

de **MORGENSTER**

jrg. 1



no. 2

maandblad voor fantasy-liefhebbers



DEZE MAAND:

- De Dorpsgek
- Bij het Sterrenlicht
- Dúlin de elf vertelt
- een artikel uit de serie "KASTELEN"
- een aflevering van "HET GEHEIM UIT HET VERLEDEN"
- verslag van de manifestatie 'D-DAY' in DEN HAAG
- PUZZEL

Juni '86

'DE MORGENSTER' is een niet commerciële uitgave van F.R.-groep 'De Morgenster'.

'DE MORGENSTER', maandblad voor fantasy-
liefhebbers, is een niet-commerciële
uitgave van Fantasy Rollenspel-groep
'De Morgenster'.

Hoofdredacteur: C.Herben
Redactie : R.van der Sterren
R.Moreel
Illustraties en lay-out door de redactie.

Contactadres:
C.Herben
Rosestraat 1005
3071 AL Rotterdam
Tel.: 010-4848220

De redactie behoudt zich het recht voor
inzendingen te weigeren.

Om de kosten te dekken vragen wij een
financiële bijdrage van f2,00 per blad.



COR

Hallo orcslachters,
Allereerst nog bedankt voor de schrijfmachine.
Hij komt ons goed van pas, lazer op, sorry ik
had het niet tegen jullie maar tegen dat grote
harige geval dat onze redactie al een paar
maanden bewoont. Wij komen er maar niet van
af. Als iemand er een goed tehuis voor weet
dan is onze dank een heel C twaalfje.
Dan wil ik nu over gaan met het uitleggen
van de regels. Verleden maand heb ik het ge-
had over de afkortingen, die wil ik deze keer
wat nader toelichten. Zo is er MO dat is moed,
moed heb je nodig om te bepalen of je iets
durft. Jekan door een hogere moedscore be-
palen of je een gevecht begint met een tegen-
stander met een lagere score. Het klimmen in
bomen of op bergen vereist ook moed, en een
hoge moedscore is een eerste vereiste als je
stijder wilt zijn. Bij een daling van de held
zijn moedscore naar de helft van zijn begin-
score, moet hij zo snel mogelijk een rust-
plaats opzoeken om zo weer op krachten te
komen. Daalt de score naar 0 dan is de held
zo apatisch dat hij niet meer vechten kan en
zijn medeavonturiers doen er het beste aan
om hem te begeleiden door b.v. een touw om
zijn middel te doen.
Het volgende punt is SH dat is de slimheid
van een held en om een avontuur tot een goed
einde te brengen heeft hij er een dosis slim-
heid voor nodig. Elfen en tovenaars bezitten
een hoge slimheidsscore, om alle spreuken te
kennen en ook om nieuwe te leren. Ook bij het
onderzoeken van vreemde dingen kan slimheid
van pas komen.
CH is charisma, dit is je uitstraling. Dit kan
je van pas komen bij het ompraten van een
monster of zelfs een marktkoopman. Een tove-
naar heeft een grote charismascore nodig om
b.v. een monster in zijn macht te krijgen

BH is behendigheid, iedere avonturier hoort over een beetje handigheid te beschikken. Het is nodig om te klimmen, springen, ontwijken van projectielen, boogschieten het openen van deuren etc. etc. Dwerfen en elfen hebben een hoge behendigheidsscore nodig om te bestaan. LK is de lichaamskracht en dat spreekt haast vanzelf dat iedere held hier een portie van kan gebruiken. Hij heeft het nodig om te vechten, om deuren open te breken en b.v. om zware lasten te dragen. Zo dat was het voor deze keer wij gaan weer even een copieermachine mollen.

Doep joei !



IK HOOP DAT GRALLOG OOK ZO LEKKER
SMAAKT

B N I E B E N.

Spelers schrijven.

Beste redactie,
mag ik jullie de tweeling Tarmba en Pluto Geisden voorstellen. Alhoewel ze broers zijn kunnen ze elkaar niet luchten of zien. Hun ouders (Tarmba en Marchira Geisden) worden er compleet gek van en proberen op allerlei manieren de broers te verzoenen. De reden is nogal duidelijk, n.l. jaloezie. Tarmba heeft namelijk een vriendin (Leti) en Pluto kan het niet verkroppen. Door Leti is Tarmba huiselijker geworden en gaat hij voorlopig niet meer op avontuur. Pluto had graag met zijn broer op avontuur gegaan, maar aangezien hij thuis blijft heeft Pluto hem de oorlog verklaard. Pluto is door al deze gebeurtenissen zo in de war dat hij probeert om iedereen die met Tarmba omgaat te vernederen. Zo zegt hij dat Grallog, een geëerd strijder en een goede vriend van Tarmba, gek is om te proberen een reuzendraak te verslaan. Hij gaat zelfs zo ver om te beweren dat Grallog een gevaar is voor zijn medeavonturiers, terwijl hij zelf een hakker is en hoemeer hij moordt des te leuker vindt hij dat. Het laatste bericht was dat Pluto Tarmba uitdaagde voor een duel.

John Noordhoek.

WIJ HOUDEN ALLEMAAL GESPANNEN ONZE ADEM IN EN HOPEN DAT HET ALLEMAAL MET EEN SISSER AF LOOPT. WIJ BLIJVEN DE GEBEURTENISSEN VOLGEN.

Solospelers opgelet,
op de vraag vorige maand over de Fighting Fantasy serie van Jackson & Livingstone kan ik vertellen dat er in Juli 2 nieuwe titels verschijnen.

PROEF DER KAMPIOENEN.

HET ROVERSNEST.

de Redactie

Geachte Redactie,

Allereerst de complimenten voor het feit dat er nu in onze regio een orgaan bestaat, in de vorm van 'De Morgenster', wat avonturiers bindt en de mogelijkheid verschaft met elkan- der in kontakt te komen en ervaringen uit te wisselen. Geprezen zijn zij, die het initia- tief hebben genomen tot het maandelijks vergaderen, vergaren en vervaardigen.

Dan nu terug naar het zogenaamde 'nul-nummer' van 'De Morgenster'. Toen ik dit exemplaar ter hand nam en de voorplaat bekeek, werd ik bevangen door een kil en angstig gevoel. Flitsen uit mijn jeugd jaren schoten aan mijn ogen voorbij; herinneringen aan een lang vervlogen tijd, waarin ik als onbevangen maar niet onbereisd magiër de ruimen van Aardzee doorkruiste, op de vlucht voor mijn eigen schaduw: het Beest.

Op een van mijn reizen kwam ik op onverklaar- bare wijze terecht in een labyrinth, de Tomben van Atuan. Welnu, 'Het Ding' op de voorkant van 'De Morgenster'/nulnummer doet mij ernstig denken aan dit labyrinth, waaruit ik zonder de hulp van een jonge priesteres nooit had kunnen ontsnappen.

Ieder die mijn avontuur wil herbeleven moet zich schriftelijk melden bij de redactie van dit blad. Zij zullen U ongetwijfeld een plaats bezorgen op een van de schepen die onder mijn leiding medio augustus vanuit Umbar naar Aardzee vertrekken. Maar ik waarschuw U; ga niet onvoorbereid en houdt de gewoonten, regels en wetten van Midden-Aarde in het oog.

Sperwer, Archimagus van
Sont

Ere-lid van de Raad der Istari.



Beste Sperwer,

Geëerd waren wij met deze reactie van een ere-lid van de raad der Istari.

Er zullen velen onder ons zijn die erg be- nieuwd zijn naar uw bevindingen, alle reacties geven wij aan u door

Geachte avonturiers,

Hierbij dank ik mijn ex-medeavonturier Trallog voor de avonturen die wij samen beleefd hebben. Voorlopig houd ik het voor gezien.

Ik heb het geluk bij Leti gevonden, maar mocht zich er een noodsituatie voordoen en het kan niet anders dan ben ik bereid.

Tarumba

ONDER DE PLAK?

Beste redactie,

Ik geef mij hierbij op voor de riskavond. Tevens wil ik voorstellen om een te spelen avontuur in de "Morgenster" te plaatsen zodat de lezers er ook plezier aan beleven.

John Noordhoek

BESTE JOHN, WIJ HOUDEN ONS AANBEVOLEN.

Beste redactie,

Met veel genoegen lazen wij in uw blad over ons trouwen op 20 mei.

Daarom nog dank voor de gestuurde kaartjes. Ook willen we jullie nog feliciteren met de uitgave van het tweede blad dat zoveel over- zichtelijker is dan het nulnummer.

Sylvia Herben &
Marcel v/d Berg.

DANK DANK DANK-!

In een nieuw te starten rubriek waarin spelers hun creaties van nieuwe monsters kwijt kunnen, is hier al vast een suggestie.

DE DUITENTROL!

Placht zich in betere kringen rond te bewegen en heeft magische gaven.

Deze gaven bestaan uit het ontdekken van schatten, wat op zichzelf geen byzonderheid is, maar hij ziet kans om alles, wat maar een beetje waarde heeft, onmiddellijk in zijn bezit te krijgen.

Hierbij gaat hij over lijken.

Zijn moed is 12, slimheid 17, charisma 15, behendigheid 20 en lichaamskracht 14.

Zijn levensenergie bedraagt 50.

AV: 13

AW: 10

TP: 1D& 5

BW: 5

MK: 0

Een ieder die tot de mindere klasse behoort is ten dode opgeschreven, maar heeft u zelf flink wat geld dan kunt u er misschien beter van worden door hem proberen te lijmen (CH proef).



☆
bij het ☆☆☆-licht ☆

Geachte Lezer,

Ik wil bij deze mededelen dat onze redactie is uitgebreid met een derde man, in de persoon van Ron Moreel. Hij is een groot Tolkien-fanaat en hij zal, via de elf Dúlin, veel vertellen over Tolkiens schepping. Dúlin is onze correspondent in Midden-Aarde. In dit nummer van "De Morgenster" heb je het verhaal "Galenas" kunnen lezen. Het koste zowel Ron als Dúlin hadden veel moeite met aanpassingen in Avonturië omdat zij zich altijd hebben gehouden aan de wetten en gewoonten van Midden-Aarde.

Maar zij willen jullie ook bekend maken met de regels van Midden-Aarde en de geschiedenis ervan. Dus maak je borst maar nat. Ik hoop dat jullie het leuk vinden. Laat het ons weten. Vragen over Tolkien en Midden-Aarde zijn natuurlijk ook welkom.

Zij die wat ingestuurd hebben worden bij deze bedankt.



Verhalen uit Midden-Aarde

Voordat ik start met deze maandelijks rubriek uit Midden-Aarde, zal ik mij eerst aan U, de lezer, voorstellen. Mijn naam is Dúlin en ik heb het bloed van drie elfenrassen in mij verenigd. Van mijn vaders kant stam ik af van de Falathrim uit Lindon en van de Sindar van het eiland voor de kusten van de westelijke landen, uit de plaats Avallónë. Van mijn moeder heb ik het bloed der Gwaith-I-Mírdain en eveneens het bloed der Sindar. Omdat de Falathrim en de Sindar beiden rassen der Teleri, zee-elfen, zijn en de Gwaith-I-Mírdain van de Avari afkomstige boselfen, is het niet zo verwonderlijk dat ik mij zowel langs de kusten als in de diepe wouden van Midden-Aarde thuisvoel. Ik wil mij echter niet beperken tot mijn voorgeslacht, hoewel dat genoeg verhalen op zal leveren, maar ik wil U op de hoogte brengen en houden van veel facetten van Midden-Aarde. Uiteraard zal ik op verzoeken van lezers ingaan en bepaalde zaken toelichten of uitgebreid vertellen, maar aangezien dit de eerste keer is dat U met mijn schrijven geconfronteerd wordt heb ik zelf iets gekozen uit de rijke hoeveelheid verhalen en gebeurtenissen die, al of niet opgetekend in de boeken van Imladris, Midden-Aarde rijk is.

Onlangs hadden wij te Imladris twee bezoekers uit de Gouw, een landstreek vele mijlen ten westen van Imladris. De twee, Willem en Gilles, behoren tot het ras der Periannath of Halflingen, in het Westron Hobbits genaamd. Zij baarden heel wat opzien bij de jongeren onder ons want er zijn sinds tachtig jaar geen Hobbits meer te Imladris geweest. Ik behoor met mijn driehonderdtweëedertig jaar ook nog ruimschoots tot de jeugdigen, maar ik ben zelf al diverse malen naar de Gouw getrokken om kennis te maken met dit kleine, taaie volkje.

De twee wilden graag de bibliotheek bezoeken om

wat studie te verrichten dus mijn achterlicht Silmë hielp hen met het zoeken. Na zeven weken, de tijd verstrijkt snel te Imladris, kwamen de twee opgewonden, met bezwete hoofden, de Grote Zaal binnen. Zij namen plaats naast de Haard en begonnen direct zwaar te discussiëren. Al vrij snel hadden zij een aantal elfen om zich heen. Mijn aandacht werd hierdoor ook getrokken en ik zette mij temidden van het gezelschap. Ik vroeg Willem en Gilles naar de reden van hun opgewonden gedrag. Zij vertelden mij dat zij vijf weken geleden in één van de Boeken de Kelvar en Olvar (dieren en planten) de naam hadden ontdekt van een kruid wat niet voorkwam in de hun bekende kruidkundige werken van de hobbit Sam Gewissies. "Wat is dan de naam van dat kruid?" wilde ik weten. "Dat is Galenas", antwoordde Gilles, niet zonder trots. Hij vertelde mij wat zij in die vijf weken over het kruid te weten waren gekomen. Het was afkomstig van Numénor, het verzwolgen eiland, en door de overlevenden van de grote ramp meegenomen naar



Midden-Aarde. Op Numénor was de plant vooral geliefd om zijn geurige bloemen. "En", zo ging Willem verder, "er stond in één van de artikelen dat de plant eigenschappen heeft die door velen als lekker, plezierig of prettig ervaren worden."

Omdat hobbits opkijken tegen alles wat lekker, plezierig of prettig is, was het geen wonder dat Willem en Gilles zo enthousiast waren over hun ontdekking. Zij waren vast besloten het kruid Galenas op te sporen. Ze waren daarvoor bereid heel Midden-Aarde te doorzoeken.

Enkele elfen stonden zacht in onze taal met elkaar te praten en het kostte hen moeite een glimlach of zacht giechelen te onderdrukken. Het was een vertederende aanblik, hoe de twee kleine hobbits daar, glimmend van trots, bij de Haard zaten.

"Een pijpje hebben we nu wel verdiend," vond Willem, en hij haalde zijn lange stenen pijp voor de dag. Ook Gilles, als alle hobbits verzot op pijproken, zocht in de zak van zijn mantel. "Ik heb geen tabak meer, Willem", zei hij. "Hè, wat jammer", was Willems antwoord, "ik ook niet". Het speet hen duidelijk. Ze hadden zich er duidelijk op verheugd. Het was tenslotte niet niets, vijf weken studeren, proberen de oorsprong van Galenas te ontdekken. En dan het besluit om ernaar te gaan zoeken. Voor een hobbit, die erg aan zijn eigen omgeving gehecht is, is dat heel wat. Ja, zij hadden echt even willen genieten van een vers gestopte pijp.

"Misschien kan ik jullie van dienst zijn", hoorde ik de stem van Silmë. Zij kwam van de aangrenzende zaal met een lichtblauwe tabakspot. Haar vriendinnen stonden achter haar, aan het oog van de hobbits onttrokken, met duidelijk ingehouden lach, te wachten op wat komen ging.

"Dank U, vrouwe Silmë", sprak Willem uiterst

beleefd en hij pakte met een opgelucht gezicht de tabakspot aan. Beide hobbits stopten hun pijp. Zij staken de brand in de verse tabak en haaldiep. Blauwe kringen geurende rook stegen naar het plafond van de zaal. Tijdens het roken fantaseerden zij hoe zij na hun ontdekking beroemd zouden worden en geëerd door alle Gouw-bewoners. "Willem en Gilles, de bringers van het Galenas-kruid, zo zullen de boeken later over ons spreken", zei Gilles, met de twinkeling van een toekomstige beroemdheid in zijn ogen. Willem knikte instemmend en zat onbewust met de tabakspot te spelen. Ineens viel zijn mond open van kennelijke verbazing, eerst kleurde hij wit, maar toen wij allen bulderden van het lachen werd hij rood van schaamte. "Willem, wat is er aan de hand? Wat gebeurt er ineens?", vroeg Gilles, geschrokken van onze reactie. Willem gaf hem de tabakspot, waar in onze elfse taal de naam van tabak opgeschilderd stond. "Galenas, pijpkruid uit de Gouw".



PUZZEL.

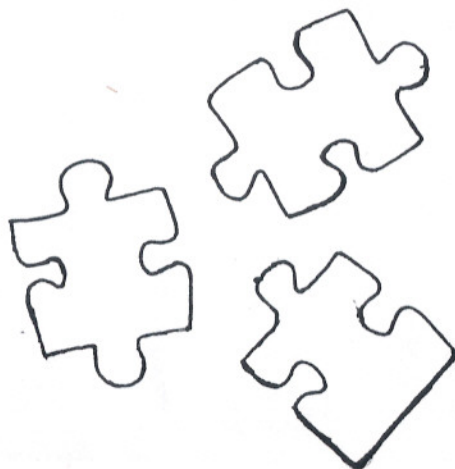
D	O	L	K
R	U	S	T

Van DOLK naar RUST.

Door steeds een letter te veranderen en nieuwe vierletterige woorden te vormen, komt men van DOLK naar RUST.

Oplossing van de meipuzzel.

- 1 : strijder
- 2 : sarde
- 3 : sta
- 4 : adder
- 5 : eer



Kastelen

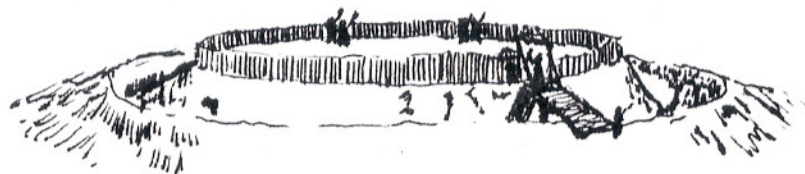
Wat is eigenlijk een dungeon ? Dat is een kasteel of ookwel een kerker, een gangenstelsel of grot. Kerkers waren gevangenis onder kastelen, de gangenstelsels werden door holbewoners gebruikt. Maar wat is eigenlijk een kasteel en hoe is men er toe gekomen om dit te bouwen? Het was al vroeg in de geschiedenis toen men er aan begon, al ver voor onze jaartelling. Nu vraag je je eigen af hoe ze dat deden, wij zullen je dat haarfijn uit de doeken doen.

Men groef een gracht in de buurt van water, b.v. een rivier. Er waren uitzonderingen n.l. in woestijnen daar werden grachten gegraven en het zand dat daar uit kwam werd in het midden op een hoop gegooid.

Dan werd er een ring van palen geslagen met aan een zijde een opening.

Daar kwam een grote dubbele deur met daarin een kleinere deur voor een enkele persoon. Voor deze deur werd een brug over de gracht aangelegd, in het begin was het een vaste brug maar al gauw maakte men hem beweegbaar zodat men hem kon ophalen. Achter de omheining van palen kon men zichzelf en het vee in veiligheid brengen tegen rovers en wilde dieren, zoals wolven, en andere gevaren.

WORDT VERVOLGD...



Het geheim uit het verleden!

Deel 2 : de opdracht door R v/d Sterren.

Op de vraag waar wij heengingen kreeg ik nog steeds geen antwoord. Ik besloot om toch met haar mee te gaan. Buiten scheen de zon hoog aan de hemel en een koele bries streefde onze haren. Zwijgend liepen wij richting haven, ik besloot om maar niets meer te vragen en alles gelaten op mij af te laten komen. Haar doel was al gauw duidelijk, wij liepen recht op een groot zeeschip af dat de naam droeg "Zeepier". Aan een forse zeeman vroeg zij naar de kapitein van het schip. De man riep een andere matroos naderbij en zei hem ons naar de kapitein te begeleiden. Wij sjokten achter hem aan tot dat wij bij een stevige uitziende deur belandden. De matroos klopte er hard op "binnen" werd er van achter de deur nors geroepen. De matroos opende de deur en vertelde dat er twee gasten voor de kapitein waren. "Wat sta je daar dan nog" brulde de kapitein "laat onze gasten binnen en zorg dat er wat te eten en drinken gebracht wordt". De kapitein boog heel diep voor mijn begeleidster. "U kunt gerust weer omhoog komen" zei zij tegen hem en zij wilde mij aan de kapitein voorstellen en bedacht opeens dat ze mijn naam zelf ook niet wist. Een blos verscheen hierbij op haar wangen. "Mijn naam is Doland van Smitse" redde ik haar. De kapitein stelde zich voor als Roel de Ruwe. Het bleek dat de kapitein mijn begeleidster al kende want zij begonnen een gesprek dat duidelijk over mij ging. "Maar majesteit wat wilt u met deze man beginnen" hoorde ik de kapitein vragen "hij lijkt mij niet het type dat uwe majesteit zoekt". "Dat bepaal ik wel" zei de vrouw een til je geërgerd, "zoals u wilt hoog-



heid", er werd geklopt en een matroos bracht een paar schalen en kruiken binnen. Er werd opgediend en hoewel ik in de herberg al het nodige genuttigd had, at ik een hapje mee.

Toen wij zo zaten te eten vertelde de vrouw een kort maar raar verhaal. "Ik ben eigenlijk geen tovenares maar een prinses" zei ze "en volgende maand is het mijn wens om te gaan trouwen".

"Maar nu zijn de perkamentrollen met onze familiestamboom erop gestolen, en zonder deze kan mijn voorgenomen huwelijk niet plaats vinden".

"Toen ik je zo zag zitten in de herberg dacht ik dat jij wel geschikt zou zijn om in opdracht van mij de perkamentrollen op te sporen en aan mijn ouders te overhandigen".

"Als je het wilt doen dan zal je rijkelijk beloond worden", hierna nam zij een slok wijn en vervolgde toen met "je moet het wel alleen doen en het zal niet eenvoudig zijn want ik weet niet waar je beginnen moet, je kan het beste eerst eens bij ons in het paleis wat rondneuzen" zei ze.

Ik dacht diep na en keek eens in mijn buidel zuchte eens diep en schraapte mijn keel.

"Wat doe je" vroeg de prinses "neem je de opdracht aan"?

WORDT VERVOLGD...

D.-DAY in DEN HAAG

Op zaterdag 17 mei organiseerde de Sociéte de la Grande Armée een demonstratiedag over 'wargame' en 'military modelling'.

Wat moet een leek zich hierbij voorstellen? Welnu, wargame is kort gezegd; RISK met poppetjes en een 'echt' landschap. Ik weet dat ik met deze korte uitleg het risico loop dat ik alle fanatieke wargamers tegen me in het harnas jaag, maar dat maakt mij niets uit, want ik heb een B.W. van 5.

Er werd, volgens de brochure, ook aandacht geschonken aan het Fantasy-rollenspel en de redactie zou de redactie niet zijn, als ze daar geen getuige van zou zijn. Dus togen wij gedrieën naar Den Haag om ons te storten op Het Grote Gebeuren. Maar helaas, het pakte anders uit. Het gebeuren storte zich op ons. Een aardige sortering literatuur, lectuur en materiaal was uitgesteld en vond gretig aftrek bij Fantasy- en Wargamespelers.

Het zou te ver voeren een compleet overzicht te geven van alles wat er te zien was, maar ik wil toch even een beeld schetsen, met name van het fenomeen Wargame.

Op grote speeltafels worden maquettes gebouwd van terreinen waar de veldslagen moeten gaan plaatsgrijpen. Schitterende stukjes huisvlijt overigens. Elke speler heeft een leger, door schitterend beschilderde plastic of tinnen figuren voorgesteld. Het doel is van tevoren bepaald (b.v. een legeronderdeel verslaan of een kasteel veroveren). Mensen die interesse hebben in het fenomeen wargame kunnen zich wenden tot de redactie.

Nog een item wat erg aansprak; tinnen figuren. Binnenkort zijn diverse tinnen figuren bij ons te bestellen. Wij houden u op de hoogte. A propos; 14 juni a.s. organiseert 'De Spelgroep Utrecht' een dergelijk spektakel in Maarsen, waar de redacteuren uiteraard getuige van zullen zijn. Interesse? Schrijf tijdig!

opgelet !

UIT BETROUWBARE BRONNEN VERNOMEN

Deze zomer wordt een DERDE DOOS uitgegeven als uitbreiding van HET OOG DES MEESTERS. Deze doos bevat o.m.: een kaart van Avonturië
een boek met uitbreidingsregels