



THE LIGHTNING

MEDEDELINGENBLAD VAN THE WANDERERS OF LIGHT

Contributie

Wij willen iedereen nog éénmaal vriendelijk herinneren aan het betalen van de contributie...

Het is tenslotte alweer mei! Ben je dus nog steeds vergeten de betaling te versturen: a.u.b. z.s.m. 30 euro storen op girorekening 6131666 t.n.v. The Wanderers of Light te Gouda.

Drie keer raden

Wie zijn deze helden, die zich voor deze keer als zeerover vermomd hebben?



Bron: www.ps-games.nl

Vakantie

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

Earthdawn; a troubadours tale

Met heel veel plezier kondig ik hierbij het eerste deel aan van een verslag van de avonturen van een groep helden in Earthdawn.

Voor mensen die de wereld van Earthdawn helemaal niet kennen een korte inleiding: Het magisch niveau van de wereld stijgt en daalt in een eeuwige, trage golfbeweging. Op het hoogtepunt van de magische golf kunnen de Horrors de grens tussen hun en onze wereld overschrijden. Deze tijd staat bekend als de Scourge. Gedurende de Scourge hebben alle rassen zich verborgen om gespaard te blijven van de verschrikkingen van de Horrors. Helaas zijn vele van deze schuilplaatsen (kaers) ontdekt en op gruwelijke wijze vernietigd.

In de huidige tijd is het magisch niveau zo ver gedaald dat de bewoners van de kaers hun schuilplaatsen gaan verlaten en de wereld na vele eeuwen opnieuw gaan ontdekken.

En nu geef ik het woord aan onze troubadour M'Jek (a.k.a. Paul).

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

[Wordt voorgedragen met begeleiding van liermuziek]

Vier kwamen samen in Throal, drie plus een. De eerste werd genoemd Crusher, een troll skyraider sterker dan menigeen. De tweede onder hen was Mapdreamer, een vrouw-mens met sterke magische kracht. Starstinger was de derde van de groep, een windling vechter met het zwaard. Twee vaste kameraden ontbraken er van deze bijzondere groep, Swiftwing, een handelende windling van grote slimheid, en Beor, een elf met een bijzondere gave in het omgaan met beesten; zij beiden verkozen deze dagen anders te rijden. Ook een jonge troubadour begeleidde de dappere drie; deze T'skrang werd M'jek genaamd. Hij had hen eerder ontmoet en bezong in de herberg hun eerdere avonturen, juist toen zij binnentraden. Vergeef hem, lezer, als hij in zijn enthousiasme een detail over het hoofd ziet, of een naam niet goed onthouden heeft; hij is nog onervaren.

Zij zaten aan de dis en vertelden hun laatste belevenissen, met het ongelooflijke bezoek aan de draak Icewing; M'jek onthield dit en beschreef het later voor het nageslacht. Toen trad Rathann binnen. Deze oude elf hadden zij eerder ontmoet en hoewel zijn komst door koude omgeven was, werd hij met warmte en drank onthaald. Hij was gezonden door een welbekende draak, gestuurd om van een visioen te verhalen.

Icewing liet hen vernemen van deze droom, die hem tijdens zijn meditatie zeer verontrustte. Het beeld kwam tot hem van een kist met zeven dolken, in het bezit van deze dappere helden. Zij hebben een belang dat boven de helden uitstijgt, ten goede of ten kwade. De dolken vormden een patroon waarvan de betekenis niet door het visioen verklaard kon worden.

Onze helden herkenden in Rathann's beschrijving de kist die zij tijdens hun laatste avonturen gevonden hadden. Zeven waren de dolken in getal; geheel gelijk gevormd als waren zij één. Een uitputtende beschrijving zou in deze kroniek teveel ruimte innemen en het geduld van de lezer te zeer op de proef stellen. De schrijver zal zich daarom beperken tot de runen die de dolken sierden: op het heft een langere tekst, op alle dolken gelijk, aan de ene zijde van het blad een korte tekst of naam, ook steeds gelijk en aan d'andere zijde een gedeelte van een patroon, op alle dolken anders. De wijsheid van het gezelschap bracht enig licht in de duistere teksten: de taal zou het oud-Orks moeten zijn en de korte tekst op het blad lijkt Cara Fahd, een Orken koninkrijk van lang her. Maar voor de langere tekst moest nadere wijsheid worden gezocht.

De volgende ochtend werd raad gevonden in de boekerij der stad, alwaar een dwerg met grote kennis der historie en der taal meer duidelijkheid kon brengen aan onze helden.

Zij bracht de lange tekst aan het licht:

Acht zijn we, acht zullen we zijn,
verenigd, ondeelbaar, eeuwig
vol vrees zullen de vijanden van Fahd blijven.
De stap van acht voeten in één voetstap,
Aanéén zijn onze lotgevallen gebonden,
Tot legendes zullen onze verhalen worden.

Meer wijsheid bezit de dwerg niet dan de naam van de grootste kenner der Orkse geschiedenis die nog leeft. De naam van deze Ork is Gnanagh, en in de Delaris Bergen kan hij gevonden worden, hij die een erfgenaam voelt te zijn van het oude koninkrijk Cara Fahd.

De wijze Mapdreamer kan de dolken een eerste vraag naar wijsheid ontnemen. De helden zullen de naam van deze dolkengroep moeten vinden, gelijk de naam van de grote smid dezer wapenen.

Per luchtschip vangen onze helden deze tocht aan; richting Skypoint ziet men hen gaan. De reis doet Crusher's hart sneller slaan. Zijn wens om met de groep een eigen luchtschip te bezitten wordt sterker nog, en langzaam groeit tussen onze helden het gevoel voor een eigen naam. Vele namen worden genoemd, geproefd en doorgespoeld, maar slechts van één blijft een zoete nasmaak achter: Crusher's Crew. En zo zullen zij zich noemen, de vrienden die het lot der dolken najagen. En deze zanger, uw nederige dienaar, kon deze eerste weken hun daden aanschouwen om u, o lezer en luisteraar uit eerste hand te verhalen van hun daden.



AGENDA



Mei

Zondag 1 mei 2005; 11:00 uur-21:00 uur
Earthdawn
GM: René Rietbroek

Zondag 8 mei 2005; 11:00 uur-21:00 uur
Shadowrun
GM: Martin Ehlert

Zondag 15 mei 2005; 11:00 uur-21:00 uur
Pinksteren

Zondag 22 mei 2005; 11:00 uur-21:00 uur
Star Trek
GM: Mieke Haveman

Zondag 29 mei 2005; 11:00 uur-21:00 uur
Deadlands
GM: Jean Baptiste Perrin



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 de 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



webshop: www.simtasia.nl

SIMTASIA

Nieuwehaven 116
2801 EC Gouda
tel. 0182-516865
fax. 0182-550910
email: simtasia@simtasia.nl

Spellen &
Science Fiction Specialist

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

Speellokatie: 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

