

MURPHY'S LAW

ANNO XIV, Augustus 2003



MET O.A.:

- **MURPHY MANIA 20 SEPTEMBER**
- **KOMT ALLEN**
-
- **REVIEW VAN TYROS**
- **FIRST STRIKE BIJ**
- **MECHWARRIOR**
- **VEEL EN VEEL MEER!!!**

*Murphy's
Heroes*



**DE MURPHY'S HEROES
VERENIGINGS LEKTUUR**

Colofon

Murphy's Law, Jaargang 14, Augustus, nummer 4

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:

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

INHOUDSOPGAVE

Voorwoord Redactie	03
Bericht van Boven	04
Rook en Schaduw: het Bloedmasker	05
Berichten van Leden	09
Agenda	10
Aankondiging jubileum Casus Belli	11
Bericht van Murphy Mania Commissie 2003	13
First Strike (Mechwarrior)	15
Aankondiging Market Garden 2004	18
Read on the Net	19
Advertentie Rob Walrecht.....	20
Review: Tyros	21
ORCS	24
Klein, kleiner, kleinst	25

ADVERTENTIES

Boekhandel "Atleest".....	14
Chinees Restaurant "Peking".....	12
Speldorado.....	27

VAN DE REDAKTIE



Beste Lezers,

Gelukkig is het nu weer een beetje koeler. Ik weet niet hoe jullie er over denken maar ik vind temperaturen 30 graden niet te harden. Er komt gewoon niets uit je handen en je bent te lamslendig om na te denken.

Nee, 23 graden met een briesje, dat is veel beter.

Peter, Jos en ik zijn in de afgelopen weken bezig geweest met de nieuwe demo. Een gevalletje van 40 velletjes met kleurenplaatjes, twee doosjes met cocktailprikkers, anderhalve liter houtlijm (tot nu toe!), 4 potjes Humbrol 94 (ook tot nu toe) en *heel veel* piepschuim, en dat was alleen voor het terrein. We zijn nog op zoek naar iets dat als papyrus riet kan dienen. Ondertussen heeft de demo ook al een keer proefgedraaid. Voor wie daar niet bij aanwezig was, bij Murphy Mania gaat "the Mummy" in première.

Dat is al weer over een paar weken, aangezien deze Law wat later uitkomt dan gepland. Het nogal moeilijk om je in drieën te verdelen en tegelijk, figuren voor de mummy te schilderen, een scenario uit te werken voor de NSTSB kilogame en de Law te produceren. *Hmmm...*

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

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

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

Bericht van Boven



Afijn het is weer zover. De redactie verwacht een bericht van boven en ik heb, zoals gewoonlijk, geen enkele inspiratie. De deadline is al verscheidene dagen verlopen en geen enkel zinnig onderwerp heeft zich aangediend. Er zijn geen dringende zaken die in het bestuur besproken zijn en direct aan de leden doorgegeven moeten worden. De speldagen verlopen rustig en zonder problemen. Weinig bezoekers maar dat is gewoon de zomervakantie. Die gaat vanzelf weer over.

Mijn verwachting is wel dat het nu nog een beetje de stilte voor de storm is. September is altijd een drukke maand met verscheidene conventies en natuurlijk onze eigen Murphy Mania. De twaalfde aflevering dit jaar (Trivia helpen altijd om meer papier te vullen; -)).

Ik kan zelf helaas niet van die rustige zomertijd genieten. De dag na de Murphy Mania is er inmiddels traditiegetrouw een megagame. Hoewel ik dit jaar heel erg mijn best gedaan om daar niet bij betrokken te zijn is die inspanning voor niets geweest. Ik ben opnieuw een van de organisatoren.

Gelukkig is het een onderwerp er een waarin we al onze creativiteit kwijt kunnen. "Orcs" wordt een spel waarin we de sociale interactie tussen orcen in hun eigen habitat zullen onderzoeken. We verwachten dan ook een grote hoeveelheid spelers. Let op de aankondigingen tijdens de speldagen en op de yahoo-group MurphysHeroes.

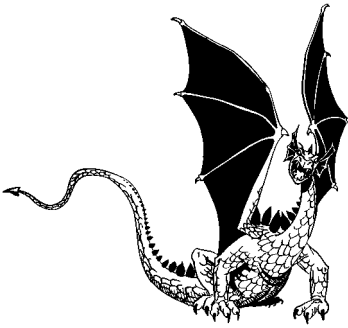
Ik hoop iedereen binnenkort weer terug te zien op de speldagen en in september natuurlijk bij de Murphy Mania en de Orc megagame.

Groeten,

Dick Bax

Rook en Schaduw: Het Bloedmasker

Deel VI



“Ze zeggen dat alle gevangenen zijn ontsnapt,” vertelde de loopjongen opgewonden aan de serveerster, die bezig was het gebroken vaatwerk in de gelagkamer op te ruimen.. “en er zit zo’n joekel van een gat in de muur. Magie, zeggen ze.”

Feloka luisterde van een afstandje naar het gesprek. Ze wist wel zeker dat het magie was. Elementale magie zo te horen. Dat paste wel in het plaatje. De sjamaan van de

stam van Keilis Witte Uil was daar natuurlijk erg goed in. Dat had hij vannacht ook al laten zien. Eerst aardmagie, nu vuurmagie. Niet het soort magie waar zij het meest verstand van had, hoewel vuurmagie en luchtmagie haar beter lagen dan de andere elementale magiesoorten.

Het was niet bestand tegen Hoge Magie zoals zij die nacht ook al had aangetoond.

Waar was Ocasha trouwens? Het was nu al ruim voorbij het middaguur en ze was nog steeds niet komen opdaven. Meestal kwam ze op z’n minst even langs om iets te eten. Haar ‘gevoel’ vertelde haar alleen dat ze ergens op het water was, ze ‘hoorde’ het geluid van klotsende golven.

Ze zuchtte. Had ze zich weer eens in de problemen gewerkt? Die nieuwsgierigheid van haar werd haar nog eens fataal.

Ze werd in haar gedachten gestoord door een zeer stoffig uitziende kapitein Izmar gevolgd door twee van zijn mannen die fronsend op haar afkwam.

“Ze zijn weg,” zei hij, nogal abrupt, “die gevangenen waar ik volgens U nogal last van zou krijgen. En ze hebben in het voorbijgaan mijn gevangenis opgeblazen. Drie goede mannen dood, vijftien anderen gewond. Dus,” en hij leunde dreigend over haar tafeltje, “nogmaals, Waar is Keilis Witte Uil? En waarom willen zij hem zo graag hebben?”

“U heeft ze niet in die speciale cel gestopt, met die anti magie betovering?” vroeg Feloka liefjes, “ Kennelijk niet,” beantwoordde ze haar eigen vraag terwijl kapitein Izmar rood aanliep. “Ze willen iets hebben waar ze zelf goed beschouwd ook geen recht op hebben. Om precies te zijn is het object waar ze naar zoeken niet van hen maar zijn zij het bezit van dit object,” vervolgde ze

“Ik wil antwoorden!” explodeerde de kapitein, “niet nog meer raadsels. Duidelijke antwoorden!”

Feloka glimlachte vriendelijk. “Het spijt mij zeer van Uw mannen, kapitein, maar duidelijker kan ik niet worden. Het voorwerp in kwestie is kwaadaardig, een van die dingen die een mens z'n ziel kan ontstelen. Hoe het bij de stam terecht is gekomen weet ik niet, maar *waarom* kan ik U wel vertellen. Iets of iemand wil de stam van Keilis kwaad doen en tegelijk een bondgenoot krijgen voor ... Tja, waarvoor? Dat weet ik net zo min als U.

Keilis is op weg naar iemand die die vragen kan beantwoorden. Helaas woont deze persoon niet altijd op dezelfde plek. Op dit moment is dat ergens in de moerasdelta, als hij tenminste nog niet vertrokken is. Ik kan wel uitvinden waar hij is, maar het lijkt me zo dat het U verder niet aangaat. De sjamaan en zijn handlagers hebben de stad verlaten, net als Keilis, en Uw verantwoordelijkheid en jurisdictie gelden slechts voor deze stad. Het is Uw zaak niet.”

“Mijn gevangenis wordt opgeblazen, en dat gaat me niet aan? Mijn mannen worden gedood en verwond *en dat gaat mij niet aan?* Tot voor gisteren was het mijn zaak inderdaad niet. Maar. Nu. Wel!”

De tafel kreunde onder zijn vuisten.

“Als U er zo over denkt,” antwoordde Feloka rustig, “Maar ik zie nog steeds niet waarom U nu bij mij komt.”

Het gezicht van de kapitein verschoot van rood naar vlekkerig paars. “Waar is Keilis Witte Uil?” brulde hij.

“Ergens in het moeras,” sprak de jonge tovenaars onverstoord, “en waar weet ik ook niet precies. Alstublieft, kalmeert U zich, U bezorgt Uzelf nog een beroerte zo.”

“*Dan brengt U mij daar maar naar hem toe!*” schreeuwde Izmar.

“Waarom zegt U dat dan niet meteen.”

Feloka pakte een paar spullen in een zadeltas terwijl de kapitein ongeduldig heen en weer beende.

“Ik snap niet dat we er niet met een magische spreuk of zo naar toe kunnen. U bent toch een tovenaars?”

“De man in het moeras is dat ook en hij is mijn leraar. Het is hoogst onbeleefd en onverstandig om onaangekondigd bij een tovenaars binnen te vallen. Hij heeft zijn verblijfplaats beveiligd met allerlei spreuken die ervoor zorgen dat hij moeilijk te vinden is en andere spreuken die opdringerige types uit de buurt houden.

Geloof me, kapitein. Dit is de beste manier.”

De kapitein mompelde iets vaags dat nu niet direct voor herhaling vatbaar was.

“Zei U iets kapitein?”

Keilis keek somber naar het zompige bos dat voor hem lag. Hier ergens moest de tovenaars wonen die hem zou helpen. Hij spande zijn boog en legde de magische pijl die Feloka hem had gegeven er op. Gewoon afschieten had ze gezegd en dan de pijl volgen.

Zo gezegd zo gedaan. De pijl schoot met een gracieuze boog het bos in en bleef toen hangen, zachtjes zoemend.

Keilis steeg op en volgde de pijl.

Steeds als hij binnen een armlengte van de pijl was bewoog deze een stuk verder, soms onmogelijke bochten maken.

Onmogelijk? dacht Keilis bij zich zelf, *een pijl die uit zichzelf in de lucht blijft hangen is sowieso al belachelijk. Hij had hier nu eenmaal met tovenaars van doen die spreuken kenden waar hij nog nooit van gehoord had. Dan moest hij niet gaan zitten zeuren over 'onmogelijk'.*

Hij volgde de pijl dieper het moeras in.

Ocasha had een probleem. Haar bootje maakte steeds meer water. Ergens halverwege de rivier was er iets tegen aangestoten en dat had een klein gat tot gevolg dat nu echter steeds groter werd. Ze peddelde zo hard ze kon naar de kant maar de stroming hielp niet echt mee. Als het zo doorging zou ze nog moeten gaan zwemmen. Jakkas!

Ze kon wel zwemmen, natuurlijk, maar haar hobby was het zeker niet. Wat een rot bootje.

Op dat moment brak haar peddel af. Ook dat nog! Haar oog viel op een langsdrijvende boomstam. Hmmm... Dat bood mogelijkheden. Dat dacht de boomstam kennelijk ook, dat wil zeggen, twee gelige ogen openden zich en keken hongerig naar het middagmaal in het zinkende bootje. Het was een krokodil!

“Ja, zeg! Je denkt zeker dat ik me zomaar op laat eten, hè? Nou, dat heb je goed mis.”

Met een van scherpe dolken sleep ze snel een venijnige punt aan het uiteinde van haar peddel. De krokodillen bek ging even wijd open en weer dicht alsof hij haar uitlachte. Plotseling sprong de lenige jonge vrouw op de brede rug van de hongerige krokodil en stak haar geïmproviseerde speer in een van de ogen. De krokodil haalde scherp uit met zijn klauwen en sloeg met zijn staart, maar Ocasha was sterker dan ze er op het eerste gezicht uitzag en ze liet niet los.

De krokodil rolde om en om in het water in een verwoede poging om haar van zijn rug te krijgen. Zijn vervaarlijke bek vol vlijmscherpe tanden flitste rakelings langs haar lichaam. Ondertussen had Ocasha de speer losgelaten en had een van haar dolken in de hand genomen. Daarmee stak ze diep in de flank en onderbuik van het grote reptiel. Uiteindelijk hield het beest op met

bewegen. Een enkele siddering ging nog door het lichaam, daarna was het stil.

Uitgeput trok Ocasha haar dolk uit het lijf van de krokodil en liet zich even met de stroom meedrijven. Van haar bootje van niets meer te zien. Waarschijnlijk gezonken.

Met een vermoeide zucht zwom Ocasha naar een dichtbijzijnd rotsblok dat uit het water omhoogstak en hees zich zelf naar boven. Even uitpuffen.

“Ocasha?” mompelde de jonge tovenares. Heel even had ze het gevoel gehad dat haar jongere zusje in gevaar was. Een indruk van scherpe driehoekige tanden, een zwiepende staart. Maar nu was het weg.

“Alles in orde, Vrouwe Feloka?” vroeg Kapitein Izmar. Hij had zijn aandacht op de weg langs de rivier en de sporen die zijn sergeant zojuist had ontdekt. Hier waren de nomaden langs gekomen.

Ze konden nog niet heel erg ver zijn en hij had goede redenen om deze mensen in te halen.

“U wilt weten waar de nomaden zijn?” vroeg Feloka, “hier, hou vast.” En ze gaf hem de teugels van haar merrie.

Voor de ogen van de verbijsterde kapitein en zijn mannen veranderde de tovenares eerst in een wolk wervelende rook en vervolgens in een parmantige valk met wonderbaarlijk gekleurde ogen. Met een felle kreet sloeg de vogel haar vleugels uit en schoot omhoog.

Hoger en hoger tot de kapitein tranen in zijn ogen kreeg van het licht en pijn in zijn nek van het omhoogturen. De valk was inmiddels een stipje aan de horizon.

De kapitein gaf zijn mannen opdracht om verder te gaan. De valk kon hen ongetwijfeld zonder veel moeite weer vinden en ze hadden geen tijd om te treuzelen.

De valk schoot door de lucht met moeiteloze vleugelslagen. Feloka genoot. Er was niets heerlijker dan vliegen. Ze vond het altijd moeilijk om zich in deze gedaante te concentreren op het huidige probleem. Maar ze was hier niet voor haar eigen plezier.

Daar. Een groep ruiters. Ze vielen op omdat ze een viezige indruk maakten. Moeilijk uit te leggen. Het leek alsof er een smoezelige schaduw over hen heen lag.

Gelukkig was ze voor hen te ver weg om te kunnen zien.

Wordt vervolgd...

Petra Coret.

Berichten Van Leden

Verhuisbericht

Jos Lauwers is per 2 juli 2003 verhuisd naar het volgende adres:
Leusdenhof 84
1108 CX Amsterdam Zuid-Oost
Tel: 020- 7722271

Wie nog "dik" magna-tape wil hebben moet zich bij hem melden;
Hij gaat begin september bestellen.

#####

Geboren

DANKBAAR EN GELUKKIG ZIJN WIJ
MET DE GEBOORTE VAN ONZE ZOON
EN MIJN BROERTJE

WIJ NOEMEN HEM

CHRISTOPH INDIANA
29 JULI 2003

RICHARD, PITA EN RAFAEL ZEVENBERGEN
ISAAK HOORNBEKSTRAAT 47, 2613 HG DELFT
TEL: 015-2144023

Namens redactie en bestuur van Murphy's Heroes:
Van Harte Gefeliciteerd!!!

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 spullen 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

20 sept. 2003 [Murphy Mania](#)

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

21 sept. 2003 [MegaGame ORCS](#)

- Onze jaarlijkse afkick sessie na Murphy Mania

4 en 5 oktober 2003

[Jubileum Casus Belli: Zeeslag bij Ushant](#)

- In het kader van hun 15 jarig jubileum organiseert Casus Belli een zeeslag volgens de Wooden Ships Iron Men regels, Locatie: Cafe de Fiets, Nijmegen. Informatie Marc Seutter marcs@cs.kun.nl of 024 - 360 59 45 ('s avonds). Zie ook verder in dit blad

31 oktober t/m 2 november 2003 [Spellenspektakel 2003](#)

- Spellensbeurs. Talrijke demonstraties, verkoopstands de nodige toernooien en ander speelplezier, Locatie: Beursgebouw, Lardinoisstraat 8, 5611 ZZ Eindhoven. Organisatie: 999 Games Info : www.999games.nl

23 t/m 26 oktober [Spiel 2003](#)

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

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

29 november 2003 [Murphy's Heroes](#)

- Mechwarrior Kilogame. Georganiseerd door Bart Abels en Chris-Jan Groos.

6 december 2003 [Ducosim herfstconventie](#)

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

7 februari 2004 [Ducosim winterconventie](#)

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

3 april 2004 [Operation Market Garden 2004](#)

- In samenwerking met: Casus Belli, Megagame makers en Murphy's Heroes wordt een megagame over de slag bij Arnhem georganiseerd. Informatie of opgeven: dpbaxmh@yahoo.com .

(Aankondiging)

Jubileum Casus Belli: Zeeslag bij Ushant

4--5 oktober, Cafe de Fiets, Nijmegen



Vijftien jaar geleden is het al weer: de oprichting van Casus Belli, de Nijmeegse vereniging voor roleplayers, board- en wargamers. En datmoet gevierd worden!

Een van de spellen die al vanaf het begin vaak worden gespeeld, is 'Wooden Ships & Iron Men' oftewel WSIM. Meteen in de allereerste Nieuwsbrief van januari 1989 wordt er

al een zeeslag met dit systeem aangekondigd, en later dat jaar verschijnt er een uitgebreid verslag van weer een andere zeeslag. WSIM is ook het spel waarmee Casus Belli in Nederland (en daarbuiten) bekend is.

Het is dus toepasselijk om het 15-jarig jubileum te vieren met het spelen van een grote zeeslag: de zeeslag bij Ushant.

Deze slag vond plaats op 27 juli 1778 tussen de Engelsen en de Fransen. De Amerikanen waren begonnen met hun Onafhankelijkheidsoorlog, Frankrijk besloot hen te steunen (mede omdat ze zich ergerden aan het gedrag van de Engelse schepen) en verklaarde de oorlog aan de Engelsen. Ushant is het eerste treffen tussen de Engelsen en de Fransen, maar het was zeker niet de laatste ontmoeting tussen beide partijen. Het was echter wel de enige grote zeeslag die zich in Europese wateren afspeelde. Qua aantallen schepen is deze slag vergelijkbaar met Trafalgar: ongeveer 30 linienschepen aan beide zijden.

Voor de Engelse vloot onder Admiraal Keppel was deze slag een teleurstelling: de twee vloten waren ongeveer even sterk, en dat was niet wat de Engelsen gewend waren uit de vorige oorlog (de Zevenjarige Oorlog). De Engelse vloot werd namelijk gehinderd door de rigide 'fighting instructions', die inhielden dat schepen te allen tijde in linie moesten varen en dus geen eigen initiatief konden tonen. Daarnaast was de vloot ook nog eens politiek verdeeld.

De Franse vloot onder Admiraal D'Orvilliers daarentegen was sinds de voorgaande oorlog voorzien van nieuwe schepen, gereorganiseerd en beter getraind dan daarvoor, en daardoor opgewassen tegen de Engelsen.

Kortom, twee gelijkwaardige vloten tegen elkaar: een interessante slag om te gaan spelen!

Het opnieuw uitvechten van de zeeslag bij Ushant zal plaatsvinden in het weekend van 4 en 5 oktober 2003, in de bovenzaal van Cafe de Fiets in Nijmegen. Beide dagen wordt er gestart om 2 uur 's middags en zal er, met een onderbreking voor het diner, tot een uur of 10 's avonds gespeeld worden. De regels die gebruikt worden zijn de Advanced regels van WSIM, samen met een aantal Optionele regels en de Casus Belli huisregels, waaronder het seinsysteem (een beperkte lijst codes).

Deelname staat open voor iedereen, dus niet alleen voor Casus Belli leden. Je moet echter wel vertrouwd zijn met de regels en (dus) enige ervaring hebben met WSIM.

Aanmelden voor deze zeeslag kan bij Marc Seutter, bij voorkeur per e-mail op het adres marcs@cs.kun.nl of eventueel via het telefoonnummer 024 - 360 59 45 ('s avonds). Via Marc kun je ook de Casus Belli huisregels aanvragen zodat je hiermee kunt oefenen.

Omdat we zeker de eerste avond tot vrij laat doorgaan, zullen we proberen logeeradressen te regelen voor degenen die van verder weg komen. Als je hiervan gebruik wilt maken, geef dit dan op bij je aanmelding.

Marleen Overkamp

(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

Murphy Mania 2003

Beste Murphen

Hier dan de lijst met traders en spellen die we al hebben weten te strikken voor de komende Murphy Mania. We zijn nog bezig om een aantal anderen aan deze lijst toe te voegen.

Traders:

Dax Magic, Wings & Trucks, Amazon, Art Toys, Ukko's Workshop, VM Books, CCG Webshop, Speldorado, Stratagem.

Verenigingen en/of individuen met Demo's en

Participatiespellen:

MH: De Mummie, MH: NSTSB, MH: Frag, MH: Narvik., WO II naval TSA, De Witte Ridder, Red Barons, Alde Garde, La Grande Armee, Luc Burlage, Pike and Shot Society, Lance and Longbow Society en Casus Belli: Napoleontisch naval

Het PR offensief is nu ook begonnen, en binnenkort gaat de poster en foldercampagne van start. Als jullie ideeën hebben dan kunnen jullie die mailen naar de commissie .

In de komende tijd zullen Mirjam Bal en Jurrien de Jong beginnen om iedereen te benaderen voor de vrijwilligerstaken op de MM. Als je wilt helpen, dan kan je hun ook aanspreken.

Graag zie ik jullie allemaal op de Murphy Mania.

Je kan de commissie bereiken via:

murphymania@bigfoot.com

Je kan mij bereiken via:

mm03@xs4all.nl

Ed Blaauw,

hoofd MM03 commissie



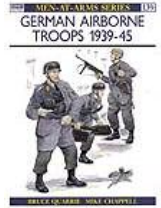
(Advertentie)

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,-.

First Strike (Mechwarrior)



The term First Strike comes from Magic The Gathering where it means to deal damage first and if the target survives it can return damage. Now there is a lot of controversy about First Strike in MechWarrior. But what it means that player 1 can deal up to 8 damage before player 2 can even start playing the game.

In case you are wondering what my credentials are, I was

7th in the World Championships. I play mainly in the Netherlands so few in the World really know me. I think I am a good player and I hope this piece will make some sense. For the record I would like to see Infiltrate changed. But I'll come to that later. I am writing this to give some explanation how First Strike works and why.

There are basically 3 types of First Strike. (There are lots of variants off course) All of them assume you have the first turn.

- Mech First Strike Infiltrating with Bart and the Legionnaire.
- Vehicle First Strike Infiltrate with the SW J-37 and either Go-Cho Dmitri or the Schmitt. Also the DF SM1 in this piece.
- Infantry First strike with a DF Kato Giggins or a BR Giggins.

Mech First Strike.

Bart Bradshaw and the BR Legionnaire have been so dominating in FFE times that mechs were only allowed a single move infiltrate instead of a old fashioned double infiltrate move still going for vehicles and infantry.

Before the change you infiltrated up to their maximums, player 1 shot something with Bart who has excelent eargeting then charge in with the Legionnaire. Result usually was you had 9 points of damage. All before player 2 could start the game.

Now Wizkids recognized that this was "broken" All players started to build army's based on these 2 mechs, lacking that it was 2 BR Legionnaires. Some used Danni Haag, why ? It too could infiltrate and had the same speed, and a charge of 12 means it could virtually hit any piece in the game.

Now the infiltrate rules for Mechs are "patched" and in the present environment we see these armies not at all to a rarity in

tournaments. In my opinion this has more to do with another game mechanic. That is Move and Fire. These make the following armies dominant.

Vehicle First Strike

With the advent of transporters, we know all know the phenomenon called the "tank drop". Basically a Fighting Vehicle (although almost any vehicle can be used) is being transported. We move the "cargo" further onto the battlefield usually making a "drop" of this cargo from outside shooting range into the shooting range of the "cargo" which will shoot.

Now for awhile this was threatened to become the most dominant army type, although with artillery the "tank drop" was defeatable, the game became a game of skill once again. Also once a "drop" was done it was quite vulnerable to simple pinning and retaliation. Also there was the danger of losing the transport with "cargo" before the drop. In my personal belief most VTOLS will also become a real threat to "tank drops"

However then came the SW J-37, now it was possible to "tank drop" in turn 1 using a Go-Cho Dmitri (which cannot be stopped, unless using maybe upward up to 16 peasants) Then there is the Schmitt which some prefer because you can shoot what ever is in front you, because of the 2 inch minimum range. Some people prefer the Marksman because of the evade. Making the Drop easier to perform multiple times. Both the Dmitri and Schmitt tend to be pinnable. Still you can deliver 4 to 5 damage to almost any target no matter how the opponent sets up his pieces. All this before player 2 can react.

Now the DF SM1 can infiltrate 24 inches add the 3-inch from his own deployment zone and that makes 27. With 10 inch firing range makes 37. However it has a 3-inch space where it need to park. On this place you can "counter infiltrate" (usually peasants are used for this.) If one uses a B1 terrain piece and 3 peasants a safe zone can be created against it. I consider this more "irritating" than "broken" although it is not a good development for the game. You can do something against it. The vehicle drops are much harder to stop. Then again somethings are worse.

Infantry First strike

In my mind these armies at this moment are dominating. They give player 1 an advantage no competitive player can ignore. All you need is either the BR Saxon, the BR Giggins or the DF Giggins. These pieces allow you to infiltrate almost anywhere your opponent does not want them to be. If for example there are 2 DF Kanazuchi in there they have the potential to do 8 damage before your

opponent can do anything, if he is unfamiliar with this kind of First strike. You will devastate your opponent.

The first reason is already given, the potential of 8 damage or pin any of his piece you want. Second you are guaranteed to have VC 3. Not only is he going to start with a disadvantage now he has a harder time to score points against you. Thirdly this is an incredible cheap combo. It only costs somewhere near 50 to 60 points in your army, while the other 2 forms of first strike cost you near 150 upward to 200 points. And there is no real defence against it. All you can do is huddle and hope he misses which is quite unlikely with 7 improved targeting if player 1 uses a DF kanazuchi.

In my mind it makes playing Mechs for serious competitive level impossible, they will get hit and be like scrap before you can use them. Yes some use. Stefani Ehli is a great Mech, but we don't all own this piece. And the game Mechs are reduced to Stefani Ehli or the before mentioned mechs because of the type of army you have to play.

Only in the times of Dark Age we saw many mechs, ranging pack hunters to ryokens. Now for those who play to win they simply say no Mech because it is a liability. I asked the top players of the World which Mech they favoured. And quite soberly they answered "NO Mech" These guys know the game; well that is what I assume. Mech might be useful again if they fix infiltrate.

Personally I would like to see the "2 token" solution and a change to the Set Up order. Second I would like to see Mechs have either a Move/Fire order or a Reactive Fire order. If only to make Mechs kings again for now they are dethroned by all the other pieces.

Elite130

Aka Farid Jabli #7 in the world.



Murphy's Law

**ZATERDAG 3 APRIL 2004
NIJMEGEN**

**Operation
MARKET GARDEN
2004**



**DE MEGAGAME OVER DE SLAG
BIJ ARNHEM**

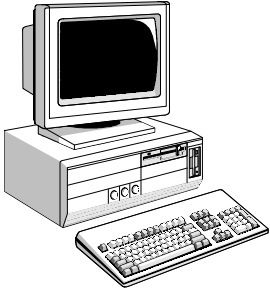
Informatie of opgeven: dpbaxmh@yahoo.com
(geef ook op: scheidsrechter, geallieerd of Duits)

Stichting Megagames Nederland

In samenwerking met:

Casus Belli, Megagame makers en Murphy's Heroes

Read on the Net:



Back to Tank Driving School

An Israeli Merkava tank in the nose down position....

(from www.Strategypage.com)



Hallo allemaal,



Mijn nieuwste product is uit: een schaalmodel van het zonnestelsel op schaal 1:100 miljard!

Het model bestaat uit 16 fraaie kaarten, voor de zon, de planeten, de maan, planetoïden, kometen, de Voyager ruimtevaartuigjes en de 'ijsdwerg' Quaoar, het grootste lid van het zonnestelsel dat werd ontdekt (in 2002) sinds Pluto! De kaarten zitten boordevol informatie over het betreffende object, dus met elkaar vormen

ze een beknopte encyclopedie van het zonnestelsel! Het belangrijkste doel van het model is echter dat het, als het helemaal is opgesteld, de best mogelijke voorstelling geeft van de afstanden binnen het zonnestelsel, en de leegte van het heelal. De grootten op schaal worden ook getoond, evenals diezelfde grootten, maar dan honderd maal 'vergroot' (schaal 1:1 miljard), om de planeten beter met elkaar te kunnen vergelijken. Een extra kaart, genaamd 'En verder...', geeft informatie over de dichtstbijzijnde volgende ster, Proxima Centauri en diverse andere interessante objecten, zoals de ster Betelgeuze die in dit model 10 meter in diameter is (als de zon zo groot was, zouden de planeten tot en met Mars niet bestaan). Het model bevat meer informatie over het zonnestelsel en een verklaring van de begrippen die op de kaartjes worden genoemd. Het hele model is, geplaatst tot en met Quaoar 64 m lang! Met de Voyager 1 kom je op 130 m, de dichtstbijzijnde volgende ster staat op 400 km....!

Wargamers

Het is misschien een beetje vreemd om wargamers op een sterrenkundig artikel te wijzen, maar velen doen SF games, waarbij ook het zonnestelsel een rol speelt. En misschien zit er nog eens een spel in...

Bestellen

Het model kost Euro 9,95 en is te bestellen via onze website: www.walrecht.nl of rechtstreeks bij moi natuurlijk.

Rob Walrecht

Design & production of planispheres, sundials and other instructive astronomical products

Fuutstraat 6, 3815 JP Amersfoort, The Netherlands

tel/fax: +31 (0)33 4755543

www.walrecht.nl

e-mail: info@walrecht.nl

Review: Tyros



Wie heeft het gemaakt?

Het is ontworpen door Martin Wallace en uitgegeven door 999 games. Het kost ongeveer €19,99.

Wat is het?

Het is een handels en kolonisatie spel, dat zich afspeelt 100 jaar voor Christus in de Middellandse Zee. Je kunt het met 3 tot 4 personen spelen.

Wat zit erin?

Een Nederlandstalige handleiding, 1 speelbord, 32

landschapstegels, 60 handelskaarten in 5 verschillende kleuren, 80 imperiumfiches in 4 neutrale kleuren, 40 stadsfiches en 40 schepen in 4 kleuren, 1 startspelerfiche.

Wat is het doel?

Het doel is om zoveel mogelijk punten te verzamelen. Punten verdien je door steden en schepen te bouwen in de vier neutrale rijken. Naarmate je meer steden en schepen hebt in grotere rijken krijg je meer punten. Wie steden heeft in alle vier de rijken krijgt bovendien bonus punten.

Achtergrond van het spel

De spelers zijn handelaren uit de stad Tyros (in het huidige Libanon) zo rond 1000 voor Christus. Hun doel is om schepen uit te sturen en koloniën te stichten en zo de grootste invloed op te bouwen.

Hoe gaat het?

Elke speler krijgt bij het begin van het spel 10 schepen en 10 stadsfiches in zijn of haar kleur. Hij of zij mag twee schepen op de landschapskaart leggen in het vakje van Tyros zelf.

Bijna alle andere vakjes hebben een nummer. Dat is van belang bij het stichten van de vier neutrale rijken (oranje, geel, groen en paars) en het uitbreiden daarvan. Op de landschaps fiches staat namelijk een cijfer dat correspondeert met een cijfer op het bord.

Je kunt ervoor kiezen om de in de handleiding aangegeven gebalanceerde beginsituatie te gebruiken, maar je kunt de plek waar de rijken beginnen ook aan het toeval overlaten.

Dan trekken de spelers om de beurt een landschapsfiche en daar wordt dan het eerste fiche van een rijk neergelegd (in de volgorde oranje, geel, groen en paars). In het begin mogen die rijken niet horizontaal of vertikaal aan elkaar grenzen.

Daarna krijgen alle spelers 4 landschaps tegels en (al naargelang het aantal spelers) 10 of 12 handelskaarten. (er zijn handelskaarten in elk van de vier neutrale kleuren en nog een aantal grijze. Dat zijn jokers die je voor elke kleur mag gebruiken.

Degene die het laatst naar de Middellandse Zee is geweest mag beginnen.

Eerst worden de rijken uitgebreid. De beginspeler kiest een van zijn landschaps tegels die horizontaal of vertikaal grenst aan een van de bestaande rijken. Op dat veld wordt een fiche in de desbetreffende kleur gelegd. Als de landschapstegel grenst aan twee of meerdere rijken mag de speler die aan de beurt is bepalen welk rijk uitgebreid wordt. Als elke speler geweest is volgt er nog een legronde (behalve bij 4 spelers). Voor elke landschapstegel die je neerlegt mag je een nieuwe tegel trekken, voor zover aanwezig.

Daarna mogen de spelers, te beginnen met de start speler acties uitvoeren. Een actie per beurt. De volgende acties zijn mogelijk:

1. Een schip bewegen
2. Een stad bouwen
3. Een schip bouwen
4. Handeldrijven met de bank
5. Handeldrijven met een speler
6. Passen

Ad 1. Je beweegt een schip door het uitspelen van handelskaarten. Je kunt alleen een schip naar een veld bewegen waar een fiche ligt. Dan tel je het aantal hokjes dat je schip moet bewegen om daar te komen en zoveel kaarten in de kleur van dat moet je uitspelen. Een schip moet de kust volgen en mag niet over open zee. Bovendien mag een schip alleen langs horizontale of verticale velden varen. Mocht het schip eindigen in een veld met de stad van een ander dan moet de speler een handelskaart aan de desbetreffende speler geven. En, behalve bij Tyros, mogen er nooit meer dan twee schepen in een veld liggen.

Ad 2. Om een stad te bouwen moet je een of twee schepen in het desbetreffende veld hebben liggen en mogen daar geen schepen van een ander liggen. Als je er 1 schip hebt liggen kost het 5 handelskaarten van de kleur in kwestie, als je er 2 schepen hebt liggen kost het je 4 kaarten. Een schip wordt dan terug gelegd in de voorraad. Er kan nooit meer dan 1 stad in een veld staan. Steden liggen altijd op de plaats van de grote rode stip in het gebied.

Ad 3. Schepen kun je in Tyros bouwen totdat iemand daar een stad heeft gebouwd. Het kost dan net zoveel willekeurige kaarten als er schepen liggen plus het schip dat je nog wilt bouwen. In je eigen steden kost het 1 kaart van de desbetreffende kleur als er nog geen schepen liggen en 2 kaarten (waarvan minstens 1 in de juiste kleur)

als er al een eigen of andermans schip ligt. Het pasgebouwde schip ligt vlak naast de stad.

Ad 4. Je kunt op twee manieren handelen met de bank. Of je legt 1 tot 3 willekeurige kaarten af en pakt hetzelfde aantal van de gedekte stapel. Of je legt 3 willekeurige kaarten af en zoekt 1 kaart uit de aflegstapel.

Ad 5. Je mag vragen of er andere spelers zijn die kaarten willen ruilen. Je mag zoveel kaarten ruilen als je wilt. Als het je niet lukt om iemand te vinden die iets wil ruilen mag je alsnog een van de 4 andere acties verrichten.

Ad 6. Een speler mag afzien van een actie en dan passen en als hij weer aan de beurt is alsnog iets doen. De beurt is afgelopen als iedereen achter elkaar gepast heeft.

Je mag drie van je handelskaarten houden voor de volgende beurt. De rest lever je in. Dan is de speler links van de startspeler de start speler en worden er weer rijken uitgebreid, handelskaarten uitgedeeld en mogen er weer acties worden gedaan.

Einde van het spel

Als een of meerdere spelers hun laatste landschaps tegel hebben uitgespeeld wordt de ronde nog gewoon uitgespeeld maar daarna is het spel ten einde.

De spelers krijgen punten voor steden en voor schepen in velden waar geen steden liggen (en ook geen schepen van anderen). Naarmate het rijk waar je stad of schip ligt groter is krijg je meer punten. Als rijken even groot zijn is de volgorde oranje, geel, groen en paars.

De eerste speler die in alle vier de rijken een stad heeft krijgt meteen 7 punten. En spelers die in een rijk de meeste steden heeft krijgen ook 7 punten. Als meerdere spelers in een rijk de meeste steden hebben krijgen ze geen punten.

Conclusie

Het is een aardig spel maar niet briljant. Het bord en de spelmaterialen zien er erg leuk uit maar het spelmechanisme levert wel heel goede mogelijkheden op om iemand te blokkeren.

Op zich is dat natuurlijk niet erg maar het zorgt voor een wat onbevredigend einde voor alle spelers. Het feit namelijk dat je geen stad kunt bouwen als er ergens ook nog een schip van een ander naast het jouwe ligt, gecombineerd met het feit dat schepen eigenlijk bijna niets kosten, betekent dat bijna de helft van alle gebouwde schepen gewoon pesterig naast een schip van een ander ligt en de rest van het spel niet meer weggaat. En schepen heb je zat.

Zo zit je op een gegeven moment op een punt dat het geen zin meer heeft om verder te spelen.

Petra Schulein-Coret

OKCS



ADIADI

Murphy's Heroes Megagame

21 september 2003

10:00 - 17:00

Delftstede, Phoenixstraat 66, Delft

Klein, Kleiner, Kleinst

Of hoe een tussenprojectje klein bleef en toch uit de hand liep.



←----- 30 mm -----→

Je hebt zo van die onderwerpen die je altijd nog eens zou willen doen. Het beleg van de gevangenepoort door *Delftenaren*, Gettysburg in 15mm met *elk regiment*, een skirmish game in 28 cm figuren. Heel wat ideeën circuleren op de club en leiden tot de aankoop van wat tin, een paar boeken of een regelset. Dat komt nog wel een keer.....

Een van mijn “backburner” of “pruttel” projecten was het midden oosten 1956/1967. Waarom? Interessante periode qua tactiek, belangstelling voor de geschiedenis; natuurlijk. De kans om Duitse en Russische voertuigen uit de tweede wereldoorlog in hetzelfde (Syrische) leger te gebruiken: COOL!. Afijn de laatste trigger was het aanbieden van de firma GHQ van midden-oosten gebouwen met 25 % korting. Toen moest ik wel beginnen met een periode die 4 jaar geleden was gestart met de aankoop van wat boeken.

GHQ (www.ghqmodels.com) maakt microarmour. Tanks en infantry schaal 1:285. Dat is 6mm voor een soldaat. Ze schilderen overigens verbazend snel en goed. En de miniaturen van GHQ zijn de duurste en mooiste 1:285 figuren ter wereld. (Andere fabrikanten met goedkopere maar minder mooie modellen zijn onder meer: Scotia, CinC, NavWar, Heroics&Ross, It-figures). Het is prima mogelijk om de antennes en machinegeweren op de tanks te plakken. (Zie illustratie)

Voor de regelset heb ik na goed doorlezen van een aantal mogelijkheden gekozen voor Modern Spearhead. De schaal is een voertuig / figurenstand voor een peloton. De regelset is gericht op het ordersgeven aan bataljons, waarbij de compagnieën in pelotons

de bewegingsstukken vormen. Waarom deze schaal? Wel ik wilde met grote eenheden spelen en in tegenstelling tot de meeste andere spellen waarbij ik skirmish speel, eens met brigades gaan schuiven. De figuren staan gebased op 30*30 mm bases die ik nog had liggen van de firma Peter Pig.

Afijn, figuren gekocht, boeken gelezen. Natuurlijk nog een paar medestanders vinden. Nu zijn de voordelen van Midden-Oosten 1:285 in 56/67 legio:

- Leuk tactisch spelen, niet bij de eerste fout dood;
- Idiote mix van verschillende Amerikaanse, Russische, Engelse, Franse en Israëlische voertuigen;
- Bijna elk land speelt anders;
- Makkelijk te schilderen;
- Mooie modellen, je hele leger in een doosje, geen hernia meer. Inmiddels doen 5 Israëliërs, 2 Syriërs, 1 Jordaniër, 2 Egyptenaren mee. We zijn begonnen in 1967, de Zesdaagse oorlog.

Op dit moment zijn we spullen aan het bouwen en aan het proefspelen. Dat gaat wonderwel. Een Brigade tegen een brigade (dat zijn ongeveer 90 voertuigen op tafel) speelt in 2 uur.

Het spel speelt snel, is voldoende tactisch om te moeten nadenken en geeft goed de kenmerken van de verschillende landen weer.

Uiteraard verschillen smaken over regelsets, periode en schaal, maar hierbij is iedereen uitgenodigd om een keer mee te doen.

Wat zijn de plannen? We plannen voor iedere speler minimaal een brigade. Dat zijn ongeveer 45 stands met voertuigen en infanterie. Past in een grote sigarendoos: meer mag natuurlijk ook.

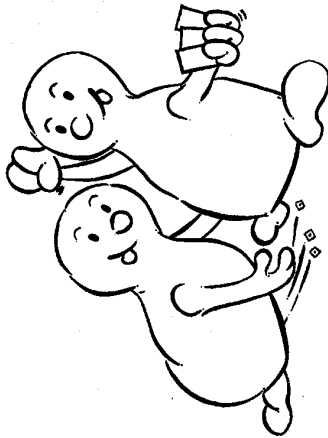
We kunnen inmiddels GHQ kopen bij een Belgische handelaar voor 7.5 euro per pack van 5 voertuigen, indien we 250 euro in een keer afnemen. Jos Lauwers verzamelt bestellingen. De kosten per brigade (GHQ plm 50-80 euro) vallen dus wel mee. De andere fabrikanten zitten op 20-40 euro.

Ik ga in de kerstvakantie terrein bouwen. Die gebouwtjes moeten toch ook een keer worden gebruikt. Tot die tijd hebben we genoeg terreintegels op de club.

Het volgende tussenprojectje dient zich trouwens nog wel een keer aan. Mijn geliefde echtgenote vindt 1:285 motorfietsjes *cute* en er is een Italiaanse eenheid uit 1940 met 28 stands motorfietsen. Hoe zagen die Fransen er ook al weer uit.....

Peter Schulein

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.

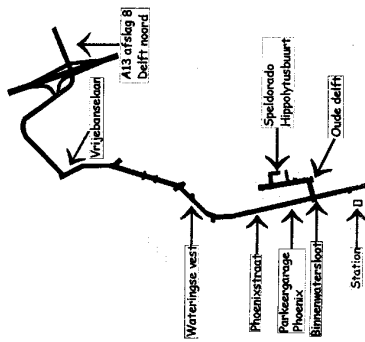
SPELLEN-ELDORADO

HIPPOLYTUSBUURT 21

2611 HM DELFT

015-2134516

Murphy's Law
(Advertentie)



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

Naam en adres

Frankeren