

de MORGENSTER

jrg. 1



no. 3

maandblad voor fantasy-liefhebbers

juli '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.

☆ bij het ☆☆☆ licht ☆

Beste sterrenkijkers,
vanaf nu zijn er bij Rinus en Cor tinnen
miniaturen te bestellen.
De prijzen variëren van f4,50 tot over de
f100,-.
Het laten beschilderen van de figuren kost
f1,50, maar het is ook een leuke bezigheid
om zelf te doen.
De levertijd duurt minimaal 4 weken.
De betalingen dienen vooraf voldaan te zijn.
Wij willen Barbara Veenman even bedanken
voor de leuke puzzel die wij deze maand heb-
ben geplaatst.
Met blijdschap geven wij kennis dat in ons
midden twee nieuwe spelers zijn verschenen.
Er is een delegatie naar het Sputakel in
Maarsen geweest, zij hebben zich uitstekend
geamuseerd die dag. Alleen Rinus is dood
gegaan tijdens een avontuur in Avonturië,
zijn laatste woorden waren "hufter".
Ook was er een speelgroep uit Duitsland aan-
wezig, zij speelden "Smurfquest" dat was
lachen joh.
Jullie kunnen je abonneren op een blad van
de spelersgroep Veghel, stort dan f10,- op
girorek. 4268208 t.n.v. M. Tooten Hoofdstraat
25 Veghel.
In een nieuwe rubriek zal Ron elke maand
een boek uit het genre 'fantasy' bespreken.
In deze eerste aflevering zal aandacht
geschonken worden aan de 'Aardzee Trilogie'
van de schrijfster Ursula LeGuin.
Met deze rubriek probeert de redactie je
een idee te geven, wat er op het gebied
van fantasy-literatuur te koop is.

Spelers schrijven.

Hé grappemaker, uit morgenster nummer 2, met die naam die niemand kan uitspreken, wat is de raad der Istari, een soort theekransje soms?

Karaganda.

BESTE KARAGANDA,
Sperwer en de Raad der Istari vergeven je je domme opmerking en wijten het aan je onnozelheid, onwetendheid en onbedachtzaamheid

Geachte Sperwer,
hierbij willen wij ons met liefde opgeven om met u een wonderbaarlijke reis door Midden-Aarde te maken. Wij kijken er naar uit.

John & Peter.

JOHN & PETER,
Sperwer zal jullie niet zelf begeleiden op een reis door Midden-Aarde. Hij houdt zich momenteel niet of nauwelijks bezig met wereldse zaken. Zijn aanwezigheid als Archimagus op het eiland is van veel groter belang. Dit betekent niet, dat er geen bezoek gebracht kan worden aan de tomben van Atuan.

In diepe rouw schrijf ik neder dat overleden is de

ELF TZJALAG.

Zijn eigenwijsheid wordt zijn dood.

Toch wil ik hem bedanken voor de vele avonturen die wij samen hebben beleefd.

Karaganda.

CH

Het geheim uit het verleden.

Deel 3

Door R v/d sterren.

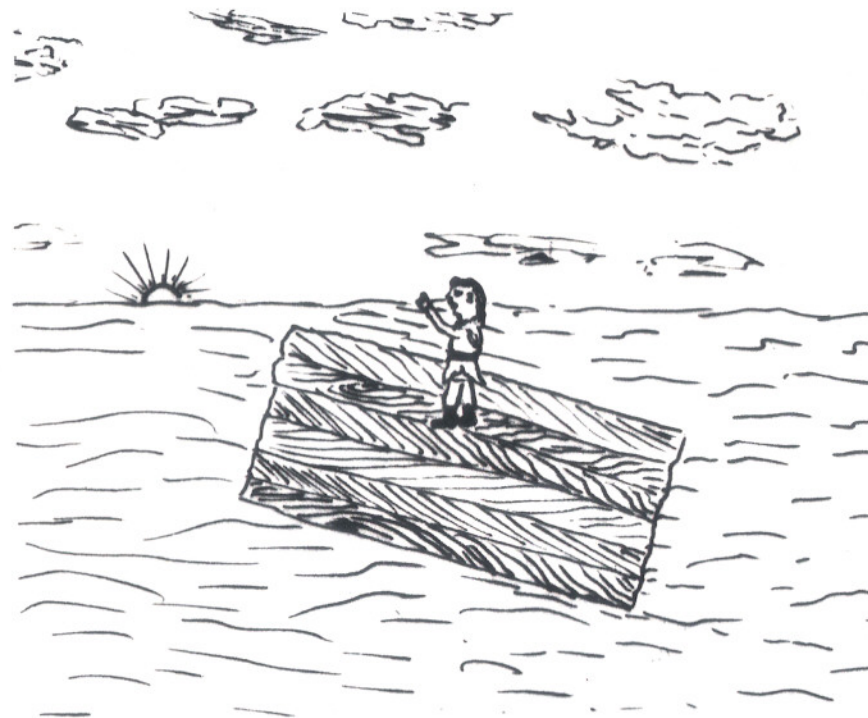
Schipbreuk.

"Goed ik neem de opdracht aan. Maar u heeft het over perkamentrollen?" "Ja dat is zo maar het zijn er drie; één stamboom en twee rollen die over het verleden gaan". "Zijn die twee rollen dan zo belangrijk?" "Eigenlijk mag ik mij daar niet over uitlaten, maar het gaat hier om; een van de twee is een tekening van een toren waar onze documenten worden bewaart!" "Maar de derde dan?" "Nee daar laat ik mij niet over uit, want ieder die het weet is ten dode opgeschreven!" "Maar om te trouwen hoeft u toch alleen de rol van de stamboom te hebben?" "Ja om te trouwen wel, maar niet om te regeren, daar hebben wij die andere twee voor nodig!" Terwijl zij aan het vertellen was voelde ik dat het schip in beweging kwam. "Stop," riep ik verschrikt uit, "mijn spullen liggen nog in de herberg!" De kapitein en ik wilde snel naar het dek, "wacht" riep de vrouw "je spullen liggen al in je hut en je rekening van de herberg is ook betaald. Dus ga weer zitten en luister wat je precies moet doen. Je moet de drie rollen zoeken maar mag ze niet openen. Dan moet je ze bij mijn vader in het kasteel brengen!" Door al het gepraat was het vrij laat geworden. Ik verontschuldigde mij en zei dat ik naar mijn hut wilde. De kapitein liet mij naar mijn hut brengen. In mijn hut gekomen vond ik inderdaad mijn spullen. Nadat ik ze had nageken ging ik naar bed. Ik lag nog wat na te denken over wat de prinses gezegd had en viel in slaap. De volgende morgen ging ik vroeg aan dek. Daar heerste een drukte van belang, iedere matroos had zijn eigen taak. Zo ging het drie weken, ik verveelde me een beetje, ik had wel wat mee gewerkt maar de gedachte aan de drie rollen liet mij niet met rust, vooral de twee waar de prinses geheimzinnig over

deed. Het was weer laat geworden eer ik de kooi in dook. Wij waren 23 dagen onderweg toen er plotseling een storm opstak. Ik werd uit mijn kooi geslingerd en kwam niet zachtzinnig op de vloer terecht. Ik wilde opstaan maar dat ging niet zo eenvoudig, het schip slingerde van links naar rechts. Het lukte me op de been te komen, wankelend van de ene naar de andere kant kwam ik bij de deur. Omdat het schip zo bewoog had ik moeite de deur te openen. Na een tijd geworsteld te hebben met mezelf kwam ik aan dek en wat ik daar zag deed me het ergste vermoeden. Het was een grote ravage, de grote mast was gebroken en lag schuin over het schip, er waren matrozen bezig om hem te kappen. Een schaduw kwam van boven op mij af, ik dook net opzij en met een enorme klap kwam er een stuk van de bazaanmast op het dek terecht. Ik was net bekomen van de schrik toen ik een vrouwenstem hoorde schreeuwen. Ik ging op het gegil af en vond al gauw de prinses die onder een zware tafel lag. Ik probeerde de grote teken-
tafel op te tillen maar dat lukte mij niet alleen. Ik zei tegen de prinses dat ik hulp moest gaan halen en ging op zoek. Het schip kraakte in al zijn voegen en het leek wel of de planken onder mijn voeten wegsloegen. Aan dek gekomen greep ik de eerste de beste matroos en vertelde waarvoor ik hem nodig had, snel ging hij met me mee. Met zijn tweeën lukte het ons de tafel een stukje op te lichten zodat de prinses er onder uit kon rollen. Snel gingen wij weer naar het dek om te kijken of wij nog iemand konden helpen. Op dat moment kwam er een huizenhoge golf op het schip af, het schip kraakte nog erbarmelijker dan voorheen, die mij tegen het dek aansloeg waardoor ik het bewustzijn verloor. Toen ik bij kwam dobberde ik gelegen op een dekluik op een rustige zee. Ik keek om me heen, van het schip was niets te zien. Staande op het luik tuurde ik de zee af maar nog geen roeiboort zag ik. Wat nu?

Maar wat zag ik daar? Heel in de verte zag ik een paar bergpieken opduiken. Althans dat dacht ik. Blij ging ik op mijn buik liggen en begon met mijn handen te peddelen. Ik probeerde in de richting van de bergpieken te gaan. Ik dacht dat ik het wel zou halen voordat het avond werd, maar dat viel tegen. Tegen de avond leken de bergen nog net zo ver weg. Waren het eigenlijk wel bergen?

WORDT VERVOLGD...



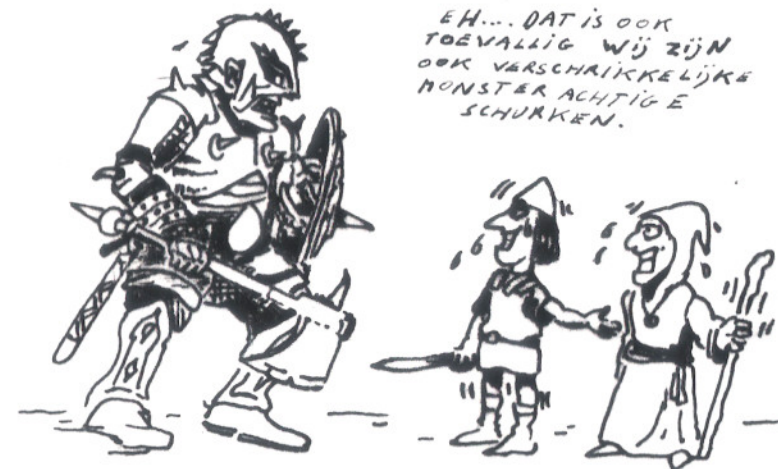
Dag allemaal,
uiteindelijk hebben wij op de redactie onze reuzenspin maar aan het werk gezet. Met zijn acht poten blijkt hij zeer handig in het gebruik te zijn. Alleen zoeken wij een naam voor hem. Alle suggesties zijn welkom. Maar even serieus nu, de regels van ODM. De levensenergie bepaalt de levensduur van de held, komt deze echter op nul dan kunnen we wel spreken van een plechtige begrafenis. Zorg er dus voor dat je tijdig je biezen pakt, als je in een gevecht of iets dergelijks bijna het loodje legt. Astrale energie, dat is een bepaalde hoeveelheid toverkracht die een tovenaard of elf bezit. Hiermee doet hij het best zeer zuinig mee omdat toverspreuken nogal wat astrale energie nodig hebben. Komt de astrale energie tot het nulpunt dan kan de tovenaard of elf niet meer toveren, zuinig zijn dus. De avontuurpunten zijn een maatstaf voor de opgedane ervaringen. Hoe hoger de punten hoe hoger de ervaringsgraad van de betreffende held. Om een aanval te doen slagen moet er met de D20 gegooid worden, iedere held heeft een aanvalsscore op zijn document van kracht staan, het getal wat gegooid wordt mag niet hoger zijn dan het getal op zijn document. Is het getal gelijk of lager dan is de aanval gelukt d.w.z. de held probeert zijn tegenstander met zijn wapen of vuisten te raken. Hierbij komen we meteen op het volgende punt n.l. de afweer. Als een aanval gelukt is dan heeft de aangevallene nog een mogelijkheid om zich te verdedigen. Hij kan opzij springen of een slag van een zwaard met zijn eigen wapen pareren. Ook hier wordt er met de D20 gegooid en niet hoger dan op het document.

De trefpunten houden in dat bij een goede aanval, die niet afgeweerd wordt, schadepunten van de aangevallene zijn (of haar) levensenergie af gaat. Hoeveel dit is ligt aan het wapen van de aanvaller en de bescherming van de aangevallene.

De beveiliging wapenrusting beschermt de aangevallene tegen schadepunten die bij een goede aanval toegebracht worden. Deze wordt vermeld op het document van kracht (BW). De breukfactor houdt in dat elk wapen een cijfer achter zijn breukfactor heeft staan die hem zegt dat door het cijfer met 2 D6 te gooien of hoger zijn wapen breekt. Dat houdt in dat bij een goede afweer de wapens zodanig met elkaar in aanraking komen dat er kans bestaat dat er een wapen breekt.

Zo de groeten tot lezens

Djoe poei !



PUZZEL.

Na de strijd.

Vijf avonturijnse helden komen na een zware strijd weer versuft tot hun bewustzijn. Om hen heen liggen vijf wapens. Hun namen én bijnamen kunnen zij zich niet meer herinneren, en ook welk wapen aan wie toebehoorde is onduidelijk.

Langzaam komen echter weer een aantal herinneringen boven. Probeer met onderstaande gegevens uit te vinden hoe iedereen heette, wat zijn/haar bijnaam was, en welk wapen aan wie toebehoorde.

- 1 De tovenaars, die de dolk hanteerde, was niet Brullux de barbaar.
- 2 Galadriël was een prachtige elfin, die haar bijnaam eer aan deed.
- 3 Hij, die de "barbaar" werd genoemd, hanteerde de werpbijl.
- 4 Sam maakte, ondanks zijn geringe lengte, handig gebruik van de sabel.
- 5 "De geheimzinnige" deelde met de knuppel klappen uit, waar niets geheimzinnigs aan was.
- 6 Tharn, met zijn lange baard, werd om onbegrijpelijke redenen "de wilde" genoemd.

Onder de goede inzendingen wordt een mooi boek verloot.
Inzendingen voor 24 Juli op de redactie.
Gebruik het grafiek van de volgende bladzijde.

SUCCES!

	THARN	HELGA	SAM.	BRULLUX	GALADRIËL	ZWAARD	DOLK	SABEL	KNUPPEL	WERPBIJL	"DE WILDE"	"DE GEHEIMZINNIGE"	"DE SCHONE"	"DE ONDOOR-GRONDELIJKE"	"DE BARBAAR"
DWERG															
TOVENAAR															
ELFIN															
AVONTURIER															
STRIJDSTER															
"DE WILDE"															
"DE GEHEIMZINNIGE"															
"DE SCHONE"															
"DE ONDOOR-GRONDELIJKE"															
"DE BARBAAR"															
ZWAARD															
DOLK															
SABEL															
KNUPPEL															
WERPBIJL															

De oplossing van de puzzel uit het Juninummer:
Zoals je wel ontdekt hebt waren er diverse mogelijkheden om de puzzel in te vullen.
Hier een paar voorbeelden;
KLOS, KLUS, KUST. SLOK, KOUS, STUK.

Verhalen uit Midden-Aarde

In mijn vorige verslag uit Midden-Aarde heb ik u kennis laten maken met twee Hobbits, Willem en Gilles. Ik wil in dit verslag een aanvang maken met het beschrijven en vertalen van namen.

Een naam die in het verhaal van Willem en Gilles al diverse malen is gevallen is de naam van het Huis van Elrond; Imladris. Imladris is de oorspronkelijke Sindarijnse naam voor het Dal van Rivendel, zoals het Westron Imladris noemt. Imladris betekent 'Diep gekloofde Vallei'.

Deze naam verklaart waarom lieden die niet bekend zijn met de juiste ligging, nooit de juiste weg naar Het Laatste Huiselijke Huis kunnen vinden. Elronds domicilie ligt verborgen in een schitterende vallei, in het oosten begrensd door de Nevelbergen of zoals de Sindar ze noemen: Hithaeglin. Letterlijk betekent dit Mist Toppen.

Deze naam brengt ons bij een eerste reeks van namen die een taalkundige overeenkomst hebben. We vinden de Sindarijnse stam 'hith' terug in de volgende namen;

Hithlain- 'Neveldraden'
 Hithlum - 'Land van Mist'
 Hithui - 'Mistigheid'

Het Quenyaanse equivalent voor 'hithui' is 'Hísimë'. Dit is de elfde maand in de tijdrekening van de Koningen. Het Sindarijnse woord werd enkel gebruikt door de Dúnedain. De Quenyaanse stam 'his' komen wij ook tegen in 'Hisilómë' - 'Land van Mist'. De naam van de Stad van de Koning is ook van Sindarijnse afkomst. Minas Tirith betekent 'Wachttorens'. Vóór de duistere tijden waarin de Ringgeesten haar zusterstad Minas Ithil innamen, heette Minas Tirith anders, namelijk Minas Anor.

Dit betekent 'Toren van de (Ondergaande) Zon'. Minas Ithil betekent 'Toren van de (Opkomende) Maan.

Hieruit kunnen we opmaken dat de Sindar de zon en maan respectievelijk Anor en Ithil noemen.

Minas Ithil werd na de inname der Ringgeesten Minas Morgul (Toren van Tovenarij) genoemd.

Morgul is tevens de Sindarijnse naam voor 'Zwarte Geest'. De stam 'mor' betekent 'zwart' (niet te verwarren met uw woord 'moor'). We komen deze stam ook tegen in de woorden;

Morannon- 'Zwarte Poort'
 Mordor - 'Het Zwarte Land'
 Morgai - heuvels in Mordor
 Morgoth - 'De Zwarte Vijand'
 Imlad Morgul
 Morgulduin
 Moriquendi- 'Donkere Elfen'
 Mormegil - 'Het Zwarte Zwaard'
 Morthond - 'Zwarte Wortel'

De stam 'mor' gevoegd aan het Sindarijnse woord voor 'deur' wordt 'Morannon'. Degenen die zich verdiept hebben in de vertalingen van professor J.R.R. Tolkien kunnen zich misschien herinneren hoe Gandalf (Mithrandir, Sindarijns voor 'De Grijze Reiziger') voor de Westelijke Poort van het dwergenrijk Khazad-dûm de spreuk sprak, waarmee hij deze poort kon openen. Hij probeerde het door in het Sindarijns 'Poort opent' te brullen. Zoals u weet was dit niet de juiste spreuk. Het woord 'mellon' (vriend) was slechts bruikbaar om deze annon zich te doen openen. Het Sindarijns is de taal der Sindar, de Grijze Elfen, waarvan ik ondermeer afstam. Het woord 'Sindar' is overigens een woord

uit de Quenyaanse taal. Het Quenyaans is de taal der Hoge Elfen, of Quendi. Quendi betekent letterlijk 'De Sprekers'. Het is dus niet verwonderlijk dat het woord quenta 'verhaal' of 'geschiedenis' betekent.

Ik kan mij best voorstellen dat eenieder die aan dit artikel begon, nu met de tong op de knieën verzucht 'Was ik er maar niet aan begonnen'. Het pleit echter vóór u, als u deze regels leest, zonder de moed opgegeven te hebben. Maar ik heb in de eerste aflevering beloofd dat ik verschillende aspecten van Midden-Aarde wilde belichten. Aangezien alles voortkomt uit taal en omdat taal aan de basis staat van het contact tussen levende wezens, wilde ik beginnen met de taal als aspect van het leven van Midden-Aarde.

Sindarijs en Quenyaans zijn de twee talen der Elfen. Behalve deze twee talen kennen we nog het Khuzdul; De Taal van de Khazâd. Dit is de zeer oude en geheime taal der dwergen, die zij aan niemand onthulden. Alleen enkele strijdkreten en plaatsnamen werden algemeen bekend. Reeds genoemd is de naam voor het dwergenrijk onder de Nevelbergen; Khazad-dûm.

Er is één komplette regel bekend. Deze regel stond in dwergenrunen geschreven op de grafsteen van de dwerg Balin.

De regel luidt als volgt: BALIN FUNDINUL UZBADKHAZADDÛMU.

Dit kan vertaald worden als; '(Hier ligt) Balin/Zoon van Fundin/Heer van Moria'.

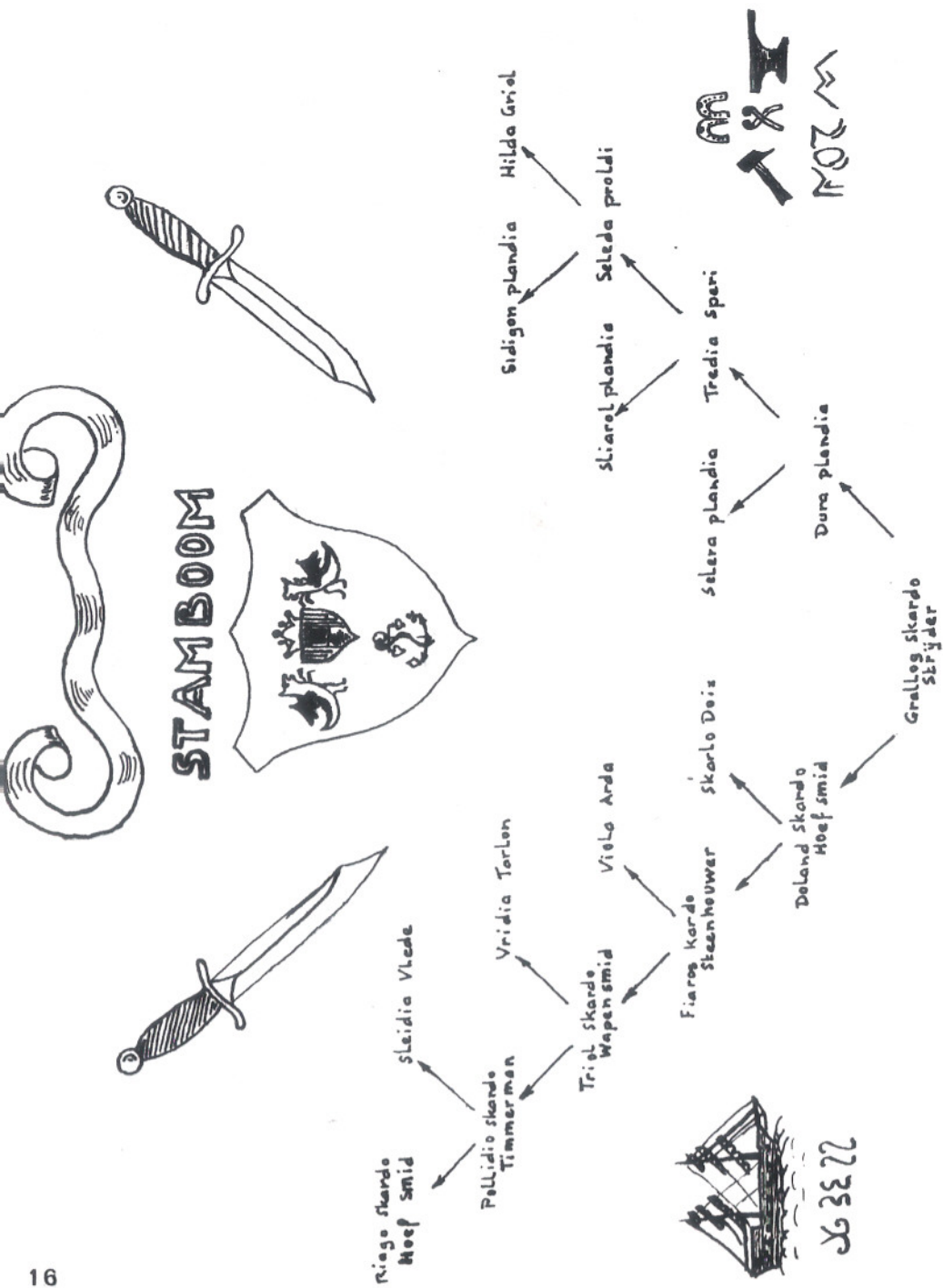
Het achtervoegsel -u, -ul schijnt een tweede naamval aan te duiden. We kunnen met een zekerheid grenzende waarschijnlijkheid aannemen dat het voorvoegsel Uzbâd- 'Koning'

of 'Heer' betekent.

De taal die door alle Vrije Volken werd gesproken is het Westron of De Gemeenschappelijke Taal.

Ik wil dit artikel over taal besluiten met een overzicht van de Moria- of dwergenrunen. Want hoewel taal primair gesproken wordt, zijn er ook symbolen waarin taal geschreven wordt. Wij hebben onze eigen symbolen, de Tengwa. U hanteert het Arabische schrift en de dwergen kennen het hiervolgende alfabet.

a_ ʃ	l_ ʃ	w_ ʃ
b_ ʒ	m_ ʒ	x_ ʒ
c_ ʔ	n_ ʔ	y_ ʔ
d_ ʒ · ʒ	o_ ʒ	z_ ʔ
e_ ʒ	p_ ʔ ʔ	ea_ ʒ
f_ ʒ · ʒ · ʒ	q_ ʔ ʔ	ee_ ʒ
g_ ʒ	r_ ʒ	ng_ ʒ
h_ ʒ	s_ ʒ	st_ ʒ
i_ ʔ	t_ ʔ	th_ ʔ
j_ ʔ	u_ ʔ ʔ	
k_ ʔ · ʔ	v_ ʔ ʔ	



Wij ontvingen een prachtig zelfportret van de elfin Silvesta, wij wilden het jullie niet onthouden .



Kastelen

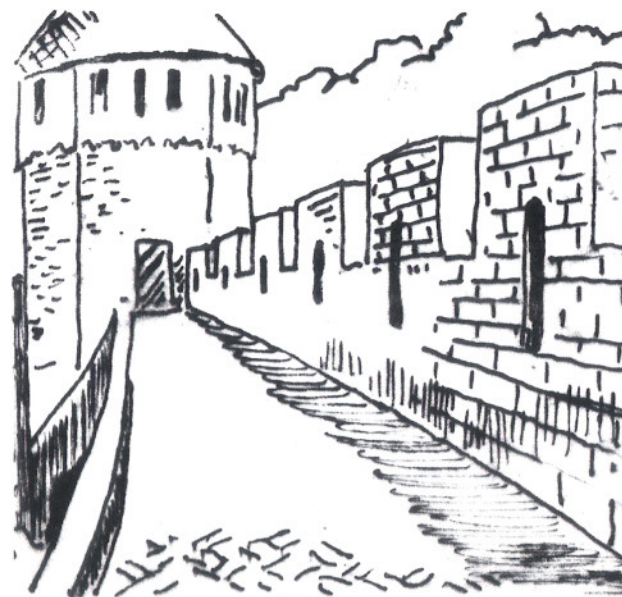
Eerst werd de omheining er in te schuilen als dreigde. Maar later er in wonen. Er werden in gebouwd van



gebruikt om er gevaar ging men den hut- die nog hout waren. Een van de hut- ten was hoger en gro- ter dan anderen, was de woon- toren.

De woontoren bestond uit verschillende verdiepingen, een trap liep direct naar de eerste etage. Daar woonde de leider van de groep, dat was meestal een man die in een veldslag zeer goed gestreden had en toen door de koning in de adelstand verheven werd door hem tot ridder te slaan. Een ridder kreeg voor zijn prestatie een stuk land toegewezen, waar hij over mens en dier zorg moest dragen. Hij was dus heer en meester over ieder die op zijn landgoed woonde. Op zijn land nu liet de edelman een kasteel bouwen. Voor voedsel liet hij de boeren op zijn land zorgen of hij ging op jacht. Maar hoe zag zo'n kasteel er nu uit? De omheining was van steen en was soms wel drie meter dik en vier meter hoog. Boven op de muur stonden kantelen, dat zijn verhogingen op de muur.

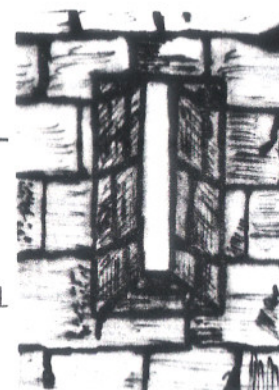
De kantelen waren niet zo dik als de muur, daardoor kreeg je een soort pad waar de soldaten van de kasteelheer konden lopen.



Dat was de weergang, daar werd wacht gelopen en het kasteel verdedigd bij aanvallen. Van achter de kantelen kon men op de vijand schieten. Dat deed men toen met pijl en boog of met een kruisboog. Op iedere hoek van de muur stond een toren. Die torens

waren een heel stuk hoger dan de muur en was rondom voorzien van horizontale gleuven.

Aan de buiten- heel smal maar zijde liepen Hierdoor kon stuk van de om- men kon hier schieten. De meestal uit verdiepingen. van het kasteel van de ridder. had vaak twee waren grote



hadden niet veel kamers en de grootste ruimte was de ridderzaal die zelden op de begane grond was, daar waren de stallen

kant leken ze aan de binnen- ze breed uit. men een groot geving zien en vandaan prachtig torens bestond verschillende Binnen de muren stond het huis Ook het huis torens. Het huizen maar

WORDT VERVOLGD

Nirwana

Hoi, ik ben een dwerg, ik ben 4e graad en mijn lengte moet ik nog meten.
 Mijn moed is 13 mijn slimheid is 8 dus erg slim ben ik niet maar dat wisten we al.
 Ik ben erg chagerijnig want ik heb mijn bui vandaag niet want vandaag is mijn charisma 10, veel hè?
 Ik ben best wel behendig want mijn behendigheid is 13.
 Mijn lichaamskracht is 15, mijn aanval 12 en mijn afweer is 10.
 Als wapen heb ik een zwaard 1D + 7, ik heb geen BW (maar dat duurt niet lang meer).
 Mijn draagkracht is 1500 en ik heb bij me: een olielamp, lampolie, een waterzak, een rugzak, een korte boog met 15 pijlen, een staaf ijzer van 2 meter, 10 meter touw, een touw - ladder van 5 meter en een breekijzer.
 Ik heb 41 levenspunten en hoop nog erg sterk te worden en nog lang te leven.

de Groeten

NIRWANA.

◆ ◆ ◆ ◆ ◆
 advertentie.



J. J. Ophoff

Sinds 1840

Jonker Fransstraat 41,
 3031 AM Rotterdam,
 Tel. 010-134649.

Groot in biljartsport en gezelschapspelen

U kunt hier terecht voor
 Het Oog Des Meesters en voor
 diverse dobbelstenen.

literatureluurs

AARDZEE TRILOGIE

Oorspronkelijke titel; A Wizard of Earthsea
 Auteur ; Ursula K LeGuin
 Vertaald door ; F. Oomes
 Uitgeverij (Ned.) ; Uitgeverij
 Het Spectrum
 Utrecht/Antwerpen

De trilogie is in drie aparte delen te koop in de reeks 'Prisma-Roman'. Hieronder volgen de titels en de nummers van de Prisma-reeks;

-Machten van Aardzee	1636
-De Tomben van Atuan	1649
-Koning van Aardzee	1665

"Een queeste, een fantasy over de realiteit van het volwassen worden. Ursula LeGuin is onder meer bekend door Duisters Linkerhand, De Shing-begoocheling, Meester dromer, Ballingsplaneet."

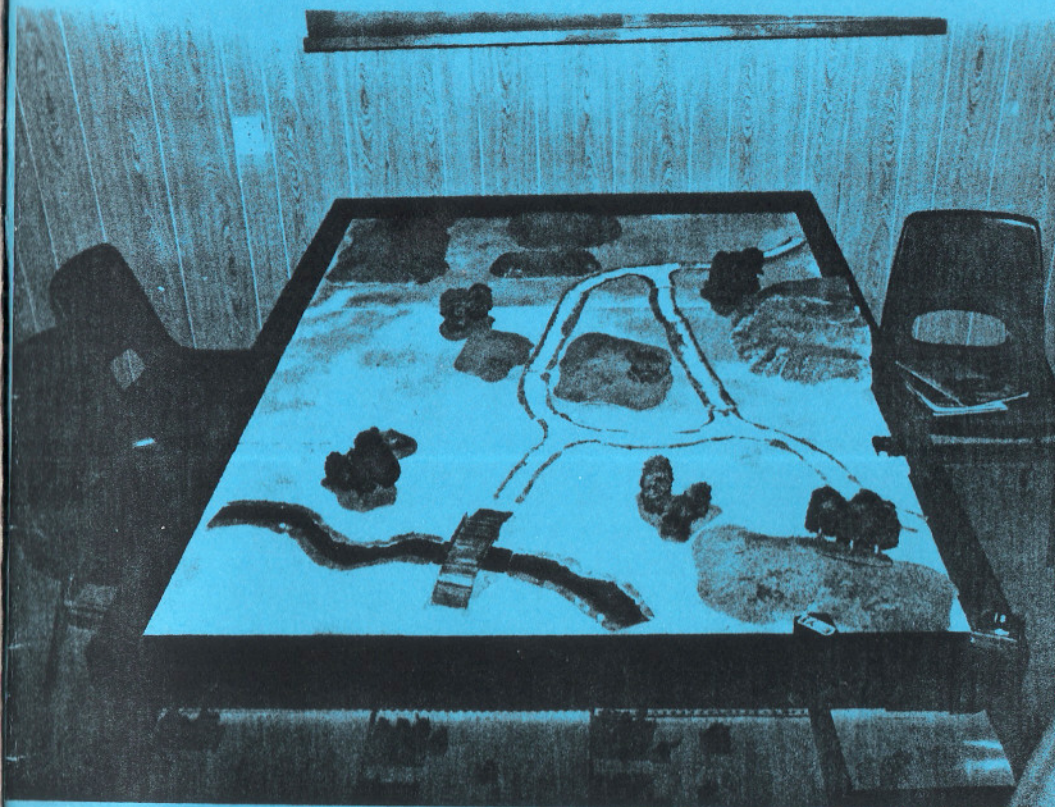
In het eerste deel laat de leerling-magiër Sperwer zich te vroeg in met machten waar hij geen vat op heeft. De schaduw die hij oproept drijft hem voort door de ruimen van Aardzee. Tijdens de vlucht die al gauw een jacht wordt, maakt Sperwer zich beroemd door de draken van het eiland Selidor te verslaan. Zijn faam reist hem vooruit.
 Deel twee speelt zich af op het eiland Atuan, waar de jonge vrouw Arha als Hoogste Priesteres zetelt. Sperwer raakt haar gevangene in het Labyrinth met de Graven der Naamlozen. Arha laat Sperwer in leven en staat hem toe de ontbrekende helft te zoeken van de ring die vrede moet brengen. Zoals het eerste deel de volwassenwording van de jongen als motief heeft, geldt dit in deel twee voor het meisje.

In deel drie vaart Sperwer uit in gezelschap van de jonge prins Arren, om te trachten de bron van het kwaad te vinden. Na een tocht vol avonturen komen zij aan bij de muur die de levenden scheidt van de doden. Aan de andere kant van de muur vindt het duel plaats tussen Sperwer en schaduw.

De Aardzee-trilogie is te lezen als een eenvoudige avonturenroman, maar ieder die verder wil kijken zal ontdekken dat Ursula LeGuin een diepere betekenis aan het verhaal heeft willen toevoegen. Het hoofdmotief is: het verstoren van het evenwicht dat voortkomt uit menselijke hebzucht en verkeerd toepassen van kennis. Met name het evenwicht binnen de mens en het evenwicht tussen de mens en het hem omringende speelt een grote rol in deze trilogie.

Een thema wat in oude mythologieën ook voorkomt en wat Ursula LeGuin hier ook hanteert is, dat het kennen van de juiste naam van een mens, dier, plant of voorwerp de mens de macht geeft over de ander of het ander.

Ursula LeGuin heeft gekozen voor de queeste waarin de polariteiten goed-kwaad de loop bepalen. In die zin is Aardzee vergelijkbaar met Tolkien's In de Ban van de Ring en met Het Zwaard van Shannara van Terry Brooks. LeGuin tracht echter niet Tolkiens wereld te kopiëren maar zij heeft haar eigen wereld geschapen. Aardzee is een MUST voor liefhebbers van fantasy



EEN SPEELVELD VOOR "WARHAMMER"
EEN "WAR-GAME" MET FANTASY FIGUREN
GEZIEN OP HET SPUTAKEL TE MAARSEN.