

de MORGENSTER

jrg. 1



no. 7

maandblad voor fantasy-liefhebbers

nov. '85



de "MORGENSTER" is een niet commerciële
uitgave van "PALANTIR".

De "MORGENSTER", maandblad voor Fantasy-liefhebbers,
is een niet commerciële uitgave van "PALANTIR".

Hoofdredacteur: Cor Herben.

Redactie: Rinus van der Sterren.

Ron Moreel.

Ed Doorn.

Ed Achtpoot.

Lay-out door de redactie.

Contactadres:

Cor Herben

Rosestraat 1005

3071 AL Rotterdam

TEL: 010 - 4853121

De redactie behoudt zich het recht voor
inzendingen te weigeren.

Oplage: 100 stuks.

Een los nummer kost f2- (+ f1,20 portokosten).

Een abonnement kost f30- (in 1986).

Abonnementen worden direct na ontvangst geregistreerd.

Het duurt ongeveer twee weken voordat het eerste nummer
in de bus ligt.

Nabestellingen over de eerste nummers kunnen worden

gedaan door f3,20 over te maken op rekeningnummer:

80 66 56 468 van de Verenigde Spaarbank t.n.v.

P.C. Herben. Vermeld daarbij de naam "MORGENSTER"

met de maand van verschijning.

☆ bij het ☆☆☆☆-licht ☆

red.

Vrienden en vriendinnen,

er heerste op onze redactie een vreselijke chaos. Het volgende was er namelijk aan de hand. Ed Achtpoot had ontzettend de hik en omdat hij alle acht zijn poten steeds vol had met papieren leek het hier af en toe op een fuif waar grove confetti gebruikt werd om het geheel een feestelijker aanzien te geven.

Bij het halen van de koffie bleef ik haken achter het vloerkleed, lanceerde hierbij de kopjes met het hete vocht, dat gelukkig door Ron opgevangen werd, want anders was het over het nieuwe buro gegaan. Hij was hierdoor zo blij dat hij luidruchtig een vreugdedans van plezier maakte. Rinus was in deze heisa zijn sigaret kwijt. Al gauw werd hij gevonden onder een berg papier die Ed Achtpoot daar had neer laten dwarrelen. Hoog laaiden de vlammen op en het plafond werd steeds zwarter. In paniek hadden wij het snel geblust met het eerste dat wij in onze handen kregen. Spatelend en happend lagen onze zeven goudvissen op de vloer. Als gekken lagen wij op de grond en graaiden in het rond. Terwijl wij met onze knieën de plavuizen opweven werd de deur geopend en daar stapte hij binnen: "Hallo, mijn naam is Ed." zei hij. "Nou en?" zei Ed Achtpoot, "Wat dan nog?" "Kan ik misschien komen helpen?". "Ja!" brulden wij alle vier in koor.

Vijf lijven krioelden in het veel te kleine redactie-kamertje, en prompt stootte Ron zijn donkerbruine krullekop. Ik hoorde hem vloeken en kon een kreunende lach niet onderdrukken. Hij trapte naar achteren en ik kreunde verder, daarbij over mijn neus wrijvend. "Ha ha, je haar is verkleurd." snikte nu ook Rinus. En inderdaad was het blonde haar van Ron door de zwarte koffie een tint donkerder geworden. "Dan moet je maar melk in je koffie doen." kraaide Ed Achtpoot op een been met in iedere poot een goudvis. "Ach barst!" zei Ron en ging het onderkomen van de goudvissen vullen. De binnengekomen Ed stond er een beetje verdoofd bij te kijken en zei: "Jullie zijn ook gauw aangebrand, zeg." Dit was dus te veel! Ed A., Rinus en ik keken net naar de overblijfselen van het binnenbrandje... Schuddebuikend van het lachen lagen wij over elkaar heen, waarbij Ed A. de goudvissen weer liet ontsnappen. Het leek net of ze meelachten. Ron kwam binnen met het gevulde bakje, zag onze rood aangelopen gezichten, dacht dat wij nog steeds om hem moesten lachen en smees toen het koude water in onze richting. Zo maakten wij kennis met Ed, Ed Doorn om precies te zijn. Wij hebben in hem een perfect medewerker voor de totstandkoming van de "MORGENSTER" gevonden. Hij heeft de taak van corrector op zich genomen. Ondanks deze puinhoop zijn we er toch nog in geslaagd een nieuwe aflevering van de "MORGENSTER" te fabriceren.

Deze maand een bijdrage van Eric Neeleman over computer-adventures.

Uitbreidingsregels door de dorpsgek.

Verhalen uit Midden-Aarde door Dúlin.

Avonturijnse Wetenswaardigheden en Het geheim uit het verleden door R.v.d. Sterren.

De pen des meesters door Turgon.

Literatureluurs door Ron Moreel.

Op zaterdag 8 november organiseert "Thanatos" een fantasy-conventie in Den Haag, plaats van het gebeuren is sporthal "Zuidhage" op de Beresteinlaan in Den Haag. Aanvang 9.30 uur tot 19.00 uur. Te bereiken met tram 8 en 9, of bus 25, 27 en 129.

Er is nog steeds een kaart op A2 formaat en in het Nederlands te bestellen bij de redactie: stort f12,50 op rekening van Verenigde Spaarbank nr. 80 66 56 468 t.n.v. P.C. Herben onder vermelding van "landkaart".

Lees ze.

Hier ben ik weer. Eindelijk kan ik weer verder met het omschrijven van de nieuwe regels. Er zijn mensen die het niet helemaal begrijpen, wat best begrijpelijk is. Laten zij die het niet snappen hun vragen opsturen of laten zij even de telefoon pakken, dan wordt iedere vraag beantwoord. Maar nu ga ik weer verder met de begaafdheidstabel.

menselijke begaafdheden

Een **begaafdheid** uit de volgende groep heeft met handelingen te doen die een speler ook reeël kan uitvoeren (overreden, overtuigen, diplomatie enz.) Voor al deze begaafdheden geldt, rollenspel gaat voor dobbelen ! Dat betekent, dat de speler (door de mond van zijn held) probeert iemand te overtuigen. Als hem dat lukt, vervalt de begaafdheidsproef vanzelfsprekend. Maar als de **MEESTER** de argumentatie van de speler wat schamel vindt, kan hij de held in de vorm van een proef een tweede kans geven. ("Wat met dit onzinnig gemurmel wil je een dwerg tot de Praios-kultus bekeren? Hij valt op zijn rug van het lachen! Maar jij je zin - de priester moet een bekeringsproef afleggen. En omdat hij hier met een dwerg te doen heeft, moet hij drie proeven succesvol afleggen.") Houdt steeds deze regel aan, rollenspel gaat voor dobbelen. Alleen een hulpeloze **MEESTER** kwelt een spelronde met regels en dobbelen, als een speler juist een perfecte oplossing voor een probleem gevonden heeft. Een voorbeeld uit de praktijk: Je hebt als **MEESTER** een bijzondere geniepige val geconstrueerd - maar de ondankbare helden werpen eenvoudig - toevallig - een steen op de ontsluiting. Een **MEESTER** die dan doet alsof er niets is gebeurd, en een proef verlangt in "SLOTEN EN VALLEN UITSCHAKELEN", is een slecht verliezer. De begaafdheden in de volgende categorie mogen nooit hoger zijn dan de CH score.

DIPLOMATIE:

aanvangswaarde: 2
Basisvoorwaarden voor het verhogen van deze begaafdheid: SH 10, CH 10.
Licht: DO, T, S, E.
Normaal: A, W.
Zwaar: DR, DW.
Dit talent omvat de mogelijkheid om zich snel aan te passen aan de heersende omgangsvormen. De begaafdheidswaarde wordt gehalveerd, als men ergens is waar men de taal niet machtig is. Omdat men zich dan volledig moet verlaten op lichaamstaal en uitstraling.

OVERREDEN:

aanvangswaarde: 2
Basisvoorwaarden: SH 11, CH 10.
Licht: DO, A, E, W.
Normaal: T, ST.
Zwaar: DR, DW.
Dit talent geeft de held de kans, om door spraak-kunststukjes en gladder praatjes, een ander iets te laten doen wat hij eigenlijk helemaal niet wil. De held moet minstens 1 SP lang tegen zijn tegenstander aan-praten. Lukt hem na deze tijd een begaafdheids-proef, dan heeft hij zijn doel

bereikt. Dit talent verschaft toegang waar men niets te zoeken heeft, of het helpt hem zich uit een netelige situatie te kletsen.

OVERTUIGEN:

aanvangswaarde: 2
Basisvoorwaarden: SH 12, CH 10.
Licht: DO.
Normaal: A, S, E, W, DW.
Zwaar: T, DR.
Dit talent bevat het overtuigen van andersdenkenden door logische en sluitende argumentatie. Een tegenstander zal zijn mening niet zo snel veranderen. Het aanwenden van dit talent heeft tijd nodig - NL D20 SP (minstens 5). Na afloop van deze tijd volgt een begaafdheidsproef.

ZINGEN & MUSICEREN:

aanvangswaarde: 4
Basisvoorwaarden: SH 10, BH 11.
Licht: A, DO, E, W.
Normaal: T, S, DW.
Zwaar: DR.
Een held moet van te voren zeggen of hij zijn stem of een instrument verhoogt. Een goede zanger of muzikant is een graag geziene gast in herbergen en herenhuisen (begaafdheidswaarde +10).

Hij kan zich door zijn kunst een slaapplek of eten bezorgen, bovendien werkt het kalmerend op wilde dieren. Een mislukte proef ergert de dieren.

VERMOELEN:

aanvangswaarde: 2
Basisvoorwaarden: SH 10, BH 11.
Licht: DO, E, W.
Normaal: A, T, DW.
Zwaar: S, DR.
Strijders verachten dit talent, maar het heeft menig dolder zijn leven gerod. Het talent omvat de kunst zich onherkenbaar te maken door middel van schmink, kleding en houding.

SCHATTEN:

aanvangswaarde: 4
Basisvoorwaarden: SH 11.
Licht: DO, S, DW.
Normaal: A, W.
Zwaar: T, DR, E.
Dit talent geeft de held de kans een beetje naar waarde weten te schatten, zodat als hij hem wil verkopen hij niet met een waardelose prul op de markt verschijnt.

BEKEREN:

aanvangswaarde: 3
Basisvoorwaarden: SH 10
Licht: P.
Dit talent is alleen aan de priester voorbehouden. (Hier ga ik later dieper op in).

LEGENDEN VERTELLEN:

aanvangswaarde: 3
Basisvoorwaarden: SH 10, CH 10.
Licht: DO, S, DR, W.
Normaal: E, DW.
Zwaar: A, T.
Het vertellen van legenden speelt in een wereld zoals Avonturie een belangrijke rol. Het zijn legenden die een held roem brengen.

MINNEKUNST:

aanvangswaarde: 4
Basisvoorwaarden: SH 10, CH 10.
Licht: DO, A, W.
Normaal: S, E, DW.
Zwaar: T, DR.
Dit talent omvat de kunst zichzelf aantrekkelijk op het andere geslacht over te laten komen.

KENNIS DER NAAUUR OF TALENTEN IN HET WILDERNIS.

HEMELRICHTING HERKENNEN:

aanvangswaarde: 5
Basisvoorwaarden: SH 10, BH 10.
Licht: A, DO, S, E, W, DW.
Normaal: DR.
Zwaar: T.
Dit talent geeft de held de mogelijkheid, aan de stand van de hemel-lichamen, te kunnen bepalen welke richting zij moeten. (Als zij in een bepaalde richting moeten.)

KAARTEN TEKENEN:

aanvangswaarde: 2
Basisvoorwaarden: SH 10, BH 12.
Licht: S, DO, DW.
Normaal: DR, A.
Zwaar: T, E, W.
Eigenlijk is het heel moeilijk om in de wildernis een accurate kaart te tekenen. Aan de andere kant is het weer moeilijk om zich te verplaatsen zonder een goede kaart. Kaarten behoren daarom tot de belangrijkste hulpmiddelen van Avonturijnse helden. Zelfs een held zonder het talent "LEZEN EN SCHRIJVEN" kan een kaart lezen (wat blijft hem anders over). De begaafdheidswaarde van "KAARTEN TEKENEN" bepaalt hoe zuiver een kaart is. Hoe meer de proef mislukt, des te meer fouten zitten er in zijn kaart. Bij een mislukte proef geeft de **MEESTER** vage omschrijvingen van de omgeving. Dit talent geeft de held ook de kans om te ontdekken, dat een kaart fouten bevat. Behalve bij zelfgetekende kaarten. Voor zijn eigen fouten is men gewoonlijk blind.

WEERVOORSPELLEN:

aanvangswaarde: 4
Basisvoorwaarden: SH 12
Licht: DO, A, DR, DW.
Normaal: E.
Zwaar: S, T, E.
Dit talent geeft de held de mogelijkheid om het weer voor hoogstens 12 uur te voorspellen. Bij een mislukte proef blijkt het weer precies het tegenovergestelde te zijn. Deze proef moet de **MEESTER** voor de held uitvoeren.

OOK DE BEGAAFDHEIDSPROEVEN "HEMELRICHTING HERKENNEN" EN "KAARTEN TEKENEN", MOETEN DOOR DE MEESTER UITGEVOERD WORDEN.

PLANTENKUNDE:

aanvangswaarde: 4

Basisvoorwaarde: SH 11.

Licht: DO, DR, W.

Normaal: T, E, DW.

Zwaar: A, S.

Dit talent is anders dan het talent "HEELEN PLANTEN VINDEN".

Het bevat de kennis of planten eetbaar zijn of giftig, waar zij groeien, welke planten het grondwater omhoog trekken enz.

VOEDSEL VINDEN:

aanvangswaarde: 4

Basisvoorwaarden: SH 11, BH 11.

Licht: DO, DR, W.

Normaal: S, A, E, DW.

Zwaar: T.

Dit talent omvat niet alleen het verzamelen en juiste bereiding van eetbare planten, maar ook de kennis over andere mogelijkheden die de natuur een held biedt zich voedsel te verschaffen. B.V. welke insecten eetbaar zijn of hoe hij aan drinkwater komt. Gekoppeld met de talenten "PLANTEN - HUNDE" en "VALLEN ZETTEN" kan het een held het leven redden. Een gelukke proef bezorgt één held genoeg voedsel voor één dag. Het genoeg is de hoeveelheid aangeduid die een held nodig heeft om te overleven zonder dat zijn kracht er onder lijdt.

VALLEN ZETTEN:

aanvangswaarde: 2

Basisvoorwaarden: S: 10, BH 12.

Licht: DO, DW.

Normaal: A, DR, S, W.

Zwaar: T, E.

Dit talent omvat de mogelijkheid om jachtvallen aan te leggen of neer te zetten, ook het slachten en bereiden van gevangen dieren. Welk dier er gevangen wordt hangt van de omgeving af. Onder de begaafdheids-waarde 12 moet men niet proberen om vallen voor grotere dieren, zoals een vos of een lynx, te plaatsen. Pas na een wachttijd van 12 uur kan men kijken of er zich een dier in de val bevindt. Mislukt de proef met 6 punten verschil, dan heeft er een te groot dier in de val gezeten en is de val stuk.

ZESDE ZINTUIG:

aanvangswaarde: 1

Basisvoorwaarde: mag niet meer dan 1 punt stijgen bij graadverhoging.

Licht: S, A, DO, DW.

Normaal: T, E.

Zwaar: DR, W.

Het is algemeen bekend dat veel mensen voelen dat zij worden gadegeslagen. Het is een soort "ALARF" dat aangeeft dat iets niet zo is zoals het zijn moet, en heeft al veel helden het leven gered. Ook de helden uit Avonturie bezitten zo'n zesde zintuig, en als ze in een gevaarlijke situatie belanden kan de MEESTER een proef afleggen (in het geheim) voor de helden, om te zien of zij iets bemerken. Het is natuurlijk ook mogelijk dat een held de proef zelf wil doen.

SPOREN HERKENNEN:

aanvangswaarde: 2

Basisvoorwaarden: SH 11, BH 10.

Licht: DO, E, DW.

Normaal: S, DR, W.

Zwaar: A, T.

Om een spoor te volgen heeft de held het talent "SPOREN HERKENNEN" nodig. Steeds na één kilometer moet de held een proef afleggen om te zien of hij het spoor niet kwijt is. Men kan zelfs vaststellen hoe oud een spoor is. Ook hiervoor moet een proef afgelegd worden (die de MEESTER uitvoert) om te zien of de held met zijn schatting goed zit.

DIERKUNDE:

aanvangswaarde: 2

Basisvoorwaarden: MC 10, CH 10.

(Begaafdheids-waarde mag niet hoger dan MC-score zijn).

Licht: DO, DR, W.

Normaal: A, S, E.

Zwaar: T, DW.

Dit talent omvat de wetenschap over de dieren van Avonturie, hun levensgewoonten, hun eventuele gevaarlijkheid enz. Een geslaagde proef maakt het mogelijk de reactie van een dier te beïnvloeden. Dat betekent AV en AL van het dier, mocht het op een gevecht uitdraaien, dalen met 1 punt. Een mislukte proef veroorzaakt het tegenovergestelde, omdat de held een volledig verkeerd beeld krijgt van het dier. Elfen hebben uit levenservaringen en door hun aangeboren nieuwsgierigheid een kennis opgebouwd, waardoor zij de meeste dieren kennen. De proef is voor een elf dan ook -3.

UITHOUDINGSVERMOGEN

De oorspronkelijke 5 eigenschappen van een held zijn MOED, SLIMHEID, CHARISMA, BEHEERLIJKEID en LICHAAMSKRACHT. Dit zijn de eisen voor het basis-spel, de 5 eigenschappen zijn voldoende om een held te karakteriseren en hem een persoonlijkheids-profiel te geven. Met de uitbreidingsregels is het gebruik van een zesde eigenschap noodzakelijk, NL. voor de taaiheid en doorzettingsvermogen van een held, kortom het UITHOUDINGSVERMOGEN. Daarom zal een held van nu af aan het eigenschap UITHOUDINGSVERMOGEN, afgekort UV, bezitten. Eigenlijk is het UITHOUDINGSVERMOGEN geen nieuwe eigenschap, omdat het gaat over de som van twee bekende waarden: die van LICHAAMSKRACHT en LEVENSENERGIE.

Dus $UV = LK + LE$.

Het UITHOUDINGSVERMOGEN is de waarde voor de lichamelijke belastbaarheid van een held. Zij speelt altijd een rol als er lichamelijke inspanningen verricht worden: in een gevecht, bij tactische bewegingen, bij het zwemmen enz.

Bij het zwemmen geeft zij aan, hoelang een held zich boven water kan houden of wat voor afstand hij aflegt. Bij de tactische beweging hangt de tijd die een held met hoge snelheid rennen kan, van zijn UITHOUDINGSVERMOGEN af. Ook hoeveel aanvallen een held kan uitvoeren bij een UITVAL bepaalt het UITHOUDINGSVERMOGEN.

Voorbeeld:

De strijder Radulf heeft een LE van 30 en een LK van 11.

Zijn UITHOUDINGSVERMOGEN bedraagt 41.

Volgende maand ga ik het bewegingssysteem beschrijven.

nou dag hoor



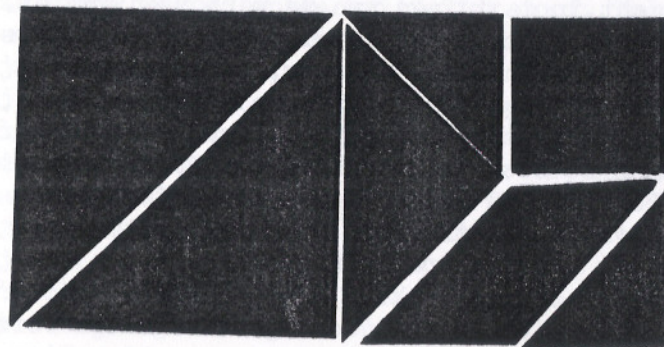
HEEFT U MISSCHIEN
EEN VRIJWILLIGE
BYDRAGE?

De Heraut.

Heraut is de benaming van een functionaris die voor het eerst in het midden van de 13e eeuw optreedt. Daarvoor heette hij wel 'knaep van wapenen', 'garçon' of 'garzun'. Oorspronkelijk waren herauten kermisklanten die de toernooien afreiden, bodediensten verrichtten en als helpers of tolken optraden van de leiders der steekspelen. Allengs werden zij vaste beambten met veel invloed en werden hun functies ingenomen door adellijke personen. Men kende drie graden, namelijk de 'konin' der wapenen', de eigenlijke 'herauten' en hun helpers, de 'perse-vanten'. Herauten waren gerechtigd in vredes- en oorlogstijd vrijelijk rond te reizen, waren diplomatiek onschendbaar en konden niet voor het gerecht worden gedaagd. De koningen der wapenen beschikten over een kanselarij en een rekenkamer, verleenden uit naam van hun heer wapens, controleerden de aanspraken van gegadigden en gingen van dezen de genealogie (afstamming) na, legden wapenboeken aan ter registratie van wapens en onderzochten gevoerde blazoenen. Zij waren zeer opzienbarend gekleed met afstakeling en fraai geborduurde tabberis (een tabberd is een wijf, lang neermangend mansbovenkleed met wijde mouwen). Zij droegen daarbij een staf en een kroon als teken van waardigheid. Overigens heeft het woord heraut tegenwoordig slechts de betekenis van bode of afkondiger op of van feestelijke gebeurtenissen.



TANGRAM



Mark van bovenstaande 7 figuren verschillende vormen. Probeer eerst het voorbeeld eens.

Toedelo.

Als u deze letters leest, wil dat zeggen dat mijn bericht vanuit het Oude Woud Imladris tijdig heeft bereikt. Nadat ik u verteld heb van de queeste die mijn geliefde vorwante is gaan ondernemen, heb ik nog twee weken, in twijfel mijn geest pijnigend, doorgebracht in de tuinen van de verborgen vallei. Maar ik moest gaan. Mijn schreden togen westwaarts, de richting waarin Silmë en haar genootschap was verdwenen.

Onbewust van de tijd en afstand bereikte ik de grafheuvels aan de oostrand van het Oude Woud, de residentie van Tom Bombadil en zijn schone vrouwe Goudbezie.

De nacht viel en het gekerm der Grafgeesten deed mij ontwaken uit mijn overpeinzingen. Zij riepen mijn naam en probeerden mij te lokken, maar doden en ondoden doen mijn ras niets. Angst voor een dergelijk verschijnsel kennen wij niet. Ik negeerde hen en trok het woud in.

Na verloop van tijd zag ik een flauw schijnsel. Ik voelde dat hier sprake was van machten die de mijnen ver te boven gingen. Ik had de oorsprong bereikt van alles wat met hoop uitstaande had en mijn hart bloeide op. De wanhoop en vermoeienis van de reis vielen van mij af als de sneeuw van de berghellingen in de warmte van de voorjaarszon.

"Hier moet de Meester van Woud, Water en Heuvel wonen. Een soort oergevoel vertelde mij dat een der oudsten hier tussen de levenden moest zijn.

Ik hervond mijn bewustzijn. Rond mij zag ik de muren van een simpele woning. Houten balken en een sober maar smaakvol interieur. Buiten scheen de zon en zoemden de bijen. Het murmelen van een beek drong tot mij door en pas op dat ogenblik besepte ik dat er vreemde dingen gaande waren. Het was al najaar toen ik van Imladris vertrók en toch waren hier nog, of weer, bijen actief met het verzamelen van nectar. Waar was ik? Alle gevoel van tijd en ruimte had ik verloren. Was ik in een trance geweest, of bevond ik mij in een

wereld die geheel vreemd was aan de mijne? De deur van het vertrek waarin ik mij bevond werd geopend. De vrouw die binnenkwam deed mijn verbazing nog meer toenemen. Ik had altijd gedacht dat mijn lieve nicht de knapste vrouw van Midden-Aarde was, maar deze vrouw was zo onbeschrijfelijk mooi. Zelfs de vrouwe van Lorien zou niet met haar te vergelijken zijn. "Goede morgen, waarde Dúlin" begroette zij mij. "Uw paden hebben u tot de drempel van onze stee geleid". Haar stem klonk honingzoet, waardoor een vreemd gevoel van dronkenheid zich van mij meester maakte. Ik wist. Ik moest bij De Oudste en Zijn gade zijn. Zelfs Elrond wist niet van Zijn bestaan. Maar Hij was er al. Altijd.

Als iemand mij kon helpen moest Hij het wel zijn. Het duurde niet lang of buiten klonk de opgetogen stem die mij zo vertrouwd en ook zo nieuw voorkwam. Ik zou die vrolijke stem en het koddig gezongen lied nooit meer vergeten.

Ik kleepte mij en verliet de woning. Buiten zou ik Hem ontmoeten, als eerste van mijn geslacht.

Hij beantwoordde helemaal niet aan het beeld wat ik mij van hem in die luttele ogenblikken had gevormd. Hij was klein en gekleed in helle maar zeer vrolijke kleuren.

"Ik weet nog hoe de eerste regendruppels vielen. Ik heb de eerste eikels zien groeien. Ik was er al voordat er elfen waren. Ik zag ook de mensen komen, en de kleine lieden die mij Forn noemen. In het westen noemt men mij Tom Bombadil en uw volk noemde mij Iarwain Ben-adar. Maar ik ben vergeten. Ik, de vaderloze. Maar ik koester geen wrok. Iluvatar weet waar en waarom ik ben zoals ik ben. En ik ben er als men mij nodig heeft voor hulp, raad of een vergelijkbare dienst. En gij, Dúlin, wilt van mij weten waar uw verwante Silmë is. Hoe het gaat met haar queeste. Welnu, luister, ik zal het u vertellen. Ruim twee manen geleden, aan de rand van het woud..."

FANTASY OP DE COMPUTER ?

Bij spelletjes op de computer wordt vaak in eerste instantie aan schietspelletjes gedacht waarbij de computerfreak met een wilde blik in de ogen voor het beeldscherm zit. Gelukkig kan het ook anders. Heel populair zijn tegenwoordig de Computer adventures. Adventures zijn vaak een soort fantasy spelen waarbij de computer bepaalt wat de omgeving is waarin het spel zich afspeelt.

Je krijgt bijvoorbeeld op het beeldscherm een kamer te zien. Nu kun je die kamer gaan onderzoeken. Door middel van korte commando's laat je aan de computer weten wat je wilt doen.

In dit geval zou je b.v. *Examine Room* kunnen intikken waarna de computer b.v. zou kunnen antwoorden met *There is a buro in the room*. Je kunt je verplaatsen door b.v. *Go West* of iets dergelijks in te tikken. Afhankelijk van het adventure kun je door middel van commando's dingen onderzoeken, aanraken, weggooien, bekijken, opeten etc.

De computer laat je dan weten of dat kan en als het kan laat hij de volgende situatie zien. Door het hele spel heen zitten allerlei aanwijzingen en voorwerpen verborgen. Zo kun je bijvoorbeeld in het begin van het spel een sleutel vinden die je later ergens nodig blijkt te hebben. Als je die sleutel dan niet meegenomen hebt moet je weer van voren af aan beginnen.

Soms moet je gevechten aangaan met monsters of raadsels oplossen om het einddoel, het oplossen van het adventure, te bereiken.

Dit soort computerspelen kun je natuurlijk alleen spelen maar het is veel leuker om zo'n spel met twee of meer mensen op te lossen.

Er kan overigens behoorlijk wat tijd in gaan zitten. Soms duurt het maanden voor zo'n adventure is opgelost. Het kan bij het oplossen van zo'n adventure handig zijn een kaart te tekenen van alle situaties waar je in terecht komt.

Regelmatig stellen softwarefabrikanten grote prijzen beschikbaar voor degene die een bepaald adventure het eerst oplost. Je vindt dan b.v. na het oplossen een telefoonnummer dat je op moet bellen. Wie als eerste belt krijgt dan een prijs. Die prijzen zijn soms niet kinderachtig. Er is een geval bekend waarbij de winnaar een staaf goud met een waarde van een paar duizend gulden kreeg.

In Amerika is dit soort spelen een enorme rage vooral onder liefhebbers van fantasy spelen.

Een paar bekende titels zijn:

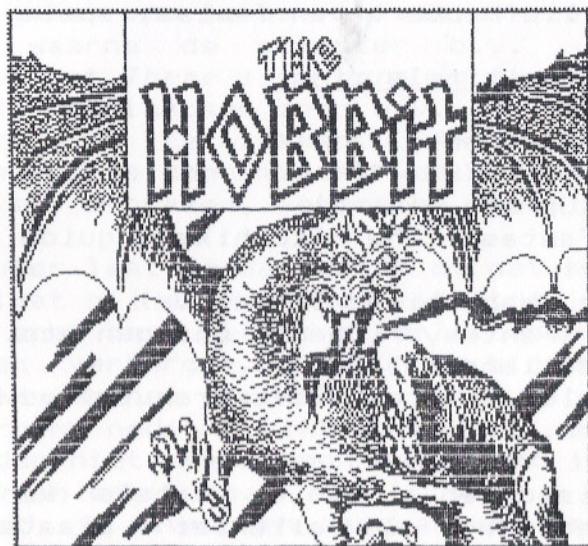
King's quest (Ridders)
Arthurian Britain (WO II)
Mindshadow (Op een eiland)
The hobbit (Fantasy) The Hitchhikers guide to the galaxy (Humor)
Borrowed Time (Hardboiled Detective)
Zork I en II (Fantasy, ridders, koningen etc.)
De Sekte (Nederlandstalig)
Verder zijn alle Infocom (Softwarehuis) adventures aan te bevelen.

Zoals je misschien al aan de titels kunt zien kunnen adventures in allerlei plaatsen en tijden en omgevingen plaats vinden. De een speelt in de riddertijd, de ander op een onbewoond eiland en weer een andere in een totaal gefantaseerde omgeving.

Als je engels niet zo best is dan is er ook een nederlandse fabrikant die nederlandstalige adventures maakt. Dat is de firma RADARSOFT die een prima adventure, "DE SEKTE", gemaakt heeft.

Ook het door vele fantasyliefhebbers gelezen boek "De HOBBIT" van J.J.R. Tolkien is omgezet in een adventure. Het spel wordt compleet met een engelstalige versie van DE HOBBIT geleverd. Het bevat alles wat je van een goed computer adventure mag verwachten.

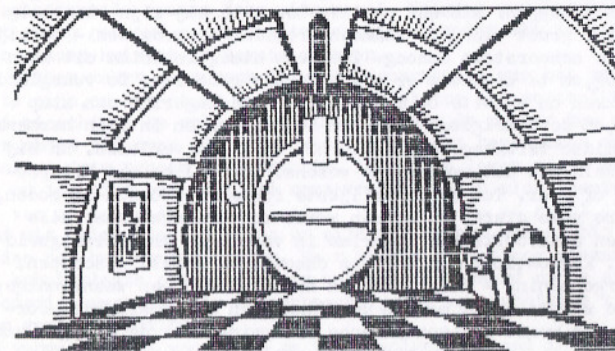
Mooie tekeningen (Graphics in computertermen), muziek en het verhaal is in z'n waarde gelaten. In dit adventure speelt ook tijd een rol. Als je gedurende een bepaalde tijd niets doet op een plek kan de situatie zich ten gunste of ten ongunste van jou ontwikkelen.



Titelplaat van "The Hobbit"

Als je een computer hebt of een kennis heeft er een is het best leuk om eens een avondje met zo'n adventure te stoeien. Vooral voor de Commodore 64 zijn veel adventures geschreven. Er zijn zelfs set's op de markt waarmee je je eigen adventures kunt samenstellen.

Ik hoop jullie een beetje nieuwsgierig gemaakt te hebben.



Plaatje uit "The Hobbit"

De volgende bijdrage zal de bespreking van een prachtig Adventure, "The Pawn", zijn.

Groetjes, Eric Neeleman.

DE PEN DES MEESTERS

Lieve vrienden van het OLM,
ook deze aflevering gaat het over het ontstaan van Avonturie, althans over wat voor meningen de verschillende levensvormen er op na houden.

HET ONTSTAAN VAN AVONTURIE

verhalen, sagen, overleveringen.

De dwergen uit het Koschgebergte zullen van Ingerimm, de ongelukkige smid vertellen. Ingerimm schiep op zijn aanbeeld met ambachtelijke slagen eerst het volk der dwergen. Toen Ingerimm zijn werk bekeek was hij overgelukkig. De dwergen waren hem voortreffelijk gelukt. Doch nu wilde Ingerimm in zijn overmoed nog buitengewoonlijke wezens scheppen. Als een razende bewerkte hij zijn blaasbalg en verkreeg een onmeetbaar groot vuur. De vlammen groeiden en groeiden - en zij gingen plotseling door de schoorsteen omhoog. Toen ook steeg Ingerimm uit zijn onderaardse smidse omhoog, om te zien wat er met het vuur gebeurde. De vuurgloed was naar de hemel getrokken en wachtte op de smid. Met had Ingerimm een stap op de oppervlakte gezet, of de hemelgloed stak hem in de ogen en in zijn hersens. Toen Ingerimm in zijn smidse terugkeerde, had hij het verstand verloren. En hij bogon weer op zijn aanbeeld met het smeden van wezens. Doch alles wat hij probeerde mislukte hem min of meer. Tot de ergerlijkste fouten behoorden de goden, de reuzen en de elfen. De vele dieren en mensen waren te verdragen, maar alle orks, ogers, trollen, draken enzovoorts had Ingerimm in volslagen krankzinnigheid uit zijn ijzer geslagen. Kortom, Ingerimm had een chaotische wereld geschapen. Avonturie is - naar dwergenmening - te wijten aan het werk van een waanzinnige. Een gelukkige en gezonde wereld vindt men in de mijngangen en onderaardse dorpen van het dwergenvolk. Zo wordt de Avonturische schepping door de dwergen van het Koschgebergte van generatie op generatie doorverteld. De dwergengam die woont in de berg der duisternis vertelt het weer heel anders.

De elfen hebben zich er nooit voor geïntresseerd hoe hun wereld is ontstaan. Zij bekoemen zich niet om wat was en wat moet komen, en voor theologie hebben ze helemaal geen tijd.

Of de orks en goblins een mening over het ontstaan der wereld hebben is onbekend, er is niemand die ze er naar gevraagd heeft.

Onder de menselijke bewoners van Avonturie bestaan zoveel scheppingsverhalen als er volksstammen zijn. De voorstellingen van de Nivezen en de Novadis (de woestijnbewoners) kennen we al. Al de andere overleveringen op te rakelen heeft geen zin, ook zijn niet alle schrijvers bekend. Interessant is misschien de "wetenschappelijke" verklaring die bij de wijzen op het grote eiland Maraskan wijd verbreid is. Daarnaar is de Avonturische wereld een geschenk, dat de god Iur aan zijn tweelingbroer Gror gegeven heeft. Hij had de wereld - een discussvormige schijf - gevormd en zijn broeder toegeworpen. En nu is de discus draaiend op weg door het niets. Omdat Gror oneindig ver weg is kan het lang duren eer het geschenk zijn doel bereikt. Als "bewijs" voor deze theorie voeren de Maraskanische geleerden de winden en de baan van de zon aan, die beiden op de draaibewegingen van de schijf terug te voeren zijn.

In de havenstad Brabak in het uiterste zuiden van het continent is een sekte die er van overtuigd is, dat de wereld, waarop Avonturie zich bevindt, een kogel is die om de zon draait, waarvan zij een deel is. In Avonturie is er evenzo plaats voor zulke warhoofden.

In het oude en het nieuwe rijk werd in de tempels het verhaal verteld van het gevecht tussen Los de oer-god en Sumu de aard-reuzin. Uit bloed, zweet en tranen van Los, die bij het gevecht vloeiend, ontstonden alle creaturen, met inbegrip van de goden, die nu het noodlot van Avonturie bestemmen. Als je het verhaal van het oude en nieuwe rijk leest (binnenkort in dit blad) begrijp je waarom bewoners

uit het middenrijk van Avonturie hier aan geloven, hun wereld moet wel door een gevecht zijn ontstaan. Bij de vredelievende stammen zijn oer- en scheppingsverhalen bekend, waarin een huwelijk een rol speelt. De aardgodin had zich met de hemelgod verbonden en uit de schoot van de godin ontsprong al het Avonturische leven; Rondra, de godin van de donder had zich met de watergeest ingelaten, samen verwekten zij de Avonturijnse wereld; Water en Vuur hadden het bed gedeeld, en vuur baarde Lucht en Land enzovoorts enzovoorts.

De meest voorkomende menselijke mythe is, dat de mensen daarin als een jong volk beschreven worden, die lang na de elfen en de dwergen in Avonturie ontstonden, waarbij de draken en de dieren als de oudste wezens gelden. Eerst schiepen de goden een geslacht van reuzen, dan de elfen en de dwergen, aansluitend - quasi in een serie van mislukkingen - de oger, trol, ork, goblin en andere monsters en booswichten. Tot slot, als bekroning op het werk, de mensen. Van het geslacht der reuzen kan men dikwijls lezen, dat het zich tegen zijn schep- per verzette en zo de eerste oorlog deed ontstaan. In hun goddelijke toorn hebben de scheppers de reuzen toen uitgeroeid. Volgens een legende, die bij de dwergen niet graag gehoord wordt, ontstonden uit de maden die in het vlees van de gevallen reuzen huisden, de eerste dwergen.

Al deze mythen maken aanspraak de ware beschrijving van het ontstaan van alle dingen te zijn, en het staat de schrijver niet toe een oordeel te vellen, tot op een punt misschien: De volledige uitroeiing van de reuzen kan niet op waarheid berusten, omdat wij over een geloofwaardig bericht beschikken over het bestaan van minstens drie reuzen in Avonturie. Alle drie leven ze in Orkland en hebben het tot nu toe niet verlaten. Al onze vragen lieten zich beantwoorden, als het verhaal van de draak Fuldigor klopte. Fuldigor, die zo groot als een berg is en een woud uit duizendjarige eiken op zijn rug draagt, was er bij toen alles begon. Wij zouden het hem kunnen vragen. Maar helaas is het nog niemand gelukt Fuldigor in zijn schuilplaats ergens diep in het ijzeren zwaard op te sporen. Gelijkssoortige verhalen als de oerbeschrijving van Avonturie zijn de godenverhalen van dit continent.

Doch om verwarring te voorkomen ga ik de volgende maand in op een paar vaststaande feiten: De Avonturische Geografie.

TOT DE VOLGENDE MAAND...



De avonturiers sterven de laatste tijd bij bosjes. Roekeloosheid en onachtzaamheid zijn hier de oorzaak van.

Er is sinds korte tijd sprake van een massale vergadering van orken in het bergame Orkland. Laat een ieder die strijvaardig is zich paraat houden.

Tijdens een vochtpartij in herberg "de grijze draak" zijn een aantal dwergen en elfen gewond geraakt. De oorzaak van deze schermutseling is de al oude vete tussen het dwergenvolk en de elfen.

Bezoek de tempel van de naamloze god in Phexcaer.



literatureluurs

Omdat de bespreking van 'Nevelen van Avalon' nog steeds niet af is (uw redacteur schaamt zich dood), wil ik in deze aflevering van LITERATURELUURS verder gaan met het artikel FANTASY van Annemarie van Ewyck.

Dit artikel is verschenen in; Omeindig Moment

Informatie over SF, fantasy en avontuur

Meulenhoff SF, fantasy & avontuur

Uitgeverij; Meulenhoff Nederland BV

ISBN 90 290 2139 X

prijs; F 2,50/BFR 50

"Zwaarden, en tovenarij. De 'zwaarden' duiden aan dat de technologie in de verhalen op een bescheiden peil staat: niet veel verder dan zwaard en pijl en boog, en zelden agresiever dan de blijde. Zoals Tolkien zegt in zijn inleiding over hobbits, in The Lord of the Rings: 'geen werktuigen ingewikkelder van structuur dan die van een blaasbalg, watermolen of weefgetouw'.

De structuur van de maatschappij spoort daar meestal ook wel mee. Fantasy speelt zich doorgaans af tegen achtergronden, gemodelleerd naar Keltische, Romeinse, Middeleeuwse of oude Vooraziatische voorbeelden. De feodale staat, stadkoninkrijkes, losse stamverbanden, soms een keizerrijk met een simpele structuur (en meestal op instorten want er moet tenslotte iets te beleven blijven).

Achter het steekwoord toverij gaat ook veel schuil. Om te beginnen heeft magie in deze verhalen de rol van de wetenschap overgenomen, wanneer we boven-natuurlijke talenten voor een ogenblik bij de magie betrekken. Spreken of snel vervoer over grote afstanden, het verplaatsen van grote objecten, en het doden op afstand, worden bewerkstelligd door magie in plaats van door telefoon, vliegtuig, drijvende kraan, dynamiet of buskruit.

Maar dat is eigenlijk maar een ondergeschikt rolletje voor het magisch gebeuren-het kan veel verstrekkender zijn. In de fantasy bestaan godheden echt, en het wemelt er, naast magiërs, van andere tussenpersonen als priester (en priesteressen), monniken en druiden, heksenmeesters, profeten en orakels. En die hebben het makkelijker dan hedendaagse zieleherders en religieuze medewerkers.

Ze behoeven het tempelvolk immers niet te brengen tot een innerlijke verbetering van de mens, met mogelijk een beloning in het hiernamaals of een lastenverlichting in een volgend leven. Nee, door hun tussenkomst brengen ze directe vervulling van wensen te weeg, razendsnelle bestraffing, gulle rechtstreekse beloning.

Wie denkt dat we hiermee helemaal in luilekkerland terecht zijn gekomen, zonder enige band met de harde werkelijkheid, waar immers alleen de zon voor niets opgaat, die heeft het toch mis.

Want ieder fantasy-verhaal, hoe triviaal ook (en daar zijn er genoeg van) gehoorzaamt aan de magische wetten die eigenlijk net zo wrikbaar en omstotelijk zijn als onze natuurwetten-de keerzijde van de medaille. Magie geeft ook niets voor niets, magische adepten en priesters betalen met hun leven, hun gezondheid of hun verstand voor elke magische handeling. Magie, en sprak met de goden, bedrijft men niet ongestraft. Het verstoren van het evenwicht moet direct door een tegenkracht worden hersteld, en dat kost soms meer moeite en inspanning dan een karwei uitvoeren op de gekijkte manier, met handen en voeten en zweetdruppeltjes. Een mooi voorbeeld van de beperktheid van de magie vinden we in 'Aardzee' van Ursula Le Guin (zie 'Morgenster' nr. 3, juli '86,-RM-). Daarin legt magiër Ged de onwetenden uit waarom hij een boot bouwt in plaats van er een te toveren. De toverij in stand houden zou hem meer moeite kosten dan een boot te timmeren die sterk en zeewaardig is.

Een nuchter standpunt, waarmee we weer helemaal terug zijn in onze wereld, waar tegenover actie reactie staat (en we vast nog wel eens de rekening krijgen gepresenteerd voor dat stevast opgaan van de zon; niets voor niets).

Sproken en fantastische verhalen ontstaan immers in de geest van de mens, en kunnen wel een klein eindje, maar niet heel ver buiten de ervaring, beleving en gevoelens van de mens treden. Dus ook fantasy, bizar als het soms aandoet, heeft iets te zeggen over het menszijn.

Komt de vraag op, natuurlijk: over welk aspect van het menszijn dan wel.

Als we de hele fantastische literatuur voor ons nemen, zien we eerst de horror-lectuur die zich vooral richt op een uitbeelding van angsten. Spelen met die angst, kortstondige angst aangejaagd krijgen, is iets dat het publiek nog steeds bevalt. Misschien dat de lezers het ondergaan als een soort inenting, een voorbehoedmiddel, waardoor we voor die grote angsten van het leven wat minder kwetsbaar zijn. Of misschien komt het doordat we de band met de grote levensangst een beetje kwijt zijn, en al die kleine grijze angstjes van het dagelijks leven ons de ronde volle smaak op de tong hebben afgenomen. Wie zal het zeggen? De science-fiction, ook al een verwant, is vaak toegespitst op wetenschap, technologie, toekomst en maatschappijvormen en houdt zich vooral bezig met de invloed van de omgeving op de mens.

Fantasy beweegt zich in een gebied dat beide raakt en soms een beetje overlapt. Het is vooral het filosofische, mystieke en metafysische gebied van de menselijke geest dat hier aan bod komt. Fantasy houdt zich bezig met grote machten en met het absolute.

Wat is er immers absoluter dan een vervloeking of noodlot waaraan niet te ontkomen valt? Of een graterende bedreiging van de eigen vrije wil van de enkeling? De pogingen van de hoofdrolspelers om daar mee om te gaan en misschien een oplossing te vinden, zijn een afspiegeling van ons eigen strijden tegen wat onafwendbaar lijkt.

De mystiek, het beleven van het godsgevoel, was ooit een krachtige en erkende gemoedsbeweging. Is nu in deze eeuw op een spaarbrandertje gezet-en sinds de energiecrisis houdt niemand meer een waakvlammetje aan.

In de fantasy brandt opnieuw de vervoering van de mystiek, kan men zich een beeld vormen van hoe het is om te spreken en te verkeren met goden of andere machten.

En wat godsdienst betreft, de betekenis van godsdienst voor een staat, een volk of een enkel mens, vindt men in de fantasy soms beter verwoord dan in theologische verhandelingen. Tanith Lee's 'Stormgebieder' en 'Anackiere' zijn in dat verband goede voorbeelden; C.S. Lewis gaf de christelijke leer en het bijbelverhaal gestalte in 'Narnia', een fantasyreeks voor kinderen die goed, spannend en gevoelsvol is geschreven. En J.R.R. Tolkien bracht in 'Silmarillion' een prachtige maar niet minder christelijke uitbeelding van het scheppingsverhaal.

Godsdienst speelt een grote rol in de fantasy, maar ook de eeuwige vijand daarvan de seksualiteit. Meestal verhuuld, eigenlijk nooit expliciet en pornografisch-eerder in een krachtige vorm van erotiek die wel degelijk erkend wil worden als een macht die bestaat, die gerespecteerd dient te worden.

De erotiek, verpeuteriseerd tot Hansjes vingertje door de tralies van het heksenkot, herkrijgt een volwassen rijkwijde en laat zien wat de macht is van de hartstocht die wij in onze wereld (en daar is de fantasy dan een stuk verder in) nog steeds willen wegreguleren, wegedeneren of in vakjes vangen. Erotiek op haar machtigst is best griezelig, en fantasy laat dat zien -in een kleurige maar gespiegde symboliek. Met dat alles lijkt fantasy nu misschien een loodzwaar symbolisch, esoterisch, niet tepruimen stuk moralistisch beton. Gelukkig dan weer niet.

De kleurrijke aankleding is weliswaar gwnn vermomming, eerder een deel van wat het verhaal zeggen wil, maar het draagt wel bij tot een smakelijk verorberen van een hap betekenis die anders wat te zwaar op de maag zou liggen. Want tegenover het onontkoombaar noodlot stelt de fantasy lieden die alles zullen doen om eronderuit te komen.

(A Suivre)

advertenties



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

Groot in biljartsport en gezelschapspelen

Te koop gevraagd:
voor mijn verzameling.
Schedels van dode of levende avonturiers,
etc. etc.
Contact opnemen met zaratustrha de onge-
lukkige.
P.S. monsterschedels zijn ook in orde.
Alvast hartelijk dank.

Te koop :
diverse drankjes, kruiden, giften enz.
Gouden en zilveren amuletten.
Staffen en scepters.

tante Truus

Er zijn nu boeken van zelfgemaakte ver-
halen volledig uitgewerkt en gebonden.
Heb je hier interesse in of wil je de
beschikbare titels weten schrijf dan
naar: Erwin van der Graaf,
Nic. Beetstraat 28 2941 TP Lekkerkerk.
Heb je zelf verhalen, stuur ze dan naar
mij op zodat ik deze ook kan uitwerken.