

MURPHY'S LAW

ANNO XIV, Februari 2003



MET O.A.:

- MECHWARRIOR: FIRE FOR EFFECT IS UIT
- REVIEW VAN WAR! AGE OF IMPERIALISM
- BERICHT VAN ONZE MURPHY MANIA COMMISSIE
- 8 MAART LEDENVERGADERING!
- VEEL EN VEEL MEER!!!

*Murphy's
Heroes*



**DE MURPHY'S HEROES
VERENIGINGS LEKTUUR**

Colofon

Murphy's Law, Jaargang 14, Februari, nummer 1

Murphy's Law is het verenigingsblad van Murphy's Heroes en wordt bij leven en welzijn 5 maal per jaar gepubliceerd. Murphy's Law verschijnt ongeveer elke twee maanden.

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:

Wout Polder: Voorzitter,
030-2205676
Maarten Kaiser, Secretaris
015 -2622656
Peter Schulein: Penningmeester
079-3164311
Jasper Barreveld
015-2144438
Richard Phernambuccq
015-2622957

INHOUDSOPGAVE

Voorwoord Redactie	03
Bericht van Boven	04
Rook en Schaduw: het Bloedmasker	05
Agenda	09
Te koop DBM leger	11
All Gamed Out	12
Bericht van Murphy Mania Comissie 2003	13
Read on the Net	15
Review: War! Age of Imperialism	18
Mechwarrior: Fire for Effect	22

ADVERTENTIES

Boekhandel "Atleest".....	14
Chinees Restaurant "Peking".....	13
Speldorado.....	23

VAN DE REDAKTIE



Beste Lezers,

Het schijnt dat buiten de vogeltjes tierelieren en het zonnetje naar hartelust schijnt, hier binnen merk ik daar weinig van. Een of andere idioot is weer ergens in beton aan het boren met de verkeerde boor en is daar na een uurtje of zes nog niet achter. En de luxaflex zit dicht omdat ik anders niets

meer zie op mijn beeldscherm. Bovendien heb ik inmiddels barstende hoofdpijn. (@#\$\$% boor!) Je hebt van die dagen.....

Maar genoeg over mijn problemen. Binnenkort hebben we weer een Ledenvergadering (8 maart!!!) en het conventie seizoen is net weer begonnen. Dat betekent voor Peter en mij weer bezoeken aan Gent, Leuven, Londen (Salute!) waarbij we in de meeste gevallen de Piratendemo meezeulen. (Een hele auto vol met kratten, koffers, tassen en dozen. En dan onszelf nog.)

De kopij situatie is nog steeds niet riant. (Wat heet!) Vele mensen beloven van alles maar er komt bar weinig binnen. (zucht, snik!)

Laat ik, om dit stukje op een positieve manier te eindigen, nog vertellen dat onze eigenste columnist Arthur Krebbers inmiddels op de radio is geweest. Op radio 1 deed hij een interview met een aantal jonge Murphy leden over waarom het zo leuk is om bij een spellenvereniging bordspellen en wargames etc. te doen ipv. op de computer thuis. Goed interview!

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

De deadline voor het volgende nummer is : **4 april 2003**

P.S. De deadlines voor dit jaar zijn: 1^e week van februari, 1^e week van april, 1^e week van augustus, 1^e week van oktober en de 1^e week van december.

Bericht van Boven



Geachte leden,

Heerlijk, de lente! Nu ik naar buiten kijk zie ik een nieuw begin van een nieuw jaar. Het is heerlijk. Toch wat aarzelend. Het was behoorlijk koud vanochtend.

Vogeltjes kwetteren heel voorzichtig. De brutaalsten hebben vooralsnog het grootste woord.

Voorlopig het einde van een periode van enkele jaren. Peter stopt als penningmeester. Voor hem is al een nieuwe kandidaat. Toch zal Peter niet vergeten worden in deze functie. De financiële

administratie is geheel op orde. Het is zeer inzichtelijk geworden. De nalatenschap is er een om trots op te zijn.

De vereniging bloeit op een andere wijze voort. De inhoud van de zaterdagen is gestructureerd. De thematiek van de gespeelde spellen is sluipenderwijs de afgelopen jaren vervangen. Daarnaast verjongt onze populatie ook.

Mede door de inzet van het vorige bestuur hoeft de vereniging zich ook geen grote zorgen te maken voor de komende jaren. De clubkas zit vol. De materialen kunnen vervangen worden.

Ook is het bestuur sinds de afgelopen ALV enorm verjongd. Frisse nieuwe ideeën worden nu door een vernieuwd bestuur uitgevoerd.

Ik wens de vereniging een voortgang van de ingezette trend toe.

Uw voorzitter, **Wout Polder**

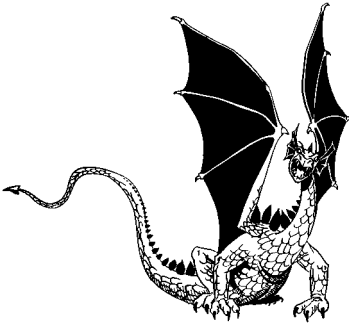
Gezocht

Nieuwe enthousiaste voorzitter voor het Bestuur van Murphy's Heroes. Aanmelden schriftelijk of per e-mail bij het huidige Bestuur tot en met 8 Maart.

Wie durft de uitdaging aan!!!!

Rook en Schaduw: Het Bloedmasker

Deel III



“En zo stond het er dus voor,” verzuchtte de jonge nomade. “Om de stam te redden moest ik dat masker stelen. Dat zou nog behoorlijk moeilijk worden, mijn oom Yamir sliep zowat in die tent.

Afijn, twee dagen later had ik nog steeds geen plan toen het geluk mij een handje hielp. Een van onze wachtposten kwam hals over kop het kamp binnenrijden met de

mededeling dat een onbekende groep mannen kampeerde bij een van onze beste bronnen. Het zouden onschuldige reizigers kunnen zijn maar ook een groep verkenners van een rivaliserende stam. Er hing een vreemd soort waas over de mannen en de oase dat voorkwam dat de wachtpost hen goed kon zien. Waarschijnlijk een beschermende toverspreuk of zoiets, maar het kon ook heel goed iets kwaadaardigers zijn.

Onze hoofdmans besloot dat het onderzocht moest worden en de sjamaan bood zelf aan om mee te gaan. Voordat ze weggingen liet hij mij beloven dat ik geen vreemden in de Tent der Groten zou binnenlaten. En eigenlijk moest ik zelf ook maar niet naar binnen gaan.

Terwijl het hart mij in de keel klopte beloofde ik hem dat maar voegde eraan toe, zo onschuldig mogelijk, dat ik toch zeker wel het dodenmaal mocht neerzetten voor het masker van mijn vader wiens sterfdag immers binnenkort weer langskwam. Hij keek me heel merkwaardig aan. Herinnerde hij zich dat mijn vader in de winter was gestorven? Blijkbaar niet, want hij gaf mij toestemming om eenmaal, en niet meer dan eenmaal, de Tent binnen te gaan. Vaker zou hoogst onverstandig zijn, sprak hij dreigend. En het viel mij op dat zijn ogen roodomrand waren en dat er rare groene lichtjes in zijn pupillen dansten.

Ik probeerde mij de rest van die dag rustig te gedragen. Er was veel te doen. Talloze zieken vroegen om mijn hulp, velen hadden koorts en pijn en daarvoor kon ik geen verklaring vinden. Geen natuurlijke verklaring. Ik deed wat ik kon maar voelde me schuldig. Spoedig zou ik het rode masker uit de tent verwijderen en hoewel dat waarschijnlijk de oorzaak was dat ze ziek waren, kon ik na de diefstal niet in het kamp blijven. Wat ik ging doen zou me voorgoed een verschoppeling maken.

De avond viel. Ik had ervoor gezorgd dat mijn paarden niet bij de andere paarden van de stam stonden en had in de buurt voedsel en water verstopt. Ik had oude lappen verzameld om rond de hoeven van de paarden te binden zodat niemand hen zou horen als ik wegreed. Hoe langer het zou duren tot men mijn verdwijning zou opmerken, hoe beter.

Gewapend met een houten schaal met lekkernijen, zogenaamd voor mijn overleden vader, betrad ik de Tent. Het was doodstil daarbinnen.

Ik was er voor die tijd ook wel eens geweest en toen had ik steeds het gevoel gehad dat er heel in de verte muziek klonk. Je weet wel, zoals je wel eens hebt in dromen; iemand zingt maar net te zacht om de woorden te kunnen verstaan, of het zijn woorden in een andere taal die heel veel lijkt op de jouwe en je hebt het gevoel dat je zou moeten kunnen verstaan wat er gezegd wordt maar op het moment dat je het ene woord lijkt te verstaan klinkt het volgende en ben je weer kwijt wat er bedoeld wordt.”

De blonde kortharige vrouw, die hem als Ocasha was voorgesteld, keek alsof ze water zag branden. Haar katachtig aandoende ogen, -groen, maar een heel ander soort groen dan de dansende lichtjes in de ogen van zijn oom, meer de kleur van smaragd- keken hem ongelovig en enigszins vijandig aan. Ze stond met haar armen over elkaar naast haar zuster, waarbij het hem opviel dat haar hand nooit ver van haar dolk was. Dolken. Vele dolken.

Maar haar bruinharige zuster, -donkerblond waarschijnlijk, bedacht hij zich, niet bruin-, knikte begrijpend en gebaarde hem met een sierlijke hand om door te gaan met zijn verhaal.

“Nu was het echter stil daarbinnen. Nou ja, niet helemaal. Er was een geluid dat nog het meest leek op het kloppen van een hart. Maar wel een vreemd soort hart dat klopte in een niet menselijk ritme. Mijn eigen hart kreeg de neiging om dat ritme te volgen, maar het deed pijn. Mijn longen snakten naar lucht en er kwamen zwarte vlekken voor mijn ogen. Ik sloot mijn ogen en concentreerde me op de meditatie oefeningen die mijn oom mij ooit geleerd had. Langzaam kreeg ik weer controle over mijn eigen lichaam maar tegen die tijd zat ik badend in mijn eigen zweet met mijn hoofd tussen mijn knieën op de grond.

Toen ik mijn ogen opendeed was het donker in de Tent. De lamp die ik had meegebracht was ondertussen uitgegaan hoewel er nog olie genoeg in zat. Ik stond op en keek rond. Eerst de oude, vertrouwde maskers, dit was per slot van rekening de laatste keer dat ik ze zou zien. Maar wat zagen ze eruit! Grijs waren ze, gebarsten, verbrokkeld. De verf bladderde er aan alle kanten af. Wanneer was de laatste keer geweest dat ze met een zachte doek met olie waren ingewreven zoals toch was voorgeschreven? En

hoe konden ze in zo korte tijd zo achteruit gaan? Het enige masker dat er nog een beetje goed uitzag was dat van mijn vader maar zelfs dat vertoonde tekenen van verval.

Ik bedoel natuurlijk het enige ándere masker. Het rode masker van Arrias Steenhuid, dat op een ereplek midden in de Tent hing, zag er beter uit dan ooit. Het gaf bijna licht. Nee, het gaf licht, een onbehaaglijk groenig licht dat kleverig aanvoelde. Ik besloot dat ik dat niet met blote handen wenste aan te raken.

Ik pakte mijn doeken en liep naar het masker. En het masker sprak!

“Keillis Witte Uil,” siste het, “jij, kleine dief. Ik weet wel waarom je hier bent. En het zal je niet lukken. Vergeet het. Vergeet het. Binnenkort zal ook jij mij toebehoren, zoals iedereen, zoals je oudoom. Hij kon me niet weerstaan, waarom zou jij dat wel kunnen?”

Ik antwoordde niet. Boze geesten moet je nooit antwoord geven, dat is heel gevaarlijk. Ik deed mijn handen omhoog om het masker van het haakje te halen waaraan het was opgehangen maar mijn lichaam werkte niet mee. Het groene licht werd heel intens.

“Kleine dief! Je bent te zwak om mij te weerstaan. Als je niet doet wat ik zeg zal het je spijten! Ga weg! Verlaat de Tent. Ga weg!”

Ik stond al bijna bij de uitgang van de Tent toen ik mezelf weer meester werd. Ik keek naar het masker van mijn vader en het leek of hij naar mij terugkeek. Ik zag een intense pijn in zijn ogen maar ook de vastberadenheid die hem tot beste krijger van de stam had gemaakt, de moed die hem tot het laatst had gekenmerkt. Het leek alsof hij mij toesprak: *“Dat masker moet weg! Het moet!”*

Ik draaide me weer om en liep, tergend langzaam naar het kwaadaardige masker. Elke stap deed me pijn, alsof een duizend naalden in me staken en gloeiend hete pokers op mijn huid werden gelegd.

“Kleine dief!” riep het masker, “Je kunt mij niet weerstaan!”

Ik negeerde de hatelijk sissende stem en wikkelde de oude lappen om het masker heen. de stem werd prompt zachter en de pijn in mijn ledematen werd allengs minder. Maar niettemin voelde mijn hele lichaam aan als lood en het masker werd met elke stap zwaarder. Ik weet niet goed waar ik de kracht vandaan heb gehaald en hoe ik bij mijn paarden ben gekomen. Ik kwam pas weer tot mezelf toen ik al mijlen ver van het kamp verwijderd was en de zon haar eerste stralen over het land deed strelen.

In een kleine vallei hield ik halt. Wat moest ik nu? Het masker was verwijderd uit de Tent der Groten en mocht daar niet terugkeren, maar mijn oom zou het zeker proberen terug te krijgen. Dus moest het vernietigd worden. Maar hoe?

Mijn eerste gedachte was om het in het vuur te gooien en te verbranden. Het was immers van hout, toch? Dus verzamelde ik hout en takken en maakte een zo groot mogelijk vuur. Ik had namelijk het idee dat het wel eens een heel heet vuur zou moeten zijn. Ik gooide het masker erin en wachtte. En wachtte. En wachtte. Het vuur brandde zichzelf uit en het masker lag daar, ongedeerd, met een smalende blik leek het wel. Toen ik het oppakte, met mijn handen in lappen gewikkeld, was het niet eens warm. Ik kon het niet nog een keer proberen want ik wist niet hoe lang het zou duren voor mijn oom terug was. Ik had al genoeg tijd verspild. Dus steeg ik op en reed zolang ik kon zonder de paarden te schaden.

Het was ver in de nacht toen ik voor de tweede keer afsteeg en een poging deed om het masker te vernietigen. Ik zal je de details besparen, maar noch met mijn zwaard, noch met een steen, noch met enig ander voorwerp dat ik voorhanden had kon het masker ook maar beschadigen.

Ik besloot dat ik hulp nodig had. Hulp van een tovenaars. En nergens zijn zoveel tovenaars als hier in Soucinille.

En dat is mijn vraag. Wat moet ik doen om het masker te vernietigen? Ik kan hier niet lang blijven want de sjamaan en de hoofdman zitten me op de hielen en zullen binnenkort hier in de stad zijn.

Als ze er al niet zijn.”

“Niet door vuur, niet door staal, noch steen.” sprak Feloka, de tovenaars. “dat is een moeilijk raadsel dat je voor me hebt meegebracht. Ik weet niet of ik je daarmee kan helpen. Het vergt in elk geval veel onderzoek. Ik zou je aanraden om naar de delta te gaan. Daar in het moeras woont een wijze man die veel meer van dit soort zaken weet.”

“En bovendien laat mijn zuster zich niet in met bovennatuurlijke maskers en boze geesten!” riep Ocasha. “Vooral niet zonder betaling. Tenzij je natuurlijk een schat aan goud en edelstenen bij je hebt?”

De jonge nomade keek teleurgesteld en de jonge tovenaars kreeg medelijden.

“Er is wel *iets* wat we voor je kunnen doen.” zei ze.

Wordt vervolgd...

Petra Coret.

AGENDA Murphy's Heroes 2003



- 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

8 maart 2003 Algemene vergadering Murphy's Heroes

- Aanvang 13:00. Info: Wout Polder 030-2205676 en Peter Schulein, 079-3164311, Schulein@Euronet.nl
- Gladiatoren. Info: Peter Schulein, 079-3164311, Schulein@Euronet.nl
- Mechwarrior. Scenario 2 maart campagne. Info Bart Abels e-mail www.witc.nl/mw/forum of mechwar@webint.demon.nl

9 maart 2003 Murphy's Heroes

- Mechwarrior. Scenario 2 februari campagne. Info Bart Abels e-mail www.witc.nl/mw/forum of mechwar@webint.demon.nl

15 maart 2003 Murphy's Heroes

- Mechwarrior. Scenario 3 februari campagne. Info Bart Abels e-mail www.witc.nl/mw/forum of mechwar@webint.demon.nl

16 maart 2003 Murphy's Heroes

- Mechwarrior. Scenario 3 maart campagne. Info Bart Abels e-mail www.witc.nl/mw/forum of mechwar@webint.demon.nl

22 maart Noorderspel 2003

- Een spellenbeurs voor bord- en kaartspellen en miniaturen. Organisatie: Rabenhaupt. Locatie: Zalencentrum Het Tehuis, Lutkenieuwstraat 13, Groningen vanaf 9:30u.

22 maart 2003 Murphy's Heroes

- Mechwarrior. Scenario 4 februari campagne. Info Bart Abels e-mail www.witc.nl/mw/forum of mechwar@webint.demon.nl

23 maart 2003 Murphy's Heroes

- Mechwarrior. Scenario 4 maart campagne. Info Bart Abels e-mail www.witc.nl/mw/forum of mechwar@webint.demon.nl

29 maart 2003 Murphy's Heroes

- Warhammer Ancient Battles, 3000 punten legers. Info: Peter Schulein, 079-3164311, Schulein@Euronet.nl

29 maart 2003 Action 2003

- Wargame conventie in Duitsland. Rheindalen. Info Frits Kuijman. Tel: 015-2613150

5 april 2003 Murphy's Heroes

- Bordspeldag. Info: Richard Phernambucq, 015-2622957. Uitprobeersessie nieuwe bordspel Civilisation, nog vijf spelers nodig. Liefst om 10 uur aanwezig zijn. Info Petra Schulein 079-3164311, Schulein@Euronet.nl

12 april 2003 Dice Day

- Kleine wargame conventie in Leuven. Info: Peter Schulein, 079-3164311, Schulein@Euronet.nl

19 april 2003 Murphy's Heroes

- Warhammer Ancient Battles, 3000 punten legers. Info: Peter Schulein, 079-3164311, Schulein@Euronet.nl

26 en 27 april 2003 Elf Fantasy Fair

- Fantasy conventie. 10:00u - 18:00u Organisatie: Elf Fantasy Shop, tel: 070-3561357 Locatie: Kasteel 'De Haar', Kasteellaan 1, Haarzuilens

26 april 2003 Salute 2003

- Wargame Conventie in Londen. Enorm groot. Info: www.salute. co. uk

3 mei 2003 Murphy's Heroes

- Bordspeldag. Info: Richard Phernambucq, 015-2622957.

10 mei 2003 Murphy's Heroes

- Warhammer Fantasy Battles/ 40K Info: Maarten Kaiser tel ;015 -2622656 e-mail kaiserm@stu.let.leidenuniv.nl

17 mei 2003 Murphy's Heroes

- Zeeslag. Ofwel oudheid, ofwel ACW. Info: Peter Schulein, 079-3164311, Schulein@Euronet.nl

24 mei 2003 Murphy's Heroes

- Warhammer Ancient Battles, 3000 punten legers. Info: Peter Schulein, 079-3164311, Schulein@Euronet.nl

7 juni 2003 Murphy's Heroes

- Bordspeldag; Info: Richard Phernambucq, 015-2622957.

14 juni 2003 Murphy's Heroes

- Warhammer Fantasy Battles/ 40K Info: Maarten Kaiser tel ;015 -2622656 e-mail kaiserm@stu.let.leidenuniv.nl

21 juni 2003 Murphy's Heroes

- Zeeslag. Ofwel oudheid, ofwel ACW. Info: Peter Schulein, 079-3164311, Schulein@Euronet.nl

28 juni 2003 Murphy's Heroes

- Warhammer Ancient Battles, 3000 punten legers. Info: Peter Schulein, 079-3164311, Schulein@Euronet.nl

28 en 29 juni 2003 Monsday

- Wargame conventie in Mons (Bergen), België. Info www.mons-day.be.tf

2 augustus 2003 Claymore 2003.

- Edinburgh, Groot- Brittannie. Georganiseerd door de SESWC, de lui die vorig jaar met Murphy Mania Ben Hur demo deden. Info: Frits Kuijman: e-mail: frits2@cistron.nl

20 sept. 2003 Murphy Mania

- Jaarlijkse Conventie Murphy's Heroes. Delft: Murphy's Heroes, 10:00- 17:00. Informatie Ed Blauw :murphymania@bigfoot.com

21 sept. 2003 MegaGame

- Onze jaarlijkse afkick sessie na Murphy mania

23 t/m 26 oktober Spiel 2003

- Spellenbeurs in Duitsland. Locatie: Messe Essen, Essen, Duitsland

8 november 2003 Crisis 2003

- Wargame conventie, België, georganiseerd door de Tin soldiers of Antwerp. Vanaf 10:00 tot 17:00: lokatie nog onbekend. Info bij Willie: e-mail: willie&skynet.be, Tel +32 36471818

Aangeboden: DBM leger



Hallo allemaal,

Ik probeer wat ruimte te krijgen in één van mijn 13 kisten (...). Als er iemand interesse heeft in een DBM Hoplieten leger. Er zit van alles in (ook extra generaals!). Het schilderwerk is van Gerco Blok, de bases zijn mijn werk. Het is een leuk legertje, voor een leuke prijs: 300 euro!

Wie interesse heeft kan mij bellen/mailen/faxen/brief schrijven.

Grieken DBM

Aantal	eenheid	pts	tll	figs	pts
1	General (foot)	27	3		27
2	Sub-general Reg Sp (only allies)	17	6		34
30	Hoplites O Reg	5	120		150
13	Hoplites O Irreg	4	52		52
6	Peltasts Reg	4	24		24
4	Cretan archers Reg	2	8		8
8	Slings Reg	2	16		16
4	Thracian Foot Irr Ax (S)	4	12		16
12	Greek Javelinmen	3	24		36
4	Thracian Lt Cav	5	8		20
6	Cavalry	8	18		48
			291		431

kosten EUR 300,00

Rob Walrecht

Fuutstraat 6, 3815 JP Amersfoort, The Netherlands

tel/fax: +31 (0)33 4755543

www.walrecht.nl

e-mail: info@walrecht.nl

All Gamed Out



Maak George Bush lid van Murphy's!

Ja, als het allemaal zo doorgaat zullen wij niet eens meer een speelbord en wat soldaten figuurtjes nodig hebben om oorlog te zien. Het enige wat je binnenkort nodig zult hebben is een tv. Want zolang er een Texas cowboy boven aan de regering van Amerika staat zullen de echte wargame fanaten het leuk hebben.

En ik zelf geniet ook van het spelen van wargames. Een van mijn favoriete dingen is ook het volledig uitschakelen van het vijandelijk leger, als het kan op een zo bloedig mogelijke wijze.

Maar helaas heeft onze Amerikaanse president blijkbaar geen leger Space Marines of Imperial Guard of een mooi speelbord. Hij heeft het anders aangepakt: hij heeft het Amerikaanse leger en het land Irak. Toevallig heeft hij ook al een tegenstander: Saddam Hoessein.

Tja, ook een leuk spelletje, alleen zal dit spelletje niet alleen gevolgen hebben voor de twee spelers zoals een normaal Warhammer spelletje, maar zal het gevolgen hebben voor de hele wereld. En ik heb geen zin om een raket over me heen te zien vliegen omdat George Bush net een paar 1en op de dobbelsteen gooide bij de shooting phase!

Dus, nu is mijn voorstel aan het bestuur: maak George Bush proeflid van Murphy's Heroes! Dan nodigen we hem uit om eens op de zaterdag te komen gamen en zijn agressie te uiten. Ik zou met liefde een potje gaan Warhammer 40k'en tegen hem! Ik hoop alleen dat hij de regels wel snapt....

Arthur Krebbers

Murphy Mania 2003

Hier weer een berichtje vanuit de MM03 commissie. We zijn druk bezig met de voorbereidingen, vooral op PR gebied. Begin maart begint het conventieseizoen en wij willen daarvoor de eerste PR (folders plus poster) klaar hebben. We zijn ook al bezig een inventarisatie te maken van traders die wij op de beurs willen hebben.

De oproep voor ondersteuning door extra leden staat nog steeds open. Er schijnt echter niet al te veel interesse te zijn. Misschien kunnen jullie hier dan wel iets mee: Wat willen jullie zien op de komende MM. Denk hier eens over na en geef jullie ideeën aan de commissie door.

Je kan de commissie bereiken via:

murphymania@bigfoot.com

Je kan mij bereiken via:

mm03@xs4all.nl

Ed Blaauw, hoofd MM03 commissie



(Advertentie)



北京酒家
CHINEES INDISCH RESTAURANT
PEKING

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

. (advertentie)

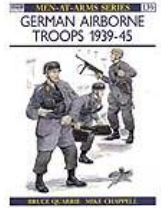
(Advertentie)

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**



Pakweg 5-600 titels in voorraad van:

De "Men-At-Arms" serie: € 15,- per deel

De "Campaign" en "Aircraft" serie: € 22,- per deel

De "Warrior" en "Elite"serie: € 17,- per deel

De "New Vanguard" serie: € 15,- per deel

De "Order of Battle" serie: € 23.50 per deel

GOEDKOOPSTE ADRES IN NEDERLAND

Boekjes waarin uitgebreid veldslagen, uniformen, onderscheidingstekens enz. worden beschreven.

Vele kleuren illustraties zorgen ervoor dat U de figuren exact na kan schilderen in de juiste kleuren. Ideaal voor werkstukken, scripties, enz. vanwege de uitmuntende informatie.

Verzending is gratis bij afname voor min. € 40,- (dus min. 2 of 3 boekjes) mits vooruit per giro betaald wordt (giro 87.318 tnv Atleest).

Het liefst via onze website bestellen maar een e-mail mag ook:

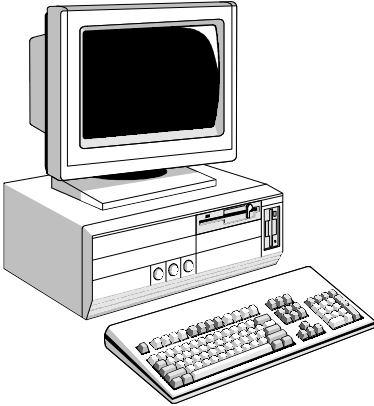
Wilt U bij bestellingen altijd uw telefoonnummer opgeven en naast het nummer van het boekje ook deel van de titel. De uitgever maakt wel eens een foutjes in de folder.

Nieuwe catalogus leverbaar en gratis bij aankoop van een boekje.

Per post apart verzonden voor € 2,-.

Read on the Net: How To Be Persuasive Part 2

By Wes Boyer and Samuel Stoddard



Name Calling

Name calling is an efficient way of pointing out your opponents' weaknesses and call into question the authority with which they dispute your position. By encouraging your opponents to doubt their competence, you can undermine a contrary argument from the inside. For example:

You: "I believe all short people should be beaten with rocks until they bleed."

Opponent: "I think that's a very horrible and malicious idea."

You: "Well, you're fat! Fatty fat doo doo head!"

Opponent: (sobs)

Yelling

Yelling is one of the most instinctive and exciting methods of getting your point across. It is also very effective. When you yell, you gain people's respect and awe. The louder you yell, the more respect you incur. When yelling, remember three rules:

1. 1.Be loud loud loud. If you aren't loud, you aren't yelling.
2. 2.Accompany your yelling with eye bulging. The further out of your head your eyes bulge, the more effective the yell.
3. 3.Turn red. Red is a color of power. The redder you get, the more power you have.

Witness the following use of the yelling tactic:

You: "Canada is a stupid country."

Opponent: "Canada is a fine country that has made many contributions to the world in the areas of economics, cuisine, and the arts."

You: "No it isn't!!!! Canada is lame!!!!!"

Opponent: "That's a totally unsubstantiated opinion."

You: "SHUT UP!!! CANADA IS A STUPID COUNTRY!!!! STUPID!!! STUPID!!! CANADA SUCKS LIKE A VACUUM!!!! BAD!!!! BAD CANADA!!! BAD!!! BAD!!!!"

Swearing

Swearing is absolutely crucial if you want to convince someone of something. Swearing is a sign of great articulation, vocabulary, and bravado. By swearing, you can demonstrate that you are mature, for you understand mature concepts, and that you are daring enough to thwart the oppression of social convention.

*You: "**** you, man! ***** Canada is a **** ***** *** of a ***** country!!!!"*

Opponent: "Can you tone it down a bit? And Canada is a very important nation."

*You: "***** *** * ***** ***** ***** , MAN!!!! *****!!!!"*

Opponent: "Could you please watch your language?"

*You: "Oh, so **** you too, ****, you just go **** ***** *** **** your ***** *** *****
***** ***** *****!!!!!! *****!!!!!"*

Physical Techniques

Even the most solidly constructed verbal arguments can crumble if your physical stature is not imposing enough to back it up. Here we will discuss how you can use body language to support your arguments.

Flailing Arms

The flailing arms strategy is used to express surprise and to reinforce your arguments. It's very hard to disagree with someone who waves his arms in confidence. For example:

Opponent: "Water is very important. You need to drink it to survive."

You: (waving arms wildly) "Water is poisonous!"

Opponent: "Whatever you say man, just please, don't hurt me!"

Being Tall

Physical stature is an important intimidation tool. Your opponent is more likely to concede an argument if you appear to be bigger than he is. Shortness is associated with children, who are dumb, while tallness is associated with authority figures who know better. Consequently, you should never debate someone at anything less than eye level. If your opponent is sitting, stand. If your opponent is standing, stand taller. Wear thick-soled shoes. Stand on tip-toes. Stand on chairs if you have to.

Another effective gesture you can make that increases the power of your presence is to make a fist with one hand and ominously punch the open palm of your other hand.

Here is an example of how physical intimidation can sway the course of a debate:

Opponent: (sitting) "I love old movies."

You: (standing up) "Old movies are all boring and stuffy."

Opponent: (standing up) "That's just because you have no sense of taste. Modern action flicks have dulled your brain."

You: (standing on tiptoes) "They're boring, and the acting is bad."

Opponent: (still standing) "On the contrary, Laurence Olivier, for example, is one of the greatest actors of all time. Um, what are you doing?"

You: (standing on a chair) "Old movies suck, and Laurence Olivier was a poser." (punches palm)

Opponent: "Uh. Riiiiight." (sits down)

Biting

Biting is a last ditch effort. You use this tactic when the other person has been given every opportunity to conform to your opinion and still refuses. It is normally best to go for an important artery or organ. The jugular vein is recommended, as it is located roughly at mouth height.

You: "I'm right."

Opponent: "I don't agree. In my opinion, yo--"

Using These Techniques Together

Here is a sample debate that illustrates each of the techniques given above. Notice how, when used in conjunction with one another, you can create an unstoppable argument.

You: "Our daughter should not be dating."

Opponent: "Our daughter is mature enough to date, especially if we transport her to and from the restaurant and the movie theater ourselves."

You: "Our daughter should not be dating."

Opponent: "She has shown herself to be level-headed, of strong moral character, and very trustworthy."

You: "Our daughter should not be dating."

Opponent: "But she's 17 years old!"

You: "Our daughter should not be dating."

Opponent: "The guy she wants to date is the boy next door, whom we know is nice and would treat her right."

You: "Your adjudication is fallible if you do not contraindicate our Y-chromosome deficient offspring commencing to consort with potential inamoratos."

Opponent: "Huh?"

You: "Our daughter should not be dating."

Opponent: "Come now, be reasonable. Don't you see, if we keep her from dating now, what happens next year, when she can date without our permission? She should learn about dating now, while we're here to guide her."

You: "Well...well.... I tell you, nothing makes me madder than those teachers' unions! They're too powerful! Why, combustion engine emissions are tearing through the ozone layer even as we speak! Oh, what were we just talking about?"

Opponent: "Our daughter, dating."

You: "Oh, right. I agree with you. Absolutely out of the question."

Opponent: "But--"

You: "BOYS ARE EVIL!! DATES ARE JUST AN OPPORTUNITY FOR A BOY TO CORRUPT OUR DAUGHTER! THEY'LL FIRE SOVIET MISSILES AT HER!! THE KID NEXT DOOR HAS PILES OF THEM IN HIS BASEMENT!!!

NEXT TO THE TWELVE WOMEN HE HAS UP IN CHAINS!!!!"

Opponent: "Good heavens, what are you talk--"

You: (waving arms wildly) "CLEARLY HE MAKES THEM EAT LIZARDS!!!! *****! HE **** AND ***** AND MAKES THEM **** * *****!!!!!"

Opponent: "Gracious! I have never heard you use such language! What is wrong with you? I can't have a discussion when you're like this."

You: "Discussion schmiscussion!"

Opponent: "Calm down. And get off that chair."

You: "Why don't you make me!? Nyah nyah, can't make me! You're a wimpy dimpy loser!"

Opponent: (crying) "I don't believe you said that."

You: "You're right. I'm sorry. I don't really think you're a wimpy dimpy loser, and I'll get down from this chair, as long as our daughter isn't allowed to date."

Opponent: "Thank you. I didn't quite realize you felt so strongly about it. Why don't we let her date just this once and see how it goes, and then--urk...gurgle--"

You: "Right, then. No dates."

**Voor de Warhammer Ancient Battles of
Warhammer English Civil War enthusiast:
Quick Reference Cards A4 dubbelzijdig, uit
eigen keuken, geplastificeerd, voor 2 Euro.**

Inlichtingen : Peter Schulein

Review: War! Age of Imperialism



Wie heeft het gemaakt?

Het is ontworpen door Glenn Drover en uitgegeven door Eagle Games. Het kost ongeveer €45 tot €50.

Wat is het?

Het is een bordspel gebaseerd op een computerspel, waarin je de rol speelt van een (over het algemeen Europese) natie in de tijd van het kolonialisme in de tweede helft van de negentiende eeuw.

Je kunt het met 2 tot 6 personen spelen.

Wat zit erin?

Een Engelstalige handleiding met maar liefst drie regelsets: makkelijk, gemiddeld en ingewikkeld. Heel veel plastic sprues met figuurtjes die je nog moet losknippen in 8 verschillende kleuren. (Dit zijn 816 figuurtjes!!! Het heeft me drie dagen gekost om ze los te knippen en in zakjes te doen) Een enorm bord in drie delen van Europa, Afrika en Azië. En nog wat kartonnen countertjes in twee soorten: met een afbeelding van een Zulu schild achterop en met een schop en houweel. Op de andere kant staat of een getal of een stip. Twee witte en twee rode dobbelstenen. (Voor het uitgebreide spel heb je eigenlijk meer dobbelstenen nodig.) Twee kaarten waar de basisregels (zoals bewegings afstanden, kosten van eenheden e.d.) voor de drie regelsets in het kort staan aangegeven.

Wat is het doel?

De regelset stelt dat er twee manieren zijn om te winnen. 1. Als je aan het eind van de afgesproken tijd de meeste punten hebt. (je krijgt punten voor elke regio die je in je bezit hebt en bonus punten als je zg. global regions (i.e. alle gebieden in een bepaalde kleur) hebt)

2. Als je als enige speler over bent. (en dus alle of vrijwel alle gebieden op de kaart bezit.)

Achtergrond van het spel

Het spel probeert een weerspiegeling te zijn van de tijd van ontdekkingsreizen en veroveringen in de 19^e eeuw. Europese grootmachten proberen macht en geld te verdienen door het stichten van kolonies en het benutten van de grondstoffen in deze gebieden waarbij ze wel moeten uitkijken dat andere landen hun zojuist met veel pijn en moeite ontwikkelde gebieden niet met militair geweld afpakken. Je zult je bezittingen dus ook moeten beschermen.

Hoe gaat het?

Zoals gezegd biedt de handleiding drie verschillende versies van het spel: Basic, Standard en Advanced.

Ik heb de versies Basic en Advanced uitgeprobeerd. Bij de Standard en Advanced regelset worden de verschillen met de Basic set in groen aangegeven.

De kaart is ingedeeld in regio's (zoals bijvoorbeeld Germany) en Global Regions (alle gebieden in een kleur bv. Europa) en zee gebieden.

Er zijn twee verschillende soorten pionnen: bewegende en niet bewegende. De niet bewegende zijn gebouwen zoals havens, steden, forten, spoorwegen etc. en zijn allemaal in een kleur (een soort beige/ crème) de bewegende speelstukken zijn legers (infanterie, cavalerie, schepen etc.) en party's (ontdekkingsreizigers), in 6 verschillende kleuren. Verder heb je beigeleurige infanterie en cavalerie; dit zijn de inboorlingen. En je hebt losse paarden waar je een cavaleristje of leider op moet zetten.

De twee soorten kartonnen counters geven de grondstoffen (schop en houweel) aan die je in een gebied kunt tegenkomen en de sterkte en vredelievendheid van de inboorlingen (Zulu schild).

Al naar gelang hoeveel spelers er zijn krijg je per speler 4 tot 10 regio's. Wie het hoogste gooit begint, kiest een regio en zet daar een infanteristje. Dan de volgende speler enzovoort totdat iedereen het juiste aantal regio's heeft.

Daarna wordt op elke regio waar niets staat een grondstoffencountertje gelegd en een inboorling countertje, natuurlijk met het schild en de houweel naar boven. Dan krijgt iedereen een aantal productiepunten, waarvan je gebouwen of legers kunt bouwen in de regio's die je op dat moment bezit. Je kunt productiepunten (PP's) niet meenemen naar de volgende ronde dus moet je ze opmaken.

Bepaalde gebouwen, zoals steden en fabrieken, leveren PP's op en dat is belangrijk want in de volgende rondes is dat de enige manier waarop je PP's krijgt. Andere gebouwen leveren een bonus op vechten of bewegen op. Hoeveel punten ze opleveren verschilt per versie. Je kunt sommige eenheden alleen bouwen in gebieden met bepaalde gebouwen. Cavalerie bijvoorbeeld kun je alleen bouwen in een stad. Ook hier verschilt het per versie wat de voorwaarden zijn dat je iets kunt bouwen. Je kunt, met bepaalde uitzonderingen zoals forten, maar een gebouw per regio bouwen.

Na de bouwfase volgen twee bewegings fases. Elke eenheid kan een bepaald aantal regio's bewegen. Alleen schepen kunnen over zee. Een schip kan vijf eenheden vervoeren en net zoveel party's (ontdekkingsreizigers) als je maar wilt. Inladen kost een

bewegingspunt van de landeenheid en uitladen een bewegingspunt van het schip.

Er zijn twee manieren om een onontdekte regio bij je rijk te voegen.

1. Je stuurt er een ontdekkingsreiziger op af. Dan draai je het inboorling fiche om. Het getal dat daarop opstaat is de sterkte van de inboorlingen. Je moet met twee dobbelstenen gelijk of hoger gooien dan dat getal om de inboorlingen te overtuigen van het feit dat het toch fantastisch is om bij jouw rijk te horen. Gooi je er onder dan verdwijnt je ontdekkingsreiziger spoorloos. Een leider verleent in sommige versies nog een +1

2. Je stuurt er een leger op af. Dan is het getal op de fiche het aantal krijgers dat je moet verslaan. de inboorling wordt gespeeld door een van de andere spelers. Staat er een plusje achter dan mag je ook kiezen voor de helft van dat getal aan cavalerie, staan er twee plusjes dan krijg je ook artillerie (geleend van iemand die even niet meedoet aan dat gevecht aangezien er geen figuurtjes zijn voor inboorlingen artillerie). Als je alle inboorlingen verslaat ben je in het bezit van die regio en mag je in de Basic en Standard versie ook meteen het grondstoffencountertje omdraaien. In sommige gevallen staat daar een getal onder, dat levert je dan PP's op. In andere gevallen is het pech hebben want een simpele stip levert niets op.

De sterkte van de inboorlingenfiches kan variëren van 2 tot 12 (met twee plusjes!).

Een ontdekkingsreiziger die in een regio blijkt te staan waar een legereenheid van een ander instaat verdwijnt ook automatisch.

Je zult op een gegeven moment moeten vechten om aan nieuwe gebieden te komen (of volledige global regions). Vechten doe je pas als al je eenheden hebben bewogen. Als je wilt aanvallen beweeg je een of meer eenheden de regio binnen die je wilt hebben. Alleen in de Basic versie mag je zomaar iemand aanvallen, in de andere versies moet je eerst de oorlog verklaren, je kan pas je volgende beurt aanvallen. Die ander kan echter al in zijn beurt jou aanvallen!

De aanvaller kiest een eenheid waarmee hij wil vechten en gooit twee dobbelstenen, telt daar de modifiers bij op (cavalerie +1 bijvoorbeeld) In de Standard versie komen daar nog plussen bij voor gecombineerde wapenen (als je meerdere soorten eenheden in een leger hebt) en in de Advanced versie voor eventuele technologieën die je hebt ontwikkeld. Dan kiest de verdediger een eenheid en telt de modifiers op (alleen de verdediger krijgt een +1 voor een fort in de regio die hij verdedigt). De laagste score verliest en die speler verwijderd de eenheid waarmee hij heeft gevochten. Bij gelijke score gebeurt er niets. Je gaat net zolang door totdat een van beide partijen geen eenheden meer in die regio heeft. In de advanced versie mag je je ook terugtrekken, naar een van je eigen regio's die je wel moet kunnen bereiken, je mag nooit door regio's van een

ander heen. Bij schepen moet je standaard een 9 gooien (tenzij je bepaalde technologieën hebt). Eenheden van verschillende naties die bij elkaar in een regio staan gaan automatisch vechten, schepen hoeven dat niet te doen.

Na elke twee bewegingsfases volgt een bouwfase, net zolang tot het spel is afgelopen.

In de Advanced versie kun je ook technologieën ontwikkelen met je PP's, als je tenminste een school hebt gebouwd. En die technologieën leveren dan weer allerlei voordelen op. (Meestal dan.) Je moet daarbij een soort technologie boom volgen, aangegeven op een van de overzichtskaarten. En om bepaalde technologieën te bereiken moet je ook wel dingen ontwikkelen die niet zo leuk zijn, bv. inflatie. Dan worden alle PP's van alle spelers gehalveerd of teruggebracht naar een derde.

Het spel houdt op of als de afgesproken tijd is bereikt, of het afgesproken aantal beurten is gespeeld of als er nog maar een speler is.

Conclusie

Ik heb de Basic en de Advanced versie gespeeld. De Basic versie is eigenlijk een soort Risk, iets ingewikkelder misschien, maar toch. De Advanced versie is veel interessanter maar ook moeilijker. Voornamelijk ook omdat het soms moeilijk terugzoeken is wat precies de regels zijn, veel van de basisregels worden niet opnieuw vermeld. Sommige dingen blijven onduidelijk. Het ontwikkelen van technologieën is best grappig, het was echter allang 5 uur geweest toen we daar aan toe kwamen. We hebben namelijk geprobeerd om het scenario te spelen dat achterin staat aangegeven. Maar dat blijkt toch niet helemaal evenwichtig te zijn. Je hebt namelijk 30 PP's nodig om welk gebouw dan ook te bouwen en een aantal mogelijkheden beginnen met minder dan 30. De enige manier om er 30 te krijgen is een land van iemand anders te veroveren met een stad of zo. Dat is niet makkelijk, vooral niet omdat die ander zich natuurlijk wel verdedigt.

Het bord is helemaal fantastisch, er zijn heel veel figuren, de regels zijn hier en daar onduidelijk, maar volgens mij is dit best een leuk spel. Eigenlijk moet je het nog een paar keer spelen, denk ik, om het goed te begrijpen. Je kunt je tegenspelers in elk geval flink ziek en dat is altijd leuk.

Aanbevolen.

Petra Schulein-Coret

Mech Warrior Dark Age: Fire for Effect



Het is mistig op het terrein, de infanterie staat klaar om een de mech, die op het punt staat te overheaten te overmeesteren.....

... Het enige en laatste wat ze hoorden was het fluiten van granaten...."INCOMING....!"

Het is zover, de artillerie van MWDA is gearriveerd! Op 27 februari zijn de boosters FFE beschikbaar in America, als alles meezit zijn ze ook vanaf 1 maart beschikbaar in Nederland. Naast de artillerie, zijn er ook transport eenheden en vele nieuwe infanterie soorten. Alle facties hebben nu goede infanterie, ook de Bannson's Raiders. Als Battlemaster organiseer ik wekelijks de scenarios, welke ondersteund zijn door de prijzen support van Wizkidsgames . Om meer te weten over waar en wanneer gespeeld wordt, adviseer ik je te kijken op ons discussieforum:

www.witc.nl/mw/forum.

Voor aanmeldingen voor de campagne kun je ook gebruik maken van het email adres: mechwar@webint.demon.nl

Doe je mee aan een scenario, dan heb je recht op een participatie mech, die 5 euro kost en ongeveer 2 weken na inschrijving (als alles goed gaat) af te halen is bij de battlemaster. Speel je mee aan 2 scenarios, mag je voor beide participatie mechs inschrijven.

Meespelen met het scenario zonder participatie mech kost 3 euro, het geld wordt gebruikt voor "3d modellen" te maken, print materiaal en folders, zolang het maar iets met Mechwarrior te maken heeft.

Heb je nog vragen over dit spel, mail me dan, ik leg het graag uit.

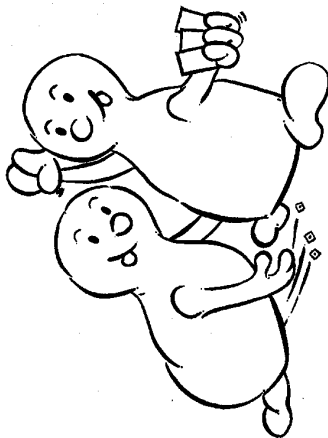
Vriendelijke groet **Bart Abels**, Battlemaster Nederland,
Mechwarrior Commisaris Murphy's Heroes

Advertentie: Boosters Fire for Effect

Wanneer ik de nieuwe boosters ook in huis heb, kan ik ze weer voor de 9 euro de booster aanbieden.

Bart Abels

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.

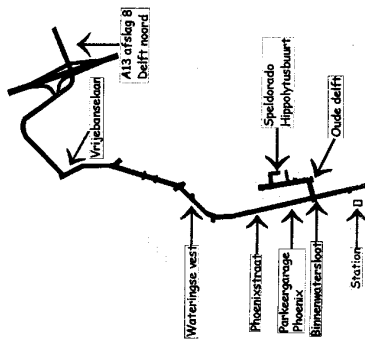
Murphy's Law
(Advertentie)

SPELLEN-ELDORADO

HIPPOLYTUSBUURT 21

2611 HM DELFT

015-2134516



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

Naam en adres

Frankeren