"de Morgenster" is een niet-commerciële uitgave van "PALANTIR".

de MORGENSTER

jrg.1 no.6

maandblad voor fantasy-liefhebbers

okt. '86

3e druk

DE "MORGENSTER",maandblad voor fantasy-liefhebbers,is een niet commerciele 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.

Oplage: 100 stuks

Een los nummer kost f2-,(+fl,20 portokosten).
Een abonnement kost f20-, (in 1986).

bij het licht

red.

Hoi wapenbroeders en zusters,
zoals je ziet een nieuwe inhoud,d.w.z. een inhoud die verkleind is dus meer informatie en meer werk voor ons. Aaaahh. Ook deze maand weer nieuwe regels,een stukje van Dulin,het vervolgverhaal en literatureluurs. Er is flink wat post op onze redactie binnengekomen waarvan iedereen al een antwoord heeft gehad. Dan even iets heel anders,onze goede vriend Sperwer die ons op een van zijn avonturen zou begeleiden,is sinds een korte tijd spoorloos. Alle contacten met hem zijn verbroken. Wij hopen dat het hem goed gaat.
De puzzel die er maandelijks in stond is komen te vervallen,omdat wij liever wat andere informatie willen plaatsen. Wij geven bij deze de oplossing van de puzzel van de vorige maand: HOR: 1 druide,5 ar,6 la,8 ole,9 kruk,10 eli en 11 knar. Vert: 1 dolk,2 ui,3 dal,4 erelid,7 aren en 8 oker.
De redactie heeft er een nieuw telefoon-nummer bij n.l. 010 - 4853121,wie dit draait krijgt gelijk contact met onze dorpsgek.
Degene die nog op hun miniaturen wachten moeten nog even geduld hebben.

18 october

D- DAY DEN HAAG

In "Gouden Wieken" Scheveningseweg 237
Alle inlichtingen bij de organisator: Societe de La Grande Armee,
Willem de Zwijgerlaan 120, Tel: 070 - 541039 .

Wisten jullie dat in Duitsland het"OOG DES MEESTERS", "DAS SCHWARZE AUGE" heet. En dat ze daar al veel verder zijn,hier volgen een paar titels die wij binnenkort in onze spelers-groep gaan spelen: De rivier des verderfs, De bron des dood, De zwarte sikkel, In de val van demonen, Op de weg zonder genade, De Dolor moet sterven, Het geheim der cyclopen, Verdwenen in Al'Anfa, De godin der Amazonen, Samenzwering in Gareth, De gruwel van Ranak, De tocht door het nevelmoeras en In het spinnenwoud. Er is een aparte doos verkrijgbaar die geheel geweidt is aan Havena en bestaat uit verscheidene kaarten, info over de inwoners en een verhaal over de politiek van Havena. Verder zitten er wat ideeen voor scenarios in en dobbelstenen

Laat even weten wat je van de nieuwe inhoud vindt,heb je wensen geef dat dan door aan de redactie, alle kritiek is welkom (liefst goede).
Wij gaan een tekenwedstrijd organiseren : degene die ons de mooiste tekening stuurt krijgt een tinnen miniatuur naar keuze T.W.V. ± f 5-, en zijn tekening komt op de voorpagina van ons December-nummer. Tekeningen dienen voor 26 November te worden ingestuurd en liefst in zwart-wit. Het formaat mag niet groter zijn dan A4 of 30cm x 21cm. Het onderwerp moet over het fantasy-gebeuren gaan zodat je je gedachten de vrije loop kunt geven,zet hem op lui.

BRIEVEN

Mijnheer,
graag wil ik nadere inlichtingen over het tijdschrift de "MORGENSTER"

Frank Kemfs,Roosendaal.

Geachte lezer,
ik wilde graag lid worden van het tijdschrift de "MORGENSTER" voor tenminste 1 jaar

vriendelijke groeten
M. Riedijk Lekkerkerk.

Geachte heer,mevrouw,
ik las dat er ook in Rotterdam een tijdschrift is verschenen N.L. de "MORGENSTER". Graag had ik hierover meer informatie ontvangen.

Hopend op een gunstig en spoedig antwoord,dank ik u bij voorbaat. Hoogachtend
Marc Vanhoutte
Koekelare (Belgie).

Beste C,
Onlangs ontving ik een nieuw,bescheiden fantasy-tijdschrift ("KOBOLD"). Dit blad is - zoals u ongetwijfeld wel bekend zal zijn - nauw verbonden met het rollenspel "Het oog des Meesters". Lid worden was een fluitje van een cent,maar in het voorwoord van het blad werd ook de "MORGENSTER" genoemd.
Alvorens een beslissing te nemen,zou ik graag wat informatie willen ontvangen over jouw blad. Ik denk hierbij aan;oplage,aantal blz., hoe vaak het blad verschijnt enz. Vermeld ook hoe ik eventueel een los nummer kan bestellen.
Tot slot van rekening zou ik willen zeggen,dat ik het goed vind dat jij ,naast "KOBOLD" besloten hebt om een fantasy-tijdschrift op te richten. Het is een goede zaak dat het fantasy - gebeuren zoveel mogelijk "gepromoot" wordt.
Het is te hopen dat beide bladen hun weg naar het grote publiek zullen vinden.

Met vriendelijke groet
R. Hartman Tiel.

Beste C. Herben,
In "KOBOLD" heb ik gelezen dat u ook een blad over het ODM,genaamd "MORGENSTER" uitgeeft. Nu ben ik daar wel in geintresseerd,heb ik de vraag hoeveel maal per jaar komt dit blad uit en hoeveel kost een jaarabonnement. Zou ik misschien een proefnummer toegestuurd kunnen krijgen,zo ja dan zou ik u zeer dankbaar zijn.

Erwin van der Graaf
Lekkerkerk.

Mijnheer,
Sinds ik enthousiast het ODM speel,heb ik behoefte aan een blad met daarin nieuwe avonturen,monsters,ideeen,etc. Doordat aan elke fantasy-speler het tijdschrift "KOBOLD" gratis werd toegezonden,ben ik ermee in contact gekomen en heb me op dit tijdschrift geaboneerd. Maar elke fanaat,op welk gebied dan ook, wil altijd alles lezen en weten over zijn/haar hobby. Zo ook ik. Gaarne zou ik wat meer informatie over uw tijdschrift de "MORGENSTER" ontvangen. Ik zal u hiervoor zeer erkentelijk zijn.

Louis Hoeks Berghem.

Allereerst allemaal bedankt voor jullie reacties,een los nummer kost nu F2-, maar gaat in het nieuwe jaar f2,50 kosten,dit in verband met de diverse kosten die het produceren van dit blad met zich meebrengt. Willen degene die een los nummer toegestuurd willen hebben,rekening houden met de portokosten die bedraagt op het ogenblik F 1,25 per blad. In het nieuwe jaar kost een abonnement F 30-, Ook de eerste nummers zijn nog te bestellen

Dan iets over de inhoud van het blad,het is de bedoeling dat het alle informatie doorgeeft over alles op fantasy-gebied. Dan is er de rubriek "Avonturijnse we - tenswaardigheden,wat ons een beetje laat zien het wel en wee rond de middel - eeuwen. Het blad telt 20 blz. maar we hopen op uitbreiding. Wij zijn nu bezig om met verkleiningen te werken,zodat er iets meer in het blad kan. En ja ik kan nog wel meer op noemen maar je moet zelf maar een oordeel vellen over het proefexemplaar.

Tot gauw
de redactie.

Beste bestuurders van Avonturie,
mij is ter ore gekomen dat ik voor het gerecht zal moeten verschijnen,omdat ik te vroeg de titel 4e graad heb GEKREGEN. Aangezien ik het veel te druk heb met het redden van mijn geliefde Avonturie kan ik niet voor het gerecht verschijnen. Maar ik geef u graag schriftelijk tekst en uitleg over dit MISVERSTAND.
Toen ik met twee bevriende avonturiers in een ruine was doodde ik met gevaar voor eigen leven enige monsters en verzamelde zo 540 AP. Ik vroeg toen aan de almachtige meester bij welke hoeveelheid AP men de status 4e graad bereikte, waarop hij antwoorde "500 AP". Dus toen ik dit vernam heb ik mijn scores zoals het behoort volgens de regels verhoogd. Later bleek dat de 4e graad pas bereikt kon worden bij 600 AP. Zoals u zult bemerken ligt de fout niet bij mij maar bij de almachtige meester. U kunt de waarheid van dit verhaal natrekken bij de avonturiers Zaratustra en Gernot

Karaganda

PS
Ik heb inmiddels de vereiste 600 AP verzameld en hoop dat u van verdere vervolging zal afzien. Monsters,demonen en schurken leggen nu weer beslag op mijn aandacht. Ik hoop dat ik u weer levend kan bereiken,samen met mijn vrienden Zaratustra en Gernot.

Beste Karaganda,
de raad voor avonturijnse aangelegenheden die,zoals je wel zult weten,zich in onze hoofdstad Gareth bevind,heeft zich over deze zaak gebogen ,en zijn na een lange nacht tot de volgende conclusie gekomen. De fout lag inderdaad bij de meester Turgon,wij zijn er alleen nog niet over uitgedacht welke straf wij voor dit vergrijp zullen moeten doorvoeren. Wij hebben de keuze uit vierendelen,op hanging,verdrinking,verbranding,steniging of onthoofding. Ook is onze gedachte uitgegaan naar de allerzwaarste straf N.L. 'HET IN HET OPENBAAR EXCUSES MAKEN'.
In ieder geval blijft meester Turgon in functie tot de vonnisvoltrekking.
Aan de arme Karaganda wordt een bonus van 50AP toegekent voor de doorstane ontberingen,geleden door deze verschrikkelijke aanteigingen. Wij hopen een ieder naar tevredenheid genoegdoening te hebben verschaft.

RAA

Geachte meester Turgon,
naar aanleiding van het boekje "de Avonturier" heb ik een vraag. Wat zijn de bijzondere vaardigheden van de avonturier? Mijn persoonlijke ervaring is dat hij een strijder kan worden,maar dat vindt ik meer ervarenheid.
Erg vaardig vindt ik een avonturier niet.

John Noordhoek

Beste John.
over de vaardigheden valt op het ogenblik weinig te zeggen,ze komen met de uitbreidingsregels tot hun recht. Dus het enige wat ik kan zeggen is,heb geduld en je komt er op een dag achter wat precies de bijzondere vaardigheden van een avonturier zijn.

MEESTER TURGON.

Het geheim uit het verleden.

Deel 6. Door R. v/der Sterren.

De uitgang.

Nu ik licht had keek ik het hol eens rond, het was een zeer grote grot en er zaten verschillende openingen in. Hoog boven mijn hoofd zat een gat waardoor ik de sterrenhemel kon zien. Voor mij op de grond lagen drie skeletten, een menselijke en twee waar niets menselijks aan zat. Hun schedels waren langgerekt en ze hadden ook vrij grote bekken. Het had veel weg van een krokodil, zoiets had ik nog nooit gezien. Verderop in de grot moest een vuur gebrand hebben want daar lag wat verkoold hout. Ik ging er naar toe, en vond daar ook nog een schild dat nog in een redelijke staat was. Ik ging de grot verder onderzoeken maar vond verder niets. Ik nam het zwaard en het schild en de rugzak, de dolk stak ik in mijn laars. Even stond ik besluiteloos te kijken naar de openingen, welke van de vijf openingen moest ik in gaan? Ik besloot om de opening te nemen die recht voor de opening lag vanwaar ik de grot binnen gekomen was. Heel behoedzaam ging ik de opening in. Het bleek een natuurlijke gang te zijn die heel licht omhoog liep. Denkend aan de twee skeletten die in de grot lagen was ik extra voorzichtig geworden. Maar mijn voorzichtigheid hield niet alte veel in want ik moest wat te eten vinden anders hield ik het niet lang meer vol. Ik voelde mij niet al te best van de honger, ik liep dus snel door. Na een meter of 50 - 60 gelopen te hebben kwam ik bij een splitsing. Nu kon ik rechtdoor of rechtsaf. De gang rechtdoor liep nog steeds wat omhoog, de gang naar rechts niet. Ik ging rechtdoor. De gang ging slingerend naar boven. Hoe lang ik in de gang liep wist ik niet, hij kwam weer bij een splitsing uit. Maar nu liep hij naar links of naar rechts en niet meer omhoog. Wat stond mij nu te doen. Ik wist niet meer wat noord,oost,zuid of west was. Dan maar naar links, deze gang was maar kort en liep dood, hij hield op bij een grote hoop stenen. Toen hoorde ik in de verte achter mij een aantal vreemde geluiden. Onmiddelijk doofde ik mijn fakkel en verborg mij achter de hoop stenen. Na een tijdje geluisterd te hebben, en niets meer hoorde kwam ik weer te voorschijn en probeerde mijn fakkel weer aan te maken. Wat een meevaller, het lukte direct. Behoedzaam liep ik de gang weer terug en kwam zonder problemen weer bij de splitsing, en ging rechtdoor. Na een eind gelopen te hebben kwam de gang in een langgerekte grot waar ik water hoorde stromen. Ik luisterde of er nog andere geluiden te horen waren, maar dat was niet het geval. Dan maar op het geluid van het water af. Ik kwam bij een waterval die voor de opening in de grot naar beneden stortte. Vlakbij de waterval gekomen ondekte ik dat aan de zijkant van de waterval een opening was. Ik wilde eerst wat drinken en hield mijn handen in het water, en dronk eerst een heel klein beetje. Het water smaakte heerlijk fris en deed mij goed. Ik werd bruut onderbroken door een knorrend geluid achter mij. Ik draaide mij om en voor mij stond een klein wild zwijntje, ik dacht maar aan een ding, eten. Na het gedood te hebben at ik het rouw op. Het was niet lekker maar het stilde wel mijn honger. Ik ging weer naar de waterval en keek er langsheen naar buiten. Er liep een pad naar beneden dat in een bos verdween. Eerst onderzocht ik de grot of daar nog wat te vinden was, er was niets. Dan maar naar buiten. Op dat moment kwam er iets op mij af, ik draaide mij om en trok instinktief mijn zwaard, dat was maar goed ook want vanuit mijn ooghoek zag ik iets glimmends op mij afkomen. Ik kon nog net het voorwerp ontwijken en naar achteren springen. In een oogwenk had ik de situatie onder controlle. Voor mij stond een wezen dat mij aan de skeletten deed denken die in de eerste grot lagen. Ik moest mij uit alle macht verdedigen, onze wapens kletterde onophoudelijk tegen elkaar, het wezen kon zeer goed met zijn wapen overweg en dwong mij tegen de wand van de grot.

Wordt vervolgd.

de dorpsgek.

cor

Wat gaat een maand toch vlug,zo ben je een "MORGENSTER" aan het afdrukken,zo kan je al aan de volgende aflevering beginnen. Maar hallo daar zijn we dan weer met het vervolg op de uitbreidingsregels. Verleden maand heb ik de begaafdheidstabel besproken,ik wou nu iets dieper ingaan op de begaafdheden zelf.
Daar elke held een eigen systeem heeft om zijn begaafdheden op te bouwen,en elke begaafdheid aan bepaalde eisen moet voldoen,heb ik de beschrijving van iedere held afgekort. A = Avonturier. S = Strijder. DO = Doler. T = Tovenaar.
DR = Druide. P = Priester. E = Elf. W = Woudelf. DW = Dwerg.

LICHAMELIJKE BEGAAFDHEDEN.

Daar het hier om puur lichamelijke bekwaamheden gaat,mag een held zijn begaafdheden in deze kategorie,maar met twee BP verhogen bij het bereiken van een hogere graad.

Wapenloos gevecht:
aanvangswaarde: 5 (A,S,DW);3 (T,E)
Basisvoorwaarden voor het verhogen van deze begaafdheid: BH 11,LK 12.
Licht: DO,DR,W,S.
Normaal: DW.
Zwaar: A,T,E.
Deze begaafdheid is gebaseerd op de inzet van pure lichaamskracht. De regels voor deze gevechten worden nog nader toegelicht.
Bij helden met een waarde van9-11, zijn de regels onveranderd.
Is de score onder de 9 dan komt er een toeslag bij de worp,die het verschil tussen de begaafdheidswaarde en 9 overbrugt.
(voorbeeld: begaafdheidswaarde 6, BH proef + 3),bij waarden boven de 11 volgt een aftrek,(voorbeeld: begafdheidwaarde 15, BH proef - 4).

Klimmen:
aanvangswaarde: 4
Basisvoorwaarden voor het verhogen van deze begaafdheid:BH 11,LK 9.
Licht: S,DO,DW,A.
Normaal: W.
Zwaar: T,E,DR.
Bomen en ladders vallen de meeste helden niet zwaar om te beklimmen, en hier hoeft dan ook geen proef voor worden afgelegd. Anders wordt het bij het beklimmen van bergen of muren. De MEESTER bepaalt of de klimpartij moeilijk of makkelijk is. Bij hele zware klimpartijen kan hij b.v. een klimproef + 10 eisen. En is het te beklimmen object lang of hoog, kan hij dit om de 10 m eisen.

Werpen en schieten:
aanvangswaarde: 2
Basisvoorwaarden voor het verhogen van deze begaafdheid: BH 12.
Licht : S,DO,E,W.
Normaal:A,DW,DR.
Zwaar: T.
Deze begaafdheid omvat de kunst om met werp en schietwapens om te gaan.
Ook hierbij geldt bij een waarde onder de 9 een toeslag op de BH proef en een aftrek boven de 11.

Zwemmen:
aanvangswaarde:2
Basisvoorwaarden voor het verhogen van deze begaafdheid: BH 11,LK 9.
Licht: DO,DR.
Normaal: A,T,E,S.
Zwaar: W,DW.
Met behulp van deze begaafdheid kan men nagaan hoe goed een held zich in het water bewegen kan.
Zo kan een held zijn zwemkunst verbeteren:

BGW	%	
2	0	nietzwemmer.
3	5	Kan zich bij een BW 0 moeizaam boven water houden.
4	10	Kan zich bij BW 0 goed boven water houden.
5	15	
6	20	
7	25	
8	30	Goed zwemmer,kan bij BW 1 boven water blijven. Kan een beetje duiken.
9	40	
10	50	Kan zich met een last van 100 en BW 3 boven water houden.
11	60	
12	70	
13	75	Zeer goede duiker.

BGW	%	
14	80	kan zich bij BW 4 boven water houden.
15	85	Kan zich met een last van 200 en BW 4 boven water houden.
16	90	
17	95	Kan zich bij BW 5 boven water houden.
18	100	Kan zich met een last van 200 en BW 5 boven water houden.

Het percentage-getal geeft aan tot wat een held in staat is, 100 % geldt voor 18.
Een held in een harnas verdrinkt onmiddelijk.
De begaafdheid zwemmen wordt aangevult met het uithoudingsvermogen van de held. Het uithoudingsvermogen geeft aan hoe lang een held zich boven water houden kan.
VUISTREGEL: per UV punt kan een held zich 1 SR boven water houden — Bij BW 0. Bij een hogere BW of andere lasten vermindert de zwemduur: per BW met 10 %.
De afstand die een zwemmer kan afleggen hangt ook van het UV af.

UV	Zwemafstand per UV-punt Bij BW 0.
1-10	40m
11-20	60m
21-30	80m
31-40	100m
41-50	110m
51-60	120m
61 e.m.	130m

Voor iedere BW meer reduceert de zwemafstand met 10%.

Voorbeeld: een held met BGW 10 en UV 40 kan 2000m ver zwemmen (40 x 100m = 4000m; 50% daarvan = 2000m). Hij kan zich 100 min. boven water houden (40 x 5 min = 200 min.; 50% daarvan is 100 min.).

RIJDEN:
aanvangswaarde: 2
Basisvoorwaarden voor het verhogen van deze begaafdheid: BH 12,LK 9.
Licht: S,DO.
Normaal: A,T,E.
Zwaar: DR,W,DW.
Een held met een BGW van 2-4 kan zich slecht en recht op een rijdier houden,dat door een andere geleidt wordt. Een held met BGW 12 is een volleerd ruiter.
Rijproeven moeten vooral afgelegd worden bij zware en stunt-manoeuvres. Balanceren op smalle richels,het nemen van hindernissen, galloperen op onbegaanbare wegen of in stegen van een stad,loshandig rijden enzovoort.

SLOTEN EN VALLEN UITSCHAKELEN:
aanvangswaarde: 1
Basisvoorwaarden: SH 10,BH 12 (BGW mag niet hoger dan BH stijgen).
Licht: DO,T,DW.
Normaal: A.
Zwaar: S,E,W,DR.
Dit talent omvat het gebruik van lopers en andere werktuigen voor het openen van deuren en kisten zo-ook de bekwaamheid om het gecompliceerde mechanismen van vallen te doorzien,en deze buiten werking te zetten. Helden der le graad en een Bh van (8,9) beginnen het spel met een BGW van 0,terwijl helden met een BH van (12,13) met een BGW van 2 starten. Tegen magische gezekerde sloten is dit talent nutteloos. De MEESTER kan byzonder goed afgesloten deuren of complexe vallen afschermen door een toeslag op een begaafdheidsproef te doen. Het talent "sloten en vallen uitschakelen" is vooral bedoelt voor solo avonturen.

KNOPEN:
aanvangswaarde: 3
Basisvoorwaarden voor het verhogen van van deze begaafdheid: SH 10,BH 12.
BGW mag niet boven de BH uitstijgen.
Licht: A,DO,DR,S.
Normaal: T,DW.
Zwaar:E,W.
In het leven van een held zijn er steeds weer situaties waardoor hij gedwongen wordt dit talent te gebruiken. De meeste gewone knopen gaan los bij BGW 3,maar wordt het ingewikkelder b.v. bij het beklimmen van bergen,dan heeft de held een hogere BGW nodig. Deze begaafdheid omvat de kunst correct te binden en los maken van knopen en zelfs het vermogen om te bepalen welke knoop waar gebruikt kan worden.

SLUIPEN:
aanvangswaarde: 4
basisvoorwaarde: SH 10,BH 10.
Licht: DO,E.
Normaal: T,DR,W,S,DW.
Zwaar: A.
Deze begaafdheid houdt het besluipen van een tegenstander in of een jachtobject(ree),waarbij het dragen van rustingen een minpunt is. Een malienkolder geeft een toeslag van + 5, een verbeterde +10 en een harnas + 15.

Algemene kennis: De begaafdheid LEZEN EN SCHRIJVEN is de basis van alle talenten, zonder lezen en schrijven geldt voor alle talenten onder de noemer ALGEMENE KENNIS , dat zij hoogstens een BGW van 4 mogen hebben. Pas als de BGW 'lezen en schrijven' op 10 is gebracht,kan de held zijn begaafdheid naar keuze verhogen.

Lezen en schrijven:
aanvangswaarde: 0
Basisvoorwaarde: SH 12,BH 10.
Licht: DO,T,E,DW,A.
Normaal: W,S.
ZWAAR: DR.
Men denkt dat lezen en schrijven vanzelfsprekend is,maar in Avonturie is dat niet het geval. Dienovereenkomstig beginnen zij hun loopbaan als analfabeet en moeten zich moeizaam kennis vergaren in de schriftkunde. Bij een BGW van 4 kan een held eenvoudige zinnen vormen. Bij een BGW van 10 kan hij volledig lezen en schrijven, (Avonturijns is grammatikaal zeer eenvoudig).

WONDEN BEHANDELEN:
aanvangswaarde: 2
Basisvoorwaarden; SH 10,BH 10.
Licht: DO,DR,A,S.
Normaal: E,W,DW.
Zwaar: T.
Met deze begaafdheid kunnen niet vergiftigde en niet geinfecteerde wonden worden behandelt. Snij en steekwonden verstuikingen,breuken enz. De patient voelt een duidelijke verzachting en ontvangt LP terug (aantal gelijk aan halve BGW van de helende). Mislukt de proef dan verslechterd de verwonding met 1 D+2 SP. Een heelverzoek kan maar een keer per speeldag ondernomen worden.

HEELPLANTEN VINDEN:
aanvangswaarde: 2
Basisvoorwaarde: SH 12.
Licht: DO,DR,W,E.
Normaal: T,A.
Zwaar: S,DW.
Dit talent geeft de kans aan,of een held een benodigde heelplant herkent,wanneer hij hem kan gebruiken en wanneer niet. Een held vindt pas na het lukken van de proef en een half uur intensief zoeken het gezochte kruid. De proef wordt door de MEESTER in het geheim uitgevoerd. Mislukt de proef dan vindt de held mogelijkerwijze andere niet heilzame of zelfs giftige kruiden die als twee druppels water op het gezochte kruid lijkt.

GIF NEUTRALISEREN:
aanvangswaarde: 0
Basisvoorwaarde: SH 12, BGW mag niet uitstijgen boven BGW HEELPLANTEN VINDEN.
Licht: DO,T.
Normaal: A,DR,W.
Zwaar: S,E,DW.
Dit talent omvat de wetenschap van tegengiffen onder de heelkruiden, hun toebereiding en hun toepassing. Succesvolle toepassing van dit talent heft de werking van een gif in de loop van 1-6 ronden volledig op. Omdat deze heelkunst byzonder gecompliseerd is — vele tegengiffen worden bij een te hoge dosering zelf gif — wordt bij een worp die meer dan 2 hoger is dan de BGW,de patient vergiftigd (1D6 SP).
KOORTS EN INFECTIES BEHANDELEN:
aanvangswaarde: SH 12, BGW mag niet boven BGW HEELPLANTEN VINDEN stijgen.
Licht: DO,T,DR.
Normaal: W,DW.
Zwaar: A,S,E.
Het hoofdgevaar waarin een held zich kan bevinden is een snelle dood in een gevecht of een langzame lijdensweg door wondkoorts en andere infectien. Het is de hoofdopgave van een heler, infecties te bestrijden en zo een ongehinderde genezing te bewerkstelligen. Succesvolle aanwending van dit talent geeft 1D6+1 LP per Avonturische dag terug.

Talen BEHEERSEN:
aanvangswaarde: 0
Basisvoorwaarde: SH 12.
Licht: DO,E,DW,A.
Normaal: T,W,S.
Zwaar: DR.
Misschien heeft u zich wel afgevraagd waarom zoveel avonturieren dezelfde taal spreken. Dat komt eenvoudig doordat het NIEUW-AVONTURIJNSCH door de kooplieden van het keizerrijk in alle hoeken van Avonturie is meegevoerd. Evenwel zijn er nog talrijke andere talen in Avonturie,en wanneer u eens verre reizen onderneemt,zult u alleen "bewapend" met NIEUW-AVONTURIJNSCH in grote moeilijkheden komen. Om dit te vermijden heeft u de mogelijkheid, uw talenkennis te verbeteren.

GIFTEN EN DRANKJES BROUWEN:
aanvangswaarde: 0
Basisvoorwaarde: SH 12,BH 12.
Licht: DO,T.
NORMAAL: DR,E,W.
zwaar: A,S,DW.
Dit talent geeft de held de gelegenheid om verscheidene nuttige dranken, naar goeddunken van de MEESTER, te brouwen. Tovenaars met een BGW van tenminste 15 kunnen toverdranken en elixers brouwen. Voor het maken van wapenbalsem is een BGW van 18 noodzakelijk.

MEDICIJNEN BROUWEN:
aanvangswaarde: 0
Basisvoorwaarden: SH 12, BH 12.
Licht: DO,W.
Normaal: DR,E.
Zwaar :A,S,T,DW.
dit talent biedt de held de mogelijkheid om heilzame tincturen en tegengiffen te brouwen. Geslaagde gebrouwde dranken werken zoals de overeenkomstige heeltalent aangeeft,zonder dat hier weer een proef gedaan hoeft te worden.

BASIS DER PHYSICA:
aanvangswaarde: 0
Basisvoorwaarde: SH 11.
Licht: DO,DW,A.
Normaal: DR,S.
Zwaar: T,W,E.
Dit talent omvat de wetenschap van dingen zoals de hevelwerking of een takel. Het is niet mogelijk een functionerend mechaniek op te bouwen zonder te begrijpen hoe de werking hier van is.

VERHOGING DER BEGAAFDHEDEN
Lichte begaafdheid

BGW	BP	DA
1	1	1
2	1	5
3	1	10
4	1	15
5	1	25
6	1	35
7	1	50
8	1	65
9	1	80
10	2	100
11	2	120
12	3	145
13	3	170
14	4	200
15	5	225
16	6	260
17	6	290
18	6	330

Normale begaafdheid

BGW	BP	DA
1	1	2
2	1	10
3	1	20
4	1	30
5	1	50
6	1	70
7	1	100
8	2	130
9	2	160
10	3	200
11	3	240
12	4	290
13	5	340
14	6	400
15	7	450
16	7	520
17	7	580
18	8	660

Zware begaafdheid

BGW	BP	DA
1	1	10
2	1	20
3	1	40
4	2	60
5	2	100
6	3	140
7	3	200
8	4	260
9	5	320
10	5	400
11	6	480
12	6	580
13	7	680
14	7	800
15	8	900
16	9	1040
17	9	1160
18	10	1320

VOORBEELD: een strijder die zijn begaafdheid "RIJDEN" van 6 naar 9 wil verhogen,moet dus 1+1+1=3 BP en 50 + 65+80 = 195 DA betalen.

De menselijke begaafdheden en de kennis der natuur worden in het November blad beschreven. Ook is je misschien opgevallen dat de priester nergens beschreven is bij de begaafdheden, dit heb ik niet gedaan omdat de priester nogal een ingewikkeld systeem heeft,met diverse goden en zo. Daarom beschrijf ik de priester en zijn begaafdheden later.
Misschien komt het allemaal wel ingewikkeld op je over,maar als je iets niet begrijpt bel even of schrijf even.

DOOI JIPE!

Verhalen uit Midden-Aarde

Het is goed toeven in de tuinen van Imladris. De omgeving, de schitterende natuur, de vele lieve vrienden; dit alles kan inspirerend werken op hen die behept zijn met een dichterlijke geest. Het is geen wonder dat er op vele avonden in de grote zaal altijd wel iemand is die een gedicht voordraagt of een balade zingt, strijdavonturen vertelt of de harp bespeelt.
Het is echter niet alleen de elven voorbehouden om prachtige, spannende of leuke ontroerende verzen te maken.
Ook dwergen doen dat graag. Er was eens een gezelschap dwergen wat op pad ging om een draak te verslaan. Elke dwerg van dit gezelschap bespeelde een instrument. De instrumenten werden zelfs meegedragen op de queeste. Van harp tot trom en fluit.
Ook hobbits maakten, en maken, verzen. Het rode boek bevat al een aantal van deze verzen. Een veel groter aantal staat echter op losse bladen, schijnbaar achteloos neergezet of in de kantlijn slordig opgeschreven.
Verzen van hobbits hebben over het algemeen twee dingen gemeen; Ze tonen een voorliefde voor vreemde woorden en voor kunstjes met rijm en metrum.
Het vers wat ik hier voor u wil neerschrijven is volgens de hobbit Sam Gewissies traditioneel in de Gouw. Het handelt over de olifant. Op het moment dat Sam in de oorlog om de ring met een dergelijk beest wordt geconfronteerd herinnert hij zich het gedicht. "Dat moest een olifant zijn,in onze taal,Mumakil".
Dezelfde Sam heeft trouwens een flink aantal gedichten verzamelt en,naar verluidt,geschreven. Ze zijn terug te vinden in de bundel "De avonturen van Tom Bombadil". (Uitgeverij spectrum - red.)

Olifant

Grijs als een muis,
groot als een huis,
neus als een slang,
gedreun van belang
als ik stamp door het gras -
bomen barsten als glas.
Twee hoorns in mijn bek,
door het zuiden ik trek
met flaporen wijd.
Sinds onheuglijke tijd
stamp ik almaar rond,
lig nooit op de grond,
ook stervend niet, want
ik ben de olifant.
'T grootst van allemaal,
oud, hoog als een zaal.
Wie mij ooit zag een keer
vergeet mij geen dag meer.
Als je me nooit ziet
dan denk je: ik besta niet,
Ik ben de oude olifant,
altijd ambulant.

Op deze manier gaven de hobbits hun ontzag voor het immens grote dier weer.
Zeker als we er van uitgaan dat hobbits liever aan de haard zitten dan dat zij op avontuur gaan, moeten wij ons kunnen voorstellen wat voor een geweldige betekenis de ontmoeting met de olifanten voor Sam Gewissies had. Het gedicht repte er over; wie mij ooit zag, vergeet mij geen dag.
Ook de respectabele Bilbo Balings schreef. Hij heeft een tijd gewerkt aan zijn memoires en hij heeft de oude sindarijnse en queniaanse liedteksten bestudeert.

door: Dúlin

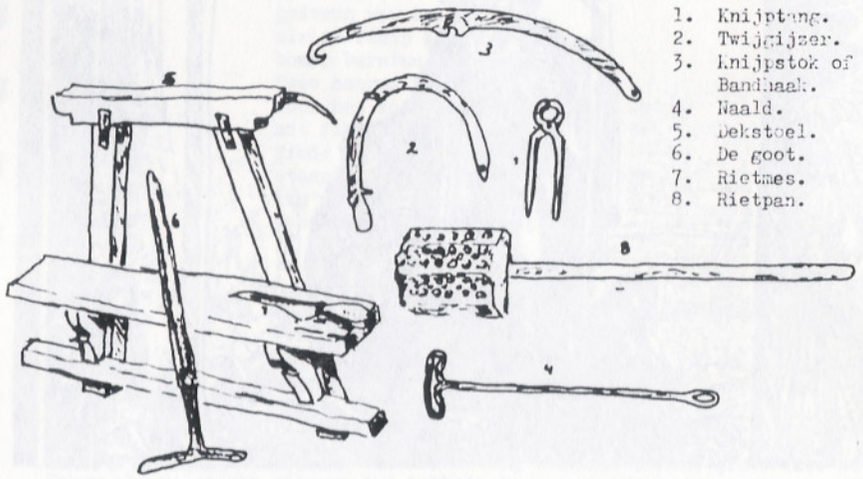
Het verhaal van Beren en Luthien heeft op hem, begrijperlijkerwijs, grote indruk gemaakt. Het is ook één van onze schoonste liederen.
Maar er is naar mijn mening maar één plaats in Midden-Aarde waar mens,elf, dwerg of hobbit het fijnst kan genieten van gezangen,en dat is Imladris.
Ach Imladris, waar ik al vele eeuwen vertoef in het bijzijn van mijn liefste verwante Silmë.
Ik vraag mij af hoe het haar gaat. Zij is twee maanden geleden vertrokken in gezelschap van een aantal dappere vriendinnen. Zij sprak over een queeste "speciaal voor het vrouwelijke deel van de levenden". Onverwacht was zij vertrokken en ik...Ach, ik was u aan het vertellen over het verhaal en dichtkunst.
Wat zal ik u vervelen met mijn verdriet en onzekerheid. Maar ik mis haar. Ik mis haar vrolijke lach, haar frisse verschijning, haar onstuimige enthousiasme, haar koppigheid. Ik mis haar gratie en de warmte die zij mij geeft. Ik heb al een besluit genomen. Als we binnen twee weken nog niets van haar hebben vernomen, reis ik haar achterna. Desnoods alleen.

AVONTURIJNSE WETENSWAARDIGHEDEN

r.van der sterren

De rietdekker.

De rietdekker is een man die bij huizen, daken van riet maakt. Tegenwoordig komt het niet zoveel meer voor. Het riet wordt gesneden bij grote rietvelden. Vroeger waren het natuurlijke velden, maar tegenwoordig worden de velden aangelegd. Maar wat is en doet een rietdekker? Het riet wordt gesneden en van de bladeren ontdaan en gebundelt. Men stapelt de bundels op een grote hoop en dat noemt men een rietmijt. Als het riet dan goed droog is kan men het gebruiken. Een rietdekker maakt de bundels aan de onderkant gelijk en zorgt dat de bossen 1m tot 1,75m lang zijn, die langer zijn worden aan de onderkant afgesneden. Nu zijn de bossen klaar voor gebruik. Voor een dak van een normale boerderij heeft de rietdekker 3000 tot 4000 bossen nodig. Rietdekkers zijn altijd met minimaal 2man, de dekker en de knecht. De knecht is de gene die bijna niet op het dak gaat,hij gooit het riet naar de man die op het dak staat.Het dak is gemaakt van latten. Tegenwoordig legt men er dakpannen op. De rietdekker legt een aantal bossen naast elkaar, van beneden naar boven. Met de rietpan klopt hij het riet in de juiste diagonale lijn. En maakt het vast met wilgetenen. Die wilgetenen komen van de knot of treurwilgen, die tenen worden eerst gedroogd en als de rietdekker ze dan nodig heeft dan worden ze gekookt. Door het koken worden de tenen weer soepel en als de tenen dan weer droog zijn zit alles muurvast. De rietdekker werkt op een soort schraag die aan het dak hangt. Het vast maken van de tenen gaat met de naald. Hij prikt een gat met de goot,daar langs gaat de naald en met het twijgijzer naait hij de teen weer naar boven en vlecht het uiteinde er door heen.



1. Knijptang.
2. Twijgijzer.
3. Knijpstok of Bandhaak.
4. Naald.
5. Dekstoel.
6. De goot.
7. Rietmes.
8. Rietpan.

DE PEN DES MEESTERS

Lieve vrienden van het ODM,
naar aanleiding van talloze vragen van spelers die het naadje van de kous willen weten zoals: "Hoe ziet Avonturie er eigenlijk uit","Wat kost een paard"? "Zijn er goden in Avonturie- en zoja welke? "Zijn er priesters,Keizers of koningen"? "Welke wapens en rustingen mag een ieder gebruiken"? "Mijn held heeft zoeven het blaasroer uitgevonden- hoeveel TP heeft een blaasroer"? enz. enz.
Daarom was ik maar al te gauw bereid,ons 'Avonturisch archief' te plunderen en alle geheimen van het continent aan het licht te brengen.
In deze maandelijkse rubriek tracht MEESTER TURGON een tip van de sluier op te lichten.

HET ONTSTAAN VAN AVONTURIE

verhalen,sagen,overleveringen.

Eens was het land vlak zoals een pannekoek in een pan. Oneindig ver kon men naar alle kanten kijken,over steppen,weiden en wouden,nergens verhief zich een berg,die de kijker het uitzicht ontnam. Herders met hun reusachtige kuddes die een frisse weide opzochten,kwamen altijd goed aan. Geen hoef struikelde in een rotsachtige spleet,en geen dier ging verloren bij het oversteken van snelstromende rivieren,omdat zelfs een brede rivier het water niet met enorme kracht liet stromen. Wie met zijn dieren naar een andere weide wilde gaan,hoefde niet bang te zijn voor ruzie met een buurman,omdat het land enorm groot was. Het was onvoorstelbaar groot. Het weer was het hele jaar door mooi. Een lichte bries streek altijd door het gras en over de boomtoppen,de zon scheen warm,maar niet te heet,en s'nachts als de mensen in hun hutten sliepen,regende het. Eenmaal per jaar kwam de winter,en duurde precies dertig dagen. Geen winter zoals tegenwoordig,eindeloos en met een vrieskou die mens en dier bijna ten gronde richt. Nee,een milde vriendelijke winter,die het land teder met een witte deken bedekte. Het was een goede winter,die de bomen ertoe brachten,vruchten aan hun takken te dragen,en de dieren op het idee brachten,zich een vette buik te eten en een waardevolle pels te laten groeien. In zo'n winter was het een genoegen om te jagen,en de jager bracht meer buit in het dorp,dan de familie kon verteren. Alle mensen waren rijk,zodat er geen dieven en schurken waren.
Zo was het toen,en zo kon het nu ook nog zijn,als niet LISKA de wolvin,naar de mensen was gekomen. LISKA was zwart als de nacht zelf,groot als een beer en had maar een zilveren oog,dat midden in haar voorhoofd zat. Ze had een buik als een pekelvat,en de mensen zagen meteen,dat LISKA drachtig was. "Ik heb een droge plaats voor de nacht nodig,ik ben ver gelopen en ben moe" had LISKA tot de mensen gezegd. VAE,een vriendelijke paardenherderin,nam de wolvin in haar hut op en gaf haar een plaats aan het vuur. Het was de plaats waar MADA,VAES zoon, gewoonlijk sliep,en MADA was verontwaardigt dat hij zijn plaats af moest staan. Toornig liep hij het huis uit en stapte de nachtelijke regen in,totdat hij volledig doorweekt was. Toen hij de hut weer betrad-de morgen brak juist aan- zag hij twee welpen,die naast de wolvin sliepen. De beide wolfsjongen droegen een vacht van puur goud. Zoiets had MADA nog nooit gezien. Eer hij wist wat hij deed, had hij de beide welpen gepakt,om ze mee te nemen. Hij wou ze voor zichzelf hebben,geen mens mocht hun schoonheid zien. Net had MADA de hut verlaten,of de wolfsjongen begonnen klagelijk te jammeren. Uit de hut klonk een geknor waarvan de bomen sidderde en de aarde beefde. MADA kreeg een enorme angst,en weer handelde hij zonder eerst goed na te denken. Hij sloeg de welpen met hun koppen tegen elkaar,en meteen hield het gejammer op. Doch nu was LISKA uit de hut gekomen. Met haar zilveren oog staarde zij MADA aan,die in iedere hand een levensloze welp hield. Zij deed een stap in zijn richting,en de jonge man zonk voor haar

op een knie. "Wat heb je met mijn kinderen gedaan" vroeg LISKA,maar MADA ant - woordde niet. Toen LISKA weer sprak,was haar stem als het kreunen van een eik, die een stormwind breekt. "Deze dag zullen jullie mensen nooit vergeten,want ik zal mijn vader GORFANG en mijn broers van deze daad vertellen". Daarmee draaide de zwarte wolvin zich om en draafde weg. Snel was zij in de verte verdwenen. Een maand later keerde zij terug,en met haar kwamen GORFANG,ROTSCHWEIF,REISSGR... en al de andere hemelwolven-want zo heetten de zwarte wolven van de nacht. LISKA was groot,maar zij leek wel een stofkorrel in vergelijking met haar vader en haar broers. De hemel werd duister,toen zij kwamen en een maand lang het land verwoesten. Zij vraten het land met hun tanden,die groter dan rotsblokken waren. Van alle kanten kwamen zij en beten stuk voor stuk in de bodem. Zij ploegden het hele land om,zodat bomen onder en rotsen boven kwamen,en lieten het zo als het was. Zo ontstonden bergen,rivieren,meren en de zeeen. Van het oude land bleef een erbarmelijke rest dat op een zout brouwsel drijft,dat niemand drinken kan. Waar de wolven zich voor een dag te rusten hadden gelegd,daar was het land verbrand. Tot op de dag van vandaag groeit er geen boom meer. De zon brand fel op gebieden die eens vruchtbare weiden waren. Nadat de wolven zich een maand lang hadden uitgeleefd,keerden zij terug in hun rijk,vanwaar de mensen nacht voor nacht uit hun zilveren ogen bekeken worden. De beide dode welpen echter, legden zij op een zilveren schaal,die iedere nacht aan de hemel staat en de mensen aan het vergrijp van MADA herinnert. Gelukkig is het MADATEKEN - zo heet de zilveren schaal aan de hemel - slechts een keer in de maand helemaal te zien, als hij dan helemaal rond aan de hemel staat,is het wolfsnacht. Dan veranderen mensen in wolven en vallen vrienden of buren aan. En de echte wolven roepen het MADATEKEN aan,zodat zij deze nacht onverslaanbaar zijn. Tot nu toe is geen mens op het idee gekomen bij het MADATEKEN op een wolf te jagen. Wie slim is sluit zich op een wolfsnacht op in zijn hut,en komt er pas dan weer uit als de zon hoog aan de hemel staat.

Zo luidt het scheppingsverhaal van Avonturie,tenminste,als men hem door een nivees laat vertellen.(Nivezen zijn een nomadisch herdersvolk,dat in het noorden van Avonturie woont.)

Vraagt men een bewoner van dorre "rustplaatsen van wolven" in de Avonturijnse woestijn naar de aanvang van alle dingen,dan zal hij rastullah prijzen,de strenge vader van alle bergen,dieren,monsters,mensen en planten,die hij op een dag gekneed heeft van een deegmengsel van zand en zijn eigen bloed

TOT DE VOLGENDE MAAND.

literatureluurs

Weer van de partij. Ik vond het zeer vervelend dat ik in de vorige aflevering van de MORGENSTER geen bijdrage heb kunnen leveren,maar de griep had mij in haar ban. Het was voor mij een grote teleurstelling dat ik niet in staat was u de bespreking van "Nevelen van Avalon" te kunnen laten lezen.
Maar ook nu zit het niet mee. Op de avond dat ik mijn copy bij de hoofdredacteur wilde inleveren bleek mijn script onvindbaar, zodat ik in allereil een nieuw stuk voor u moest schrijven. Het is mij blijkbaar nog niet gegund een tipje van de nevelsluier van Avalon op te mogen lichten. Maar wees gerust. Is het niet deze maand, dan toch een volgende. Avalon zal trouwens in twee delen gesplitst worden want de informatie bleek iets te omvangrijk om in één MORGENSTER af te drukken. Zelfs in de nieuwe versie met verkleinde teksten.
Deze maand wil ik u laten genieten van een artikel van Annemarie van Ewyck, getiteld FANTASY.
"Er was eens een sprookje... En toen heette het nog sproke of mythe of legende een onderverdeling die ik op school nog geleerd heb in de literatuurles maar die niet zoveel zegt over de inhoud,meer over de geest van mijn tijd,omdat ze in feite neerkomt op een verdeling in rangen en standen.
Immers: de legende was een verhaal rond bijbelse figuren, de heilige familie, en in tweede echelon de heiligen en zaligen die geschiedenisgewijs daarop volgden. Mythen waren feitelijk dezelfde verhalen, maar dan rondom andere goden dan god, en met helden inplaats van santen...Het standsverschil tussen onze eigen enige god en de valse bedenksels van anderen.
De sproken,daar was men het over eens,waren de laatste restjes van een oud cultuurgoed, de mondelinge overlevering van wonderverhalen die knoestige boeren elkaar vertelden onder een pijpje,in het donker rond een schamel houtvuur. En sproken gingen héél diep. Onderzoekers bezwijmden bijkans over de diepte van die sproken en haalden nuffig de neus op voor de later 'geschreven',zogeheten cultuursprookjes,die niet met de wortels in bloed en bodem stonden. Na,foei, een opzettelijk bedacht verhaal: net als antiquairs ooit meewarig neerzagen op Biedermeier,Jugendstil en Art Déco; en kijk ze nu eens.
Alles verandert gelukkig.
Hoewel,niet altijd ten goede. Het sprookje, ooit de sproke van het volk waarin gevoelens,angst en hoop werden uitgedrukt, werd langzamerhand steeds verder afgeslepen en van zeggingskracht ontdaan. Daar heeft de tijdgeest van de vorige en voor-vorige eeuw ook geducht schuld aan.
De rationalisten van de verlichting hadden niets te schaften met dat metafysische,dat niet tastbaar en zichtbaar was-en bovendien vanuit het volk kwam.
De mest kleefde er nog aan,nee: De Victorianen, dodelijk benauwd voor wat naar onfatsoen neigde, knipten vaardig alle verwijzingen naar seksualiteit uit het bonte weefsel. Alleen de dood lieten zij staan, want daaraan geloofden ze in die tijd nog wel.
Voornamelijk als straf en angstwekkend noodlot, maar toch. Onze optimistische eeuw verwijderde vervolgens met een moedgevende lach alles wat dood en kommer en kwel vertegenwoordigde en zo werd de veelkleurige mantel van het wonderverhaal,verknipt, dichtgenaaid met eufemismen,een grauwe opgelapte overjas, net nog een leuk afdankertje voor de kinderen als je de zoom wat innam. Waar kinderen niet mee worden opgescheept.
En wat hebben die volwassenen zich te kort gedaan door het wonderverhaal te verbannen naar de kinderkamer als iets dat ze eigenlijk ontgroeid waren.

Het sprookje bleef over,vel over been. De reuzen die bergen uitrukten bij de wortel om elkaar en de angstige mensen eromheen te verpletteren,werden onhandige lobbesen die tranen met tuiten huilden- zo groot als dorpsvijvertjes- wanneer ze grootmoeders boerenwoninkje hadden vertrapt-bij ongeluk natuurlijk. Elven waren niet langer schitterende machtswezens, meesters van tijd en bechoogeling, listige vijanden en moedige krijgers. Ze werden onder een glazen stolp gezet als breekbare geslachtsloze wezentjes ter grootte van insekten, die in bloemkelkjes huisden en dauwdroppeltjes dronken. Lief, lief, suikerlief. Dwergen, de geheimzinnige heersers over het rijk onder de aarde, meesters van delfstoffen en mijnen en duistere gangen,waren koddige buikmannetjes geworden met belletjes op hun kapoetsjes en zonder woningproblemen want paddestoelen genoeg.
Ach en de heksen, de grote tovenaressen van de natuur-nu kruidenvrouwtjes- die in hun onschuld meer wisten dan de farmaceutische industrie; niets is er over van de erotische macht, de hartstocht van Frau Holle of Frau Venus,die jonge mannen lokte naar haar toverpaleis en ze,inderdaad,'opvrat', maar dan niet door ze eerst in de oven te braden!
Alleen het vingertje dat Hans-van Grietje door de tralies moet steken, herinnert daar nog aan, maar wel allemaal in het nette.
Wee, o wee, de preutse Victorianen, de ongelovige rationalisten; en wraak, o helden en heksen, op de verkleffers, de verkoddigaards en kleineerders van uw rijk, de Antonnen Pieck, de Poortvlieters en vooral de Disneys van onze droeve eeuw.

Maar alles verandert gelukkig. En ook wel eens ten goede. De cultuursprookjes uit de vorige eeuw waren al een bewuste poging het uitgemergelde sprookje weer wat vlees op de botten te brengen, meer figuur en inhoud te geven. En in onze tijd is het de fantasy, beter genaamd de Adult-Fantasy, die het fantastische verhaal weer tot volwassenheid heeft gebracht.
Opnieuw worden hartstocht,angst,hoop,liefde en godsgevoel uitgebeeld in veelkleurige wonderbaarlijke gedaanten, die een andere maar even geldige metafoor van ons menszijn bieden als de meest realistische docu-roman.
Adult-Fantasy is het nu- of ook wel Sword & Sorcery- om iets aan te geven van elementen die er vrijwel altijd in terug te vinden zijn"

(A Suivre)