HANDLEIDING

Over Loom

In Loom speel jij de rol van Bobbin Threadbare, een jongen die opgroeit in een fantasiewereld die op het punt staat ten onder te gaan. Je hebt een grote erfenis magische kennis verworven, en je gaat op stap in een wereld vol schoonheid, spanning en verscholen gevaren. Je maakt veel nieuwe vrienden, terwijl je puzzels oplost en tegelijkertijd veel talent en ervaring rijker wordt. Je weeft je een weg naar een noodlot met overstelpende gevolgen...

Loom lijkt niet op andere adventures in heel veel opzichten. Het doel is dat je deelneemt aan het vertellen van een rijk, uitdagend sprookje. Het is noch een rollenspel (ondanks dat het veel elementen van een rollenspel bevat), noch een verzameling hersenkrakers. De puzzels zijn ontworpen om aan je verbeelding tegemoet te komen en je zo dieper en dieper het verhaal in te trekken. En niet om je te frustreren of je tijd te verspillen.

Tijdens het spelen van Loom is het niet mogelijk om vast te lopen. We hebben er alles aan gedaan om ervoor te zorgen dat je je nooit in een situatie kunt begeven waarbij geen enkele uitweg bestaat. Als je er niet zeker van bent hoe je verder moet gaan, dan moet je aan het volgende denken. De kennis die je nodig hebt om met het verhaal verder te kunnen gaan is altijd wel in de nabije omgeving beschikbaar. Het is daarom ook niet noodzakelijk om het spel steeds maar weer op te slaan en te laden om van succes verzekerd te zijn (hoewel je dat uiteraard wel kunt doen als je wilt). Wees niet bang te experimenteren. Er is niets in het spel dat jou kan "doden". En kom je toch vast te zitten, vraag dan een vriend(in) om raad. Vroeger of later worden de antwoorden vanzelf wel duidelijk!

Het allerbelangrijkste is dat Loom is gemaakt om te worden uitgespeeld, en niet gedeeltelijk te worden gespeeld om daarna uiteindelijk ergens in de kast te worden gesmeten. Wij hebben er erg veel tijd in gestoken en moeite voor gedaan om Loom te maken. Daarom willen we dat je alles van het spel ziet!

Lees het Book of Patterns (Patronenboek) aan het eind van deze handleiding. Het bevat belangrijke informatie over de krachten die jij straks meester bent.

Lees daarom ook de rest van deze handleiding! Loom ziet er anders uit, en speelt ook anders dan alle andere adventure spellen. Neem er even de tijd voor om te leren hoe je het maximale uit het unieke ontwerp kunt halen.

En dit is jouw rol... Jij leidt de acties van Bobbin Threadbare, een onervaren lid van de Guild of Weavers, het Gilde der Wevers. Aan het begin van het verhaal weet Bobbin nog niet zo veel van de vermogens van de Wevers. Hij weet eigenlijk niet eens hoe hij die moet gebruiken. Naarmate hij in steeds meer uitdagende situaties terecht komt en die ook weet te overwinnen, wordt hij langzaam maar zeker een bekwame Wever.

Als dit je eerste Computer Adventure is, bereid je dan voor op een vermakelijke uitdaging! Heb geduld, zelfs al duurt het soms even om de oplossing van een puzzel te kunnen bedenken. Als je vastloopt op een puzzel, dan kan het zijn dat je eerst een andere moet oplossen, of een muziepatroon moet ontdekken. Blijf er echter met je gedachten bij en gebruik je verbeelding om Bobbin de geheimen van de Loom te laten begrijpen!

We hebben het Patronenboek toegevoegd, waarin je de magische patronen kunt leren die de afgelopen millennia door de Wevers zijn samengesteld. Terwijl Bobbin de wereld om zich heen verkent, brengen bepaalde acties muzikale klanken oftewel toondraden ten gehore. Let daar goed op! Ze verschijnen altijd in een groepje van vier en de Wevers noemen dit een reeks. Zoals je in het Patronenboek kunt lezen, heeft iedere reeks een apart effect, en het ontdekken van deze uitwerking is het geheim achter het succes in de wereld van Loom. Wanneer Bobbin een nieuwe reeks heeft ontdekt, schrijf dan de afzonderlijke draden (iedere reeks bestaat uit vier draden) daarvan op, zodat je ze zelf later ook kunt gebruiken. Elke keer dat je Loom speelt zullen de reeksen anders zijn.

Het spel starten

Je kunt Loom vanaf je harde schijf of vanaf de CD-ROM spelen. Nadat je je computer hebt opgestart, plaats je de CD-ROM in de CD-ROM speler en maak je die het actieve station. Tik daartoe D: achter de DOS prompt, en druk op ENTER. Hierbij is D: de letteraanduiding van je CD-ROM speler. Als het station bij jou een andere letter heeft, tik die dan in plaats van D:. Tik vervolgens START en druk op ENTER.

Kies 4 om het spel vanaf de CD-ROM te spelen.

Om Loom vanaf de harde schijf te kunnen spelen, moet je het spel eerst installeren door 0 te kiezen. Volg daarna de instructies die op het scherm volgen op.

Vervolgens tik je de volgende commando's achter de DOS prompt om het spel vanaf je harde schijf te starten:

CD LOOM
(Om naar de speldirectory te gaan)

LOOM
(Om het spel te starten)

Selecteer een Proficiency Mode (Bekwaamheidsmodus)

Nadat het spel gestart is, wordt je gevraagd een van de drie Proficiency Modes (Bekwaamheidsmodi) te selecteren. Deze bepalen hoe de gebruikersinterface van Loom zich tijdens het spel gedraagt.

Standard Mode (Standaardmodus): een gedeelte van de staf licht op, op het moment dat jij een muzikale draad hoort of spint. De notenbalk onder de staf helpt je bij het herkennen van de muzikale draad die je hoort. Gebruik de standaardmodus als je al bekend bent met Loom of andere computer adventures.

Practice Mode (Oefenmodus): onder de notenbalk verschijnt een klein kadertje op het moment dat je een muzikale draad hoort of spint. Dit kadertje neemt maximaal vier noten op, en toont de bijbehorende letter om het voor jou nog makkelijker te maken. Als je op het

kader klikt, dan worden de weergegeven noten achterelkaar afgespeeld, op dezelfde manier als wanneer je ze zelf op de staf zou hebben gesponnen. De oefenmodus is ideaal voor beginnende spelers, maar ook voor degenen die zich wegwijs wil maken met Loom alvorens een andere modus te proberen.

Expert Mode (Expertmodus): de staf licht niet op wanneer je muzikale draden hoort, tenzij je ze zelf spint. Daarnaast is er geen notenbalk die je helpt bij het herkennen van de noten. Je moet ze dus op het gehoor spelen! Opmerking: De spelers die het erop wagen om Loom in de expertmodus te spelen, worden met een bonus animatie beloond. Deze wordt rond het einde van het verhaal getoond, en krijg je niet bij de andere modi te zien!

Maak het Geheime Patroon

Nadat je de Proficiency Mode (Bekwaamheidsmodus) hebt gekozen, zie je een scherm dat je om de Secret Weave (het Geheime Patroon) vraagt. Deze hangt af van een bepaalde Guild (Gilde) en Thread (Draad). In de verpakking hebben we een overzicht van alle codes bijgesloten. Zoek eerst het symbool dat bij het Gilde hoort, die op het scherm bij Guild staat, om te weten in welke rij je moet zoeken. Kijk vervolgens naar de juiste Draad (THROW, BEAT, TREADLE en REST) die de kolom van de tabel aangeeft. Klik ten slotte met de cursor op dezelfde symbolen als die je op de kruising van de rij en de kolom ziet.

Het spel spelen

Nadat de titelscène en de introductie zijn afgelopen, zie je Bobbin hoog op een puntige rots staan. Hij heeft een goed uitzicht over het eiland Loom. Als hij uitgepraat is en zijn gezicht naar jou toe draait, kun jij beginnen met het aangeven van zijn acties. Het scherm is in de volgende secties verdeeld:

1) ***Het animatievenster*** beslaat het grootste deel van het scherm. Hier vindt de actie plaats, als door een camera zie je kamer of de plek waar Bobbin zich bevindt.
2) ***De spinrok*** is de magische toverstok van de Elders (de Ouderen), en wordt direct onder het venster weergegeven. De spinrok is van belang voor Bobbin's succes, omdat het hem in staat stelt toondraden te spinnen die de wereld om hem heen beïnvloeden. Vergeet niet dat je de spinrok eerst moet vinden voordat deze in het onderste deel van het scherm wordt getoond! Een spinrok is de stok waarop bij het spinnen met de hand het te bewerken materiaal gestoken wordt. Pas daarna kun je gaan weven.
3) ***Het pictogrammenkader*** bevindt zich in de hoek rechts onder op het scherm. Als de cursor een bruikbaar voorwerp op het scherm raakt, dan neemt het pictogram de vorm daarvan aan (tenzij Bobbin al naast het voorwerp staat).

Om Bobbin te laten bewegen klik je met de cursor in het venster om aan te geven waar hij heen moet. Als je op een open deur klikt, dan loopt Bobbin door de deuropening.

Een voorwerp onderzoeken of "gebruiken" doe je door het voorwerp in het venster te dubbelklikken, of door op het pictogram met de zelfde vorm te klikken. Sommige voorwerpen laten je een (deel van) een toondraad horen als je ze op deze manier activeert. Bobbin moet in de buurt van het voorwerp staan om het te kunnen onderzoeken, of om er een toondraad op te spinnen. Als de naam van het voorwerp onder het pictogrammenkader verschijnt, dan weet je dat je dichtbij genoeg staat. De selectie van het voorwerp in het kader kun je annuleren door op de toets ESC te drukken.

Om een toondraad te spinnen, moet je iedere noot op de spinrok in de juiste volgorde aanklikken. Als je in het spel een reeks muziektonen hoort, bijvoorbeeld C D E C, dan is het verstandig die eerst in het Patronenboek bij de beschrijving van de reeks op te schrijven. Vervolgens kun je de reeks zelf uitproberen, door op een voorwerp op het scherm te klikken, te wachten totdat Bobbin er bij in de buurt staat, en vervolgens de vier tonen op de spinrok te spelen. Opmerking: als je tijdens het spinnen van de toondraad de reeks wil afbreken, druk dan op de toets ESC.

Tussenscènes zijn korte animaties die lijken op stukjes uit een film. Deze bevatten vaak aanwijzingen, of geven je informatie over bepaalde personen. Daarnaast tonen ze bepaalde gebeurtenissen op filmische wijze, zoals bijvoorbeeld wanneer Bobbin met een bericht van de nimf wordt begroet. Als je een tussenscène te zien krijgt, verdwijnt de cursor en kun je geen actie ondernemen.

Dingen die je op het eiland Loom kunt uitproberen

Raak de bladeren van de boom aan waar Bobbin in het begin van het spel bij in de buurt staat. (Je kunt de bladeren aanraken door de cursor erop te plaatsen en te dubbelklikken.)

Loop naar de Sanctuary of the Elders (het Heiligdom van de Ouderen), wat zich uiterst links van het dorp bevindt. Daarbinnen vind je drie wandkleden waar Bobbin je iets over weet te vertellen. Je treft er ook Ouderen in een hevige discussie aan. En het Weefgetouw.

Raap de spinrok op die de Ouder Atropos heeft laten vallen. Je hebt de spinrok nodig om het spel uit te kunnen spelen.

Open het zwane-ei waarin Hetchel werd omgetoverd. Dubbelklik het ei om de tonen van de spreuk Opening te horen. Gebruik vervolgens de spinrok om zelf de melodie op het ei te kunnen spinnen.

Loop naar de tent van Hetchel, aan de rechterkant van het dorp. Daar vind je een flacon met verf, en een verfpot met een kokende kleurstof. Gebruik al deze voorwerpen om een interessant en leerzaam effect te veroorzaken. (Zorg ervoor dat je een potlood bij de hand hebt!)

Functietoetsen

Het is mogelijk om je voortgang tijdens het spel op te slaan zodat je je computer kunt uitschakelen en later ***weer vanaf hetzelfde moment in het spel verder kunt spelen.*** Hiervoor gebruik je de optie Save, die je aanroept door op de functietoets F5 te drukken. Opmerking: Dit is niet mogelijk tijdens tussenscènes en conversaties.

Om een eerder opgeslagen spelsituatie te laden druk je ook op de functietoets F5. Dit kan op ieder moment nadat je Loom hebt gestart, behalve tijdens tussenscènes en conversaties.

Om een tussenscène over te slaan druk je op de toets ESC. Als je Loom vaker hebt gespeeld, dan kun je deze functie gebruiken om scènes die je al eerder hebt gezien over te slaan. Deze mogelijkheid werkt ook bij de titelscène. Het is wel belangrijk dat je alle scènes ten minste één keer hebt gezien, omdat ze belangrijke informatie bevatten.

Om een spel vanaf het begin opnieuw te starten druk je op de functietoets F8.

Om een spel te pauzeren druk je op de SPATIEBALK. Druk nog een keer op de SPATIEBALK om het spel weer verder te laten gaan.

Als gebruik wordt gemaakt van je harde schijf, dan verdwijnt de cursor, of neemt deze een andere vorm aan.

Om het geluid van de interne luidspreker aan of uit te schakelen druk je op de functietoets F6.

Onze gedachte achter het spelontwerp

Wij geloven dat je een spel koopt om vermaakt te worden, en niet om steeds maar weer een knal voor je kop te krijgen als je weer eens een foutje maakt. Om die reden laten we het spel niet krijsend stoppen op het moment dat je op een plaats rondsnuffelt waar je nog niet eerder bent geweest. In tegenstelling tot andere Computer Adventures zal het niet gebeuren dat je naar beneden valt omdat je net naast het pad hebt gestapt. Je zult ook niet sterven omdat je iets scherps hebt aangeraakt.

We denken dat het beter is de mysteries van het spel op te lossen door te verkennen en ontdekken, dan door jezelf blind te staren op een onoplosbaar iets. Het lijkt ons ook dat het voor jou leuker is om werkelijk in het verhaal van het spel te zitten in plaats van steeds maar weer tijd te verliezen met het moeten verzinnen van synoniemen omdat de computer een bepaald woord voor een voorwerp niet kent.

Een paar hints

• Veel puzzels zijn op meer dan één manier op te lossen. Sterker nog, sommige activiteiten binnen Loom zijn niet eens puzzels, maar simpelweg geweldige ervaringen die je ooit eens moet hebben meegemaakt...

• Loom is een spel dat jouw nieuwsgierigheid beloont. Je moet daarom alles onderzoeken, wees niet bang om met de toondraden te experimenteren terwijl je een beetje rondloopt. En vergeet ze niet op te schrijven in het Patronenboek!

• Als je begint met het spelen van Loom, dan kan Robbin nog niet alle tonen op de spinrok spinnen. Het is voor hem pas mogelijk om de wat moeilijkere reeksen te spelen wanneer hij wat meer ervaring heeft opgedaan.

• De toondraden zijn steeds weer anders als je een nieuw spel start. Om die reden is het verstandig dat je de tonen in het Patronenboek met potlood opschrijft.

Voorkeursinstellingen

Nadat het spel is gestart, selecteert het automatisch de beste grafische modus die jouw computer ondersteunt. Ook wordt nagegaan of je een stuurbestand voor de muis hebt geïnstalleerd en of je een joystick hebt aangesloten. Tevens wordt het spel aangepast aan de gevonden geluidskaart: Adlib™, CMS/GameBlaster™, of SoundBlaster™. Om deze standaardinstellingen te negeren, kun je de volgende letters als parameters meegeven. Tik daartoe LOOM gevolgd door de letters, onderling van elkaar gescheiden door spaties.

a	Adlib Music Synthesizer of CMS/SoundBlaster geluid
g	CMS/GameBlaster geluid
ts	Tandy geluid
i	Normaal geluid (interne luid spreker)
m	MCGA grafische modus
v	VGA grafische modus
e	EGA grafische modus

Bijvoorbeeld, als je het spel in de EGA grafische modus wilt spelen, en gebruik wilt maken van Adlib geluiden, dan tik je ***LOOM e a***

Opmerking: Als je een instelling kiest die niet door de computer wordt ondersteund, dan worden de standaardwaarden gebruikt. Als je vindt dat het verschuiven van de beelden te traag verloopt, dan kun je ervoor kiezen om gebruik te maken van de Verspringend Beeld modus. Dat doe je met de toetsencombinatie ***ALT + I.***

Cursorbesturing

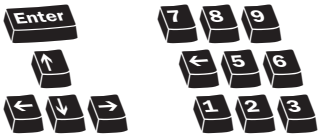
Als je de cursor met het ***toetsenbord*** wilt besturen, maak dan gebruik van de pijltjestoetsen, of het numerieke deel van het toetsenbord: 2 beweegt de cursor naar links, 8 naar boven etc. Door op de numerieke toetsen 1, 3, 7 en 9 te drukken, verspringt de cursor naar de hoeken van het venster. Gebruik de toetsen met de even getallen om de cursor met kleinere stappen te verplaatsen.

Je kunt ook de ***muis*** gebruiken. Het gebruik van beide muisknoppen komt overeen met het gebruik van de toets ENTER.

Als je behalve de muis ook een ***joystick*** hebt aangesloten, dan kun je een van beide voor de besturing gebruiken. Houd de toets ALT ingedrukt en druk vervolgens op M als je de muis wilt gebruiken, of op J als je de joystick wilt gebruiken. Als de cursor over het scherm drijft bij het gebruik van een joystick, voer dan een kalibratie uit door de joystick te centreren en vervolgens nog een keer de toetsencombinatie ALT + J te gebruiken. De beide knoppen hebben hetzelfde effect als de toets ENTER.

Toetsenbordbediening

Om een toondraad met behulp van het toetsenbord te spinnen, kun je de volgende toetsen gebruiken:



Opmerking: Deze toetsen komen overeen met de toonposities op de balk en de spinrok die je op het scherm ziet.

Toetsenoverzicht

Een spel opslaan of laden	F5	Alleen wanneer de cursor te zien is
Een tussenscène overslaan	ESC	
Een spel opnieuw starten	F8	
Een spel pauzeren SPATIEBALK		
Geluid	F6	Eerste keer drukken: muziek uit, geluidseffecten blijven echter aan; tweede keer: alle geluiden uit; derde keer: alle geluiden aan
Snelheid van berichtenregel		
Sneller	>	SHIFT + .
Langzamer	<	SHIFT + ,
Verspringend beeld	ALT + I	
Muis aan	ALT + M	
Joystick aan	ALT + J	Centreer de joystick eerst
Het spel verlaten	ALT + X	of CTRL + C
Versienummer	CTRL + V	

Save/Load (Opslaan/Laden)

De spellen die je opslaat worden op je harde schijf in de speldirectory van Loom bewaard.

Druk op de functietoets F5 ***om een spel op te slaan of te laden.*** Nadat het scherm Save/Load is verschenen, kun je met de cursor kiezen uit Save (Het spel opslaan), Load (Het spel laden) en Play (Het huidige spel weer verder spelen, zoals het was voordat je op F5 drukte). De Save/Load functie is niet beschikbaar tijdens de openingsscène.

Om een spel te bewaren

Klik op de optie Save. De huidige lijst met opgeslagen spellen verschijnt in de velden aan de linkerkant van het scherm. Selecteer een veld door de cursor erop te plaatsen en vervolgens te klikken. Je kunt nu een nieuwe naam voor het veld ingeven, of de bestaande naam veranderen door deze eerst met de toets BACKSPACE wissen en vervolgens een andere naam in te geven. Door op de toets ENTER te drukken komt de cursor weer tevoorschijn. Klik vervolgens met de cursor op OK om het spel op te slaan, of op CANCEL (Annuleren) als je van gedachten veranderd bent en het spel niet wilt opslaan.

Om een spel te laden

Klik op de optie Load. De huidige lijst met opgeslagen spellen verschijnt in de velden aan de linkerkant van het scherm. Selecteer een veld door de cursor erop te plaatsen en vervolgens te klikken. Klik vervolgens met de cursor op OK om het spel te laden, of op CANCEL (Annuleren) als je van gedachten veranderd bent en het spel niet wilt laden.

Opmerking: Als je een eerder opgeslagen spel laadt, dan verlies je de gegevens van het spel dat je op dat moment aan het spel bent.
Het is niet mogelijk om tijdens een tussenscène een spel op te slaan of te laden (wanneer de cursor onzichtbaar is).

Medewerkers

A Fantasy by Brian Moriarty

Illustrated by Mark Ferrari

Characters Designed and Animated by Gary Winnick and Steve Purcell

Visual Effects Animation by Ken Macklin, Gary Winnick, Steve Purcell and Mark Ferrari

Music of Tchaikovsky

Transcribed by George Alistair Sanger and Gary Hammond

Arrangements by Dave Hayes, David Warhol, Eric Hammond and George Alistair Sanger

Additional Programming by Kalani Streicher

SCUMM Story System by Ron Gilbert and Aric Wilmunder

Lead Tester, Kirk Roulston

Tested by Bret Barrett, Terry Bratcher, Tom Canham, Eric Christensen, Carla Green, Jon Gubman, Tony Hsieh, Tim Huber, Eric Liu, Maniac Maxo, Ezra Palmer-Persen, Alice Rosen, Jenny Sward, Aileen Treadwell and Judith Lucero Turchin

Front Package Illustration by Mark Ferrari

Back Package Illustration by Dugald Stermer

Package Design by Rick Strand

Manual Design by Mark Shepard

Produced by Gregory D. Hammond

Lucasfilm Games V.P. and General Manager, Stephen D. Arnold
Director of Software Development, Akila J. Redmer
Director of Marketing, Doug Glen
Director of Operations, David Fox
Marketing Communications Manager, Mary Bihr
Print Production and Manufacturing Manager, Lyza Swearingen Latham
Public Relations, Betsy Irion and Kim Domino
Administrative Support by Andrea Siegel, Stacey Lamiero, Wendy Bertram, Meredith Cahill, Debbie Ratto and Paula Hendricksen

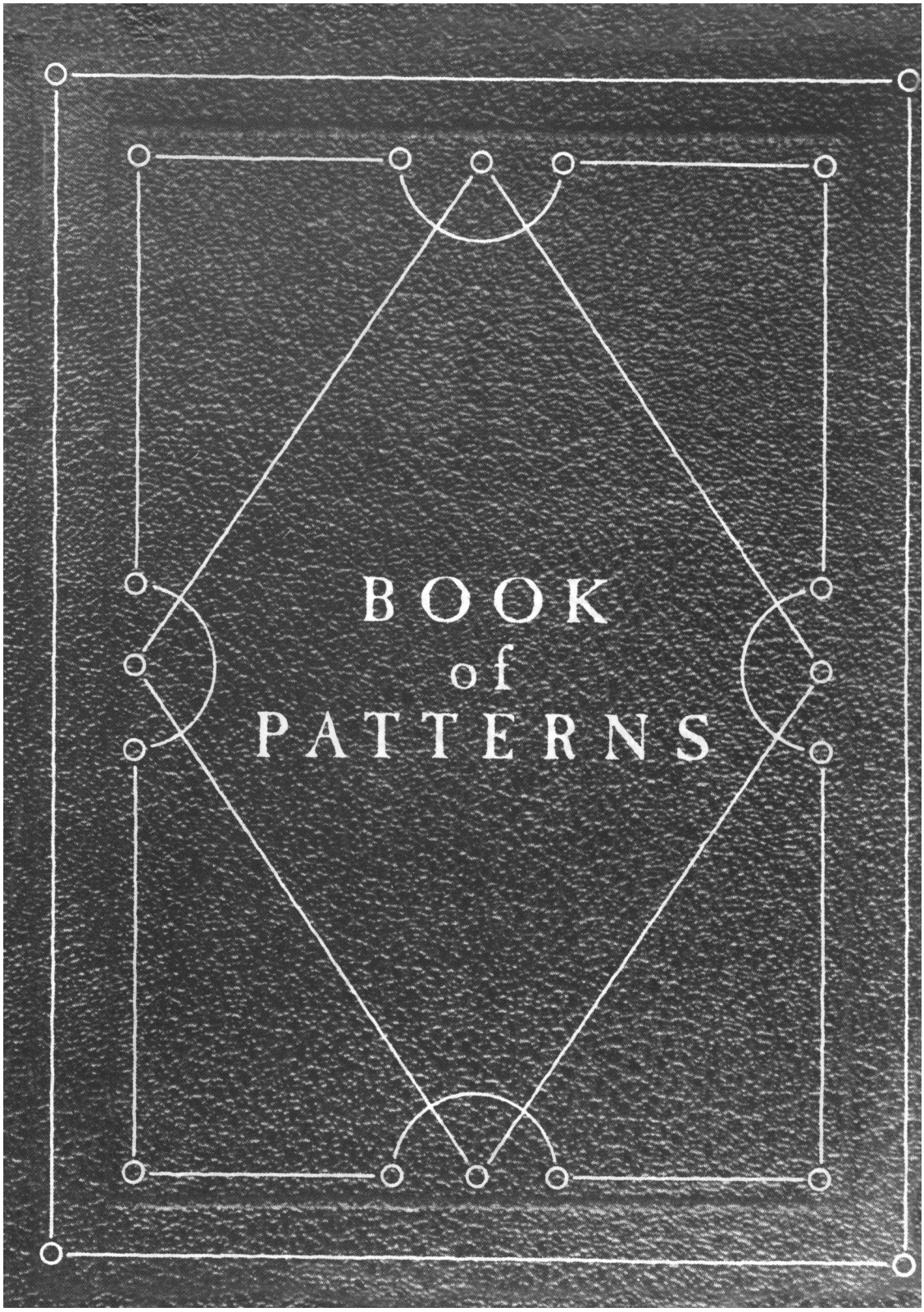
Thanks to Noah Falstein, Orson Scott Card, James Wood, Carolyn Knutson and Tom Scott

Special Thanks to George Lucas

De nederlandse versie

Project manager: Harry van Horen

Vertaling: CyberGaTe


BOOK
of
PATTERNS

Het Patronenboek

Dit is jouw persoonlijk dagboek met de spreuken die je kunt spinnen. Als je nieuwe magische patronen tegenkomt, leg deze dan vast in dit boekje zodat je ze later kunt bestuderen en gebruiken. Niet alle spreuken die worden genoemd kom je op jouw reis tegen. De meeste Wevende Magiërs gebruiken er zelfs minder dan twaalf in hun hele leven. Niettemin, als je je de kennis eigen maakt die je op de volgende pagina's tegenkomt, dan ben je beter voorbereid om met situaties om te gaan die de Ouderen niet hadden voorzien.

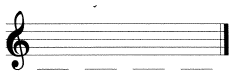
Een wijze Wevende Magiër schrijft altijd met potlood!

Opening (Opening)

Deze belangrijke spreuk wordt altijd als eerste aan de beginnende Wevende Magiërs geleerd. Als je deze eenmaal beheerst, dan kun je haar toepassen op dekkleden, theatergordijnen en alles dat van tijd tot tijd opengeschoven moet worden.

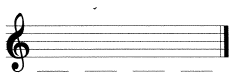
Dying (Kleuren)

Deze spreuk werd verbeterd door de kleurenchemici van Woonsocket, die urenlang boven de dampende potten en pannen ploeterden om aan de behoefte van de geestelijken voor kleurrijke gewaden te voldoen. Vroeger werd de spreuk in alle soorten en kleuren stof geweven, maar die mogelijkheid van de kleurenspreuk is met de jaren verdwenen. Nu kan ze alleen worden toegepast op wol.



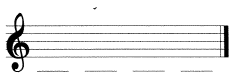
Summoning (Ontbieden)

Voornamelijk door de Ouderen in die uitzonderlijke gevallen gebruikt, wanneer de fysieke aanwezigheid van een magiër in het Heiligdom vereist werd. De spreuk kan door de "ontvanger" op veel verschillende manieren worden gezien. Meestal neemt het de vorm aan van een kleine lichtgevende hemelse bol, in kinderverhalen ook wel bekend als "de afgezant van de nimfen".

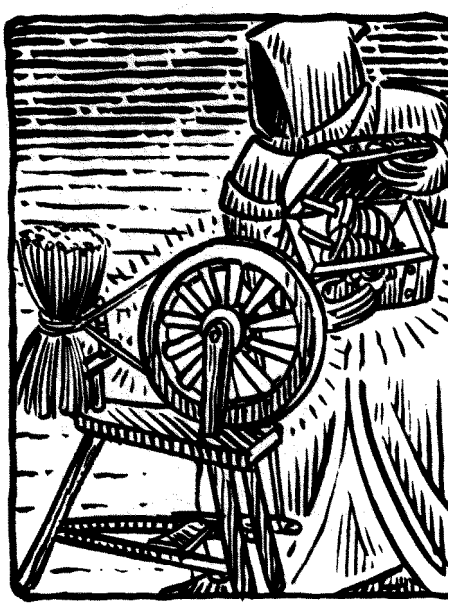


Tongues (Talen)

De geweven spreuk van de Talen werd als eerste losgelaten op de place-mats van het diner tijdens het 423ste Conclaaf der Gilden, gehouden te Elstree in 7610. Voor de eerste keer in de geschiedenis konden de afgevaardigden van de Gilden de toespraken van elkaar verstaan. Deze ontdekking werd in de verre omtrek geprezen totdat een Doodgraver werd betrapt op het beledigen van een Bloemenkweker. Beide Gilden eindigden in een bloedige oorlog die vijfhonderd jaar duurde.



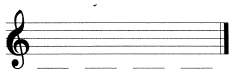
Straw into Gold (Van stro naar goud)



In arme tijden kunnen de Ouderen deze spreuk spinnen om extra inkomsten te hebben. Het gebruik ervan wordt door de Schatbewaarder van de Gilden streng in de hand gehouden om inflatie te voorkomen. Andere Gilden, onbekend met de regels van de magische spreuken, hebben veel verschillende, vreemde fabels verzonnen omtrent deze belangrijke spreuk.

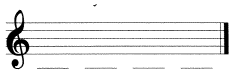
Temblor (Huivering)

Huivering werd ontdekt door een roekeloze magiër (die nu dan ook hartstikke dood is) die de toondraden van de spreuk Verscheuren richtte op een - naar hij dacht - niet werkende vulkaan. Hoewel enorm in trek bij het Gilde van Seismologen, is deze extreem gevaarlijke spreuk alleen opgenomen in dit boekje om als voorbeeld te worden gezien. De toepassing van deze spreuk is door de Gilden sinds 7331 verboden.



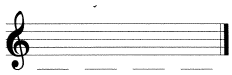
Rending (Verscheuren)

De uitvinders van deze onschuldige spreuk kunnen zich niet voorgesteld hebben hoe erg ze misbruikt zou kunnen worden. Het Gilde van Balsemers gebruikte de spreuk normaal gesproken om vodden in lange stroken kapot te scheuren. Toen De Balsemers in 6529 ontbonden werden, wees een formeel gevecht de spreuk toe aan het Gilde van Politieke Leiders, die het vervolgens in kleine stukjes verscheurde. Het geheim zwierf van het ene naar het andere gewetenloze Gilde totdat het terechtkwam bij De Moordenaars. De redenen waarom het Gilde van Moordenaars de spreuk Verscheuren gebruikte zijn te gruwelijk om te beschrijven.



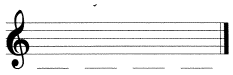
Healing (Genezen)

In het 19de deel van haar Een korte geschiedenis van het Gilde der Wevers (Het Nieuwsblad voor het Gilde, 5620), beschreef Ouderling Lazykate de Derde de manier waarop wonden in 1716 met de spreuk Genezen werden behandeld. De vier toondraden zijn ver buiten hun originele proporties gegroeid, en kunnen nu gebruikt worden op zo goed als alles dat verjonging nodig heeft, met als opmerkelijke uitzondering het eigen lichaam van de magiër.



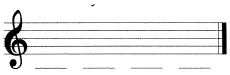
Night Vision (Nachtzicht)

De toondraden van deze prachtige maar eigenaardige spreuk zijn afgeleid van de gezangen van de nachtegaal. Ooit werd Nachtzicht gekraakt door het Gilde van Mijnwerkers, wiens legendarische ondergrondse rijk grotendeels verlicht werd door de verlichte wandkleden die de toegang verzegelden. Helaas was dit na de Grote Aardbeving van 7331 niet meer nodig.



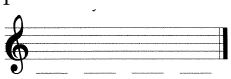
Shrinkage (Krimpen)

Veel eenvoudige stoffen krimpen als ze blootgesteld worden aan vocht en hitte. Tijdens het bestuderen van dit fenomeen wisten de vroegere magiërs de draden die het natuurlijke krimpen veroorzaakten te identificeren, en ontwikkelden ze een methode om dit effect op elk materiaal en voorwerp toe te passen. Wees op je hoede in het gebruik hiervan! Eenmaal verwerkt, kunnen de gekrompen draden nooit meer uit elkaar worden gehaald.



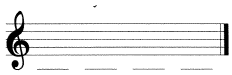
Desire (Verlangen)

De spreuk Verlangen is oorspronkelijk ontstaan tijdens de eerste dagen van het bestaan van onze gemeenschap, toen ze werd gebruikt om nietsvermoedende voorbijgangers de winkels van de Gilden in te lokken. Eenmaal gesponnen op een wezen of een mens, wikkelt ze de draden zodanig om de magiër heen zodat hij of zij lijkt op hetgeen dat het slachtoffer het meest begeert. De illusie is echter behoorlijk breekbaar en het is onmogelijk om deze langer dan een paar minuten vast te houden.



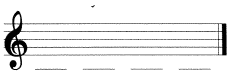
Waterproofing (Waterdicht)

De expeditie van de Vijfde Ouderling Spindleshank in 5992 naar de regenwouden van Lesser Uxbridge leverde deze handige spreuk op, die de kleding beschermde tegen de invloeden van vocht. De Vergiftigde Overschoenen Paniek van 6003 resulteerde bijna in een verbod van Waterdicht, totdat aan het licht kwam dat de testresultaten waren beïnvloed door het Gilde van Paraplu Openers.



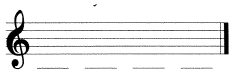
Reflection (Weerspiegeling)

Deze spreuk werd gebruikt door het Gilde van Dansers om op die wijze sneller van kostuum te kunnen veranderen tijdens hun uitvoering van het klassieke ballet Olema, ter ere van hun 500 jarige bestaan. De magiër ziet een verschijning van het wezen waarop de spreuk van Weerspiegeling is geweven, en ook omgekeerd als de magiër de spreuk goed heeft gesponnen. De vier tonen zijn gebaseerd op het paringsgegrom van de spleet-kelige kameleon.



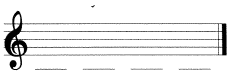
Terror (Verschrikking)

Deze spreuk zorgt ervoor dat het uiterlijk van de magiër de vorm krijgt die overeenkomt met de diepste angsten van het wezen waarop de toondraden worden gesponnen. In feite verandert het je in het wezen waar de ontvanger het bangst voor is. Verschrikking werkt alleen op wezens met gevoel, maar de mogelijkheden alleen al maken haar tekortkomingen meer dan goed. Ze is door het Gilde van Psychotherapeuten goedgekeurd voor beperkt therapeutisch gebruik.



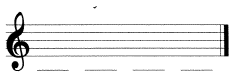
Folding (Opvouwen)

Archeologische bewijzen suggereren dat Opvouwen nooit mocht worden gesponnen op de hemelse stoffen in de ruimte. In plaats daarvan lijkt het erop dat de uitvinders meer bezorgd zijn geweest over het doen van hun was! Er is nog geen snellere en comfortabele manier gevonden om de magiër van de ene naar de andere plaats te transporteren. Voorzichtigheid is geboden als je een gedeelte van de ruimte Opvouwt die al door een andere magiër opgevouwen is. Onzorgvuldig spinnen kan een onbewoonbare "kreukel" zone veroorzaken, zoals bijvoorbeeld de Blinde Plaats in Gainsstad.



Invisibility (Onzichtbaarheid)

Als het gesponnen is op een persoon of groep, dan tast Onzichtbaarheid de scherpte van het gezichtsvermogen aan, zodat de magiër moeilijk te zien is. De oorsprong van deze spreuk is onzeker. Het lijkt erop dat ze bij het Gilde van Schaapherders vandaan komt, die als geen ander zich onzichtbaar kunnen maken.

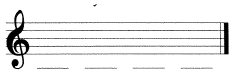


Twisting (Draaien)

De kennis over de oorsprong van deze oude spreuk is in de geschiedenis verloren gegaan. De oudste verwijzingen ernaar zijn die in de eerste zomen van de Lange Wandtapijten, naast de met de hand gestikte draden die de invloed van vlas weergeven. Het verhaal gaat dat de vier noten zijn afgeleid van het ritmische piepen van de weefspoel van Eerste Ouderling Swellflax's.

Confusion (Verwarring)

De reden waarom deze ongewone spreuk aanvankelijk werd ontwikkeld, is ook met de jaren verloren gegaan. Revisionisten beweren dat ze werd geweven in de goedkopere stoffen die in de winkels van de Gilden verkocht werden, in een poging om het vertrouwen van Koopjesjagers te ondermijnen. Wat de oorsprong dan ook mag zijn, de kracht van de Verwarring is met de jaren niet verdwenen. Eenmaal gesponnen laat het het slachtoffer hulpeloos en verwilderd achter totdat de magiër veilig uit het zicht is verdwenen.

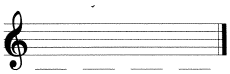


Shaping (Vormen)

Slechts een handjevol Wevende Magiërs bezitten de benodigde concentratie om een materiaal te kunnen Vormen. Deze spreuk moet namelijk geweven worden met een enorme doelgerichtheid, om het patroon te laten zwichten, maar zelfs dan kan een succesvol Gevormd voorwerp terug veranderen in zijn originele vorm, als de spreuk niet regelmatig opnieuw geweven wordt.

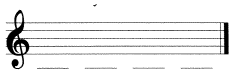
Warmth (Warmte)

Welke Wevende Magiër is nog nooit verwend door de heerlijke uitwerking van de spreuk Warmte? En natuurlijk is Warmte naast Aphrodesia het populairste produkt van ons Gilde geworden (ze worden dan ook meestal samen verkocht). Zelfs een dun gehaakt beddesprei voelt na een enkele dosis al even zwaar aan als een Penumbriaans dekbed.



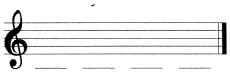
Aphrodesia (Aphrodesia)

De snelle ontwikkelingen van de welvaart en de invloed van de Gilden waren grotendeels te danken aan het succes van deze topper. Stoffen geweven met de spreuk Aphrodesia vertederen gegarandeerd de harten van zelfs de meest onverschillige geïnteresseerden in de liefde. Alleen de Ouderen kennen de ware oorsprong van deze spreuk. De geruchten van de geheimzinnige affaire tussen de Tweede Ouderling Twillfast en een lid van het Gilde van Organisten zijn kwaadwillig en totaal ongegrond.



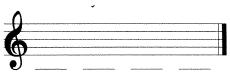
Sleep (Slaap)

Het is moeilijk een deken, slaapmuts of slaapzak te vinden die niet is bewerkt met de speciale kwaliteiten van deze populaire spreuk. Het Gilde van Gouvernantes eiste het gebruik ervan in alle huishoudelijke stoffen, en de Anesthesisten hebben een stevigere, grootschalige versie goedgekeurd als alternatief voor chloroform.



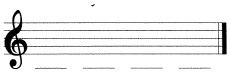
Silence (Stilte)

Stilte werd begroet als een welkome opluchting voor de jongere ouders en de andere bewoners van de slaapzalen. Helaas worden onze Gildeleden te vaak ingehuurd om deze toondraden te spinnen in situaties met twijfelachtige gepastheid. De ergste overtreder is het Gilde van Dirigenten, die voor een concert een Stilte aan hun publiek opleggen.



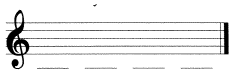
Emptying (Legen)

De inhoud van bijna alle volle verpakkingen kunnen onmiddellijk worden geleegd met deze handige spreuk. Voor ontwikkeling ervan in circa 4200 werden de beekjes van Woonsocket groen van de verfresten van de Scheikundigen. Vermijd de verleiding om de spreuk over meren en wolken te weven. Het bereik van Legen is met opzet beperkt om zo rampen te kunnen voorkomen, zoals destijds in 4202 de Tweevoudige Overstroming (waar het Gilde geen enkel verantwoordelijkheid voor erkent).



Unmaking (Onmaken)

Beginnelingen zijn vaak ongeduldig om de onbetwistbare dramatische vaardigheid aan te leren om stoffelijke voorwerpen te kunnen onmaken. Gelukkig liggen deze toondraden ver buiten het bereik van beginnende Wevende Magiërs en hebben alleen de meest volwassen magiërs toegang tot Onmaken. Complete legers kunnen worden ontbonden - en zijn het ook - door de buitengewone kracht van Onmaken. Laten wij hopen dat er nooit meer een beroep op ons wordt gedaan om onze vakmanschap op deze wijze te demonstreren.

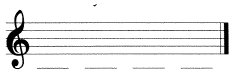


Extinguishing (Blussen)

Open vuur wordt met de spreuk Blussen gemakkelijk in de kiem gesmoord. Het lost midden in een vuurzee bijna meteen de aanwezigheid van zowel zuurstof als brandstof op, met weinig of zelfs geen neveneffecten zoals rook. Het Gilde van Brandweermannen beloonden ons met hun 6222 Plak der Onderscheiding, voor de ontwikkeling van deze veilige en snel werkende handeling.

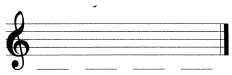
Sharpening (Slijpen)

Scharen, pinnen en breinaalden zijn de gebruikelijke elementen van deze eenvoudige spreuk. In vroegere tijden gaven krijgers hun lemmeten aan leden van onze Gilden voor een grondige behandeling. Een formeel protest door de Smeden resulteerde in het Whetstone Brug Verdrag van 7550, die specifiek het gebruik van de spreuk Slijpen tijdens oorlogen, en in het algemeen voor wapens, verbiedt.



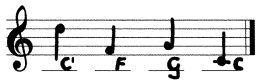
Blessing (Zegening)

Ook wel bekend als "Casino Verderver." Gezegende items verwerven een betoverende staat met gevolgen die zichzelf uiten als succesvolle gebeurtenissen voor leken. Het gebruik van deze spreuk buiten het Gilde is door de Emmerich Overeenkomst van 5858 beperkt, die destijds onze schatkamer toevallig voorzag van een ruime gift van de Orde van Statistici.



Transcendence (Transcendent)

Er zijn inderdaad weinig Wevende Magiërs die deze spreuk met succes hebben gesponnen, ze is niet voor niets de meest subtiele en mysterieuze spreuk. Transcendent lost de verbindingen op die onze toondraden met het patroon hebben, waarbij het lichaam en de geest naar een ondefinieerbare staat van bestaan worden geleid. Men zegt dat paranormale wezens de vorm van vogels, sterrenbeelden en zelfs zonnevlekken aan kunnen nemen. Omdat lichamelijke straffen in ons Gilde verboden zijn, wordt soms Transcendent gebruikt als middel voor menselijke verbanning, maar alleen voor de meest onvergeeflijke overtredingen van de Regels.



TM & © 1990 Lucas. All rights reserved.