

NR. 109 okt 2005

THE LIGHTNING

MEDEDELINGENBLAD VAN THE WANDERERS OF LIGHT

Spel beraad

20 september was er weer een Spelberaad. Tijdens het Spelberaad is voornamelijk gesproken over de tweede Games Gathering Gouda (je weet wel: 20 november in Concordia)!

We hebben een (voorlopige) lijst opgesteld van spellen die we die dag willen gaan spelen. Als rollenspel hebben we gekozen voor (het alom bekende) Dungeons & Dragons.

Verder willen we de volgende bordspellen gaan doen:

- ▶ Munchkin
- ▶ Betrayal at the house on the hill
- ▶ Wings of war
- ▶ Runebound (Nederlandse versie!)
- ▶ Mage knight dungeon en/of Heroscape

- ▶ en tot slot het spel van het jaar 2005: De ontombare stad.

We willen ook nog een toernooi organiseren, namelijk een sealed Pirates of the barbary coast toernooi.

Heb jij nog andere ideeën? Wil je iets spelen wat nog niet op de lijst staat? Laat het ons weten!!!

Earthdawn; a troubadours tale

En gelukkig heeft onze troubadour M'Jek (a.k.a. Paul) ook deze maand tijd gevonden voor het vervolg van de avonturen van Crusher's Crew...

webshop: www.simtasia.nl

SIMTASIA

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

Spellen &
Science Fiction Specialist

Ontwaakt in Gouda...

Ze waakt over een grote collectie Fantasy beelden, boeken, sieraden, kleding, weirook en magische artikelen!

DRAKEN-TIP: De vaste klanten spaarkaart. Spaar voor een Wakende Draak cadeaubon t.w.v. € 10,00!

De Wakende Draak

Korte Groependaal 16 - Gouda - Tel.: 0182-324966
E-mail: info@dewakendedraak.nl - Internet: www.dewakendedraak.nl

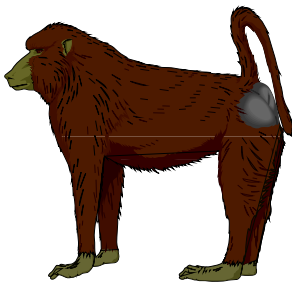
Crusher's Crew's Chronicles (part 4, Grave Wisdom)

[Wordt voorgedragen met begeleiding van liermuziek]

Zijn de kroezen leeg? Is de maag gevuld, het hoofd gerust? Het oor gespitsd en het oog open? Dan hoort nu verder de kroniek van de tocht van Crusher's Crew naar het aloude Cara Fahd.

Verlieten wij de waarachtig heldhaftige Crew niet aan het begin van hun tocht door de jungle naar Cara Fahd? Welnu, onder de aanwijzingen van de wijze Vanyk Ouldsinger bereiken onze helden de grens van het aloude rijk. Dit maakt ook de nog immer meereizende beastmaster Krog gelukkig.

Op hun zelfgehakte pad door de jungle worden de dappere strijders, waaronder ook weer ikzelf, aangevallen door een grote groep aapachtigen. Deze groep dorstige bloedapen is zó groot, kwaadaardig en verscheurend, dat zij de Crew bijna te machtig is. In een uiterste krachtsinspanning van in het bijzonder Mapdreamer en naamgever Crusher worden de verschillende bewusteloze Crewleden gered uit het gebied van de zo wreedaardige apen. Bij deze ontsnapping verloor ik helaas mijn oude, dierbare kruisboog, een erfstuk uit mijn grootvaderlijk huis. De gewonden moeten bijkomen van dit oordeel en na rust wordt in een wijde boog het domein der vierhandigen ruim omtrokken.



Na nog een tocht van enkele dagen komen de ontdekkers en helden aan bij een sereen bosgebied met daarin, op een open plaats, een houten gebouw, een steen boven de deur. Dit gebouw, dat een oude, oeroude uitstraling bezit, o toehoorders, dit nu is volgens Vanyk de gezochte Hal van de Moed. De van buiten zo gewoon aandoende optrek, zou dit de plaats zijn waar wij, de Crew van Crusher, onze vragen beantwoord zouden kunnen vinden? Het was bijna te mooi om te geloven, te eenvoudig om waar te zijn?

Het lage bouwsel was opgetrokken zonder ramen, met slechts een deur. Overwoekerd door tijd en junglegroen. De steen boven de ingang was groot, bijna 5 voet in doorsnee, en toonde een gekruist zwaard en bijl. Volgens oude geschriften, door Vanyk geciteerd, kon het gebouw, de Hal van de Moed, slechts betreden worden door helden op volle sterkte. Iedere held moest het gebouw alleen betreden, zonder dat anderen dit waarnemen. Het tonen van moed, nodig om binnen te geraken, is zo persoonlijk, aldus de overlevering, dat geen mens daarvan getuige mag zijn. Niets van wat zich in de Hal bevindt, mag het bouwsel, het heiligdom verlaten en elke bezoeker moet een wapen in dees' tempel achterlaten. Doorstaat een held deze beproeving, dan kan een vraag gesteld worden aan de Zielestenen. Ieder op zijn beurt en in eenzaamheid betraden de helden de heilige ruimte en tonen daarbij hun moed.

Binnen, in een roodachtig, raadselachtig schijnsel, door pilaren uitgestraald, bevonden zich twee standbeelden, man en vrouw, gewapend en geharnast in kristal, in de hoofden uitsparingen. Verder vonden wij twee rijen voetstukken van steen, door gesneden versieringen en slingers omgord. Alle voetstukken ondersteunden één of meer stenen en waren met een soort

beeldschrift bewerkt. Aan het eind van de zaal bevond zich een bijzonder voetstuk met daarop een kleine piramide met daarop wederom een steen. Ook dit geheel was door beeldschrift bedekt.

Ieder pilaar leek een soort of groep helden te vertegenwoordigen. De laatste pilaar kende zeven verbonden gaten en één los, niet met de anderen verbonden uitsparing, dit geheel lijkend op de bond onzer dolken. Het houten bouwsel, van binnen met stalen banden versterkt, leek geheel onaangetaast door vocht en tijd. Het bouwsel straalde een innerlijke rust uit, maar o, wat zouden wij, Crusher's Crew en ik, ons daarin vergist kunnen hebben!

Crusher acht nu het moment daar Vanyk de dolken te tonen. Een zicht waarbij de dappere Vanyk op slag verbleekt. Zij heeft het verhaal achter de wapenen wel ooit vernomen.

Mapdreamer nu plaatst de steen van de piramide in het vrouwelijk standbeeld. Een holle stem der laatste Nethermancer weerklinkt en laat ons allen beven door ons te noemen verraders. Dit moment brengt alle andere stenen tot meer gloed, magische krachten komen in beweging.



Geesten, orkachtig van uiterlijk, lijken tot leven te komen. En wij, wij de dappere helden van Crushers' Crew, uw dienstwillige kroniekschrijver daarbij, wij voelen ons benard, belaagd en in gevaar. De geesten vallen ons aan, op wijzen door ons niet bestreden, door ons niet geraakt. Bijna heel de Crew wordt door dit geweld het bewustzijn ontnomen. En als uw verteller niet duidelijk is in zijn verhaal, dan wordt dit veroorzaakt door dat ook hem het bewustzijn ontnomen was. Op dit

ogenblik haalde Mapdreamer de steen weer uit de holte van het standbeeld, waar nu ook rook uit komt. Zij spreekt een vertrouwensspreuk uit en krijgt een reactie die niet negatief geaard is. Mapdreamer spreekt nu tweestemmig, tevens in het Orks. De aanvoerder der geesten laat zijn volgelingen de strijd staken. De Crew komt tot bewustzijn. Mapdreamer stelt dan de vraag naar de oude bezitters der Bladen. Het antwoord luidt: de Cara Fahd Beschermers, en na het verraad worden zij hernoemd De Zeven Spaken.

Nu vraagt de aanvoerder der geesten naar de dolken en op het moment dat hun aanwezigheid openbaar wordt, stijgt een jammerklacht uit alle kelen der geesten. Corruptie is gebracht naar de Hal van de Moed. Een ware wervelwind, een draaikolk van geesten en geesteskracht, waarvan de Crew de vernietigende krachten herkent, begint nu te kolken binnen de Hal. Zoals het ritueel van de Hal verplicht, laat ieder lid van ons gezelschap een wapen achter op zijn vlucht naar buiten. De Hal schudt en knarst, scheurt en knerpt en uiteindelijk implodeert zij, Beor bedelvend onder het puin. De sterke elf overleeft echter dit geweld. En temidden van de puinhopen liggen de Zielestenen, leven- en lichtloos.

Als Vanyk tot bewustzijn is gekomen, begrijpt ook zij de gebeurtenissen niet. De enige verklaring die zij bedenken kan, is dat de reactie der geesten een gevolg is van de Scourge. De legendarische Zielestenen hebben nu hun kracht verloren, hoewel zij waardevol blijven. 15 van deze stenen vinden de Crewleden tussen de resten van de Hal.

Nu de Crew geen verdere antwoorden hier vinden zal, trekt zij verder. Nu echter door de Bladen geleid, die wijzend gelijk een kompasnaald naar het noorden, onze helden dieper het land Cara Fahd in brengen. Volgens een kaart uit het bezit van Vanyk was er in oude tijden een plaats in de richting die de Bladen ons wijzen.

Na een aantal uren bereiken wij de resten van deze plaats. Ruïnes is alles wat rest in het oerbos. En ook de Bladen komen hier tot rust. Hier is het dat de helden van Crushers' Crew een monument oprichten voor Cara Fahd Beschermers, een monument van basalt, een pyramide vormend, met oud-orkse runen getekend; runen gemaakt door Donack, de laatste Nethermancer.

Dit, o luisteraars waren de belevenissen van Crushers' Crew, in hun zoektocht naar de historie van de vloek die hen getroffen heeft. Uw troubadour heeft niet alleen uw avond gevuld, u vermaak gebracht. Nee, hij heeft deze daden van nabij meegemaakt en overleefd. Nu is ook hij aan enige rust gekomen. Ik, M'jek, troubadour uit het volk der T'skrang wens u nu een goeden avond, een rustige nacht. En mocht u dees' herberg verlaten, vergeet dan niet een kleine gave voor mijn levensonderhoud achter te laten, opdat ook volgende avonturen u verhaald kunnen worden.



AGENDA



Oktober

Zondag 2 okt 2005; 11:00 uur-21:00 uur
Earthdawn
GM: René Rietbroek

Zondag 9 okt 2005; 11:00 uur-21:00 uur
Deadlands
GM: Jean Baptiste Perrin

Zondag 16 okt 2005; 11:00 uur-21:00 uur
Het Oog des Meesters
GM: Jan Willem v/d Berg

Zondag 23 okt 2005; 11:00 uur-21:00 uur
Star Trek
GM: Mieke Haveman

Zondag 30 okt 2005
Spellenspektakel



November

Zondag 6 nov 2005; 11:00 uur-21:00 uur
Earthdawn
GM: René Rietbroek

Zondag 13 nov 2005; 11:00 uur-21:00 uur
Shadowrun
GM: Martin Ehlert

Zondag 20 nov 2005
Games Gathering Gouda

Zondag 27 nov 2005; 11:00 uur-21:00 uur
Deadlands
GM: Jean Baptiste Perrin



December

Zondag 4 dec 2005; 11:00 uur-21:00 uur
Dungeons & Dragons
GM: Rob Vermeulen

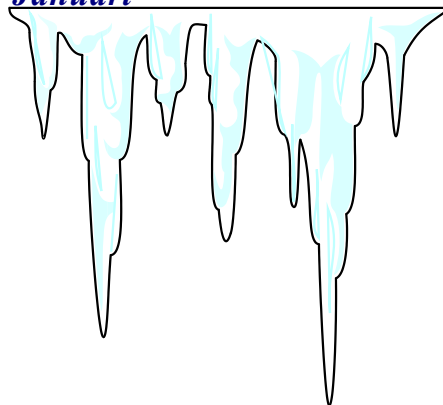
Zondag 11 dec 2005; 11:00 uur-21:00 uur
Het Oog de Meesters
GM: Martin Ehlert

Zondag 18 dec 2005; 11:00 uur-21:00 uur
Star Trek
GM: Mieke Haveman

Zondag 25 dec 2005; 11:00 uur-21:00 uur
Kerstmis



Januari



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