels en stoelen zijn wankel en er gaat geen avond voorbij of er gaan 1d4 van deze meubelstukken kapot met buldergelach tot gevolg. Een vuil laken scheid de gokhal van de ruimte waar Praiosson slaapt. De enige drank die men hier kan krijgen is bier en aangelengd bier, maar beiden zijn wel spotgoedkoop aan de prijs van 3 en 1 kreuzers per beker respectievelijk. Desondanks kunnen deze dranken een serieuze ‘klap van de hamer’ veroorzaken – als ze je al niet doden. De alcohol voor het bier komt van gefermenteerde ratten en ander ongedierte en er is een kans van 1-5 op 1d20 bij elke beker die je nuttigt dat je 1d20 punten LE verliest door de bijwerkingen van dit bier en bewusteloos valt gedurende een aantal minuten gelijk aan dit verlies. Indien je 18+ werpt verlies je permanent één punt **SL** en **BE** maar krijg je wel permanent één punt **MO** bij. Alle soorten kansspelen zijn hier toegelaten, zolang er maar kan op worden gewed. Het is al een geluk dat men z'n ziel hier niet mag verkopen, anders zou ook daar op worden gewed. De eigenaar, Johann Praiosson, verbiedt alle argumenten met de croupier in verband met valsspelen en alle zulke argumenten moeten buiten (op straat) worden uitgevochten. Het is trouwens niet aan te raden hier moeilijkheden te zoeken aangezien Johann een vroegere lijfwacht van de keizer is geweest en geen geintjes maakt tijdens eender welk gevecht. Hij is gebouwd als een stier en even sterk. Als hij een gevecht begint maakt hij er ook een einde aan en het is steeds hij die wegwandelt na afloop. Eenieder die hier moeilijkheden zoekt loopt een grote kans enkele muren te raken op weg naar buiten - door een andere houten muur. Praiosson heeft nog een tweede – meer geheim beroep; hij is de baas van het dievengilde in [nederzetting]. Alhoewel hij niet tot de slimsten behoort heeft hij wel enkele slimme raadgevers. De vaste ontmoetingsplaats voor deze gilde is gelegen onder de ‘salamander’ in een langvergeten ondergrondse ruimte die op geen enkele kaart meer voorkomt. Eenieder die zich wil aansluiten kan de geheime tekens van de dievengilde volgen en zal uiteindelijk bij een medewerker uitkomen die de kandidaat uitvoerig uitvraagt alvorens Praiosson op de hoogte te brengen. Ondanks alle vreemde gebeurtenissen in en rond deze taverne is de vreemdste misschien nog dat Johann Praiosson een zeer religieus mens lijkt te zijn en altijd klaar staat met adviezen die zo uit de sermoenen van priesters kunnen komen – of zijn publiek nu luistert of niet. Desondanks wil geen respectabel burger van [nederzetting] in deze taverne worden gezien. Johann Praiosson zal de woorden van bekende profeten en priesters gebruiken om zijn doeleinden te rechtvaardigen en begint steeds zijn raadgevingen met de gevleugelde woorden “zoals het heilige boek zegt...” Als een ware gelovige hem dan wijst op het feit dat zijn uitspraak niet in het heilige boek staat reageert hij steeds met de opmerking: “als dat het geval is zou het er wel moeten instaan en heeft de schrijver een fout gemaakt”

Deze taverne kan tot 20 personen huisvesten:

- Ontbijt: 2 *stuivers*
- Middagmaal: 6 *stuivers*
- Avondmaal: 8 *stuivers*, 6 *kreuzers*.



ENKELE HERBERGEN EN TAVERNES IN AVONTURIË.



Het Oog des Meesters



Johann Praiosson - Uitbater [Graad 12]

MO: 15	BE: 14	AV: 13	BW: 1 [gewone kledij] Hij bezit een
SL: 11	LK: 16	AW: 11	kettinghemd en een helm en schild maar
CH: 11	WN: 14	ASP: 00	schijnt hier weinig nood aan te hebben
MK: 27	TP: 2d6 +6 [Slagzwaard]		
	1d6 +4 [Dolken]		

Kapitaal: Praiosson heeft gebruikelijk 1d20 dukaten en 1d4 x 20 daalders in een beurs bij zich en wee degene die hier zelfs maar even naar kijkt....



F.I.N.



ENKELE HERBERGEN EN TAVERNES IN AVONTURIË.



Het Oog des Meesters



Personage: Tom Forgie - taverneuitbater [Graad 3].

MO: 11 **BE:** 11 **AV:** 12 **BW:** 1 [gewone kleding]
SL: 13 **LK:** 13 **AW:** 10 **TP:** 1d6 +2 [knuppel]
CH: 12 **WN:** 12 **ASP:** 00 **MK:** 15
LE: 30

Zeer klein (156 cm) en bolrond, met donkerbruin haar en een goedverzorgde snor denkt Tom dat hij een vrouwenversierder is, alhoewel de dames meer bang zijn dan verliefd. Tom is een bullebak, en vechtersbaas en een lelikaard daar bovenop en enkel hij ziet het niet zo. De meningen over Tom Forgie lopen fel uiteen: hijzelf denkt dat hij heel populair en geliefd is, de anderen vinden hem een ten alle kosten te vermijden man. Hij is zeer trots op zijn taverne en zal dat tegen iedereen die hij ontmoet vertellen. Hij zal niet vergeten te vermelden dat zijn taverne de vriendelijkste en meest prijs-kwaliteitwaardige plaats is in [nederzetting]. Er zijn nooit ruziezoekers aanwezig. Hij is nogal vaag over wie de ruziezoekers zijn, daar hij zelf de grootste ruziezoeker is in [nederzetting]. Het enige clientele van Forgie zijn reizende avonturiers of rondtrekkende handelaars en kermisartiesten.

Personage: Ernestina Maya Carlsdotter - Serveuze [Graad 2].

MO: 08 **BE:** 12 **AV:** 10 **BW:** 3 [gewone kledij]
SL: 10 **LK:** 08 **AW:** 09 **TP:** 1d6 +1 [mes]
CH: 13 **WN:** 11 **ASP:** 00 **MK:** 11
LE: 33

Zacht als boter, met lange blonde haren, blauwe ogen, en een veroverende glimlach was "E-May" zoals ze zichzelf graag laat noemen voorheen een dienstmeid in het huishouden van een welgestelde koopman. Ze besloot zechter dat het leven meer voor haar in petto moest hebben en werd du seen barmaid in deze taverne om zo voldoende financiële middelen te verzamelen om naar Havena of Gareth, misschien zelfs Warunk te reizen. Haar grote droom is het te maken als beroemde zangeres en danseres, daarbij niet gestoord door een totaal gebrek aan dans- en zangtalent. "Op een dag, niet ver verwijderd, zal ik een grote ster zijn," zegt ze vaak "Je kan best nu reeds mijn handtekening bewaren, ze zal je later nog veel centen opbrengen." Zelfvertrouwen is niet iets waar het "E-May" aan ontbreekt, realiteitszin daarentegen...

Personage: C.C. Violette - Hoteleigenaar [Graad 4].

MO: 10 **BE:** 10 **AV:** 11 **BW:** 1 [dure kledij]
SL: 12 **LK:** 10 **AW:** 10 **TP:** 1d6 +2 [kort zwaard/knuppel]
CH: 12 **WN:** 12 **ASP:** 00 **MK:** 14
LE: 41

C.C. Violette is een man die zeer tevreden is met zijn levensstijl. Hij glimlacht het grootste deel van de tijd en de glimlach is dan nog gemeend op de koop toe. Een vrijgezel uit eigen overtuiging baat hij het hotel uit dat een deel is van een hotelketen in elke grote tot middelgrote stad in Avonturië. Hij gaat ervan uit dat 'zijn' hotel zo ver is verwijderd van het hoofdkantoor in Havena dat het slechts een inktvlek is in hun boekhouding. Hij denkt dat het hoofdkantoor zelfs niet meer weet dat ze dit hotel uitbaten, want er is de laatste vijf jaar geen vertegenwoordiger van het hoofdkantoor meer langsgeweest. Hij is een zeer tevreden man die af en toe enkele daalders uit zijn boeken laat verdwijnen en er zorg voor draagt dat zijn boekhouding in orde lijkt te zijn; zelfs al is hij er van overtuigd dat niemand in Havena nog aandacht besteed aan hem of aan dit hotel.

ENKELE HERBERGEN EN TAVERNES IN AVONTURIË.



Het Oog des Meesters



Nog enkele avontuurtjes...

Madame Electra.

Wat vooraf ging: een reizend gezelschap van kermisartiesten komt naar [nederzetting]. Onder hen bevindt zich een zonderlinge dame: 'Madame Electra, Temster van het hemelse vuur'. Zij is wijd en zijd bekend maar spijtig genoeg ging haar laatste optreden niet helemaal goed en is haar lange blonde haar nu grotendeels weggebrand, net als haar wenkbrouwen. De uitbater van de herberg heeft echter wat overdreven met het bekend maken van haar optreden en indien dit niet doorgaat zal er een opstootje ontstaan waarbij de herberg wel eens volkomen zou kunnen worden herbouwd... De uitbater is bang dat zijn taverne zal worden in puin geslagen en biedt de helden de enorme som van (5 dukaten per persoon) aan als ze 'Madame Electra' willen bijstaan tijdens haar optreden. Bijstaan wil in dit geval zeggen dat een held haar show deze keer zal moeten overnemen. 'Madame Electra' is zeer genereus en zegt dat de helden alle fooien voor zichzelf mogen houden. Dit zal neerkomen op 10 + (1d6 x 1d6) dukaten. 'Madame Electra' is natuurlijk ook bereid uit te leggen hoe haar truk werkt, maar ook de bokser "Donderslag" Malleman zal in het publiek zijn; en hij is een grote liefhebber van het onverklaarbare – en in zijn wereld is er nogal veel onverklaarbaar....

Probleem - Madame Electra-cutie: dit optreden is een ware lust voor het oog. De prachtig geklede mooie jonge dame die comfortabel op een tafeltje tegen de achterste muur van de taverne zit en de krachten van de hemel ongedeerd op zich laat neerdalen. Indien één der helden haar rol overneemt zal het zelf en vrouw moeten zijn, of zal de held zich in vrouwenkleren (en massa's make-up) moeten hullen – en de verlichting in de taverne *HEEL* laag zetten. Terwijl de lantaarns worden gedimd roept 'Madame Electra de krachten van de hemel naar zich toe... er is een zoemend geluid en dan - ZAP! Bliksemschichten vliegen uit haar vingers en dansen rond haar lichaam.

Voor haar volgende stunt laat Madame Electra' haar bliksemstralen wegschieten naar vooraf afgesproken plaatsen in de zaal - waar niemand in de buurt mag staan (voor de eigen veiligheid) en ontsteken daar kaarsen en olielampen! Ook tovenaars zullen zich over dit fenomeen verwonderen...

Meesternota: De truk is dat 'Madame Electra op een houten tafel zit die is verbonden met een zogenaamde Tesla rol verborgen achter een zwaar gordijn of in een achterkamertje. Deze rol pompt grote hoeveelheden statische electriciteit uit, wat de gloed en de bliksemschichten van 'Madame Electra' verklaart. Daar ze niet geard is, passeren de elektrische ladingen bijna pijnloos door haar lichaam *zolang niemand die geard is haar aanraakt!* Wanneer dit gebeurt, of als 'Madame Electra' van de tafel valt alvorens eerst volledig te ontladen (wat de laatste keer is gebeurt) krijgen zowel 'Madame Electra' als degene die haar aanraakt een electische schok die 2d6+3 punten schade doet - zonder enigerlei aftrek - en beide slachtoffers net zolang (in minuten) bewusteloos slaat.

Probleem – Dronkeman in de zaal: Michael "Donderslag" Malleman verlaat niet gauw zijn bokscub, maar hij heeft besloten dat hij deze schouw niet mag missen. Hij heeft in afwachting van het spektakel veel teveel alcohol gedronken en heeft zich op de voorste rij gezet alvorens het optreden begint en is het schoolvoorbeeld van de luidruchtige, gemene en boze dronkaard. Halverwege het optreden zal hij plots rechtveren en eisen dat 'Madame Electra' met hem danst. Hij steekt zijn beide armen uit naar 'Madame Electra' klaar om haar vast te grijpen

ENKELE HERBERGEN EN TAVERNES IN AVONTURIË.



Het Oog des Meesters



Michael "Donderslag" Malleman - Dronkaard en bokskampioen [Graad 6].

MO:	14	BE:	13	AV:	13	BW:	1 [dure kledij]
SL:	08	LK:	15	AW:	14	TP:	1d6 +3 [vuisten]
CH:	09	WN:	12	ASP:	00	MK:	14
LE:	51						

Avonturenpunten:

Optreden in de plaats van 'Madame Electra':	+40 AP
Stop Malleman zonder hem teveel pijn te doen:	+20 AP

Marcuszoon's ruzie.

Waarin de inzet van een kaartspel te hoog kan oplopen.

Wat vooraf ging: de wat overmoedige Martin Marcuszoon, een beroeps gokker heeft besloten dat de regels voor valsspelen niet voor hem gelden – zeker niet als hij tegenover 'minderwaardige wezens' zoals Dweren of Elfen zit.

Marcuszoon, die een mooi gezicht en een rotverwend en doorslecht karakter bezit gelooft dat Dweren en Elfen Avonturië willen overnemen van de mensen. Hij *moet* en *zal* zijn wraak krijgen door vals te spelen en zo de zakken van deze 'minderwaardige' wezens leeg te maken en er dan voor te zorgen dat het er op lijkt dat zijn tegenstander valsspeelde. De afloop van dit plan is voorspelbaar, ofwel vliegt de Dwerg of Elf in de plaatselijke gevangenis ofwel krijgt dat rotjoch een excuus om zijn tegenstander neer te steken met de zware dolk die hij in zijn laars heeft verborgen.

Probleem – Gewapende valsspeler: het zal een waarnemingstest vergen verzwaaard met -3 om Marcuszoon te betrappen op valsspelen. Eens de kaarten worden omgedraaid zal hij rechtspringen (nadat hij zijn zware dolk heeft uit zijn laars getrokken en deze verborgen houdt achter zijn rechteronderarm) en zijn tegenstander beschuldigen van valsspelen door te roepen dat één van diens kaarten door hem was weggegooid na de eerste deling. Hij zal het geld dat de inzet vormde grijpen en verklaren dat de tegenstander – zijnde een Dwerg of een Elf – duidelijk minderwaardig is en dus nooit een kaartspel – of wat dan ook - zal winnen van een mens. De tegenstander moet een Slimheidsproef afleggen en indien deze faalt reageert hij heftig en biedt Marcuszoon zo de kans om zijn dolk te gebruiken – wat altijd al zijn bedoeling was. De woordenwisseling zal drie ronden duren en in die tijd mag telkens één der helden een waarnemingsproef doen om de verborgen dolk op te merken. Enkel bij een geslaagde proef kan deze held pogen sneller te zijn dan Marcuszoon en zo het leven van de nietsvermoedende tegenstander redden. Hiertoe moet hij een betere rol maken met een moed proef.

Voorbeeld: een worp van 8 op een score van 11 scoort dus drie successen, terwijl een worp van 10 op een score van 12 slechts twee successen scoort.

Martin Marcuszoon – verwend rotjoch en rassenhater [Graad 4]

MO:	14	BE:	13	AV:	14	BW:	1 [dure kledij]
SL:	10	LK:	12	AW:	10	TP:	1d6 +2 [zware dolk]
CH:	09	WN:	13	ASP:	00	MK:	14
LE:	42						



Het Oog des Meesters



Durin Ijzerbijter – Dwerg handelaar [Graad 4]

MO: 10	BE: 13	AV: 10	BW: 1 [dure kledij]
SL: 13	LK: 13	AW: 08	TP: 1d6 +4 [krijgsbijl]
CH: 09	WN: 12	ASP: 00	MK: 15
LE: 47			

Larvandrel Maangloed – Elf handelaar [Graad 4]

MO: 10	BE: 14	AV: 12	BW: 1 [dure kledij]
SL: 11	LK: 09	AW: 12	TP: 1d6 +3 [sabel]
CH: 13	WN: 12	ASP: 25	MK: 14
LE: 25			

Resultaat: indien de helden het opnemen voor de Dwerg of Elf en tegen Marcuszoon getuigen of zelfs ingrijpen zal deze laatste ook hun beledigen en uitdagen tot een gevecht. Als de helden echter een verenigd front vormen zal hij het gestolen geld naar zijn slachtoffer gooien en met een laatste belediging vierkluwes de taverne verlaten. De volgende avond zal hij natuurlijk opnieuw proberen tot iemand hem permanent stopt...

Avonturenpunten:

Help Durin of Larvandrel:	+18 AP
Eender welke andere actie:	- 15 AP



ENKELE HERBERGEN EN TAVERNES IN AVONTURIË.



Het Oog des Meesters



Verkiezingsdag (eender welke gilde).

Waarin de helden noodgedwongen een democratische stemming in goede banen moeten proberen te leiden.

Verscheidene struise en sterke kerels slepen de helden binnen in de herberg waar ze net voorbij wandelen. De taverne is gevuld met dronken, roepende en brallende gildeleden. Het is duidelijk dat ze zich goed amuseren! De barman is druk bezig achter de bar en lijkt nauwelijks in staat de bestellingen bij te houden. De gildeleden duwen de helden naar voren en hijsen hen op een grote tafel. Plots heeft één der helden een kleine hamer in zijn of haar hand en de taverne wordt plots heel stil. De huidige gildemeester, Jaak Leisteen wuift naar de helden en roept dan: "Jullie zijn uitverkozen om de vijfjaarlijkse verkiezing van de nieuwe gildemeester te leiden, beste vrienden. Aangezien jullie hier vreemdelingen op doortocht zijn beschouwen onze leden jullie als vertrouwenswaardig, daar jullie bij deze verkiezing niets te winnen of verliezen hebben."

Wat vooraf ging: om gildemeester te worden moeten de kandidaten reeds minimaal een lustrum (vijf jaar) lid zijn van de gilde en zijn voorgedragen door minstens tien gildeleden. Aangezien Jaak Leisteen wil worden herverkozen mag hij deze verkiezing niet zelf leiden. Hij vertrouwt echter ook niemand in [nederzetting] daar zowat iedereen wel iets te winnen of te verliezen heeft in deze verkiezing. Daarom heeft de grote meerderheid van de gildeleden ervoor gekozen om enkele vreemdelingen van de straat te plukken.

Probleem – gedisorganiseerde organisatie: de gildeleden zover krijgen dat ze hun stem uitbrengen lijkt wat op het temmen van een groep katten - de gildeleden zijn veel meer geïnteresseerd in het drinken van het door het gilde aangeboden bier dan in de belangrijke verkiezing. Volgens de gilderegels moeten de stemmen worden uitgebracht door de het nummer van de kandidaat aan te duiden bij het zittend verkiezingspersoneel - de helden dus. Alle uitgebrachte stemmen worden bijgehouden op een grote zwartgeverfde houten plaat die achteraan de tafel van de helden staat. Het is tegen de regels van het gilde dat de taverne geopend is tijdens de verkiezingen. Spijtig genoeg zal het een moedproef +4 vergen om gehoord te worden boven het feestgedruis dat de taverne vult. Bovendien is een succesvolle charismaproef +3 nodig om de gildeleden ertoe te bewegen om zelfs maar de simpelste aanwijzingen te volgen. De herbergier zijn of haar zaak laten sluiten is al helemaal moeilijk en vereist een succesvolle charismaproef +10, aangezien het gratis bier op is en er nu handenvol geld wordt uitgegeven. Daarenboven mogen de gildeleden niet beschonken zijn wanneer ze hun stem uitbrengen, wat weer een succesvolle moedproef +8 vereist. De gildeleden dwingen met gebruik van licht geweld (zoals bijvoorbeeld onder aanmoediging van een kruisboog, een zwaard of een dolk) lijken wel de enige manier om deze klus te klaren.

Meesternota: De helden zullen ongetwijfeld enkele ideeën hebben om de verkiezingen in goede banen te leiden. De taak van de meester is het hun zo moeilijk mogelijk te maken, en te zorgen dat de gildeleden hun ideeën negeren of misverstaan.

Avonturenpunten:

Elk idee om de verkiezingen in goede banen te leiden	10 AP
Succes bij het afronden van de verkiezing:	80 AP (elke speler)
Succesvol intimideren van een gildelid (MO held tegen MO 12):	15 AP
Een gildelid aanvallen in de taverne tijdens de verkiezingen:	- 10 AP
Een gildelid doden in de taverne tijdens de verkiezingen:	- 50 AP

De verkiezingen : Kies 1d6 +1 kandidaten en werp voor elk van hen 2d6 om de stemmen in het voordeel van de kandidaat te beslechten, 2d6 om de stemmen in het nadeel van de kandidaat te beslechten, en 1d6 om de ongeldige stemmen te beslechten. Vergeet niet dat één der kandidaten de huidige, populaire gildemeester is. Hij begint met een voordeel van 10 voorkeursstemmen in zijn voordeel.

ENKELE HERBERGEN EN TAVERNES IN AVONTURIË.



Het Oog des Meesters



En ter afscheid een goede beschrijving van zowat alle uitbaters van klasse 4 en 5 tavernes, geleend uit de vlaamse versie van de schitterende musical 'Les misérables.'

Baas van heel het kot.

Meneer Thénardier (herbergier): Welkom monsieur, kom zet u hier. Maak kennis me ne (een) topherbergier. Ik sta garant voor kwaliteit, alles wordt hier met liefde bereid. Bij de concurrent, is geen kat content. Bij ons word ge verwent, door natuurtalent.

Baas van heel het kot, alles is van mij. Als ik u een hand geef krijg ge 't zweet erbij. Ne (een) vette knipoog hier, daar ne (een) valse lach; 't is van zelfsprekend dat ik u geïre (graag) mag. 't Kost geen moeite als ik stijlvol, al m'n gasten eer bewijs. Alleen is het 'voor wat hoort wat' alles heeft hier zijn eigen prijs.

Baas van heel het kot en de 'chollegie,' profiteren van de gasten in serie. Water in de wijn, stevig aangengelnd, zakken rollen liefst tot uwe leste (laatste) cent. Hart van iedereen gestolen. Ik ben ne populaire gast. Laat het feest maar knallen, 'k heb ze bij hun ballen allemaal vast!

Gasten: Baas van heel het kot, speelt met elke klant. Ieder die voorbij komt zet hij naar z'n hand. Steun en troost voor arm, raad en daad voor rijk. Biechtvader en duivel is hij tegelijk. Ieders hart heeft hij gestolen. Ieder toont hem dankbaarheid.

Mr. Thénardier.: Maar let goed op uw spullen sullen, anders zijt ge (ben je) alles kwijt. Welkom monsieur, in't paradijs. Kom bij het vuur, rust uit van de reis. Dees (Dit) weegt een ton, wat een gewicht, 'k zorg dat die zak straks wordt opgelicht. Wilt u soms wat zwijn, dat ik voor u braad. Het vet staat al een week dus 't is delicaat. Hier ne plaît du jour (dagschotel), daar aperitief. Draai 't door de molen, 't is precies rosbief. Nieren van een paard, lever van een kat, de saucissen opvullen met dit en dat. Iedereen van harte welkom, bruidsuite helaas niet vrij. Redelijke prijs, plus wat kleine extra's er nog bij. Extra voor de luis, kakkerlak en muis, die u aangeboden worden door dees (dit) huis. Extra voor de stank, extra voor 't geluid, extra als 't venster op uw kamer sluit. Als het komt op prijs bepalen, wordt met dubbel krijt geknoeid. Kijk er komt al tekening in de hele rekening, mensen ongelooflijk, hoe die groeit.

Gasten en Mr Thénardier: Baas van heel het kot, speelt met elke klant. Ieder die voorbij komt zet hij naar z'n hand. Steun en troost voor arm, raad en daad voor rijk. Biechtvader en duivel is hij tegelijk. Ieders hart heeft hij gestolen, ieders eigen boezemvriend

Mr. Thénardier.: Wat een idioten, *kloten*, 'k heb amper iets verdiend.

Mvr. Thénardier.: Ik heb gedroomd, in mijn jeugd, van een prins, maar ja, tarara, dat viel tegen enigszinds. Baas van heel het kot; 't zegt me gene zak, biechtvader en duivel, wa(t) ne platte kak. Sluw gelijk een vos, voelt zich als Voltaire. Wat een lot is mij beschoren, samenleven met dien (die) zot!

Gasten: Baas van heel het kot!

Mvr. Thénardier.: Baas, 't is krapuul!

Gasten: Biechtvader en duivel;

Mvr. Thénardier.: en een grote nul!

Gasten: Steun en troost voor arm, raad en daad voor rijk;

Mvr. Thénardier.: leugenaar en zatlap is hij tegelijk!

Gasten: Alle hoog geeerde gasten, klinken nu met pint en pot.

Mr. Thénardier.: Schenk ze nog eens vol, en schol!!

Mvr. Thénardier.: Reken op de baas zijn bol!

Gasten: Iedereen drinkt een pint en pot op de baas van heel het kot!

ENKELE HERBERGEN EN TAVERNES IN AVONTURIË.