

de MORGENSTER

jrg. 1



no. 5

maandblad voor fantasy-liefhebbers

sept. '86



de "MORGENSTER" is een niet-commerciele
uitgave van "PALANTIR"

'de MORGENSTER', maandblad voor fantasy-
liefhebbers, is een niet-commerciële
uitgave van 'PALANTIR'.

Hoofdredactie : C. Herben
Redactie : R. van der Sterren
R. Moreel
E. Achtpoot

Illustraties en lay-out door de redactie.

Contactadres:
C. Herben
Rosestraat 1005
3071 AL Rotterdam
TEL: 010 - 4853121

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 ☆
☆

red.

Hallo en nog meer van die ongein,
hier is weer een vers exemplaar van uw ei-
gen 'Morgenster'. Alle rubrieken zijn weer
aanwezig op ééntje na, Literatuureluurs.
De schrijver is zelf een beetje tureluurs
geworden, maar hoopt de volgende aflevering
zijn bijdrage te leveren. (Zet hem op Ron).
Ook is nu binnen de doos met onze uitbrei-
dingsregels die besproken worden door onze
dorpsgek. Er is een verslag over de schiet-
wedstrijden die Avonturië in zijn ban heeft.
Het geheim uit het verleden is er weer met
een spannende aflevering.
Meester Dúlin vertelt ook weer iets uit
midden-aarde, ik hoop weer zo'n leuk verhaal.
In plaats van de serie over de kastelen, die
ons een klein beetje over het ontstaan en
het leven binnenin heeft laten zien, is er
een nieuwe serie begonnen.
Avonturijnse wetenswaardigheden, Hierin tracht
Rinus van der Sterren een beeld te geven over
het alledaags bestaan in Avonturië. Deze af-
levering gaat het over een beroep.
Er is op de redactie een kaart van Avonturië
op A2 formaat te bestellen, de prijs hangt
af van uw wensen. Steeds meer mensen zijn
op de afdeling tinnen miniaturen te vinden.
Iedereen nog bedankt voor zijn of haar bij-
drage en ik zou zeggen veel leesplezier en
tot volgende maand.

Geachte meester Dûlin,
Ik zou graag over de Midden-Aarde talen wat
meer willen weten. B.V. de overeenkomst van
de talen Tengwa en Tengwar, deze twee talen
hebben mijn arme strijders-gedachten goed
door elkaar gehaald. Zover ik weet zijn het
beiden dwergentalen, maar de taaltekens lij-
ken niet op elkaar, zijn het verschillende
talen of toch dezelfde? Verder mag u van
mij iedere maand wat over de verschillende
talen schrijven.

BESTE PLUTO GEISDEN,

WIJ HEBBEN GEPROBEERT OM HEESTER DÚLIN
ZELF TE BEREIKEN MAAR WIJ KONDEN HEM
HELAAS NIET BEREIKEN.

WIJ VERWIJZEN U DAN OOK NAAR ZIJN RUBRIEK
OVER MIDDEN-AARDE, EN RADEN U AAN HET AAN-
DACHTIG TE BLIJVEN VOLGEN ZODAT U MET UW
VRAGEN MISCHIEN IN DE TOEKOMST TEVREDEN
WORDT GESTELD.

de redactie.

Deed 5.

Door R v/d Sterren.

De grot.

Ik keek over het water of ik het vlot kon zien, maar zag niets. Met het stuk touw om mijn middel kon ik niet veel beginnen, dus liep ik langs het strand of ik een andere weg kon vinden om van het strand te komen. Hoelang ik gelopen heb weet ik niet maar eindelijk vond ik een pad dat naar boven liep. Daar ik niet bewaand was en ik mij niet sterk voelde was ik instiktief erg op mijn hoede en zeer voorzichtig. Ik kon een heel eind het pad naar boven zien, maar kon niets bespeuren. Ik keek nog eens naar de zee, en zag alleen maar water. Dan maar naar boven gegaan ik zag wel wat ik tegen kwam. Het pad ging een meter of dertig naar boven, het hield op voor een opening in een bergwand. Ik bleef op een meter of drie van de opening staan. Ik concentreerde mij of ik wat kon horen. Maar het was doodstil. Wat nu, ik kon niet blijven staan, ik moest verder als ik tenminste wat te eten en drinken wilde vinden. Dus raapte ik alle moed bij elkaar en ging de grot binnen, in de grot moest ik de weg op de tast vinden, en dat viel niet mee. Toen ik zo bezig was stootte ik met mijn voet tegen iets, ik struikelde er bijna over. Ik ging op mijn knieën en probeerde heel voorzichtig of ik op de tast kon ontdekken wat het was. Ik had het nog maar net aangeraakt en trok mijn hand verschrikt terug. Ik constateerde dat het een schedel was. Maar toen ik van de schrik Bekomen was wilde ik vaststellen wat voor een schedel het was, dus ging ik verder met mijn onderzoek. Nadat ik de schedel goed betast had vermoede ik dat het een menselijke schedel moest zijn. Ik betastte de

bodem in de directe omgeving af en ontdekte dat er een skelet van een mens moest liggen. Nadat ik zo aan het zoeken was, vond ik bij het skelet een rugzak, een zwaard en een buidel. In de buidel zaten aan het gerinkel te horen, munten. Ik kon niet zeggen wat voor waarde ze hadden. Naast de rugzak lag een stuk hout dat naar brand rook. Ik ging de inhoud van de rugzak aan een nader onderzoek onderwerpen, er zat vuursteen + staal in, een dolk, een verrekijsker en een rolletje draad en.....au wat was dat, iets prikte mij, verschrikt haalde ik mijn hand uit de rugzak en wilde hem weggooien. Ik bemerkte geen beweging in de rugzak. Het veel lef duwde ik mijn hand weer in de rugzak, en vond wat mij had geprikt. Aan het rolletje draad zat een venijnig puntig vishaakje. Ik nam het staal en de vuursteen en probeerde vuur te maken, wat mij na een tijdje lukte. Ik stak het stuk hout aan en kon eindelijk zien waar ik was. In een donker hol.

WORDT VERVOLGD...



Hien hiep hoera, eindelijk is het zover wij hebben de uitbreidingsregels, weliswaar in het Duits maar dat is geen probleem. Door de enorme traagheid van de Nederlandse uitgeverij waren wij genoodzaakt om de uitbreidingsregels maar bij de originele makers te bestellen. Over de nieuwe regels kan ik voorlopig de eerst komende tijd veel in onze morgensterren kwijt. Allereerst zijn er vier nieuwe heldentypes bij N.L.: de druide, de woudelf, de doler en de priester. De 4e en 5e stafbetovering wordt beschreven, en er zijn 12 nieuwe spreuken voor de tovenaars. Aparte spreuken zijn er voor de druide, de woudelf en de priester. Er is een begaafdheidssysteem dat uitgebreider is dan de BH & LK proeven, 35 begaafdheden waarin de held zich kan trainen. Uithoudingsvermogen en een bewegingssysteem geeft aan het geheel een wat realistischer cachet. De ons zo welbekende "MEESTERSLAG" komt te vervallen, maar daarom niet getreurd want er komt iets anders voor in de plaats, N.L. een "GOEDE AANVAL" en een "GOEDE AFWEER" en een "AANVALSBLUNDER" en een "AFWEERBLUNDER". Het wapenloos gevecht wordt nader "beregeld", er zijn nieuwe wapens bij en 7 nieuwe magische voorwerpen, diverse giften en de afgrijselijkste ziektes en regels en kruiden om die weer te genezen. Er wordt ook dieper in gegaan in het religieuze gebeuren in Avonturië, er worden 12 goden beschreven. Dit was het in het kort, ik wil stap voor stap alle nieuwe regels zo goed mogelijk proberen over te brengen. Als je iets niet snapt, vraag even om uitleg.

DE TIJD TABEL.

Hier volgt de Avonturijnse tijdmeting (speel -
duur):

1 gevechtsronde	= 2 seconden	speeltijd
1 speelronde	= 5 minuten	speeltijd
1 dag	= 24 uren	speeltijd

NIEUWE AFKORTINGEN.

UV	= uithoudingsvermogen
SN	= snelheid
ST1	= snelheidstabel 1
GAV	= goede aanval
GAW	= goede afweer
Ce	= carma energie
CP	= carma punten
F	= front
ZV	= zijveld
R	= rug
VBP	= voortbewegingspunten
BGW	= begaafdheidswaarde
BP	= begaafdheidspunten

ONTWIKKELINGSMOGELIJKHEDEN.

Held	ontwikkelings mogelijkheid	basis voorwaarden
Avonturier	strijder	MO 12, LK 12
	doler	BH 13, MO 13
	druide	SH 13, MO 13
	priester	SH 13, CH 13
Strijder	-	MO 12, LK 12
tovenaar	-	SH 12, CH 12
Dwerg	-	LK 12, BH 12
	druide	SH 13, MO 13
	priester	SH 13, CH 13
Elf	-	BH 12, SH 12
Woudelf	-	BH 13, SH 13

Vijf helden zijn te weinig, de meeste Avontu -
rische helden zijn avonturiers en kunnen zich
hoogstens tot strijder ontwikkelen - waar
blijft dan de vrije beroepskeuze? Zulke vra-

gen uit de spelerspost zijn zeker gerechtigd,
maar het basisspel moet een eenvoudige stap
zijn in het fenomeen rollenspel. Een teveel
aan helden had de beginner alleen maar ver -
ward. Maar nu is de mogelijkheid daar met de
nieuwe uitbreidingsregels om keuze te maken
uit verschillende types die een ding gemeen
hebben, zij zijn allen toegankelijk voor avon -
turen. Zodra de avonturier een bepaalde ont -
wikkelingsstand heeft bereikt, neemt hij de be -
slissing van zijn leven, uit een simpele inwo -
ner van Avonturië groeit een machtige priester
of een geheimzinnige druide.

Er wordt nu op de redactie met man en spin ge -
werkt aan boekjes die voor iedere held apart
bedoeld zijn D.W.Z. de tovenaard wordt in een
boekje beschreven met zijn eigen spreuken,
en zo komt er voor iedere held een boekje.
Als speler van ODM kent u de proeven en weet
wanneer deze slagen N.L. als u een bepaalde
score niet overtreft met uw worp.

De speler zegt B.V. "Alrik klimt langs de
bergwand omhoog" -- "Dan eis ik een BH proef
van Alrik" zal de MEESTER normalerwijze vra -
gen. Hij maakt het de held relatief licht,
want hoort bij klimmen niet een grote lichaams -
kracht en een dosis moed, vooral als de klim -
partij op een grote hoogte gebeurt?

Natuurlijk kan de MEESTER een BH, LK en een MO
proef na elkaar laten doen, maar het is niet
bevoordelijk voor het laten vloeien van het
spel, het wordt dan gauw een dobbelspel.
Daarom biedt ODM u het begaafdheidssysteem
aan zodat iedere held over een scala van zo -
genaamde begaafdheden beschikt. Deze begaafd -
heden geven zijn kansen weer om een bepaalde
opdracht te vervullen. Komt het erop aan om
een bepaalde opdracht te vervullen, dan kan
de MEESTER een begaafdheidsproef eisen van de
held.

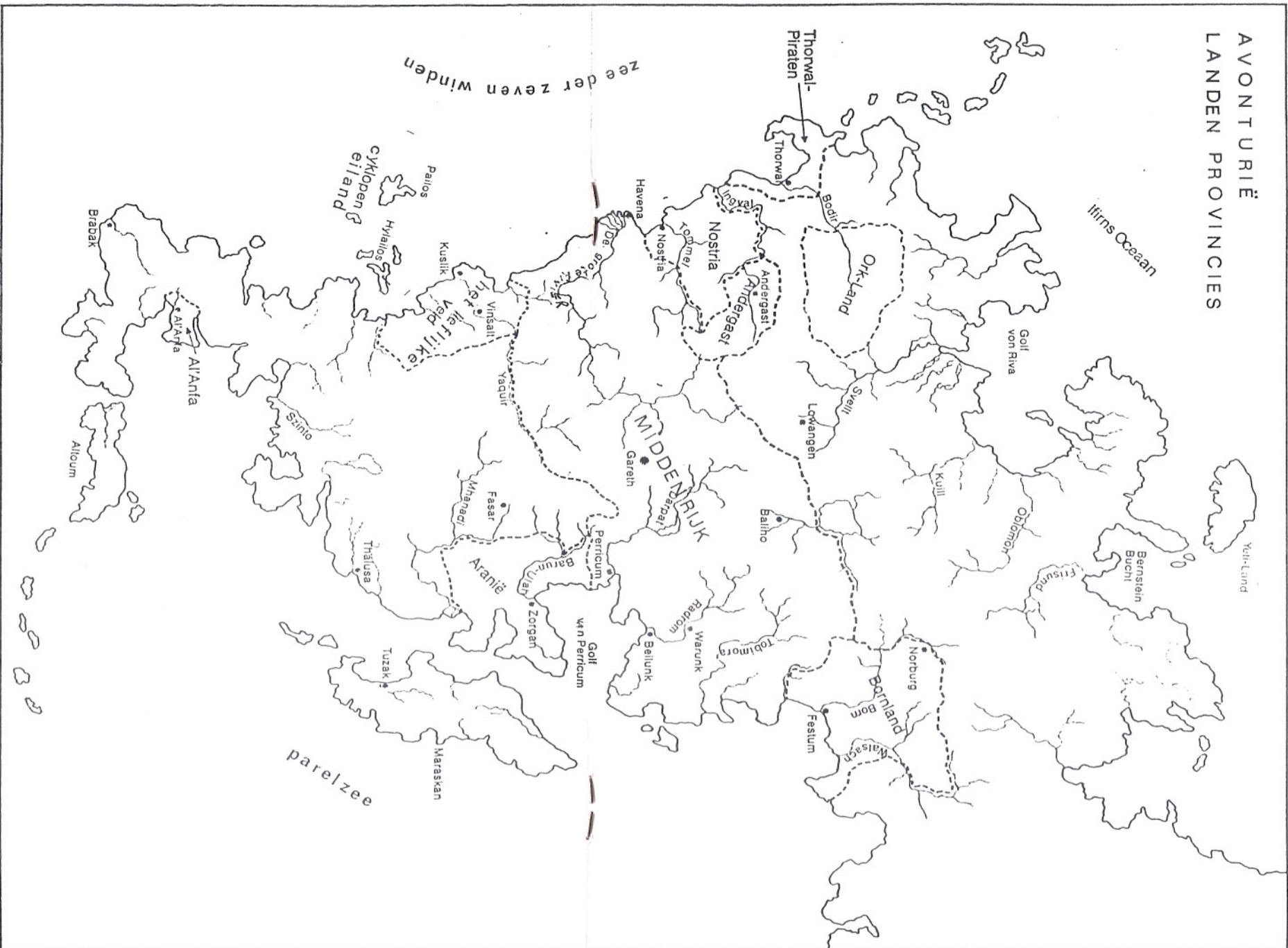
Om een begaafdheidspreef te doorstaan, wordt er met de D20 geworpen, en mag het getal niet hoger zijn dan de score van de aangesproken begaafdheid. Het voordeel van het begaafdheidssysteem is, dat iedere held zelf kan bepalen welke begaafdheid hij wil uitbreiden.
DE BEGAAFDHEIDSTABEL.

Lichaamsbeheersing:	begaafdheidswaarde
Wapenloos gevecht	5
Werpen	2
klimmen	4
Zwemmen	2
Rijden (paard b.v.)	2
Sloten & vallen uitschakelen	1
Knopen (touw)	3
Sluipen	4

Algemene kennis	begaafdheidswaarde
Lezen & schrijven	0
Wonden behandelen	2
Heelplanten vinden	2
Gif neutraliseren	0
Koorts & infecties behandelen	2
Talen beheersen	0
Giftige drankjes brouwen	0
Medicijnen brouwen	0
Basis der physica (techniek)	0

Menselijke begaafdheden	begaafdheidswaarde
Diplomatie	2
Overredenen	2
Overtuigen	2
Zingen & musiceren	4
Vermommen	2
Schatten	4
Bekeren (priester)	3
Legenden vertellen	3
minnekunst	4

AVONTURIË LANDEN PROVINCIËS



Kennis der natuur	begaafdheidswaarde
Hemelrichting herkennen	5
Kaarten tekenen	2
plantenkunde	4
Weervoorspellen	4
Voedsel vinden	4
Vallen zetten	2
6e zintuig	1
Sporen herkennen	2
Dierkunde	2

Als een held een graad hoger komt dan verhoogt hij zijn eigenschappen, zijn levensenergie en zijn AV/AW. Hij krijgt nu ook bij iedere graadverhoging 7 begaafdheidspunten (BP) die hij kan gebruiken om zijn begaafdheden te verhogen. Dit gaat niet zomaar, er moet een bepaalde prijs betaald worden voor iedere verhoging.

"Vreemd" zult u zeggen "zijn er in Avonturië badmeesters die tegen betaling ons de zwemkunst bijbrengen", om een voorbeeld te noemen.

Nee natuurlijk niet, maar een held die het zwemmen leren wil, moet minstens eten en drinken en een plaats om te wonen hebben als hij zich wil oefenen in de zwemkunst. Voor een ander deel zijn de prijzen bestemd voor een leermeester of boeken.

De BP kunnen ook opgespaard worden en bij een graadverhoging later gebruikt worden.

Een beschrijving van de verschillende begaafdheden volgt in ons oktober nummer

Pioe Joed

Mellon, lasto beth lamen. Dat vind ik een niet onaardige start voor deze maand. Te meer, daar ik deze aflevering van "Verhalen uit Midden-Aarde" weer wil wijden aan de diverse taalaspecten van Midden-Aarde. Het blijkt echt noodzakelijk te zijn om met een zekere regelmatigheid iets over taal te blijven schrijven, want er zijn lieden die het één en ander chronisch door elkaar halen. Zo heet de enige echte, in Midden-Aarde gesproken, dwergentaal het Khuzdul. Zoals al twee maanden geleden te lezen stond, is deze taal uiterst geheim.

Wat minder geheim, maar zeer moeilijk te leren zijn de twee elfentalen; het Quenyaans en het Sindarijs. Deze talen worden geschreven in een apart soort lettertekens. De naam van een letter is; "tengwa". De hele reeks van tekens heet "tengwar". Het is dus de meervouds- en enkelvoudsvorm en heeft als zodanig niets met één bepaalde taal uitstaande.

De tengwar verschillen in opbouw van uw alfabet en van de reeks dwergenrunen. Niet alleen wat de vorm van de tekens betreft, maar tevens wat de opbouw van de reeksen betreft.

De tengwar zijn ontworpen door de elf Rúmil en later herzien door Eänonor. Het schrift van Rúmil was bedoeld om een volledig fonetische weergave te geven als het in één alfabet werd ondergebracht. In tegenstelling tot uw alfabet, waarvan de opbouw voornamelijk is gebaseerd op taalkundige aspecten. Het is een letterstelsel wat geschikt is voor elke taal die klanken voortbrengt door middel van adem die stembanden in beweging zet en die uitgesproken wordt en gearticuleerd door middel van lippen, tong, tanden en verhemelte.

De vormen van de tengwar zijn erg sierlijk in verhouding met de vormen der dwergenrunen, die óók bedoeld waren om in de stenen en metalen te krassen. De tengwar werden geschreven met pen of veer en inkt. Ook, zoals in de westerpoort van Moria, werden de tengwar in magisch zilver geschreven.

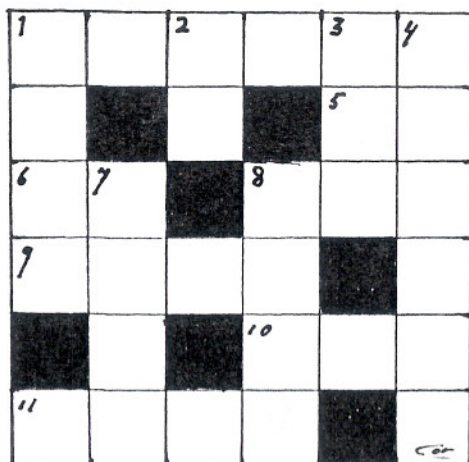
Het heeft geen zin om voor u alle namen van de tengwar op te schrijven, omdat enige kennis van één der elfentalen wel aanbevelenswaardig is alvorens u te verdiepen in de opbouw van de reeksen.

Het blijft namelijk een feit dat taal op de eerste plaats gesproken wordt. Pas als iemand een taal in redelijke mate beheerst heeft het nut de daarbij horende letters aan te leren en te gaan gebruiken.

Er zijn nog heel wat mensen-talen in Midden-Aarde, behalve het Westron wat door bijna alle levende sprekenden gebruikt wordt. Maar daarover wil ik wellicht een andere keer schrijven. Het schenkt mij namelijk meer voldoening om rare voorvallen of avonturen te beschrijven, dan om hele uiteenzettingen te doen over de gangbare talen. Maar...ik had beloofd om op de verzoeken van lezers in te gaan, dus vandaar de kleine uiteenzetting omtrent de Tengwar.

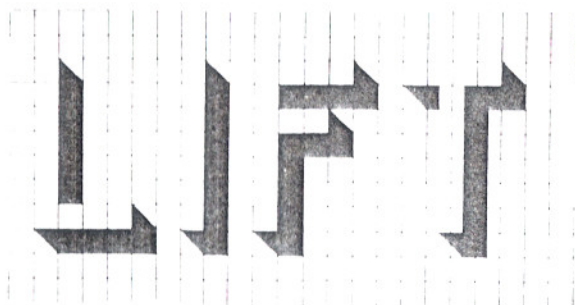
Ik hoop dat ik Pluto Geisden en anderen hierbij voldoende van dienst ben geweest en dat het mij gelukt is zijn interesse meer dan een bladzijde te hebben kunnen houden. Ik wens eenieder veel leesplezier en ik kijk met genoegen uit naar de volgende maand met alweer een nieuwe "Morgenster" vol leuke, interessante en vermakelijke artikellen.

PUZZEL



Hor: 1 geheimzinnige magier, 5 slee, 6 muziek-
noot, 8 uitroep, 9 zitplaats, 10 bijb.fig.,
11 oude boomtronk.
Vert: 1 wapen, 2 bolgewas, 3 laagte, 4 titel,
7 gewas, 8 kleur.

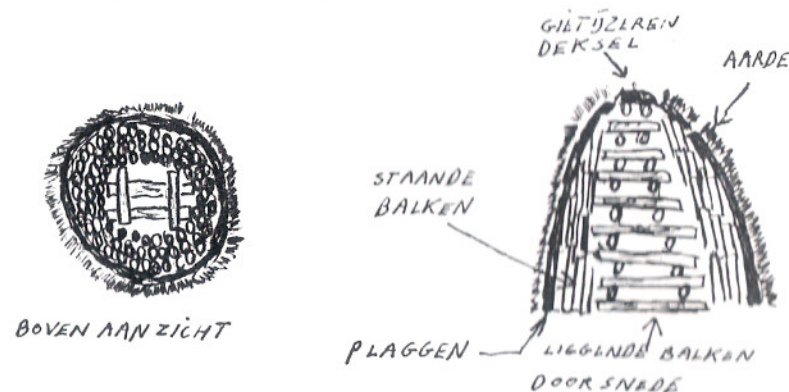
Oplossing uit ons augustus-nummer.



r. van der sternen

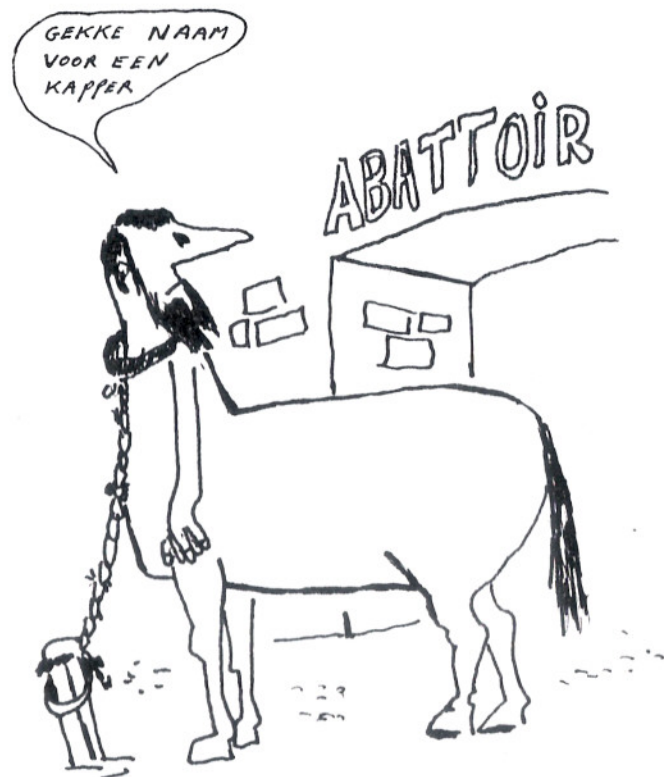
DE KOLEBRANDER.

Misschien is er niemand die weet wat een kolebrander is? Hier volgt een beschrijving van een kolebrander: Een kolebrander heeft niets met kolen te maken maar met hout. De kolebrander maakt namelijk houtskool. Nu vraagt u zich misschien af hoe? De kolebrander krijgt van de houthakker het hout, en dat hout wordt op een bepaalde manier opgestapeld, namelijk op deze manier.



Tot dat het een stapel van wel 3m hoog wordt. Dan worden er balkjes omheen gezet, een aantal rijen dik en daarna worden er grasplaggen tegen gelegd en daar na aarde. Zo de stapel is klaar. Nu wordt er in het midden vuur gegooid en gaat het deksel er boven op, er worden boven in de heuvel luchtgaten gemaakt. Als het een tijdje heeft liggen smeulen dan maken ze de luchtgaten wat lager. Dat is om dat de heuvel

steeds een beetje inzakt. Als al het hout is op gesmeuld, dat duurt zo'n 243 weken, dan wordt de aarde en de plaggen weg gehaald, en blijft er houtskool over. Nu de gene die dat doet heet een kolebrander.



De schietwedstrijden

Zoals een ieder weet zijn er in de diverse steden van Avonturië de voorronden van de schietwedstrijden met boog en kruisboog al begonnen. Er was nogal veel geharrewar over de deelname van de tovenaars. Voorgaande jaren is er door sommige tovenaars gesjoemeld, hun pijlen beschreven de raarste wegen en troffen toch doel. Na een lang beraad en veel protesten van de magiers, heeft de organisatie besloten dat onder streng toezicht van Rakorium de tovenaars mee te laten doen aan de wedstrijden.

Bij het verwijderen van pijlen uit een van de doelen is de 45 jarige wout van Klober ernstig gewond geraakt doordat er door onvoorzichtigheid één van de kruisbogen van de schutters plotseling afging. De arme man maakt het intussen weer goed.

Dan volgen hier de overgebleven schutters die door de eerste ronde zijn heengekomen.

BOOGSCHIETEN: Sylvesta, Zaratustrha, Feraldo, Sidder, Soulslicer, Refina, Catja, Smuhol, Mithrandir, Isildur, Maras, Gridosida, Sarbal, Spin, Organ en Karaganda.

KRUISBOOGSCHIETEN: Priscilla, Sylvesta, Enzo, Gridosida, Feraldo, Sarbal, Wrafra, Gernot, Spin, Soulslicer, Nirwana, Tarmba, Catja, Mahal, Smukhol, Maras, W.J. Dajaan, Grallog, Mithrandir en Jeane.

De volgende rondes worden geschoten in Ouve-nas, Joborn en Thalusa. Wij wensen een ieder succes en veel plezier.

In de omgeving van Mendena spoelde gisteren, omgeven door veel wrakhout, de avonturier W.J. Dajaan en de tovenares Spin aan. Zij vertelde dat zij in opdracht van Stoerebrandt, een koopman, een zwarte zielen-diamant hadden vernietigd. Deze diamant bevond zich op een schip dat richting Avonturië voer. Door een onbekende oorzaak kwam het schip te zinken en moesten beide helden een goed heenkomen zoeken. Na in herberg "Drakenstein" een beetje bij hun positieven te zijn gekomen, haastten zij zich naar de eerste de beste handelaar en sloegen zij voorraden in. Zij moesten zo snel zij konden naar H'rabaal voor een volgende opdracht. In het dorp sloot W.J. Dajaan vriendschap met de liefvallige dwergin Pimmie. Onderwijl was de tovenares haar charisma aan het beproeven door een loslopende hond te besprenkelen met olie en hem vervolgens in de brand te steken. Wij vermoeden dat het om een duister ritueel gaat.

Er is iets gek met de noordelijke steden van Avonturië, er verdwijnen zo maar één of twee helden die samen met anderen op stap zijn.

Weer ging er een groep helden het woud in waaruit geen terugkeer uit mogelijk is. Wat is er zo bijzonder daar, wij hopen eens te vernemen wat avonturiers het woud in lokt.

Nedime is nog steeds niet bevrijdt. Het geheim van Borbarad is nog steeds niet ontsluit.

De strijder Karaganda zal voor het gerecht gedaagd worden wegens 'valsheid in geschrifte'. Hij loopt overal te verkondigen dat hij de titel 4e graad heeft terwijl dat niet zo is. Zijn comentaar was "Ik heb de graad al bijna bereikt, dus maakt het niet zoveel uit".

advertenties



Sinds 1840

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

Groot in biljartsport en gezelschapspelen

Gevraagd;
allerlei stukken hout voor miniatuurbouw, liefst triplex 4mm.
reacties R.v.d. Sterren.

Galadriel heeft een lekker kontje
GHOST

Hè, trollendoder, ik wacht op jou bij
de kloof der duisternis.

Beschilderen van miniaturen:
1,50 per stuk.
FA. HERSTER.

Wij maken van ieder gewild object
een verkleind model.
FA. RINCO.

Ik wil mijn 'sterrenschip Viator'
terug.
Cor