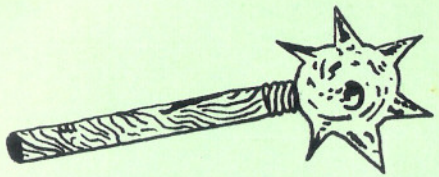
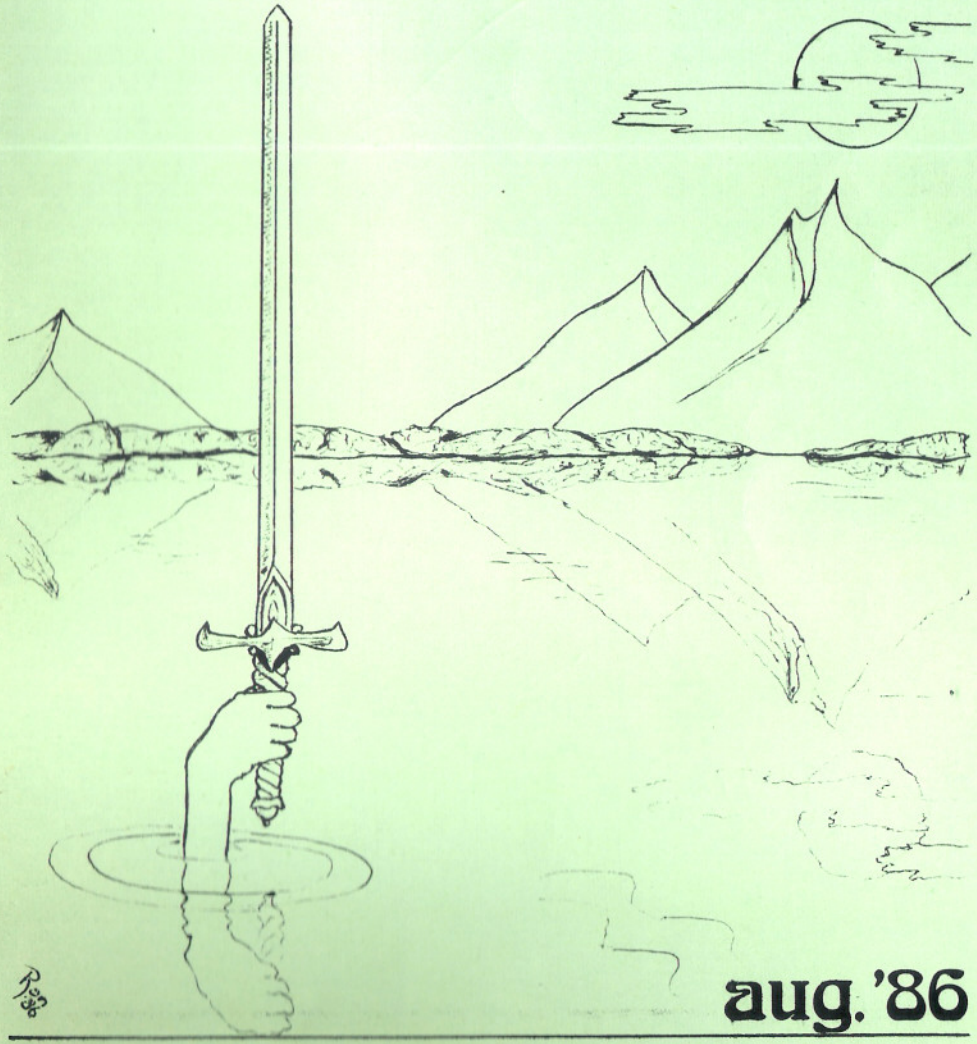
'DE MORGENSTER' is een niet commerciële uitgave van F.R.-groep 'De Morgenster'.

de MORGENSTER



jrg. 1 no. 4

maandblad voor fantasy-liefhebbers



aug. '86

'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 ƒ2,00 per blad.

bij het licht

red.

Hallo trouwe lezers, ontrouwe lezers, en een ieder die dit AUGUSTUS-nummer van ons blad weer of voor het eerst onder ogen krijgt. Het is niet te geloven maar toch waar; het echte originele nummer vier van de Morgenster is, al is het dan met de nodige problemen, van de persen gerold. Deze maand hebben we uiteraard weer de vaste rubrieken(puzzel, Verhalen uit Midden-Aarde, Dorpsgek, Literatureluurs) en als extra; Hoe zet je zelf een rollenspelavontuur in elkaar. Onze dank gaat uit naar Barbara Veenman.
De redactie heeft een kaart gekregen uit zonnig Zuid-Frankrijk van de tovenaar Mithrandir.
We hopen dat iedereen een prettige vakantie heeft gehad en met hernieuwde energie weer op avontuur kan gaan.
We zouden het trouwens heel prettig vinden als die paar lezers die wél het blad hebben ontvangen óók willen betalen. Wij zijn namelijk géén filantropische instelling.
Enkele geïntereseerden hebben al de weg gevonden naar onze afdeling 'Tin-figuren'. De bestellijst is onderweg dus even geduld.
Op de redactie is een spel aangekomen van Peter Struijf uit Burgerburg . Dit avontuur heet 'De Zwarte Tweeling'. Meester Turgon is bereid je door dit avontuur te loodsen.
Ook is het twee-maandelijkse blad 'Kobold' weer aangekomen, ons neefje uit het zuiden van het land. Geïntereseerden kunnen contact opnemen met; Redactie Kobold
Plevierdonk 21
5467 CT Veghel
Verder wensen we jullie uiteraard weer veel leesplezier, suggesties en brieven blijven welkom.

BRIEVEN

Fantasie

***VRAAG:** „Ieder mens (jonge kinderen zelfs heel veel) kent fantasie. Maar als die fantasie uit de hand loopt, wordt het ziekelijk. Kunt u mij vertellen hoe dit verschijnsel heet en welke literatuur hierover meer vermeldt?*

ANTWOORD: Het probleem dat u beschrijft heet in z'n ergste vorm het Baron van Münchhausen Syndroom. Het is een ziekelijke neiging tot het vertellen van de meest dramatische verzinsels waar de verteller zelf op het laatst volledig in gelooft. Vaak gaat het om ziektes waarvoor operaties of andere ernstige ingrepen nodig zijn. Menige chirurg is daar al ingevlogen. Maar de fantasieën zijn niet altijd op medisch gebied. U kunt zich voorstellen dat iets dergelijks op zakelijk gebied ook behoorlijk wat opschudding kan veroorzaken.

Goede literatuur over dit onderwerp zou ik niet weten, of u moet in bibliotheken kijken of in de medische handboeken. De gelijknamige avonturen maken u niet veel wijzer.

A.D. JULI

Na een langdurig gevecht is de avonturier Sam ten onder gegaan voor het goede doel, om Avonturië te redden.
Hierbij willen wij hem de laatste eer betuigen.

strijder
HARAS
en GALADRIEL

Met grote verslagenheid nam ik kennis van het overlijden van mijn goede vriend en dorpsgenoot

Sam

Hij is gevallen terwijl hij zijn mede-avonturiers een veilige aftocht gaf. De verhalen die hij mij heeft verteld zijn voor mij aanleiding om als pasbegginnend tovenaar in zijn voetsporen te treden. Sam, wij zullen je missen.

Michwandir

Het geheim uit het verleden.

Het gevecht met de haaien.

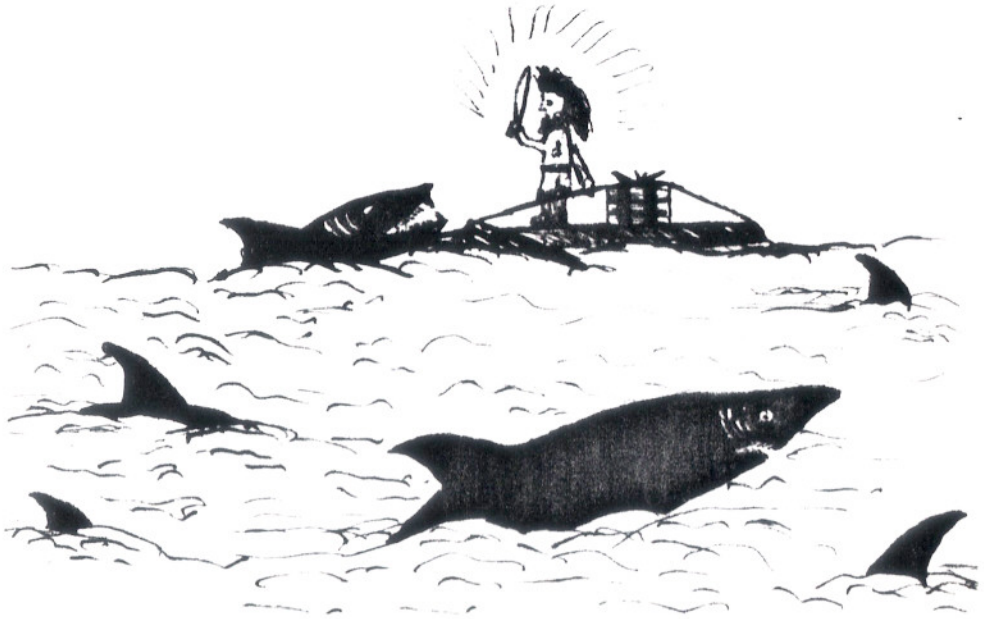
Deel A. Door v/d Sterren.

Ik deed mijn handen boven mijn ogen, in de hoop dat ik dan beter en verder kon kijken. Maar dat haalde niets uit, de pieken bleven voor mij een raadsel. Ik ging weer zitten, of beter gezegd liggen op mijn buik, en begon weer in de richting van de pieken te peddelen. Toen ik zo een hele poos bezig geweest was en het ook al donker was geworden, wist ik niets beter te doen dan te slapen. Toen dit niet lukte ging ik de hele nacht door met peddelen. Toen de zon opkwam was ik nog geen meter verder, de pieken waren nog even ver als gisteren. Maar terwijl ik aan het turen was werd mijn aandacht getrokken door iets wat zo'n 50m van het vlot vandaan dreef. Nadat ik er naartoe geroeid was zag ik dat het een kist was, en wel mijn eigen scheepskist. Door de deining van de golven lukte het mij pas na een tijdje de kist na veel geworstel op het vlot te krijgen. Ik voelde mijn zakken na en gelukkig vond ik de sleutel die op het slot van de kist paste. Tot mijn vreugde zat alles er nog in, mijn zwaard, twee dolken, rugzak en zelfs mijn pijp was nog heel en de tabak droog. Het doosje met vuurstenen en staal zat er ook in maar de waterzak was leeg en er zat ook niets te eten in mijn kist. Terwijl ik met de inhoud van de kist bezig was vergat ik even waar ik was. Ik keek om me heen en kreeg de schrik van mijn leven, een stuk of acht haaien zwommen in een grote boog om het vlot heen. Af en toe kwam er een grote kop van zo'n monster boven en een ogenblik was ik moedeloos door het nieuwe gevaar. Koortsig dacht ik na wat ik moest doen, met mijn handen kon ik nu niet in het water. Ik zocht in de kist of er iets in lag wat mij verder kon helpen, een lang stuk touw was alles wat ik vond

en na even nagedacht te hebben nam ik het uiteinde en bond dat vast aan de kist en aan het vlot zodat ik mijn handen vrij had. Ik trok mijn zwaard en wachtte af,de haaien kwamen dichterbij.Opeens sprong er een haai het water uit, ik hief mijn zwaard en sloeg op het juiste moment toe. Gewond gleed de haai het water in en werd onmiddelijk verscheurd door zijn soortgenoten. Met afgrijzen bekeek het tafereel maar lang duurde de rust niet want er kwamen nu een paar haaien op het vlot af met meer aanvalsdrift. Een van de haaien stootte tegen het vlot en ik kon mij gelukkig aan het touw vasthouden. Een tweede haai kwam met zo'n vaart op het vlot af alsof hij er overheen wilde springen. Met mijn zwaard ving ik hem op en werd met kracht tegen het vlot gesmeten,met veel moeite kon ik op het vlot blijven. Ook deze haai werd verslonden. Ik hakte op iedere haai in die te dicht bij het vlot kwam en dacht hierbij niet aan honger en dorst. Ik kreeg niet echt veel tijd om na te denken maar bedacht als er nu niet snel wat gebeurde ik zelf voor de haaien was. Bij een volgende aanval verloor ik bijna mijn zwaard en in mijn woede doodde ik weer een haai. Ik kreeg ineens een idee,ik sloopte het deksel van de kist af en gebruikte hem als peddel en als er een haai te dicht bij kwam als wapen.Het begon weer duister te worden en ik bond mij zelf aan het vlot vast en hield mij stil. Doordat ik in slaap gevallen was en plat op het vlot had gelegen,hadden de haaien hun interesse waarschijnlijk in mij verloren. Ik ging met het deksel als peddel weer roeien. De honger bezorgde mij vizioenen van lekker eten en drinken. Ook droomde ik de gekste dingen over monsters en dingen die ik meegemaakt had in mijn korte leven. Na een paar dagen en nachten op zee gezwalkt te hebben ben ik uiteindelijk bezweken en verloor het bewustzijn.

Uiteindelijk kwam ik bij en ontdekte dat ik niet meer op het vlot lag. Het touw zat nog steeds om mijn middel. Ik krabbelde overeind en keek eens om me heen,ik bevond mij op een strandje met voor mij water en achter mij een steile rotswand.

WORDT VERVOLGD...



de dorpsgek.

cor

Hallo goblinklievers en ander gespuis.
Fijne vakantie gehad? Nou wij ook hoor.
Allereerst willen ik even bekend maken dat deze week onze redactiespin eindelijk een naam heeft gekregen, ED ACHTPOOT. Ik wil hierbij degene bedanken die zo bereidwillig is geweest om zijn naam af te staan.

ED ACHTPOOT

Er is een groep avonturiers die zich bezig houdt met het terugbezorgen van een percamentrol van Koning Casimir ik wens hen een prettige vakantiereis.

Er is een ernstige oproep binnengekomen vanuit Zuidmark, deze luidt.
Oproep aan alle beschikbare helden, voorzien van enige ervaring (4e tot 8e graad).
Huur zo snel mogelijk de beste paarden die je kan bemachtigen en kom naar Felor, de hoofdstad van Zuidmark. Vervoeg je bij de officier van de wacht van Windeburcht.
Kom spoedig! Kwestie van levensgevaar.

Fedustel, Prins van Zuidmark.

Dan wil ik een ieder haasten die zich nog niet voor de jaarlijkse boog- en kruisboog schietwedstrijden hebben laten inschrijven.
De voorrondes zijn al aangevangen.
Tovenaars worden dit jaar geweerd, daar zij de voorgaande jaren hun pijlen op magische wijze steeds hun doelen lieten raken.
En omdat er toen een flinke rel is uitgebroken, tussen de strijders en de magiërs, en de organisatie niets kon bewijzen, hebben

wij besloten dat alle tovenaars uitgesloten worden voor verdere deelname aan de schietwedstrijden.
De voorronden gaan over afstanden van: 20m, 40m en 60m. Het doel is zeer groot, er wordt geschoten met een lange boog(sorry dwergen) en met een kruisboog. Er mag 3 keer op elk doel geschoten worden, de hoogste telt.
Er moet een totaal geschoten worden op de 3 doelen van minstens 20 punten als men de volgende ronde wil bereiken. Mist men een doel 3 maal dan is uw avontuur over.
Hier volgen alvast de eerste scores.

boogschieten		kruisboogschieten
elf Feraldo	9 pnt	9 pnt
av. Enzo	xxxxxx	10 pnt
elf Isildur	5 pnt	xxxxxx
str.GRallog	8 pnt	5 pnt
av. Refina	9 pnt	5 pnt
elf Sarbal	6 pnt	7 pnt
elf Silvesta	7 pnt	8 pnt
str. Maras	9 pnt	7 pnt
dw. Grokkie	ooooo	9 pnt
dw. Sobe	ooooo	10 pnt
dw. Nirwana	ooooo	9 pnt

Deze wedstrijd ging over een afstand van 20m op een zeer groot doel.
Degene die xxxxx achter zijn naam heeft staan heeft de volgende ronde niet gehaald.
Wie ooooo achter zijn naam heeft staan doet aan dit onderdeel niet mee.
Het gehele gebeuren wordt gecontroleerd door meester TURGON.
Meester Turgon zal een ieder die zich in geschreven heeft de nodige instructies en spelregels geven.
Klachten of vragen dienen schriftelijk bij de organisatie ingediend te worden

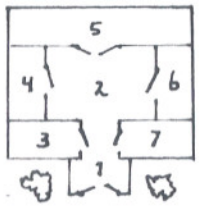
tot schietens
OPEI DOJE!

"Dúlin, vertel eens wat meer over hobbits", vroeg strijder Maras mij onlangs. Ik was geneigd hem Het Rode Boek van de Westmark in handen te geven, maar ik had beloofd om op verzoeken van lezers in te gaan, dus... over hobbits.
Waar hobbits precies vandaan komen is onbekend. Er zijn een aantal verschillende stammen, die zich in De Gouw hebben gevestigd. Het is een volkje met een eigen maatschappelijke structuur die zij onder koning Elessar officieel mochten behouden. Maar ik wil het niet hebben over de voorgeschiedenis van het volk, maar over de hobbit als hobbit.
Een hobbit leeft voornamelijk in holen onder de grond. Geen hol als dat van een konijn maar geriefelijk en mooi afgewerkt met binnen houten en gemetselde muren.
De enige overeenkomst tussen het hol van een hobbit en dat van een konijn is te vinden in de ronde vormen. Zelfs de deur en de vensters van een hobbithol zijn rond.
Hobbits houden van eten; veel, vaak en vooral lekker. Een voor een hobbit haast onweerstaanbaar gerecht; champignons.
Och, nu vergeet ik zowaar de hobbit te beschrijven. Een hobbit is klein, ongeveer één meter. Zij zijn dus kleiner dan de dwergen.
Bovendien, en dat is een opvallend verschijnsel, lopen hobbits op blote voeten. Hun voetzolen worden beschermd door een dikke eeltlaag waardoor zij zonder problemen op rotsachtige terreinen kunnen lopen. Op hun voeten groeit dik gekruld haar wat voldoende warmte geeft. Op hun hoofd groeit ook dik gekruld haar,

terwijl zij geen baardgroei hebben.
Hobbits zijn zeer bedreven pijprokers. Zij zien dit dan ook als een kunst. In het eerste verhaal heb je kunnen lezen hoe belangrijk tabak en pijproken voor hen is.
Van nature houdt een hobbit niet van het avontuur, met uitzondering van het geslacht der Toeken.
In plaats van op avontuur gaan schept de hobbit meer behagen in het vertellen van en luisteren naar verhalen, gedichten en roddelpraat over verwanten. Een beetje hobbit kent zijn familie en voorgeslacht goed. Het maken van stambomen is een veel voorkomende hobby.
De hobbits zijn erg gesteld op huiselijkheid en gezelligheid. Zij vinden het leuk om bezoek te krijgen en kadootjes te krijgen en te geven. Gewone hebbedingetjes of, zoals zij het zelf noemen; mathoms.
Een aantal hobbits is erg bekend (zoniet beroemd) geworden. Ik wil ze noemen.
Bilbo Balings; een van de opmerkelijkste hobbits uit zijn tijd. Hij was avontuurlijk aangelegd. Met een groep dwergen heeft hij een tocht ondernomen naar Erebor. Zijn levensavond heeft hij schrijvend doorgebracht bij ons in Rivendel.
Frodo Balings; neef en erfgenaam van Bilbo. Frodo is met de andere hobbits Sam Gewissies, Pepijn Toek en Merijn Brandebok op weg gegaan om deel uit te maken van het gezelschap wat de Ene Ring moest vernietigen. Frodo's daden worden bezongen in "Het lied van Frodo met de negen vingers".
Hun avonturen vormen een groot deel van Het Rode Boek.
Tot zover (voorlopig) over hobbits. Tot de volgende maand.

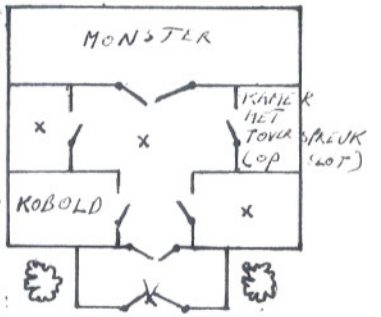
HET SCHRIJVEN VAN EEN ADVENTURE

Met het voorlopig uitblijven van nieuwe avonturen van ODM, wordt het tijd voor ons als spe(e)l(st)ersgroep zelf eens aan de slag te gaan. Immers, de meeste groepen zullen ondertussen wel alle boeken gespeeld hebben. Daarom wil ik hier een paar handige tips geven, om zélf een eenvoudig adventure in elkaar te zetten. In de eerste plaats moet je een onderwerp hebben waarmee je de helden in beweging kunt zetten. Dat kan B.V. een verborgen schat zijn, een ontvoerde prins(es), of een raadselachtige gebeurtenis die ontsluierd dient te worden. Je ziet, zát mogelijkheden. Hierna dien je de ruimte te bepalen waar het avontuur zich afspeelt, en hier een voorlopige plattegrond van te maken. Met ruimte bedoel ik dus, speelt het avontuur zich af in B.V. een kasteel, een bos, een tempel of gangenstelsel, maak hiervan (laten we als voorbeeld een tempel nemen) een voorlopige plattegrond. Je krijgt dan B.V zoiets:



1 Voorportaal
2 Binnenplaats met beeld
3 Kamer (evenals 4,5,6,7

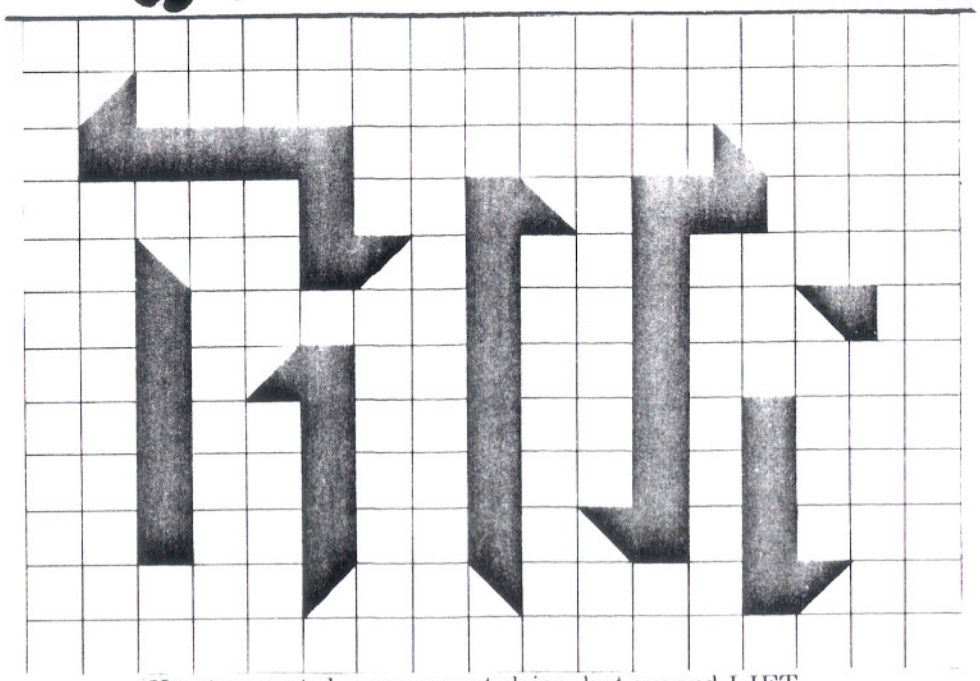
Laten we nu even aannemen dat de helden in deze tempel een waardevol juweel moeten zoeken, en dat dit verstopt is in het beeld. Het avontuur zou veel te snel afgelopen zijn wanneer de helden in een keer naar dit beeld toe konden lopen, en het wisten te openen. Daarom moet je een bepaalde keten van gebeurtenissen ontwerpen, die de helden in die volgorde moeten doorlopen. Laat ik daar eens een voorbeeld van geven. Om B.V. op de binnenplaats te komen, moeten de helden eerst een geheimschrift ontcijferen. Daarin staat dat de helden door 3 keer hard, en 5 keer zacht op de poort te kloppen, ze deze kunnen openen. Hierna moeten ze B.V. een raadsel oplossen bij een kobold. Wanneer de helden dit opgelost hebben, vertelt de kobold hen, dat het juweel in het beeld (dat ze niet kunnen openen) verstopt zit. Als ze het willen openen, moeten ze op zoek gaan naar een of ander monster, dat bewaakt een sleutel die iets met het beeld te maken heeft (maar waar het niet mee te openen is). Het monster dient nu B.V. te worden bevochten. In zijn hol vinden de helden de sleutel. Deze geeft toegang tot een kamer, waar zich een muurschildering bevindt van het beeld, met daarboven een toverspreuk om het beeld te openen. Op deze manier heb je de volgende keten gemaakt: Poort(geheimschrift)-kobold(raadsel)-Monster (sleutel)-kamer(toverspreuk)-beeld(juweel). Je kunt deze situaties nu op de plattegrond intekenen, B.V. zo:



Op de plaatsen met kruisjes kun je valstrikken en monsters plaatsen, dat maakt het avontuur een stuk spannender. Op deze manier heb je zó een eenvoudig adventure gemaakt. Grotere spelen bestaan natuurlijk uit meerdere ruimtes en ketens. Voorlopig kun je nu aan de slag. In je adventure dien je natuurlijk wel de ruimtes te beschrijven, en wat je daar in tegenkomt. Maak een aparte tabel met de scores van de monsters. Lever de spelen in bij Cor, dan is onze spelersgroep weer voorzien. Succes!

Barbara Veenman

PUZZEL



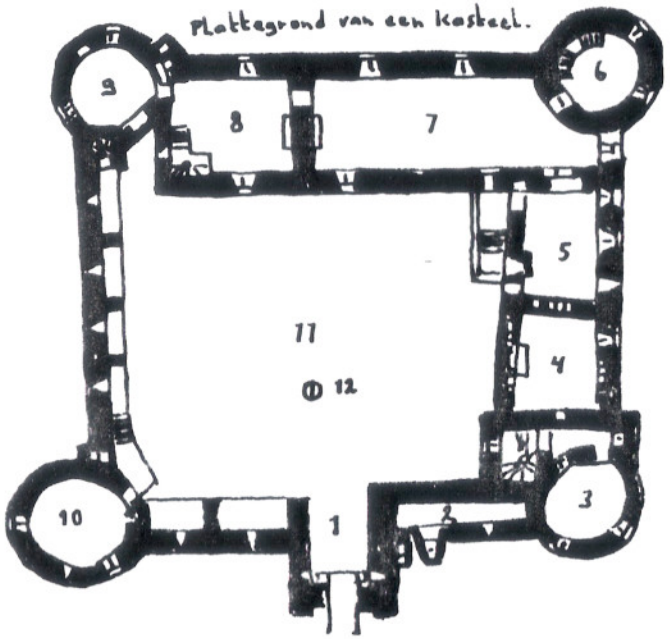
Kunt u, met deze zeven stukjes, het woord LIFT maken?

Van de inzendingen van de oplossing van de prijspuzzel van Juli, was er slechts 1 fout.
De oplossing was als volgt:
Tharn, tovenaar, de wilde, dolk,
Helga, strijdster, de geheimzinnige, knuppel,
Sam, dwerg, de ondoorgrondelijke, sabel,
Brullux, avonturier, de barbaar, werpbijl,
Galadriël, elfin, de schone, zwaard.
De winares van het boek van Tanith Lee is geworden Miranda Herben, gefeliciteerd!

×

Kastelen

Het kasteel was net een dorp in het klein. Men had een eigen smederij, slagerij, het brood werd ook in het kasteel gebakken. Rondom het kasteel waren vaak bossen en larderijen die bij het kasteel hoorden. In de bossen konden de kasteelheren jagen. In de bossen werkte ook houthakkers die voor het hout zorgde voor dekasteelheer. Naar er waren ook andere beroepen, zo als een klerk, kolenbrander enzovoort. In een volgende rubriek ga ik proberen om wat te vertellen over beroepen die in de Middeleeuwen werden uitgeoefend. Verder wil ik U verwijzen naar het programa "Jacht door de Middeleeuwen. Van de KRO wat s'zondags om ± 17 30 uur uitgezonden wordt op N.I. 1.



1 poort toren.
2 Brugwachter.
3 Oostertoren.
4 Kamer.
5 Keuken.
6 Noordertoren.
7 Ridderzaal.
8 Kamer.
9 Westertoren.
10 Zuidertoren.
11 Slotplein.
12 put.

literatureluurs

In de komende afleveringen van deze rubriek wil ik de aandacht vestigen op het genre 'Arthur-verhalen'.
Het klassieke werk 'Mort d'Artur' van Sir Thomas Mallory sprak velen aan. Niet in de de laatste plaats was het een bron van inspiratie voor Fantasy-schrijvers. De legende van Koning Arthur is door verschillende auteurs vanuit diverse invalshoeken geschreven.
Voor diegenen die niet of nauwelijks bekend zijn met de verhalen rond de figuur Koning Arthur wil ik deze maand een inleiding geven en kennis laten maken met de belangrijkste personen. De figuren die een aanzienlijke rol spelen in de Arthur-verhalen zijn;

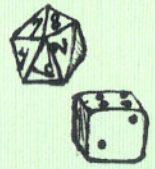
Merlijn; de mysterieuze tovenaar en raadsman van koning Uther Pendragon, leraar en raadsman van Koning Arthur.
Uther Pendragon; vader van Arthur.
Gorlois; de hertog van Cornwall, trouw aan Uther totdat deze Gorlois' vrouw verleidt.
Ygraine; echtgenote van Gorlois, later van Uther, moeder van Arthur en Morgana.
Morgana; dochter van Gorlois en Ygraine, halfzuster van Arthur, moeder van Mordred, houdt zich bezig met magie, andere vormen van haar naam: Morgaine, Morgan, Morgan Le Fay
Morgause; zuster van Ygraine, echtgenote van Koning Lot van Orkney, zij zijn de ouders van de ridders Gawain, Agravaine, Gareth en Gaharis.
Guinivère; echtgenote van Arthur, minares van Lancelot, keltische vorm van haar naam: Gwenhwyfar.
Lancelot du Lac; trouwste vazal en vriend van Arthur, minaar van Guinivère.
Arthur; koning, zoon van Uther en Ygraine, vader van Mordred, probeert eenheid te krijgen in Groot-Brittannië onder het vaandel van de Pendragon, leerling van Merlijn. Zijn leven is strijd en twijfel.
Koning Ector; Arthurs pleegvader.
Kay; zoon van Ector, pleegbroer van Arthur, kamerheer en bewaarder van Camelot.
Camelot of Caerleon; het slot van Arthur.

De meeste Arthurverhalen schijnen zich in de late Middeleeuwen af te spelen. Ridders, toernooien en schitterende kastelen wijzen daarop.
We mogen echter aannemen dat de figuur Arthur, áls hij heeft bestaan, een keltisch stamhoofd was die aan het begin van de Middeleeuwen, dus rond de 5e eeuw, trachtte de diverse stammen te verenigen om zodoende de invasies van Saksers en Normandiërs tegen te gaan.
Er worden regelmatig verwijzingen gedaan naar de glorieuze tijden onder de Romeinse overheersing, die blijkbaar niet al te lang voorbij is. Toen de Romeinen Brittannië verlieten raakte het land in verval en maakte het duistere tijden door. Ambrosius,en na hem Uther en Arthur, probeerde de verschillende stammen te verenigen onder één vaandel, één wet en één vorst.
In de Arthur-verhalen, met name die,die in de Middeleeuwen geschreven zijn (Morte d'Artur, Sir Gawain and the Green Knight, de Lancelot-cyclus), is sprake van een epische concentratie rond de figuur Arthur. Dat wil zeggen dat diverse verhalen en gedichten zijn "herverteld" met Arthur en Camelot als achtergrond.
Zo kregen diverse oude Keltische verhalen een Arthur-jasje.
Het verhaal over de hopeloze liefde tussen Drustan en Yssylt (bij ons bekend als Tristan en Isolde) vinden wij in het Arthur-verhaal terug met Lancelot en Guinivère als trieste hoofdfiguren. Kay en Lancelot zijn vergelijkbaar met de Keltische held Cuchulain, terwijl

Camelot het Keltische equivalent Emyn Macha kent.
Voor degenen die zich echt in het Arthurverhaal willen verdiepen is er een rijke schat aan archetypen en symbolen te vinden. Wees er echter op bedacht dat elke auteur vanuit zijn invalshoek schrijft en de figuren die rond Arthur een rol spelen in verschillende kaders plaatst. Dit zal blijken na de bespreking van diverse verhalen.
Als je de besproken verhalen wilt gaan lezen, probeer dan elk als los van de anderen te lezen; als afzonderlijk verhaal. Na twee versies ben je snel geneigd ze met elkaar te verbinden en dan blijken "dingen niet meer te kloppen".
Volgende maand wil ik beginnen met de bespreking van "Nevelen van Avalon" van Marion Bradley.
Ik hoop met de komende cyclus besprekingen je interesse te wekken voor een van de meesterlijkste genres in de wereldliteratuur. Zowel historisch als episch als op het gebied van de fantasy zijn de verhalen van Arthur al eeuwen zeer de moeite waard. Dat blijkt wel uit het feit dat er nu, 1500 jaar na het leven (!) van dit Keltische stamhoofd nog steeds verhalen over hem geschreven worden.

Ron

advertenties


Groot in biljartsport en gezelschapspelen

Gevraagd; beeldjes, poppetjes en afbeeldingen van MUIZEN, om mijn verzameling te completeren. Contact opnemen met de redactie is voldoende

Te koop gevraagd.
Dan Electro basgitaar, tegen elk aannemelijk bod.

Ron Moreel
Kamerlingh Onnesdreef 32
3146 BH Maassluis.

Te koop gevraagd.
1 paar zevenmijlslaarzen
van hazeleer.
Cow Ard.

Nieuwbakken TOVENAAR
zoekt aansluiting bij een groep(je) avonturiers. Neem contact op met de MEESTER.

nedobegnaa pook eT
enihcamepyt dnevjirhcstiurethca nee
gew teom ejpooktops