

MURPHY'S LAW

ANNO XV, September 2004



MET O.A.:

- 18 SEPTEMBER 2004
LUSTRUM MEGAGAME !!!!
- ALSMEDE VEILING!!!!
- WOII COMPUTER GAMES
- REVIEW VAN LIGHTNING D-DAY
- VERSLAG WK MECHWARRIOR
- VERSLAG WFB MEGASLAG!!
- VEEL EN VEEL MEER!!!

*Murphy's
Heroes*



**DE MURPHY'S HEROES
VERENIGINGS LEKTUUR**

Colofon

Murphy's Law, Jaargang 15, September, nummer 3

Murphy's Law is het verenigingsblad van Murphy's Heroes en wordt bij leven en welzijn 4 maal per jaar gepubliceerd. Murphy's Law verschijnt elk kwartaal.

Alle in dit blad gepubliceerde teksten en illustraties zijn copyright Murphy's Heroes. Overname alleen na schriftelijke toestemming van de redactie en met bronvermelding.



Murphy's Law

Redactie adres:
Dunantstraat 821
2713 TE Zoetermeer
Schulein@Euronet.nl

Redactie:

Petra Schulein-Coret
Peter Schulein

Voorplaat:

Xander ter Veen

Murphy's Heroes:

Trefcentrum Delftstede: bus 23
Phoenixstraat 66
2611 AM Delft
Giro nr: 4651958
E- mail:www.murphy's heroes.nl

Bestuur:

Dick Bax: Voorzitter,
06-41362634
Maarten Kaiser, Secretaris
015 -2622656
Pieter Stolk: Penningmeester
010-4138957
Jasper Barreveld
015-2144438
Richard Phernambucc
015-2622957

INHOUDSOPGAVE

Voorwoord Redactie	03
Bericht van Boven	04
Rook en Schaduw: het Bloedmasker	05
Agenda	08
Aankondiging: Casus Belli Zeeslag	11
Verslag WK MechWarrior	13
Impressie van Warhammer Fantasy Slag	15
Aankondiging: Lustrum MegaGame	18
Aankondiging: Veiling	19
Read on the Net	20
Review: Lightning D-Day	22
Warhammer Historical Spartacus	25
Vis Bellica / Vis Magica	26

ADVERTENTIES

Boekhandel "Atleest"	10
Chinees Restaurant "Peking"	14
Speldorado.....	27

VAN DE REDAKTIE



Beste Lezers,

We hebben weer een typisch Nederlandse zomer achter de rug: regen afgewisseld met stortbuien. Voor zonliefhebbers nogal triest, maar ik heb dit liever dan weken rond de 30 graden Celsius. Ik zit toch meestal binnen te schilderen of zo.

Er zijn ook leuke dingen gebeurd deze zomer: een spontane Mega-slag Warhammer Fantasy bijvoorbeeld, georganiseerd in minder dan een week. (Khemri en Vampieren tegen Dwergen en Empire). Het liep niet zo goed af voor de dwergenkoning, maar ik heb me uitstekend vermaakt met mijn Giantslayers en de Gyrocopter.

En de jaarlijkse Barbecue is ook net weer voorbij. Zonder regen, dat wel, het tentje van Frits was uiteindelijk niet nodig.

Wat staat ons nog te wachten?

Op 18 september aanstaande volgt een fantasy megaslag in het kader van ons Lustrum. Meld je daarvoor aan bij Frits. En het beurzen- seizoen is weer begonnen, Leopoldsburg, Colours, Crisis, Spiel, Spellenspektakel komen er allemaal weer aan.

En in November is er weer een leden vergadering.

Nog steeds geen datum voor Murphy Mania trouwens. Dat duurt veel te lang, jongens, er gebeurt te weinig! (En ja, ik zit ook in die commissie maar, *mensen!*, de datum en de plaats hadden al maanden geleden bekend moeten zijn.)

Oh! En laat ik niet vergeten Tom Koenraads te feliciteren met zijn tweede plaats in het Wereldkampioenschap MechWarrior.

In elk geval, lees en speel ze, namens de redactie ,
Petra Schulein-Coret.

De deadline voor het volgende nummer is : **1 november 2004**

P.S. De deadlines voor dit jaar zijn: 1^e week van februari, 1^e week van mei, 1^e week van augustus, 1^e week van november.

P.P.S Is er nou werkelijk niemand die eens een nieuwe voorkant kan maken? De Murphy's Law heeft al zolang dezelfde kaft. Meld je aan bij mij of bij het Bestuur. En nee, er mankeert niets aan deze kaft, behalve dat ik hem zat ben.

Bericht van Boven



Geachte leden van Murphy's Heroes,

Ik ben nu anderhalf jaar voorzitter van Murphy's Heroes. Tot nu toe gaat me dat redelijk af, geloof ik. Het eerste jaar was heel druk met zaken regelen en proberen dingen zo te organiseren zoals ik dat graag wil. Dat is allemaal goed verlopen. Het bestuur functioneert prima. Geen conflicten of onenigheden, alles verloopt in een geweldige harmonie. Je zou zeggen dat er dan dus helemaal geen problemen zijn. Ik

merk alleen langzaam maar zeker dat mijn enthousiasme voor de job begint af te nemen.

Het gevolg daarvan is dat ik zaken minder snel oppak en sterk de neiging heb om bijvoorbeeld de speldagen volledig op routine te draaien. Kortom het begint tijd te worden voor een nieuwe voorzitter die weer met een frisse blik naar de vereniging kijkt. Let wel, er is geen enkele reden tot paniek. Het duurt nog een half jaar voordat mijn termijn afloopt. Dit is echter vast een waarschuwing dat ik me niet herkiesbaar zal stellen. Kandidaten voor het voorzitterschap kunnen zich dus vast gaan warmlopen.

Voor een nieuwe voorzitter hebben we nog de tijd tot maart maar in november moeten we wel al twee nieuwe bestuursleden kiezen. Richard en Jasper stoppen er dan mee na twee jaar trouwe dienst. Maarten is gelukkig herkiesbaar als secretaris dus hopelijk zal de zoektocht naar bestuursleden meevallen. Als je geïnteresseerd bent kun je altijd een bestuurslid aanspreken om eens te vragen wat het allemaal inhoudt.

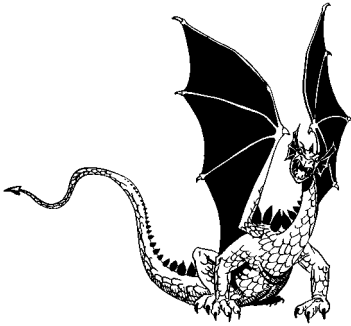
Tot zover dan de bijna traditionele jaarlijkse smeekbede voor bestuurskandidaten. Gelukkig is er ook iets positiefs te melden. Het vijftienjarig bestaan van de vereniging wordt op 18 september in stijl gevierd met een groot fantasy-spel. Frits Kuijman heeft zich over de organisatie ervan ontfemd. Tevens zal er op die dag een veiling gehouden worden onder leiding van Marc Lagrand. Een geweldige gelegenheid om overtollige hoeveelheden tin en niet meer gespeelde spellen te verkopen en nieuw overbodig tin aan te schaffen ;-).

Groeten,

Dick Bax, voorzitter Murphy's Heroes

Rook en Schaduw: Het Bloedmasker

Deel X



“Mannen!”, verzuchtte Feloka, “Zouden ze nou nooit leren dat er ook nog andere tactieken zijn behalve de frontale aanval?”

Het was ondertussen wel een prima afleidings manoeuvre: de sjamaan draaide zich geërgerd om naar zijn mannen die met de stadswacht aan het vechten waren. Feloka maakte gebruik van zijn onachtzaamheid door een vlugge betovering uit te voeren op de grond voor de sjamaan met behulp

van een stukje barnsteen. De drijfnapte bosgrond droogde plotseling uit en veranderde in stoom. Dikke wolken stoom die het zicht naar het eiland verhulden.

Daar had de sjamaan niet op gerekend. Hij had zichzelf omhuld met een magisch schild dat de meeste toverspreuken wel tegenhield maar Feloka's spreuk betrof de grond voor zijn voeten. Hij vloekte, in een taal die Feloka niet verstond, en richtte nu al zijn aandacht op haar. Een venijnige, groene bliksemschicht schoot in haar richting en verwoestte een onschuldige boomstronk. Maar daar waar hij daarnet nog de jonge tovenares had gezien dwarrelde alleen nog een enkel sliertje lavendel kleurige rook. Haar spottende lach klonk nu achter hem. En links, en rechts en op zestien verschillende plaatsen tegelijk.

De sjamaan wist niet veel van Hoge Magie, daar hield hij zich niet zo mee bezig, maar hij wist dat een van de zestien verschijningen van de langharige tovenares, die dan weer hier en dan weer daar tevoorschijn kwamen, de echte moest zijn.

Maar welke?

Een groene bliksemschicht schoot naar rechts en trof, niet een jonge vrouw, maar een van de nomaden die net op het punt stond een lid van de stadswacht te doorboren. Een tweede bliksemschicht geworpen naar een schim achter hem weerkaatste tegen een rots en raakte vol zijn eigen toverschild.

Feloka glimlachte terwijl de sjamaan in steeds groter wordende frustratie zijn toverspreuken om zich heen wierp. Mis! En weer mis! En nog eens mis! Het was een slechte dag voor de sjamaan.

Ondertussen waren de nomaden volop in gevecht met de leden van de stadswacht. De storm was inmiddels gaan liggen maar dat

merkte haast niemand op. De modder bleef en bemoeilijkte de bewegingen van beide partijen.

De nomaden droegen kledingstukken van gehard leer die als hen als pantser dienden, ze waren dus sneller en wendbaarder dan de soldaten met hun stalen borstkurassen. Dezen echter, waren beter geoefend en vochten samen met hun kameraden onder de ervaren leiding van de Kapitein.

De nomaden voelden zich niet op hun gemak: ze vochten meestal te paard en gaven er de voorkeur aan om hun tegenstanders eerst met bogen te beschieten. De soldaten vochten met hun zwaarden en hun pieken en dreven langzaam maar zeker de nomaden op de vlucht.

Het hielp natuurlijk niet dat de sjamaan, in zijn ijver om Feloka te treffen, regelmatig een van zijn eigen mannen verwondde.

Uiteindelijk werd het hen allemaal teveel en als een man braken ze hun gevechten af en renden blindelings het bos in, doden en gewonden achterlatend.

Dat ontging ook de sjamaan niet, die zich nu ineens geconfronteerd zag met een overmacht. Zijn krachten raakten uitgeput en zijn schild begon het begeven. Hij wist dat als hij dit gevecht voortzette dat de jonge tovenares hem makkelijk zou kunnen overwinnen.

De oude man wierp nog een maniakale blik in de richting van het eiland en trok een aardewerk flesje uit zijn zak. Met een theatraal gebaar gooide hij het flesje op de grond: een smerige groenbruine stofwolk spoot omhoog en verborg de sjamaan voor de ogen van de aanwezigen. Toen de stofwolk optrok was de sjamaan weg.

Even later verscheen Feloka aan de oever van het eiland, slechts een Feloka, met in haar hand in stukje kristal met zestien facetten..

De Kapitein wreef het zweet van zijn voorhoofd en ging naar haar toe.

“Moeten we nog achter ze aan?”, vroeg hij.

“De nomaden?”, antwoordde Feloka, “Laat ze maar, zonder de bescherming van de sjamaan hebben ze geen schijn van kans in dit woud.”

“De sjamaan dan?”

“Die is terug naar zijn geboortegrond. Niet dat we geen last meer van hem zullen hebben, maar het zal even duren voor hij hier weer terug is.”

“Hoe weet je dat zo zeker?”, vroeg de Kapitein, “ Ik bedoel, dat hij terug is naar huis.”

“Ik ken de spreuk,” antwoordde ze, “Dat flesje bevatte aarde van zijn geboortegrond. Ik heb geen idee waar dat precies is maar het zal hem tijd kosten om terug te komen. Kom, laten we naar het eiland gaan, ik heb wel trek in een bordje soep.”

En met die raadselachtige mededeling leidde ze hen over een brug van boomstammen naar het eiland van de oude tovenaar.

In een hutje op een open plek vlak bij een oude staande steen troffen ze Keilis Witte Uil en Feloka's zuster Ocasha aan. Ze aten soep.

En op een lange tafel stonden voldoende kommen voor de Kapitein en zijn mannen. De oude tovenaar schepte grote porties op voor iedereen. De mannen protesteerden niet eens meer, en bovendien ze hadden honger en die soep, die soep! Hemels gewoon.

Maar genoeg nu over soep.

Zodra de manschappen hun buik gevuld hadden en op het grasveld zaten met een beker bier keek de oude magiër de twee zusters, Keilis Witte Uil en Kapitein Izmar doordringend aan en zonder een woord te zeggen gingen ze het hutje weer binnen en volgden de oude man naar zijn werkkamer.

"Het is zeer ernstig," begon hij, "Zeer ernstig. Het masker is gemaakt door een kwaadaardige entiteit, een demon, om het een naam te geven, met behulp van een tovenaar die in deze wereld geboren is. Het doel van dit masker is niets anders dan de vernietiging van jouw stam, Keilis, en daarna de wereld. Als we er niets aan doen zal het masker zelfs nu nog, mensen corrumperen en hen aanzetten tot het plegen van daden die dit doel dichterbij brengen.

De sjamaan zal er alles aan doen om het masker terug te krijgen en zolang hij en zijn handlangers leven is de wereld in gevaar. Je instinct was goed, het masker moet vernietigd worden, maar dat kan niet hier en niet nu.

Als het alleen door een demon of een tovenaar gemaakt zou zijn zou ik het kunnen vernietigen omdat het dan in een wereld thuis hoort en in een wereld bestaat. Dit masker bestaat in twee werelden en moet dus in twee werelden vernietigd worden.

Dat lijkt onmogelijk, maar is het niet. Jouw eigen grootvader, de vader van jouw moeder, weet het antwoord Keilis."

"Mijn grootvader is dood," wierp Keilis tegen, "en zijn masker geeft geen antwoord meer. Zijn masker is beschadigd..."

"Als je het masker bedoelt dat in de tent der Voorouders ligt, dan heb je gelijk. Maar dat masker is niet het masker van je grootvader."

Keilis schudde zijn hoofd in ontkenning.

"Geloof me jonge man, ik heb jouw grootvader gekend. Grelsay Rode Arend was zijn naam. En tien jaar voor hij stierf kwam hij hier en vertelde mij dat hem in een droom werd opgedragen zijn zielsmasker naar mij te brengen zodat ik hem kon verbergen....."

Wordt vervolgd...

Petra Coret.

AGENDA **Murphy's Heroes 2004**



Toelichting: Deze agenda is bedoeld om te laten zien wat er zoal gepland is voor een speldag en om zo veel mogelijk gemaakte afspraken voor spelletjes in op te nemen. Bij iedere afspraak staat de naam van de organisator en waar meer informatie gevraagd kan worden. Geïnteresseerden kunnen contact opnemen met de organisator en zolang er nog plaats is zich opgeven om mee te spelen. De organisator zal er meestal voor zorgen dat er legers/figuren/regels/source-boeken etc. aanwezig zijn zodat ook mensen die (nog) geen eigen spellen hebben mee kunnen spelen. Er is op een speldag voldoende ruimte en materiaal om nog vele andere spellen te spelen die niet in deze agenda opgenomen zijn. De agenda wordt via de mailing-list en via de Murphy's Law verspreid. Alle vermelde spellen en evenementen onder voorbehoud. Neem voor de zekerheid altijd contact op met de organisator.

Aanvullingen, wijzigingen en correcties voor de agenda graag per e-mail doorgeven aan Peter Schulein, schulein@euronet.nl

4 september 2004

Murphy's Heroes

- Bordspeldag. Info: Richard Phernambucq, 015-2622957

4 september 2004

Ducosim zomerconventie

- Open vanaf 10:00u - 18:00u Winterspellenbeurs, georganiseerd door Ducosim. Locatie: Jaarbeurs Utrecht, Jaarbeursplein 6, 3521 AL Utrecht Info: www.ducosim.nl

4 september 2004

Crusade 2004

- War & Fantasygame Convention georganiseerd door de Gamesclub De Witte Ridder. Locatie: Leopoldsburg (België) Info: www.de-witte-ridder.be of via email: patrick.cannaerts@belgacom.net of dominikdewolf@belgacom.net

11 september 2004

Murphy's Heroes

- Warhammer Fantasy Battles/ 40K Info: Maarten Kaiser tel ;015 -2622656
- AK-47 Modern african wars. Info: Peter Schulein

11 en 12 september 2004

Colours

- Wargame conventie The Hexagon, Reading, UK. Contact: Trevor Halsall Tel: 0044 118 9714473. E-mail: thalsall@colours.org.uk

18 september 2004

Lustrum Megagame en Veiling

- Fantasy Mega Game en Veiling in het kader van het vijftienjarig bestaan van Murphy's Heroes. Aanvang Mega Game 10:00, na afloop om 16:00 uur veiling van overbodige en overtollige spelmatereialen van leden. Info Mega Game: Frits Kuylman :frits2@cistron.nl, Info Veiling Marc Lagrand: Marc_Lagrand@hotmail.com

25 en 26 september 2004

Het jaarlijkse LPLG-weekend.

- Het grootste levende geschiedenis evenement van Nederland. Archeon, Alphen a/d Rijn Info: Kees Nieuwenhuijsen, kees.nieuwenhuijsen@tip.nl, en http://www.lplg.nl/ca_nl_2004.htm

2 oktober 2004

- Boardgamedag en Lezing Tactiek Moderne Skirmish door Richard Peper

9 oktober

- Warhammer Fantasy Battles/ 40K Info: Maarten Kaiser tel ;015 -2622656

16 en 17 oktober 2004 DUZI

- Wargames conventie .Duitsland, Wesel, Niederrheinhalle (http://www.excaliburminiaturen.de/duzi /)

21 t/m 24 oktober Spiel 2004

- Spellenbeurs in Duitsland. Locatie: Messe Essen, Essen, Duitsland Organisatie: Merz Verlag Info: www.merz-verlag.com

29 t/m 31 oktober Spellenspektakel 2004

- Spellenbeurs. Talrijke demonstraties, verkoopstands de nodige toernooien en ander speelplezier, Locatie: Beursgebouw, Lardinoisstraat 8, 5611 ZZ Eindhoven. Organisatie: 999 Games Info: <http://www.spellenspektakel.nl/>

30 oktober 2004 Murphy's Heroes

- Kilogame. Organisator en onderwerp nog onbekend.

6 november 2004 Crisis 2004

- Wargame conventie, België, georganiseerd door de Tin soldiers of Antwerp. Vanaf 10:00 tot 17:00: Lokatie: Metropolis. Info bij Willie: e-mail: willie&skynet.be, Tel +32 36471818 <http://www.tsoa.be>

20 november 2004 Ducosim herfstconventie

- Open vanaf 10:00u - 18:00u Winterspellenbeurs, georganiseerd door Ducosim. Locatie: Jaarbeurs Utrecht, Jaarbeursplein 6, 3521 AL Utrecht Info: www.ducosim.nl

27 t/m 30 december 2004 Emphebion Winterkamp

- Live Roleplaying evenement. . Locatie: Brabantbos te Lierop Info: <http://www.emphebion.org/>

25 januari 2005 Murphy's Heroes

- Kilogame. Organisator en onderwerp nog onbekend.

19 februari 2005 Ducosim winter conventie

- Open vanaf 10:00u - 18:00u Winterspellenbeurs, georganiseerd door Ducosim. Locatie: Jaarbeurs Utrecht, Jaarbeursplein 6, 3521 AL Utrecht Info: www.ducosim.nl

Voorjaar 2005 Murphy Mania

- Jaarlijkse Conventie Murphy's Heroes. Delft ?: Murphy's Heroes, 10:00- 17:00.

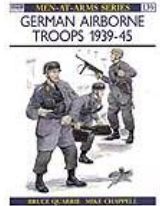
(Advertentie)

ATLEEST – boekhandel.

Kort Rapenburg 12a,
2311 GC Leiden, Holland

Books on Military History

Tel. 071-512.50.39 Fax. 071-512.85.25



**Via internet bestellen is bijna altijd goedkoper.
Eigen import en daardoor lage prijzen.**

www.atleest.com en www.atleest.nl

Boekjes waarin uitgebreid veldslagen, uniformen, enz. worden omschreven. Vele illustraties, veelal in kleur. Pakweg 900 titels in voorraad van o.a.

ACE = AIRCRAFT OF THE ACES	20.00 *
AEU = AVIATION ELITE UNITS	23.50
CAM = CAMPAIGN	19.50 *
COM = COMBAT AIRCRAFT	20.00 *
ELI = ELITE	17.00
ESS = ESSENTIAL HISTORIES	17.00
FOR = FORTRESS	17.00
MAA = MEN-AT-ARMS	15.00
MOD = OSPREY MODELLING	19.00
MAN = MODELLING MANUALS	20.00
NVG = NEW VANGUARD	15.00
OOB = ORDER OF BATTLE	23.50
WAR = WARRIOR	17.00

*Sommige titels hebben een iets hogere prijs (meer pagina's bijv.)

Prijzen zoals die in onze boekhandel gelden. Indien besteld via onze website www.atleest.com zijn ze meestal lager, franko toezending van bestellingen vanaf Euro 40.- en betaling per giro. Bij bestelling per telefoon, e-mail, fax graag nummer van boekje (dus bijv. MAA 413) plus stukje van titel opgeven

Aankondiging



Op zaterdag 16 en zondag 17 oktober organiseert Casus Belli wederom een grote WSIM-zeeslag en nodigt derhalve iedereen die geïnteresseerd is in zeeslagen met 1:1200 miniaturen om mee te vechten. Zoals bekend spelen we gedurende deze grote zeeslagen met de Advanced WSIM-regels aangevuld met enige eigen Casus Belli regels.

De slag die we dit weekend willen spelen staat bekend als "The Glorious First of June", historisch gevochten op de 1e juni 1794. In deze slag wordt een Franse vloot (26 schepen onder Contre-Amiral Villaret-Joyeuse), terwijl ze een essentieel graantransport van de VS naar Frankrijk escorteerde (Er heerste op dit moment een hongersnood in het revolutionaire Frankrijk), door een Engelse vloot (34 schepen onder Admiral Earl Howe) onderschept.

Zoals de omschrijving al doet vermoeden was deze slag een tactische overwinning voor de Engelsen. Strategisch is de Franse vloot wel geslaagd in haar actie aangezien het graantransport onbeschadigd in Frankrijk aankwam.

De slag zullen we spelen in de bovenruimte van Café de Fiets op zaterdag 14.00 uur t/m 22.00 uur (met een eetpauze) en op zondag van 14.00 uur t/m 18.00 uur. Mocht je interesse hebben om mee te doen, meld je dan bij ondergetekende aan met naam, adres, e-mail, een eventuele voorkeur voor een van beide partijen en een eventuele voorkeur voor een commandopositie.

Mocht je van verre komen en een slaappleats willen hebben, vermeld dit dan ook: Wij proberen dan een logeerplek bij een van de Casus Belli leden voor je te regelen .

Tot the glorious first of June,

Marc Seutter

Bongerd 36

6581 TG Malden

marcs@cs.kun.nl

marc@adveda.com

Wereldkampioenschappen MechWarrior:



Reisverslag voor Murphy's Heroes

We vertrokken de 17e voor 1 dag rust en om toch wat te zien van de stad. We vlogen

van Schiphol naar JFK. Een minuut na vertrek sloeg Murphy toe, een dame besloot liever van boord te gaan. Waarom nu 1 minuut na vertrek is mij een raadsel. Na 1,5 uur waren we weer op weg. En na een 7 uur durende vlucht kwamen we aan op JFK, waar we vast zaten op de Delta hub: een bijzonder klein deel van het vliegveld en er was naar onze verbazing ook zeer weinig te zien of te doen. Je zou denken dat het grootste vliegveld ter Wereld meer te bieden heeft.

A la wij op weg naar Indianapolis, echter Bart vermoedde dat hij zag dat mijn koffer naar Ohio ging; soms doet het pijn om een Murph te zijn. Want bij aankomst was dit inderdaad zo. Afijn wij klagen en gaan naar ons hotel de vermoeding zat er goed in.

Onze gast de Amerikaans kampioen en 2e van de wereld vorig jaar was er al. En de volgende dag hebben we dan ook zeker 3 of 4 potten gespeeld om te oefenen. Tom die niet zoveel gespeeld had de afgelopen tijd heeft hier het meest gebruikt van gemaakt. Het ging hem niet goed af maar heeft misschien toch geholpen.

1e dag draft

8 man openen een hoop boosters en vervolgens moet je een leger maken. Ik had een redelijk leger echter Murphy was nog niet klaar met me. Bij elke partij moest je de dobbelstenen delen met je tegenstander. Waar mijn tegenstander op 3d6 16 gooide kwam ik niet verder dan 6. Ik wist er 1 te winnen maar er slipte er toch 2 partijen door de dobbelstenen weg. De 4^e partij verloor ik omdat mijn tegenstander beter speelde. Een zeer slecht begin: 1 winst partij en 3 verlies partijen. Tom deed het beter: 3 winst en 1 verlies partij.

2e dag limited.

Het was onbekend wat dit zou worden, en wat ze deden is het volgende: ze gaven iedereen dezelfde hoeveelheid eenheden en daar moest een leger van gemaakt worden. Dit was een zeer leuk

formaat want van geluk was nu weinig sprake. Enigste probleem was dat ik en Tom maar 15 minuten hadden om te bouwen en we hadden al 10 minuten nodig om uit te pakken. Desondanks deden we het allebei redelijk tot goed. Ik deed 3 winst partijen en 1 verlies. Tom deed 2 winst en 2 verlies partijen.

3e dag Constructed.

Ik was zeer overtuigd van mijn leger, en per definitie ook van Tom zijn leger.

Leger van Elite130 (Farid Jabli):

2 Br Sprints 34 68
1 Hazens 20
1 SSw Fenrir 14
1 Br Lamprey 35
1 SSw TAC 19
2 DF Donar 52 104
1 DF Garrot 33
1 DF Schmitt 94
1 SW Mortar Team 20
1 SW LE Peasant 7
3 SH ATV 8 24
1 Br LE Command peasant. 12

Mr Pringle (Tom Koenraads):

2 Br Sprints 34 68
1 Hazens 20
1 Merc Grey Death 17
2 DF Donar 52 104
1 DF Garrot 33
1 DF Schmitt 94
1 SW Mortar Team 20
1 SH ATV 8
1 DF ATV 14
1 Br LE Command peasant. 12
5 Liao ATV 60

Er waren in mijn mening maar 2 lastige tegenstanders omdat zij ook first strike legers hadden. Dat waren Dean (2003 wereldkampioen) en Corle (#2 2003 en in mijn mening de beste speler ter wereld). Nadat Murphy mij enigszins met rust had gelaten kreeg ik weer een herinnering; ik moest beginnen tegen Corle en hij mocht beginnen. Vervolgens opende hij met 2 critical hits, ik kon nog VC 3 pakken maar ik kon niet meer winnen. Daarna volgde Arnis Bekker, One eye Jack and Paladin Levin

Johnson..... Ze gingen allemaal neer, Ik eindigde met 3 winstpartijen en 1 verliespartij. Mijn eindscore was 7 winstpartijen en 19 VC's: hetzelfde als de nummer 8, echter deze had "betere" tegenstanders gehad en ging door naar de top 8.....

Tom was ruim door en heeft vervolgens de finale gehaald, ik heb niet durven kijken uit angst dat ik wat zou roepen over zijn spel. Tom doet wel eens iets raar zoals tankdroppen tegen een peasant.....

Van wat ik begreep van Tom verloor hij op iets van 10 punten en 2 kleine tactische foutjes. Hij heeft de bijnaam Mr Pringle gekregen door zijn gewoonte zijn leger te vervoeren in een doos Pringles.

Leuke bijkomstigheden:

- Nadat ik op de 2e dag kleding ging kopen omdat mijn bagage er nog niet was kwamen we bij terugkomst tot een welkome verrassing: mijn bagage was gearriveerd.
- Terwijl ik wat spullen haalde voor Tom en Mijzelf vroeg Walter Koenig aka Mr Checkov mij waar de grote hal was.
- We hebben zeer weinig gezien van de Conventie behalve dan dat 'ie *erg, erg, erg, erg, erg*, groot was.
- De Computer veranderde mijn naam in Farid Jabil en weigerde mijn correcties te erkennen.
- Amerikanen zijn gestoord.

Verder was het erg gaaf.

Elite130 aka Farid Jabli

(Advertentie)



Brabantse Turfmarkt 78 – DELFT
Tel. 015 – 214 11 00 / Fax 015 – 214 73 31

*

Dagelijks geopend van 11.00 tot 22.00 uur

*

U kunt ook telefonisch bestellen

voor recepties/partijen eventueel tafel reserveren

Impressie van de Warhammer Fantasy Megaslag "Defense of the Silver Road" 7 augustus 2004,



De dwergenkoning Marc luncht nog even voor de slag. Een foute beslissing want de stapel screaming skulls lagen hem zwaar op de maag. Empire Alex, Slayers Petra en Dwergen Bart bekijken het teveel aantafel ten opzichte van hun troepen.



Vampire Count Jordy en Tomb Princess Mirjam hebben eerder te weinig tafel voor hun troepen. Tomb King Peter fotografeert.



Deze verpersoonlijking van Marc kopte de catapult niet terug.....



De slag werd binnen 4 dagen via onze yahoo groep georganiseerd met 14000 punten Warhammer op tafel.

De Tomb Kings kwamen een boek terughalen wat uit een grafkamer was geroofd door Empire. De dwergen vingende klap op.



De Tomb Kings werden geholpen door Vampire Count Jordy in zijn Black Coach.



Uiteindelijk bleek de Tomb Scorpion de held van de dag: 4 dwergen warmachines opgegeten. De dwergen verloren boek en stronghold.

Lustrum MegaGame 18 september, Delft

The End of the Prophecy



Aan alles komt een eind?

Het is al weer 1000 jaar geleden dat de voorspelling zich voltrok en de Overwinnaars van de Grote Oorlog onder leiding van 'De Grote God Wiens Naam Niet Gesproken Mag Worden' de heerschappij over de wereld verkregen.

Na duizend jaar aanbeden te zijn begon 'De Grote God Wiens Naam Niet Gesproken Mag Worden' zich echter te vervelen en heeft niets meer van zich laten horen. De Overwinnaars van de Grote Oorlog zijn ondertussen behoorlijk decadent geworden. De andere rassen voelen dat hun tijd gekomen is en komen in opstand. Echter, er is een kans dat 'De Grote God Wiens Naam Niet Gesproken Mag Worden' terugkomt.

Diegene die 'De Grote God Wiens Naam Niet Gesproken Mag Worden' weet te vangen kan zijn krachten gebruiken om zelf de heerschappij te verkrijgen.

Tenminste, dat is wat de priesters ons vertellen....

Aanvang 10:00, 18 september a.s.

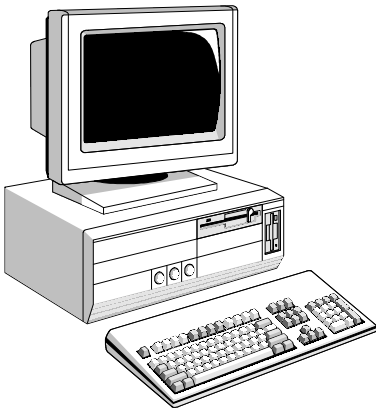
Aanmelden bij Frits Kuijman (Tel: 015-2613150 frits@kuijman.net) of Hans Goosen. (Tel; 015-2569722)

P.S. Deelname gebeurt in groepjes van een man of vier. Verder zijn we ook op zoek naar mensen die willen scheidsrechteren.

Aankondiging: Veiling 18 september

- Aanvang 16:00 (na het MegaGame)
- Veiling voorwaarden
- 10% opbrengst is voor de club (meer mag ook)
- niet verkochte spullen moet je weer meenemen (behalve als de club ze echt wil hebben)
- Informatie bij Marc Lagrand

Read on the Net:How to Annoy a Wargamer



1. Some humor courtesy of Ed Walden at the 6mm Science Fiction War Games group.
2. Refer to your minis only by their first names.
3. Refer to your opponents minis by their first names.
4. Try and bribe his units over to your side.
5. Three words: Pastel color schemes!
6. Rent advertising space on your unit banners.
7. Offer your opponent the chance to surrender before the battle starts.
8. Dress in character.
9. Perform a play by play commentary in a Howard Cossell voice.
10. Speak only in third person like a certain wrestler.
11. Use large brass dice. Roll them dangerously close to your opponent's figures.
12. Use only the little red dice from Warhammer Quest.
13. Only roll one die at a time.
14. Play battle music. Mr. Roboto works the best. Put it on repeat.
15. Name all of your characters after obscure Hungarian royalty. Become annoyed if your opponent fails to notice.
16. Claim your army is comprised of all women. When pressed, explain that they are all in disguise so as not to get kicked out of the Army.
17. Place a hammer on the table before the game starts. Explain it is there to insure loyalty.
18. Quote Sun Tzu often, but only irrelevantly.
19. Every time one of your minis has unrestricted LOS to his commander, say "check".
20. Suggest obviously suicidal tactics to your opponents. Explain "that's what Custer would do".
21. Perform a rousing speech to your troops before the battle. Pose like Mussolini at the end.
22. Secretly replace your opponent's minis one at a time with minis of other games.
23. Claim you minis are proxied for another regiment, 'though that has no bearing on game play at all.

24. Place all your infantry on individual monster bases.
25. Flock your bases with sand. DO NOT GLUE!!!
26. Take a halftime break to play with your Blood Bowl cheerleaders.
27. In rule disputes, refer to Hoyle's book of games.
28. Place Nascar-style ads all over your vehicles.
29. Demand to change table sides at the halfway point.
30. PLAY-DOH Minis!
31. When one of your minis reach your opponent's side of the table, demand that it be kinged.
32. Measure distances only with a yard stick.
33. On a bad roll, swear like a blue streak. Use only obscenities approved by Judge Dredd.
34. Sob uncontrollably when removing casualties.
35. When you win, dump a tub of Gatorade on your commander.
36. Include the word "Whoopass" as many times in your army list as possible.
37. Don't move your army. Don't fire. Flee when charged.
38. Proxy a unit of H0 scale cows for your commander's body guard. Don't forget to give them weapons.
39. Convert all wheeled models into lowriders. Including cannons and chariots.
40. Try to play multiple games at once, like Gary Kasparov.
41. Discuss tactics with your troops. Become argumentative.
42. Four more words: Regis Philbin paint scheme.
43. In a rules dispute, check several copies of the rules, just to make sure they don't change in each book.
44. Use a paintball gun to remove casualties. For both sides.
45. Write your army list in pig latin and binary.
46. FUZZY DICE!!!
47. Start each game with the National Anthem.
48. Have an interior monologue during the game. Digress frequently.
49. During your opponent's turn, yodel.
50. Each turn, replace your commander with a new figure.
51. After a good die roll, do a victory dance and spike the die.
52. Write a battle report during the game. Take at least five minutes to write information between dice rolls.

Mededeling van Jos Lauwers:
Zijn vaste telefoonnummer 020-7722271 is
vervallen en zijn mobiele nummer is:
06-41401285

Review: Lightning D-Day



Wie heeft het gemaakt?

Het is ontworpen door Dan Verssen en uitgegeven door Decision Games. Het kost ongeveer €20,- .

Wat is het?

Het is een kaartspel voor twee spelers dat zich afspeelt ten tijde van de Geallieerde Invasie in Normandië in juni 1944. Een speler speelt de Geallieerden en de andere speelt de

Duitsers.

Wat zit erin?

110 kaartjes. Het is een compleet spel, geen verzamelkaartspel. Alles wat je nodig hebt om te spelen zit er in. En een handleiding van een A4' tje in het Engels.

Wat is het doel?

Het doel is om zoveel mogelijk stranden te veroveren dan wel te behouden. Het spel speelt zich af gedurende vijf dagen en het resultaat aan het eind van de vijfde dag telt.

Achtergrond van het spel

De invasie van Normandië op 6 juni 1944 was voor de Nazi Duitsland het begin van het einde, maar het was voor de Geallieerden geenszins makkelijk. Slecht weer en navigatiefoutjes (waardoor de Amerikanen op een verkeerde plek uitkwamen) speelden hen parten en het was nog behoorlijk moeilijk om voorbij het strand te komen. Voor de Duitsers was het erop of eronder, als ze de Geallieerden tegen konden houden hielden ze het nog wel even vol in Europa, maar anders..

Hoe gaat het?

Elke speler kiest een zijde, Duits of Geallieerd en krijgt de desbetreffende Country-kaart. Hier staat de beurt volgorde op. In het midden van de tafel worden de vijf stranden neergelegd: Utah, Omaha, Gold, Juno en Sword Beach.

Bij elk strand hoort een Duitse en een Geallieerde Strijdmacht bestaande uit 4 of 5 zogenaamde Force kaartjes. Deze worden geschud en gedekt neergelegd aan de desbetreffende kant bij het juiste strand. Op de Force kaartjes staat een naam (bijvoorbeeld

736th Infantry) en een getal in een gele cirkel. Soms staat er nog iets meer op die kaart, en krijg je bijvoorbeeld een +1 op defense of mag je met deze kaart aanvallen zonder daaraan een actie te besteden.

Verder krijgt elke speler een stapeltje actiekaartjes.

Dan heb je nog de Turnmarkers die aangeven welke dag het is en wat de bijzondere omstandigheden zijn. Zo krijgen de Geallieerden bijvoorbeeld op dag een -1 op al hun aanvallen.

Aan het begin van het spel schudt elke speler zijn of haar actie kaarten en neemt vijf kaarten.

De Duitse speler begint altijd. Te beginnen bij het meest linker strand (voor de Duitser Utah) mag hij bij elk strand 1 actie uitvoeren (tenzij hij kaarten heeft waardoor hij meer acties mag uitvoeren.)

Activeren van een Force kaart: de bovenste Force kaart van dat strand wordt omgedraaid.

Aanvallen. Je kunt alleen aanvallen met een geactiveerde Force kaart.

Als de Duitser al zijn acties gedaan heeft mag de Geallieerde speler iets doen te beginnen bij zijn linker strand: Sword.

Hoe val je aan? Je moet een geactiveerde Force kaart hebben of een kaart activeren die een gratis actie geeft. Je valt daarmee een van de kaarten aan de andere kant aan. Als er geen geactiveerde kaarten liggen mag je de bovenste niet geactiveerde kaart weghalen en als er helemaal geen kaarten meer liggen mag je een kaart van een aangrenzend strand weghalen.

Als er wel een geactiveerde kaart ligt ga je vechten: de waarde van de aanvallende kaart (je mag maar met een kaart per keer aanvallen of verdedigen) moet hoger zijn dan die van de verdedigende kaart dan wordt de verdedigende kaart uit het spel gehaald. Als de waarde gelijk is (en blijft) gebeurt er niets.

Je kunt de waarde van je kaart ophogen door het spelen van actie kaartjes.

Je hebt bijvoorbeeld de Duitse 736th infantry met een waarde 1, je valt de Geallieerde 3rd infantry aan, die heeft ook waarde 1. Dan mag de Geallieerde speler er een kaart bij doen: bijvoorbeeld Platoon Cohesion (waarde 2). Nu heeft de Geallieerde speler een waarde 3 liggen waar de Duitser overheen moet. Die kan dan bijvoorbeeld Artillery erbij doen (waarde 3 punten) en heeft dan 4 punten. Dit gaat net zolang door totdat een van beide spelers opgeeft (omdat hij of zij geen passende kaartjes meer heeft of die kaartjes wil bewaren voor een volgende aanval.)

De gespeelde actie kaartjes ben je kwijt en als de aanvaller hoger uitkomt dan de verdediging wordt het verdedigende kaartje weggehaald.

Als de Geallieerde speler al zijn acties heeft uitgevoerd eindigt de dag. Op de turnmarker staat hoeveel kaartjes je mag nemen van de stapel overgebleven actie kaartjes, en de volgende dag begint.

Einde van het spel

Aan het einde van de vijfde dag wordt duidelijk wie er gewonnen heeft: Als de Geallieerde speler 4 of meer stranden heeft, heeft hij gewonnen, bij 3 is het onbeslist en als het er minder zijn heeft de Duitser gewonnen.

Een strand wordt als bezet beschouwd als er een geactiveerde Geallieerde Force kaart ligt en aan de andere kant niets meer.

Conclusie

Oké, ik geef het toe, het is een uiterst verslavend spelletje en *ik zal een keer winnen met de Geallieerden!!! Grumblll....(Rob Koppendraier lukte het ook.....)*

Het is een spel met strategie en geluk. En de eerste klap is letterlijk een daalder waard. Als de Duitser als eerste een kaartje activeert dat hem een gratis actie geeft en daarmee een nog niet geactiveerde kaart van de Geallieerden weghaalt heeft hij daarmee al een voorsprong.

Dit gezegd hebbende is het niet onmogelijk om te winnen als Geallieerde. Er zijn vele tactieken te bedenken met de actiekaartjes, De Duitse kaartjes zijn niet hetzelfde als de Geallieerde. Die laatste heeft kaartjes die meer gericht zijn op aanvallen, de eerste kan zijn troepen een keer verschuiven. Er zitten ook versterkingen tussen: heeft de Duitser net met veel moeite een strand leeg gemaakt, legt de Geallieerde er een groepje Stragglers neer (soldaten die wat zijn achter geraakt.) We hebben het al talloze keren gespeeld en we komen nog steeds nieuwe dingen tegen.

Sommige kaartjes geven bonussen op aanval, sommigen op verdediging. Je kunt ook een forse bonus krijgen door een bepaald kaartje waarmee je daarna je Force kaart kwijt bent.

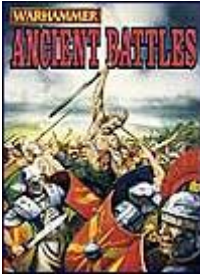
Als je eenmaal een strand weet leeg te vegen gaat het snel. (Tenzij je tegenstander versterkingen of een redeployment heeft.) Dan kun je namelijk ongestraft ook andere stranden aanvallen.

Van harte aanbevolen: klein doosje dat ook makkelijk mee gaat op vakantie.

Ze hebben trouwens ook Lightning Midway, op hetzelfde principe.....

Petra Schulein-Coret

Warhammer Historical Spartacus Supplement



Op de club wordt al geruime tijd Warhammer Ancient Battles gespeeld met 25 mm figuren. De regelset lijkt op Warhammer Fantasy battles 5^e editie met aanvullingen en uitbreidingen en natuurlijk zonder magie. Hierdoor is het voor WFB spelers die eens historisch willen spelen



makkelijk om de overstap te wagen. Bij tijd en wijle komen er supplementen uit die meestal zijn opgehangen aan een bepaalde periode. Zo zijn er onder meer supplementen voor de ondergang van het Romeinse rijk (Fall of the West), Bijbelse oorlogen (Chariot Wars), Macedoniërs (Alexander the Great), Normandiërs (Shieldwall) en sinds kort is Spartacus uit. De reden om stil te staan bij Spartacus is dat het een prima beginnersboek is.

In het Spartacus supplement staat de slavenopstand van Spartacus beschreven van 72 voor Christus. De ontsnapte slaaf Spartacus maakte Italië een aantal jaren onveilig met een groot leger, voor hij uiteindelijk door Crassus en Pompei werd verslagen.

In het supplement staan legerlijsten voor 4 verschillende slavenlegers en 2 Romeinse legers. Afgezien van de gebruikelijke informatie over legerlijsten, tactiek, wapens, uitrusting en de prachtige kleurenfoto's van wargamesituaties, bevat dit supplement ook een campagne waarmee de ontsnapping van Spartacus en een aantal gevechten tegen de Romeinen kunnen worden nagespeeld. De 11 scenario's beginnen bij 500 punten en lopen op naar 3000 punten per kant. Dat betekent dat ze perfect zijn om de regels op te pakken en "mee te schilderen" met het spel. Je kunt klein beginnen en uitbreiden. Zowel de Romeinse als de slavenlegers zijn overigens goede legers om het spel te leren. De individuele eenheden zijn zo goed dat een foutje niet meteen zal leiden tot het verliezen van de partij. Bovendien zijn er nogal wat Romeinen in omloop op de club, en kunnen slavenlegers ook voor Romeinse burgeroorlogen worden gebruikt. Schuif eens aan op de 4^e zaterdag van de maand!

Al met al een uitnodigend en goed uitgevoerde uitbreiding. Aanbevolen!

Peter Schulein (die zwaar loopt te dubben over een klein slavenlegertje erbij: ik heb al 6 gladiatoren af)

Vis Bellica Online

Rules for Ancient Wargaming News, Info, Help

Vroeger werd op Murphy's Heroes veel met Newbury Fast Play Rules gespeeld met 15mm oudheid figuren. Nadat de regels in ongebruik waren geraakt en de opvolging op zich liet wachten zijn veel 15mm legers in de kist gebleven. Daar is nu echter verandering in gekomen. Inmiddels hebben meer dan 20 mensen de regelset Vis Bellica aangeschaft voor 15mm oudheid en Vis Magica voor 15mm fantasy. Beide sets spelen vlot en geven voldoende ruimte voor het ontwerp en het spelen met veel verschillende typen legers.



De eenheden worden gebased op 6*3 cm of 8*4 cm voor Vis Magica en op 4*4 of 8*4 voor Vis Bellica. Mensen met eenheden voor Fantasy Rules kunnen deze dus hergebruiken.

Ook DBM/DBA gebasede figuren kunnen worden gebruikt.

Vis Magica Online

Rules for Fantasy Wargaming

De schrijver van de regels, Robert Avery runt twee websites www.visbellica.com en www.vismagica.com en heeft ook een yahoo groep Vis_Magica. Hierdoor kunnen vragen direct aan de auteur worden gericht en zijn updates en errata beschikbaar op de website.



Vis Bellica kost 10 GBP en de regels inclusief de drie legerlijstboeken kosten 36 GBP. Vis Magica kost 18 GBP.

Door gezamenlijke aanschaf met de club kregen we 40% korting.

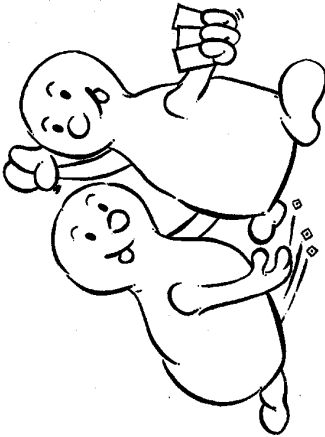
Ik heb in ieder geval m'n indische leger gebased voor Vis Bellica en Petra haar Parthen.

11 jaar lid en weer terug bij je eerste leger, je zou er filosofisch van worden.

Peter Schulein

(Advertentie)

SPELDORADO



BORDSPELLEN , MET EIGEN DUITSE IMPORT
PUZZELS EN DENKSPELLEN

KAARTSPELLEN

MINIATUREN, ZOALS CONFRONTATION,

FOUNDRY, HARLEQUIN EN NATUURLIJK WARHAMMER

NAAST ONZE WINKEL IN DELFT, KUNT U OOK VINDEN

OP DE DUCOSIMCONVENTIES, HET SPELLEN SPEKTAKEL

EN MURPHY'S MANIA IN DELFT

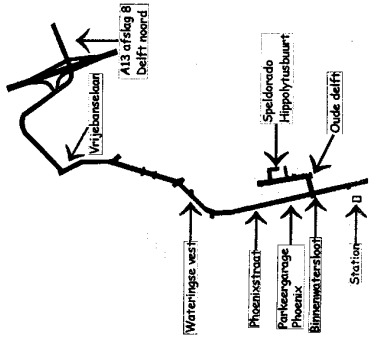
IN ONZE WINKEL IS EEN SPEELRUIMTE AANWEZIG.

SPELLEN-ELDORADO

HIPPOLYTUSBUURT 21

2611 HM DELFT

015-2134516



*Redactie adres Murphy's Law
Dunantstraat 821
2713 TE Zoetermeer*

Naam en adres

Frankeren