



NR. 106 juni 2005

THE LIGHTNING

MEDEDELINGENBLAD VAN THE WANDERERS OF LIGHT

Vakantie

Zoals gebruikelijk worden er in de maanden juli en augustus geen sessies georganiseerd. De Casimir school is in deze periode niet beschikbaar.

De Lightning zal volgende maand (juli) niet verschijnen. Maar in augustus is hij er alweer mét de planning voor volgende 4 maanden.

Games Gathering Gouda

Het tweede 3G evenement is gepland op 20 november 2005. Zet alvast met grote letters in je agenda!!!

De lokatie is, net als vorig jaar, in Concordia. We hopen op net zo'n leuke dag als vorig jaar. Natuurlijk is daarvoor jullie hulp en inzet onmisbaar! Als je ideeën hebt, iets wilt organiseren of iets anders te melden hebt over de 3G: schroom niet, bel, mail of breng ons op een andere manier op de hoogte.

Contributie

Wij hoeven toch niemand meer te herinneren aan het betalen van de contributie???

(30 euro; girorekening 6131666 t.n.v. The Wanderers of Light te Gouda.)

Earthdawn; a troubadours tale



De volgende pagina's zijn weer gereserveerd voor onze troubadour M' Jek (a.k.a. Paul). Hij gaat ons vermaken met het tweede deel van de kronieken over de avonturen in Earthdawn.

In het eerste deel hoorden wij over de waarschuwing van de draak Icewing. Een visioen van deze draak betrof de zeven dolken die in een vorig avontuur gevonden waren. Voldoende reden om op onderzoek uit te gaan.

De dolken zijn van orkse afkomst, de erin gegraveerde rûnen wijzen op het oude koninkrijk Cara Fahd. Er wordt koers gezet naar de Delarische bergen, waar de orkse geleerde Gnanagh zich bevindt. Hij is een expert op dit gebied en zal ongetwijfeld meer kunnen vertellen. Maar of hij dat ook wil...

Crusher's Crew's Chronicles (part 2, Sacred Union)

[Wordt voorgedragen met begeleiding van liermuziek]

Als Crusher's Crew, zoals zij zich nu noemen, aan de voet van de Delaris Bergen het luchtschip verlaten, zoeken zij een dorp dat zij vanuit het schip vermoedden. In de nacht klinkt gedruis van voorttrekkende orken. Wanneer onze vrienden het mensendorp, Sirolf genaamd, bereiken, vernemen zij van het bestaan van de orkengroep 'Vuist van Fahd', ongenode gasten die het volgende dorp bezoeken zullen. Crusher's Crew, onze helden tezamen, vervolgt zijn weg, zoekend en ontdekkend deze voorlopers van de Delaris Bergen. Een bruiloft lokt hun binnen in het volgende mensendorp, een bruiloft tussen orken ongehoord. Uvtug, zoon van Moschtug, neef van Gnanagh, orkenheld in het zoveelste geslacht van de Vuist van Fahd, zal huwen met de orkse schone Tirag, dochter van Orguk, orkenheldin in de meerdere glorie van de Orkenbende van de Wreedardige Adders. Dit bijzonder geestrijke feest zal gevierd worden in dit dorp, dat hoort onder de bescherming van Moschtug, heerser van de Vuist van Fahd, en Gnanagh, zijn broeder en raadsman.

De helden worden na een welverdiende nachtrust genood als gast bij deze plechtigheid, waar zij waarnemen de goede verstandhouding tussen Orguk en Gnanagh. Deze, de wijze die zij zoeken, is voor de Crew niet benaderbaar in afwachting van het grote gebeuren waar zijn bloedverwant in de tweede graad in het middelpunt zal staan. In de aanloop naar deze feestelijkheid genieten Crewleden en uw zanger en chroniqueur van liederen en grote hoeveelheden Hurlg, een bijzonder geestrijk vocht van onbestemde kwaliteit.

Ongehoord en onvoorzien slaat het noodlot toe tijdens dit huwelijksfeest. Als ter afsluiting van de ceremonie de kroezen geheven worden en in één teug geleegd,



valt de grote Moschtug vergiftigd ter aarde, onder verbijsterde blikken. Zijn kroes ontvalt zijn krachtloze hand, hij zijgt neer en dreigt te sneven, ware het niet dat door de onvoorstelbare tegenwoordigheid van geest van Crusher, met gebruik van zijn wijd en zijd vermaarde Spinnenkist het leven van de grote Orkenleider gespaard wordt. Onze helden verhinderen daarmee ook het voortijdig, zonder rechtsgang, straffen met de dood van de mensenschenker Hosya, wier handen als laatste de fatale kroes beroerden.

Allen zijn onzeker nu, wie deze laffe daad, deze moorddadige aanslag, gewetenloos op deze dag volvoeren wilde. Wie zag zijn snoed plan mislukken door de koene helden uit ons lied? Slechts de aanwezigheid en het optreden van ons viertal voorkomt een groot en dodelijk gevecht tussen de orkenstammen op dit moment. De Crew tracht deze misdaad te doorgronden. Midden in de nacht wordt dan de groep verrast door groot geruis. Veel aandacht vraagt de poort tot het dorp, alwaar orken proberen te verdwijnen in het duister dat de nacht hen biedt. Als ons gezelschap dit vertrek, dit vreemde gedrag, deze schuldbekennende terugtocht nader houdt tegen het licht, blijken de Wreedardige Adders met hun leider Orguk, hun bruid Tirag en, o verbazing, de broeder van het slachtoffer, de grote geleerde Gnanagh, het dorp te zijn ontvlucht op hun rijdieren.

Nu de Vuist van Fahd tot achtervolgen nog niet in staat, de genezing zijner leider verwacht aler tot actie te besluiten, volgen onze dappere vrienden, bijgestaan door mij, bard en chroniqueur van deze vertelling de vluchtende groep. De Crew is niet alleen op de dader van het moorddadig plot gebrand. Ook hun bron van kennis, de geleerde Gnanagh, dreigt hen te ontgaan.

Crusher, Mapdreamer, Starstinger: zij allen, deze helden, vergezeld van een eenvoudige zanger en verhalenverteller. Ik voelde mij vereerd dit van nabij mee te mogen maken. Zij achtervolgden de Wreedardige Adders en bereikten het addersnest. Als een draak die uit zijn hol vliegt, als een standbeeld groter dan alles wat ik ken, als een onneembaar adelaarshorst op de klippen, zo vonden zij de Adders terug. Hun verblijf geleek inderdaad op een gigantisch versteende drakenkop, uit één stuk uit de rots gehakt naar voren in vlucht gevangen. Ogen en neus leken zwarte holen en aan weerszijden van de felle snuit keken 7 gaten op het landschap uit. Goed werd deze veste geobserveerd, gezien werd de liftinstallatie waarmee de Adders hun nest konden betreden. Ongenaakbaar leek het fort. Maar toch wist de Crew raad! Op afstand en in de nacht, ongezien door de bewoners van de draak, beklommen zij de berg waar de draak uit gehouwen was, en kwamen zo boven de draak uit. In de morgen zagen zij beneden de komst van de Vuist van Fahd, die een eerste aanval poogden op het drakenfort. Met verliezen, door kokende pek en olie en door wapengeweld geveld, deinsden zij echter terug. Ook zij probeerden de rots te beklimmen, maar in het zicht van de draak werden zij door balista-pijlen verrast en verjaagd.

Toen nu de nacht gekomen was, lieten onze helden zich aan touwen zakken op de draak en vervolgens naar het ooghol. Crusher bleek daarbij een touw niet eens te hoeven benutten. Verrassend trokken zij de oogkas binnen, doodden de balista-bemanning en slopen voort.

Door duistere gangen en langs trappen, onder voortdurende geluiden van orkenwachters slopen zij door het innerlijkste van de draak, tot zij tenslotte een kamer bereikten, alwaar zij Gnanagh troffen. Overmeesterd en in een kleed gerold, wordt deze zonder opschudding uit de burcht ontvoerd. Zo bereiken mijn vrienden hun doel. Ver weg in de bergen wordt de geleerde ork aan verhoor onderworpen. Hoewel verbijsterend, lijkt zijn verhaal overeen te stemmen met de gebeurtenissen uit de voorbije dagen. Gnanagh verhaalt over zijn moorddadige aanslag op zijn broer, die ook hij niet verklaren kan. Zijn vlucht was een pogen een oordeel te ontkomen voor een daad die hij wel had begaan, maar die buiten zijn wil tot stand gekomen leek.

Als dan de helden hem aan vragen onderwerpen betreffende het doel van hun tocht, de dolken, verbleekt en beeft de wijze ork. Hem wordt zijn eigen doem helder, maar ook de doem die op de Crew rust. Hij noemt de schepper van de bladen bij zijn Naam: Rugaah Gloh en de dolken zelf blijken bekend als De Bladen van Cara Fahd. De bladen hebben behoord aan een legendarische heldengroep die ten strijde trok tegen de horrors. Ook kan Gnanagh het symbool vormen van de dolken: een achtpakig rad, waarvan de onderste spaak ontbreekt. Tenslotte kan hij de Crew vertellen dat er een vloek rust op de dolken, waaronder niet alleen de Crew zal lijden, maar waardoor ook hij tot zijn waanbeeldige moorddaad is gekomen. Zolang de groep helden nog niet tot een uiterste heldendaad zullen oprijzen, zullen zij zaad van tweespalt en geweld vormen, dat niet henzelf zal treffen, maar de mensen om hen heen, zoals ook Gnanagh getroffen werd.

Verbijsterd laten de vrienden Gnanagh gaan, zijn eigen lot -door misdaad gevormd- tegemoet.

AGENDA



Juni

Zondag 5 juni 2005; 11:00 uur-21:00 uur
Earthdawn
GM: René Rietbroek

Zondag 12 juni 2005; 11:00 uur-21:00 uur
Het Oog des Meesters
GM: Willem v/d Windt

Zondag 19 juni 2005; 11:00 uur-21:00 uur
In Nomine
GM: Jean Baptiste Perrin

Zondag 26 juni
Werewolf
GM: Ronald Lokers



Juli

Vakantie



Augustus

Vakantie



September

Zondag 4 sept 2005; 11:00 uur-21:00 uur
Geen sessie gepland

webshop: www.simtasia.nl
SIMTASIA
Nieuwehaven 116
2801 EC Gouda
tel. 0182-516865
fax. 0182-550910
email: simtasia@simtasia.nl
Spellen &
Science Fiction Specialist

Zondag 11 sept 2005; 11:00 uur-21:00 uur
Werewolf
GM: Ronald Lokers

Zondag 18 sept 2005; 11:00 uur-21:00 uur
Shadowrun
GM: Willem v/d Windt

Zondag 25 sept 2005; 11:00 uur-21:00 uur
Dungeons & Dragons
GM: Bart v/d Wal

ADRESSEN

Bestuur

		e-mail	telefoon
Voorzitter	Martin Ehlert	m.k.a.ehlert@hccnet.nl	(0182) 51 87 99
Secretaris	Paul Prieckaerts	p.prieckaerts@hccnet.nl	(0182) 57 09 71
Penningmeester	Derk van Mourik	relaver@xs4all.nl	(010) 41 42 863
Algemeen	Ellen de Ridder	ellenderidder@hotmail.com	(0182) 55 04 43
Algemeen	Jack Benjamins	jack.benjamins@hccnet.nl	(0182) 51 26 73

Afdeling

Contactpersoon

Dungeons & Dragons	Rob Vermeulen	rvermeulen7@hotmail.com	(0182) 53 19 08
Deadlands	Jean Baptiste Perrin	jb-perrin@planet.nl	(0182) 32 81 69
Earthdawn	René Rietbroek	simtasia@simtasia.nl	(0182) 55 04 43
Het Oog des Meesters	Martin Ehlert	m.k.a.ehlert@hccnet.nl	(0182) 51 87 99
Rokugan	Rob Vermeulen	rvermeulen7@hotmail.com	(0182) 53 19 08
Shadowrun	Martin Ehlert	m.k.a.ehlert@hccnet.nl	(0182) 51 87 99
Star Trek RPG	Mieke Haveman	mhaveman@wanadoo.nl	(0182) 52 27 26
Warhammer FRPG	Willem v/d Windt	wvdwindt@hotmail.com	06 - 24 24 19 01
Werewolf	Ronald Lokers	ronald.lokers@hccnet.nl	(0348) 47 40 82

Spellokatie: Casimirschool, Groeneweg 27, Gouda; telefoon (0182) 51 97 06

COLOFON:

Uitgever : The Wanderers of Light
Secretariaat : Livingstonelaan 15
2803 EL Gouda
twol_gouda@hotmail.com
Redactie : Nieuwehaven 118
2801 EC Gouda
Tel.: (0182) 55 04 43
E-mail: ellenderidder@hotmail.com
K.v.K. : V40465572
Girorekening : 6131666
Homepage : <http://www.thewanderersoflight.nl>
ISSN : 0927-832X





Chakra
Trollen, draken,
tovenaars, elfjes, heksen en kabouters.....
Er zijn boeken, beelden, muziek, wierook, kaarten
posters, zoutkristal-lampen en veel sieraden.

Chakra
Korte Groenendaal 18
2801 JN Gouda
Tel.: 0182-524966
E-mail: chakra@wxs.nl