

MURPHY'S LAW

ANNO XV, November 2004



MET O.A.:

- PRETTIGE FEESTDAGEN!!!
- EEN GELUKKIG EN VOORAL SPEELS 2005 TOEGEWENST!!!
- REVIEW VAN PIRATES OF THE SPANISH MAIN
- VERSLAGJE SPIEL ESSEN
- VERSLAG LUSTRUM SLAG!!
- VEEL EN VEEL MEER!!!

*Murphy's
Heroes*



**DE MURPHY'S HEROES
VERENIGINGS LEKTUUR**

Colofon

Murphy's Law, Jaargang 15, November, nummer 4

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 Phernambuccq
015-2622957

INHOUDSOPGAVE

Voorwoord Redactie	03
Bericht van Boven	04
Rook en Schaduw: het Bloedmasker	05
Agenda	08
Hoe bouw ik een woestijn?	11
De High Elves komen eraan	13
Impressies van Lustrum MegaGame	19
Een dag uit leven van een Godin	21
Review: Pirates of the Spanish Main	22
Kort Verslag van Spiel in Essen	25
All gamed out	26
Read on the Net	28
Kampementen en zo	29

ADVERTENTIES

Boekhandel "Atleest"	14
Chinees Restaurant "Peking"	27
Speldorado.....	31

VAN DE REDAKTIE



Beste Lezers,

Herfst. De wind waait door de bomen en Sinterklaas staat alweer voor de deur. Op het moment dat ik dit schrijf is de nieuwe Murphy website net in de lucht. En nu maar hopen op interessante artikelen, flitsende foto's etc. *Hmmm.*

Niet dat ik negatief wil doen of zo hoor, maar er zal heel wat tegen mensen aangeschopt moeten worden om dat voor elkaar te krijgen. Dat heb ik na inmiddels zeven (*zeven!*) jaar hoofdredacteurschap wel geleerd.

Ik heb een drukke tijd achter de rug: nieuwe slaapkamer ingericht (36 IKEA bouwdozen, *kreun...*), op vakantie geweest (Disneyland Parijs. Heerlijk...!) en ben ondertussen ook nog naar de spellenbeurs in Essen geweest en heb me daar uitstekend vermaakt. Lange rit hoor met de trein: in totaal vijf en een half uur heen en terug. Gelukkig reed er dit keer wel een trein tussen Utrecht en Zoetermeer. Vorig jaar raadden ze ons aan om maar via Amsterdam te reizen. Leve de NS! Toen heb ik Peter maar gebeld. En deze zaterdag gaan we naar Crisis in Antwerpen met de tussendemo A Hot Day In June. Het is een dure maand. *Zucht...* Dit is dus de vierde en laatste Law van dit jaar, de volgend komt pas in februari uit.

In dat kader wil ik iedereen namens het bestuur en de redactie een Fijne Sinterklaas, Prettige Kerst, en Gelukkig Nieuwjaar wensen. (En als ik nog wat feesten vergeten ben: **Prettige Feestdagen!** in het algemeen.!)

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

De deadline voor het volgende nummer is : **2 februari 2005**

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.

Bericht van Boven



Geachte leden van Murphy's Heroes,

Het is eindelijk zover. De nieuwe website van de vereniging is te bewonderen op **www.murphysheroes.nl**. Al met al bleek het toch wel wat meer werk dan we oorspronkelijk gedacht hadden. Met name de historie van de vereniging koste een heleboel tijd en helaas loopt het zelfs nu nog 5 jaar achter bij de werkelijkheid. Als onderdeel van het website-project heeft trouwens ook ons logo een facelift ondergaan. Helaas is het na al dat werk niet mogelijk om nu te zeggen dat het helemaal klaar is. De agenda en het laatste nieuws moeten

natuurlijk regelmatig bijgewerkt worden. Verder hopen we met enige regelmaat nieuwe artikelen te kunnen toevoegen over de activiteiten van de vereniging. We denken voor die nieuwe artikelen voornamelijk aan verhalen en foto's over spellen die gespeeld zijn, de stand van zaken in campagnes of conventies waar leden aanwezig geweest zijn. Als je daar ideeën voor hebt dan kun je trouwens een e-mail sturen naar het contactadres van de vereniging: **info@murphysheroes.nl**. Je kunt natuurlijk ook altijd een bestuurslid aanspreken op een speldag. Het onderhoud van de website is nu nog volledig in handen van het bestuur maar ook daar zijn we zeker geïnteresseerd in extra hulp.

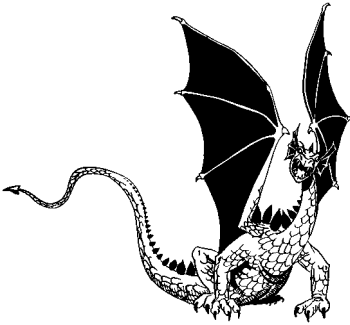
Het volgende grote actiepoint voor het bestuur is het uitbreiden van de kastruimte. Er zijn al een tijdje plannen om boven op de kasten naast de nooduitgang extra bergruimte te bouwen. Waarschijnlijk gaan we in december daadwerkelijk bouwen. Als er nog iemand lid is die handig is met zaag, hamer en/of boormachine dan zouden we graag een beroep doen op zijn of haar vaardigheden. Hopelijk kunnen we dan het nieuwe jaar in met een zee van bergruimte voor al die spelmaterialen die we hebben. We gaan de komende weken ook eens inventariseren of we die spelmaterialen inderdaad nog steeds hebben.

Tot zover de activiteiten van het bestuur. Vergeet niet dat er op de komende algemene vergadering twee nieuwe bestuursleden nodig zijn en in maart een nieuwe voorzitter. We wachten in spanning op kandidaten.

Groeten,

Dick Bax, voorzitter Murphy's Heroes

Rook en Schaduw: Het Bloedmasker



Deel XI

“En waar ligt dat masker dan nu?”, vroeg Keilis Witte Uil.

De oude man lachte. “Dat weet ik niet precies. Maar ik weet hoe je het kunt vinden.”

Hij draaide zich om en grabbelde wat in een van de lades in de kast achter hem. Al mompelend dat dat 'm toch kennelijk niet was, deed hij die lade weer dicht en opende een ander. En daarna weer een ander

en vervolgens nog vijf of zes anderen.

“Ah!” riep hij uiteindelijk triomfantelijk terwijl hij een verweerd stuk hout omhoog hield dat vagelijk, met twee ogen half dichtgeknepen, misschien ooit bedoeld was als houten lokeend.

Hij legde het stuk hout op tafel en rommelde nog wat in twee of drie andere lades totdat hij een rolletje touw vond dat ooit betere dagen gekend moest hebben.

Kapitein Izmar keek het sceptisch aan. Dit was nu een machtig tovenaars? Deze oude man in zijn groezelige gewaad die kennelijk aan geheugenverlies leed? Toegegeven, hij kon goed soep koken, maar dat kon de kok van de Hertog ook en die was beslist geen tovenaars. Alhoewel....

“Het masker ligt verborgen op een van de drijvende eilandjes in dit moeras,” legde de tovenaars uit, “Niemand weet waar het zich van dag tot dag bevindt. En het ziet er precies hetzelfde uit als alle andere rieteilandjes in de delta. Prachtig toch? Niemand die het vindt.

Tenzij je natuurlijk een kompas hebt. Een magsich kompas.”

En met deze woorden bond hij het groezelige touw aan het verweerde stuk hout.

“Ik begrijp het al,” sprak Feloka, “het hout heeft een binding met het eiland in kwestie en zal ons er rechtstreeks heenleiden. Alles wat we nu nog nodig hebben is een boot.”

“Ja, maar wacht eens,” weersprak de Kapitein, “Ik ben hier niet gekomen om maskers op te duiken, maar om gespuis op te pakken. Ze hebben mijn gevangenis vernield en mijn mannen gedood.”

“Zoals U wilt, Kapitein,” antwoordde de jonge tovenaars met een glimlach, “Maar de hoofdschuldige is de sjamaan. En die zal ons

zeer zeker proberen te stoppen. Ik denk dat de makkelijkste manier om hem te vinden is bij ons blijven.”

De Kapitein keek niet overtuigd.

“Als wij het masker van de grootvader van Keilis vinden, hebben we daarmee een manier in handen om het Bloedmasker te vernietigen. Dat zal de sjamaan beslist niet willen. Het lijkt me zo dat het Bloedmasker de sjamaan iets heeft beloofd dat hij heel graag wil hebben. Of hij dat ook ooit zal krijgen is natuurlijk een tweede, maar ik denk niet dat de sjamaan het zo makkelijk zal opgeven. Bovendien is hij ook nog steeds onder de invloed van het masker en zal het masker zelfs nu nog proberen om zijn lot te ontlopen. En daarvoor heeft et de hulp van de sjamaan nodig.

Kortom waar wij gaan zal de sjamaan volgen. En hij is degene die een gat in Uw gevangenis heeft geblazen.”

De Kapitein gromde wat onverstaanbaars.

“Zei U wat Kapitein?” vroeg Feloka.

“We hebben een boot nodig, zei ik,” zei de Kapitein, die dat volstrekt niet gezegd had.

Zo gezegd zo gedaan. De tovenaars bleek nog ergens een flinke boot te hebben liggen, die weliswaar wat groen uitgeslagen was van het mos maar toch nog behoorlijk solide bleek te zijn.

Zodra de soldaten de mast op zijn plaats hadden gezet begon er een stevige bries te waaien en iedereen was ternauwernood aan boord en het zeil maar net uitgevouwen toen die bries de boot met een behoorlijke snelheid het moeras in dreef.

De tovenaars zwaaide hen uit vanaf de oever.

Een van de soldaten was vroeger visser geweest en deed zijn best om het vaartuig onder controle te houden. Feloka had het stuk hout in het water gegooid en bestudeerde de manier waarop het ding dreef. Aan de hand daarvan gaf ze de stuurman instructies.

De kapitein herinnerde zich waarom hij ooit bij het leger was gegaan in plaats van bij de marine en zocht een plaatsje waar hij rustig zeeziek kon worden zonder dat zijn mannen dat in de gaten hadden. Hetgeen natuurlijk niet lukte.

Uiteindelijk kwam de blonde jonge vrouw naast hem zitten en overhandigde hem een stekelig uitzierend blad.

“Keilis zegt dat dit helpt,” sprak ze zachtjes, “Je moet het op je tong leggen.”

Met enig afgrijzen legde Kapitein Izmar het ding op zijn tong. Het voelde stekelig aan, zoals hij al gedacht had en de smaak was bitter. Hij wilde het smerige ding net weer uit zijn mond halen toen hij merkte dat zijn misselijkheid compleet verdwenen was. Net als de jonge vrouw trouwens die nu zachtjes met haar zus aan het praten was.

“Tovenaars!!!” dacht Izmar, eigenlijk zouden ze verboden moeten worden maar ze hadden toch ook hun goede kanten.

Langzaam liep de dag ten einde.

De boot had nu de rietdelta bereikt. Een woud van hoog, groen wuivend riet. Een man die rechtop in de boot stond kon er net overheen kijken. Maar veel was er niet te zien. aan alle kanten riet. Kapitein Izmar vroeg zich enigszins angstig af hoe ze hier ooit nog uit kwamen. Hij was er zeker van dat ze het eiland met het masker zouden bereiken, -de magie van de oude man leek tot nu toe nog erg betrouwbaar-, maar hoe kwamen ze weer terug?

En nu werd het dus avond. Ze zouden toch ergens hun kamp moeten opslaan. En eten. Zijn maag rammelde. Het was uren geleden sinds die soep.

“Daar!” riep Feloka, en wees op een van de in zijn ogen identiek uitzierende rieteilandjes.

“Het eiland met het masker?” vroeg hij.

“Ja het kompasshout leidt ons er recht naartoe. Daar kunnen we de nacht doorbrengen. De oude tovenaars zal vast een stevig eiland gekozen hebben om het masker te verbergen. Dan kunnen wij er vast op kamperen.”

“Ik hoop het,” zei Izmar.

Maar zijn angst bleek ongegrond. Het eiland in kwestie bleek inderdaad stevig genoeg voor het hele gezelschap.

Ocasha opende een luik in het dek van de boot en ontdekte daar een veelbelovende mand met etenswaren. Een tweede inspectie leverde zelfs een grote mandfles met wijn op die verrassend lekker bleek te zijn.

Zo installeerden ze zich bij een knapperend kampvuurtje waarboven ook nog wat versgevangen vissen hingen te roosteren.

“Moeten we het masker niet opgraven?” vroeg de Kapitein nog.

“Morgenvroeg,” antwoordde Feloka, “Ik doe dat soort dingen liever niet in het donker. Zeker niet als de sjamaan ergens in de buurt is.”

Het was een onrustige nacht. Tot twee keer toe riep de soldaat die op wacht stond dat hij iets hoorde, dat er iets was. En elke keer was er niets te zien. De Kapitein viel halverwege de nacht in slaap maar werd om de haverklap wakker vanwege de meest waanzinige dromen. Uiteindelijk voegde hij zich maar bij de soldaat die wachtdienst had. En hij was niet de enige die slecht kon slapen.

De enige die nergens last van had was Ocasha. Zij lag heerlijk opgekruld bij de resten van het kampvuurtje en sliep als een baby.

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

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>

13 november 2004

Murphy's Heroes

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

20 november 2004

Ducosim herfstconventie

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

20 november 2004

Murphy's Heroes

- Zeeslag. Ofwel oudheid, ofwel ACW ofwel WW1 Dreadnoughts. Info: Peter Schulein, 079-3164311, Schulein@Euronet.nl

27 november 2004

Murphy's Heroes

- Warhammer Ancient Battles, of WECW 3000 punten legers. Info: Peter Schulein, 079-3164311, Schulein@Euronet.nl (Peter is er zelf niet die dag, Petra wel.)

4 december 2004

Murphy's Heroes

- Bordspeldag. Info: Petra Schulein, 079-3164311.

11 december 2004

Murphy's Heroes

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

18 december 2004

Murphy's Heroes

- Zeeslag. Ofwel oudheid, ofwel ACW ofwel WW1 Dreadnoughts. Info: Peter Schulein, 079-3164311, Schulein@Euronet.nl

25 december 2004:

Geen speldag!, Murphy's Heroes

- Geen speldag. Delftstede gesloten. Informatie: Dick Bax, 06-41362634

27 t/m 30 december 2004 Emphebion Winterkamp

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

1 januari 2005: Geen speldag!, Murphy's Heroes

- Geen speldag. Delftstede gesloten. Informatie: Dick Bax, 06-41362634

5 Januari 2005 Charm: Live IV: Six Hours /Zes Uren

- Live Roleplay Evenement, Orvelte: Prijs: Leden; Figuranten €12,00; Speler €15,00 Niet leden: ; Speler €22,00 Info: <http://www.charmlive.nl/>

8 januari 2005 Murphy's Heroes

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

15 januari 2005 Murphy's Heroes

- Zeeslag. Ofwel oudheid, ofwel ACW ofwel WW1 Dreadnoughts. Info: Peter Schulein, 079-3164311, Schulein@Euronet.nl

22 januari 2005 Murphy's Heroes

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

29 januari 2005 Murphy's Heroes

- Fantasy Kilogame, Murphy's Heroes Vis Magica Fantasyslag voor 10+ spelers. 10:00-17:00u; Delftstede, Phoenixstraat 66, 2611 AM Delft. Informatie: Dick Bax, 06-41362634

5 februari 2005 Murphy's Heroes

- Bordspeldag. Info: Petra Schulein, 079-3164311.

12 februari 2005 Murphy's Heroes

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

19 februari 2005 Murphy's Heroes

- Zeeslag. Ofwel oudheid, ofwel ACW ofwel WW1 Dreadnoughts. Info: Peter Schulein, 079-3164311, Schulein@Euronet.nl

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

26 februari 2005 The Red Barons, Editie XV

- Wargame conventie, Dienstencentrum Gentbrugge, Braemkasteelstraat, Gentbrugge, België

26 februari 2005 Murphy's Heroes

- Warhammer Ancient Battles, of WECW 3000 punten legers. Info: Peter Schulein, 079-3164311, Schulein@Euronet.nl (wij zijn er dan niet vanwege de Red Barons)

Voorjaar 2005 Murphy Mania???

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

5 maart 2005 Murphy's Heroes

- Bordspeldag. Info: Petra Schulein, 079-3164311.

12 maart 2005 Murphy's Heroes

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

19 maart 2005 Murphy's Heroes

- Zeeslag. Ofwel oudheid, ofwel ACW ofwel WW1 Dreadnoughts. Info: Peter Schulein, 079-3164311, Schulein@Euronet.nl

26 maart 2005 Murphy's Heroes

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

16 april 2005: Murphy's Heroes

- Vis Magica Fantasyslag voor 10+ spelers. 10:00-17:00u; Delftstede, Phoenixstraat 66, 2611 AM Delft. Informatie: Dick Bax, 06-41362634

23 april 2005: Salute 2005

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

30 april 2005: Geen speldag!, Murphy's Heroes

- Geen speldag ivm Koninginnedag. Delftstede gesloten. Informatie: Dick Bax, 06-41362634

21 mei 2005 Ducosim Lenteconventie

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

20t/m 22 Mei 2005 Charm: Live VIII: De Doemprefeten

- Live Roleplay Evenement, Orvelte: Leden: Crew €36,-; Figurant €48,-; Speler €60,- Niet leden: Crew €43,-; Figurant €55,-; Speler €67,- Info: <http://www.charmlive.nl/>

23. t/m 29. Mei 2005 Hexagon XVIII

- Bordspel/Cosim conventie, Duitsland, Braunfels. Info www.g-h-s.org. reis informatie Wout Polder 030-2205676 en Frits Kuylman 015-2622656

3 t/m 5 juni 2005 Elf fantasy Fair

- Lokatie: Lisse Kasteel Keukenhof. Info: www.elffantasy.nl

30 juli 2005 Murphy's Heroes

- Kilogame. Onderwerp en organisator nog onbekend.

3 September 2005. Crusade 2005

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

13 t/m 16 oktober 2005 Spiel '05

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

29 oktober 2005: Murphy's Heroes

- Vis Magica Fantasyslag voor 10+ spelers. 10:00-17:00u; Delftstede, Phoenixstraat 66, 2611 AM Delft. Informatie: Dick Bax, 06-41362634

11-12 maart 2006: Orc Storm Rising!, Murphy's Heroes

- Fantasy Megagame met 3000+ 15 mm figuren. Informatie: Dick Bax, 06-41362634,

Hoe bouw je een woestijn?



(Zoals gezien door een onderaannemer)

Piepschuim. Daar begon het mee. Heel veel zeshoekjes van piepschuim. Iedereen riep dat het niet kon, maar daar hebben we ons niets van aangetrokken. In de laatste week van de kerstvakantie van dit jaar (toen was het de eerste week van februari) zijn we begonnen. Peter maakte een plattegrond en heeft uren besteed aan het uitsnijden van wegen en heuvels en rivieren. En we

kwamen er achter dat de HEXEN VAN GHQ NIET PRECIES 6-HOEKIG ZIJN. Ze wijken af tot 3 mm per zijde. Dan past de kaart natuurlijk nooit.



Aan mij de taak om de woestijnhuisjes te beschilderen. En de moskee, natuurlijk. Die kreeg een mooie blauwe koepel en een gouden dak op de minaret. Piete-peuterige raampjes en deurtjes.

De onderkant van de hexen werd voorzien van magnetape. Als ze daarna op een metalen plaat gelegd worden voorkom je dat die dingen gaan schuiven. Daarna bestreek Peter de in elkaar geplakte hexen met een mengsel van porion en water. Heel veel porion en water. Daarna moesten ze goed drogen.

Vervolgens werden de hexen in de juiste volgorde op de metalen platen gelegd. Het was trouwens nog een crime om die dingen te vinden. De meeste winkels verkopen alleen aluminium platen of iets dergelijks, maar dat is nou eenmaal niet magnetisch (Leve onze huisleverancier Romijn in Delft). Maar we waren nog lang niet klaar.

De volgende stap was het beschilderen van de hexen in zandkleur. Voor vier platen waren dat 11 potjes Humbrol 63. Gelukkig hadden we wat extra ingeslagen want er bleef maar weinig over. Dat deden we met z'n tweetjes. Ik moet zeggen dat dat geen werk is waarbij je jezelf nou heel erg aan het ontplooiën bent.....

Daarom had Peter dan ook de volledige jaargangen van de Wrekers op DVD op gezet. *(Geen commentaar.....)*

Een woestijn is nooit helemaal leeg, hier en daar groeit nog wat, vooral in de buurt van een rivier. En dus hield Peter zich bezig met

het beplakken van de hexjes met kleine plukjes strooisel. Ook niet echt iets dat je doet omdat je het zo leuk vindt.

Ondertussen fabriceerde ik lantaarnpalen. Neem van die knopspelden met een grote, witte plastic knop, en schilder de bovenste helft grijs en het metalen speld gedeelte ook. En herhaal dat zo'n twintig keer. Toen we later eens thuis kwamen uit Delft ontdekten we dat er precies zulke lantaarnpalen staan op het parkeerterrein bij het gebouw tegenover onze flat. *Hmm...* Dus toch niet zo'n slecht idee.

De gebouwtjes werden opgeplakt en de asfalt wegen ook. Die bestonden uit van die zelfklevende asfalt stroken die ze bij modeltrein banen gebruiken. En tuintjes met vrolijk gekleurd strooisel.

Peter maakte palmboompjes van de pijpenragers die GHQ had bijgeleverd, en zwoer na afloop dat hij dat nooit meer ging doen. Het was nogal een gedoe met een kaarsvlammetje en heel veel superlijm. De loofboompjes gingen een stuk makkelijker, daar kwam geen lijm aan te pas. En de naaldboompjes waren kant en klaar gekocht. Super!

Nu moest het terrein gedrybrusht worden met 103. Al net zo leuk als het vorige hoofdstuk.

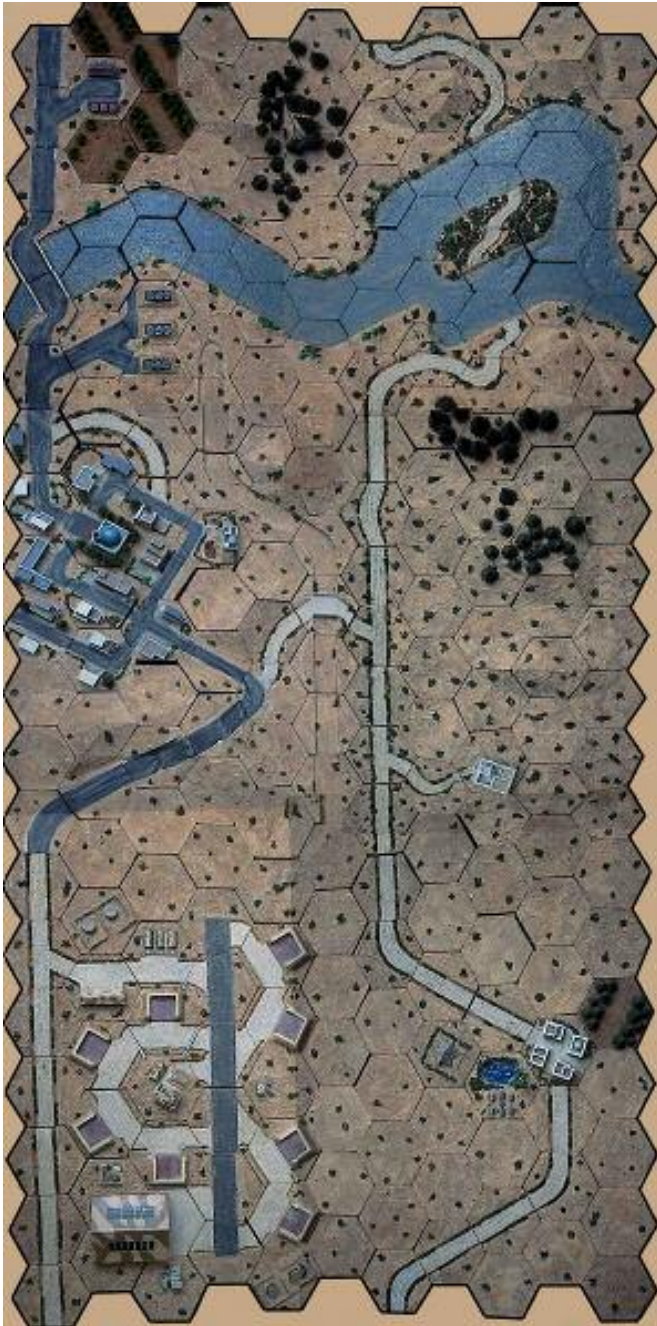
Maar het allerleukste, (*ahem...mag ik een teiltje?*) was het lakken van het terrein. Dit gebeurde op de laatste dag van Peter's vakantie. En naarmate het werk vorderde groeide onze angst dat wij niet voldoende lak in huis hadden. De week ervoor hadden wij de plaatselijke speelgoedwinkel al verlost van al hun potjes humbrol matlak, dus daar konden we niet meer terecht. En het moest de volgende dag af zijn.

Ah! Briljant plan. We doen de gebouwtjes niet met matlak met zwart, maar met satijnlak met zwart. En daarmee hebben we het net gered. Bijkomend voordeel was dat de koepel van de moskee nu een prachtige zachte glans had. Voortaan doen we alle gebouwtjes met satijnlak.

Nu moesten we het terrein nog kunnen vervoeren. Allereerst hadden we daar een grote kartonnen doos voor waarin de platen rechtop staand konden worden vervoerd. Inmiddels is deze vervangen door een stevig grijs krat (Bedankt Pieter!). Er zou alleen nog een deksel op moeten voor de regen.

In de zomervakantie hebben we dan ook nog een vliegveld en een lege woestijn plaat gebouwd, maar dat was vergeleken met de eerste vier een eitje. Dit is het terrein dat we gebruiken voor de nieuwe tussen demo: *A Hot Day In June*. En zeg nou zelf: het ziet er mooi uit. Maar nu heeft Peter het steeds maar over het bouwen van Jerusalem(*Help!*)

Petra Schulein.



En dat is 'm dan! De hele tafel tot nu toe.

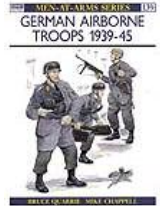
(Advertentie)

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

De High Elves komen er aan!



Na het succesvol activeren van het Prlwytkofsky systeem, hebben de elven weer eens getoond dat de superieure magie niet te evenaren is door de andere rassen. Gelukkig waren onze magiërs verstandig genoeg, waardoor de catastrofale explosie van de andere “systemen” gekanaliseerd werd door het enig werkende Prlwytkofsky systeem. Echter vanwege deze incompetentie is er na lang verbaad besloten om weer eens orde te brengen in de chaos. Onder leiding van de “Everqueen” (haar persoon is de uitstraling van vrede zichzelf)

en haar elite Maiden Guard (die haar beschermen tot de laatste vrouw) zijn de elven van het eiland vertrokken.



(De totale delegatie die geland is op het vaste land)

Uiteraard zal de magie de elven beschermen tegen “vervelend” volk, daarnaast zijn de Dragon Princes met hun dragon armor en zware cavalerie bijna onkwetsbaar.



Voldoende ondersteuning om zelfs de grootste vijand te doen beven.



De dragon princes met de battle banner drager in vol ornaat



De everqueen en haar elite Maiden Guard



De repeater bolt throwers en onze krachtige magier zijn dodelijk voor de niets vermoedende vijand.



De snelle cavalerie met hun krachtige lange afstands bogen.

De draken zijn nog in training, maar als het echt uit hand gaat lopen zullen deze zich ook gaan bemoeien in het herstellen van de orde. De snelle Cavalerie bestaat uit expert boogschutters en kan zelfs rijdend gemakkelijk een vijand raken. Wij zullen andere volkeren die ons goed gezind zijn graag bijstaan met het begeleiden en trainen van hun magiërs, want het is al duidelijk gebleken dat de magie niet in verkeerde handen terecht moet komen om een armageddon te verkomen. Tevens zullen we na toestemming van de Hoge Raad ook deze rassen bij staan bij het verslaan of teruggedrijven van de vijand.

Dit is mijn Warhammer High Elf leger, voldoende eenheden om mee te doen aan zelfs de grootste slagen. Op dit moment voldoende geschilderd om mee te kunnen doen aan de warhammer fantasy slagen. Helaas is de Generaal nog een beginner, maar dat wil niet zeggen dat ik hierdoor niet een grote slag wil spelen.

Ik hoop dat ik binnen kort mijn leger in actie kan zien . Echter de everqueen zelf is al rond de 500 punten, dus moet het een grote slag zijn . Misschien dat de Empire en andere ook willen meedoen.

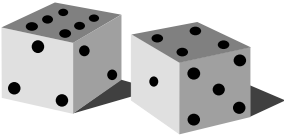
Hierbij voeg ik me graag toe als High Elf speler in de Warhammer Fantasy groep.

Bart Abels

Adreswijziging!

Met ingang van 22 oktober j.l. is Rob Koppendraier verhuisd naar:
Jonkerbos 101
2715 SP Zoetermeer
Tel: 079 –3200132

Afloop Megagame: The end of the prophecy: Korte Impressies



Ik vond het een succesvol spel. Volgens mij heeft iedereen zich uitstekend vermaakt, bovendien is het ontstaan van verjaardagsverhalen ook een maatstaf:

- -Elemental water en elemental aarde geeft elemental modder en daar is pokon niets bij.
- Elven waren steppenelven en de boselfen zijn ontstaan omdat een entbos over ze heen groeide.
- Het fokken van rat-ogres met alleen mannetjes is moeizaam, het fokken van rat-ogres met entvrouwtjes ook.
- Mad priests zijn niet te onderschatten, vooral niet als ze in een



- hele grote tempel wonen met veel followers
- Famous last words: er zit toch niks in zo'n bos; volgens mij zijn die elementals best redelijk; wat kan zo'n ouwe vent in z'n toren nou helemaal.
- Ben je nou onze allies of hun allies, je kunt ook gewoon niet meedoen en onze beide allies zijn
- Een air elemental boos maken terwijl je een eenheid bats als bescherming meeneemt als tovenaer zijnde, betekent dat je bats 60 cm verderop dan jijzelf eindigen
- Een groot vuur, lucht, aarde kanon werkt als een super haardroger en veroorzaakt afro kapsels op elven
- Lizards die een kasteel veroveren, wonen nog steeds in het poeltje naast het kasteel.

Dus dank voor het organiseren!

Peter Schulein

Hehe, dat is achter de rug. Zoals traditie is bij dit soort spellen hebben Hans en ik ons weer op het allerlaatste moment lekker de stress in gewerkt :-) Ik geloof dat dat iedereen wel een leuke dag had.

Ik weet niet hoe het met Hans is/was, maar ondanks de vermoeiheid heb ik ook een leuke dag gehad. We hebben veel lol gehad met het in elkaar zetten van de beschrijving van het magische apparaat. Dit was duidelijk goed gelukt, want om een uur of twee werd duidelijk dat de meeste apparaturen spectaculair gingen ontploffen. Dit kwam omdat de meesten het blijkbaar niet goed hadden gelezen en/of begrepen. Of in het geval van de ratten: "anderen bouwen ding, wij ook bouwen!".

Verder blijkt maar weer eens dat het recyclen van een megagame heel erg simpel is. Ha:-)

Voor de liefhebbers: ik heb nog een krat met samurai kasteeltjes in de kelder staan voor wie dat spel wil recyclen. Verder had ik voor dit spel nog wat molentjes gekocht, maar die bleken niet nodig. Dit vereist natuurlijk een compleet nieuw spel!

Frits Kuijman

Nog een leuke:

Dit was met Jan en kornuiten die aan het exploreren waren. "We willen exploreren." "Ok, je vind een mijn, maar terwijl je binnen bent stort achter je de gang in. Het duurt een half uur voordat je er weer uit bent." Antwoord: "ok, dan exploreren we gewoon verder totdat over een half uur de ingang weer vrij is." Volgens mij was ik hier niet helemaal wakker, want ik had natuurlijk moeten zeggen dat ze een half uur bezig waren met naar buiten graven :-)

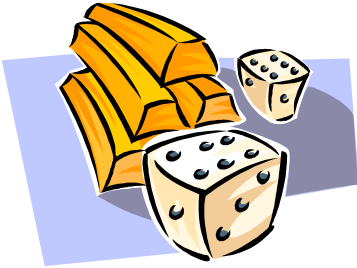
Frits Kuijman

Overigens, dat de wet van Murphy zeker ook op onze vereniging van toepassing is blijkt uit het feit dat er van dit evenement geen enkele foto's zijn genomen; de een had zijn foto toestel vergeten mee te nemen, bij een tweede deed de accu het niet, een derde had weer andere problemen en een mogelijke vierde was er simpelweg niet. Vanwege dit oorverdovend gebrek aan foto's dus maar een schriftelijke impressie.

Zucht.....

Petra Schulein.

Een dag uit het leven van een Godin



Bij het fantasy Lustrum spel "The end of the prophecy" was er weer een fantastische tafel gebouwd, dit keer voorzien van kleine kasteeltjes en dorpjes uit de Forge world catalogus. Er deden verschillende rassen mee: Elven, dwergen, ratten, en mensen. Die hadden elk hun eigen start gebied. Sommigen van hen hadden dit aan het eind van het spel nog steeds.

Het was de bedoeling dat de spelers een bepaald apparaat zouden bouwen volgens de nogal obscure instructies van een reeds lang verdwenen tovenaartvinder. Dit alles om te voorkomen dat de energie die zich in de goddelijke entiteit die bij de vorige keer dat we dit spel speelden was opgeroepen volledig verloren zou gaan.

Dat apparaat van de met een onuitsprekelijke naam begiftigde tovenaart moest opgebouwd worden uit een soortement legoblokjes. In het apparaat moest minstens een van elk van de vier elementen (aarde, water, vuur en lucht) ondergebracht worden.

Ik was bij dit spel "Goddes of Trade" hetgeen wil zeggen dat ik voor de onderdelen van het Prlwytzkofsky apparaat zorgde (tegen forse betaling natuurlijk) en voor de verschillende elementen. (Die moesten de spelers 'vangen'.)

Verder moest ik de inkomsten uitdelen die bij de verschillende gebiedsdelen hoorden. Daarmee was ik meteen een van de meest populaire personen in de hele zaal ;-)

Er was een zekere logica achter het geheel: steen bij rotsen en grasvlaktes, hout bij bossen, erts bij bergen en goud bij rivieren.

Hoewel bij het kopen van de onderdelen van het Prlwytzkofsky apparaat alle kaartjes (hout/ erts/ steen/ goud) evenveel waard waren was na een uur of twee al het goud op. Mensen kochten onderdelen met van alles en nog wat, maar niet met goud. Nou ja, dan komt er dus ook geen nieuw goud bij. En zo ontstaat schaarste.

Uiteindelijk is er maar een persoon geweest die mij heeft proberen om te kopen (en dat is ook gelukt, je bent niet voor niets Goddess of Trade). Dit door het afsteken van een wat megalomaan vuurwerk met mijn naam in hemelvallende letters. Het heeft ze wel onderdelen opgeleverd maar aangezien ze hun apparaat compleet verkeerd gebouwd hadden, hadden ze er bij nader inzien toch niet veel aan.

De gevechten heb ik verder niet zo meegekregen, hoewel er vlak bij mijn tafeltje flink werd gestreden, maar ik zag natuurlijk wel de grenzen verschuiven.

Het was een leuke dag. Complimenten aan Hans en Frits.

Petra Schulein

Review: Pirates of the Spanish Main



Het is de Zestiende Eeuw, Engeland is in oorlog met de Spanjaarden, de Spaanse schepen zijn vol geladen met goud en schatten en zijn op weg terug naar hun veilige thuis haven. Na het succesvol ontlopen van de Engelse schepen, doemt er een nieuw gevaar op, de piraten! En de slag om het goud kan beginnen.



Wizkids heeft rond dit concept een heel eenvoudig spel bedacht. Het is zeker voor de doorgewinterde wargamer niet serieus genoeg, maar als een "Beer & Pretzel" spel, best wel grappig. Het speelt lekker snel en is niet zo kostbaar als Warhammer of Mechwarrior. Toch schijnt het behoorlijk populair te zijn in Amerika en sinds de introductie op het Spellenspektakel ook hier in Nederland. (De gehele voorraad is uitverkocht). Of het blijvend is, dat moeten we maar afwachten, maar in de volgende expansie komen de Forten en de Fransen er mee bemoeien...

En de Nederlanders zullen zeker in een andere expansie ook mee gaan doen. *(Oh! Joepie! Schrijf mij maar vast in voor de Nederlanders! Nvdr.)*

Wat krijg je in een Booster?

In een Booster krijg je altijd 2 schepen en 1 of 2 crew kaarten plus een eiland. Verder regels en mini mini dobbelstenen (hoewel deze dobbelstenen niet de schepen omgooien, zijn ze zo erg priegelig, dat ik liever gewone gebruik).



In principe kan je met 1 booster al spelen, maar voor een “echt” spel heb je 3 boosters nodig om een 30 punten vloot te maken en wat crew aan boord te kunnen plaatsen. Crew is zeker van belang bij het volledige spel, want de speciale abilities kunnen er voor zorgen dat je net het voordeel hebt tijdens een gevecht. Ondanks dat de boosters net zoals magic pakjes eruit zien, bouw je een 3d schip uit een pakje (de instructies zitten in de booster). Je speelt dus toch een Table Top Game.

Het Spel?

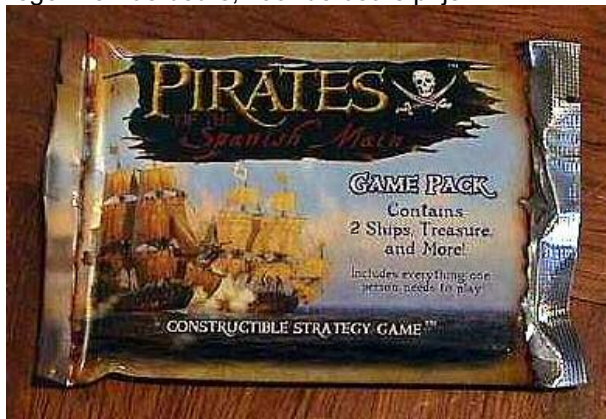
Zoals ik al zeg is het spel vrij simpel, maar kan je toch wel wat tactiek toepassen, want je kan kiezen voor een zware 5 master (met 5 kanonnen) en een licht klein sloepje of juist voor 4 schepen. Het gaat erom om namelijk op de eilanden de schatten te verzamelen. Diegene die de meeste schatpunten heeft, wint het spel, zelfs als ie meer schepen is kwijtgeraakt. Toch heb je allerlei opties zoals: rammen, pinnen, enteren, bewegen en natuurlijk schieten.

Als je raak schiet, verwijder je een mast van het getroffen schip. Als het schip geen mast meer heeft is het “derelict” en kan dan weggesleept worden (zowel door de vijand als de eigen partij). Vele schepen hebben hun eigen “special ability”, die weer zorgt voor een variatie in het spel. Het bewegen gebeurt met het kaartje, waarbij de lange kant een rode balk heeft (L) en de korte kant een witte (S). Dit is tevens de lange en korte afstand schietbereik. Je

beweegt of schiet of verkent een eiland met elk schip in je vloot. Draaien doe je alleen aan het begin of tussen een lengte in, sommige kunnen bijvoorbeeld S+L.



Bij voldoende interesse kan ik toernooien organiseren, maar ik heb minimaal 4 spelers nodig, anders ga ik er niet eens aan beginnen. De kosten van een booster zijn op beurzen 3,50 en in een winkel waarschijnlijk 4 tot 4,50. Als introductie heb ik nog een half doosje meegegeven van de beurs, voor de beurs prijs.



Als je een keer wilt spelen, neem dan contact met me op, dan demonstreer ik graag het spel.

Bart Abels (Wizkids Privateer)

Kort verslag van Spiel 2004 in Essen.



Na een kort ritje zonder al te veel oponthoud kwamen we bij Wout in De Bilt aan waar we een lekker kopje koffie kregen. Vandaar doorgereden naar Essen. Helaas hadden we de tijd toch een beetje verkeerd ingeschat, dus we kwamen pas om 12:00 bij de zaal aan.

We hebben eerst wat geluncht waarna we op demonworld jacht gingen. Na een korte wandeling vonden we (na later bleek) de enige stand die demonworld verkocht. Na iedereen weer gevonden te hebben, hebben wij hier ons met ons 6'en op gestort en meerdere rugzakken vol met goodies meegenomen. Het was heel goedkoop, dus er moest extra veel aangeschaft worden. Volgens de kaart op de Essen website was dit denk ik Red Dragon Games, Antwerpen.

Na deze gezamenlijke actie ging ieder zijn eigen weg. Ik heb geprobeerd alles te zien, wat dus gelukt is, maar ik heb eigenlijk niet veel echt goed kunnen bekijken. Hans en Mirjam zijn de hele dag in zaal 6 bezig geweest met het bekijken van miniatuurtjes, rpgs etc.

Er waren eigenlijk niet veel nieuwe spellen die echt in het oog sprongen. Het mooiste was nog een gigantisch 'Lord of the Rings' bordspel met miniatuurtjes. Heb ik niet meegenomen want het was een beetje duur. Ik heb wel een stapel 'gewonere' spellen meegenomen die dus het komende jaar uitgeprobeerd moeten gaan worden. Waar ik vooral benieuwd naar ben is hoe het spel over de opstand tegen de Spanjaarden zal bevallen. En natuurlijk de jaarlijkse Carcassonne uitbreiding, dit jaar waren het er zelfs 2. Kortom, Spiel was heel groot en er was te veel te zien. Misschien dat we volgend jaar de files maar moeten trotseren zodat we er al om 10:30 zijn, maar het is denk ik zelfs de moeite waard er twee dagen heen te gaan. Tenminste, als je alles wilt zien. Het is in ieder geval aan te raden je van tevoren een beetje in te lezen zodat je niet ter plekke hoeft uit te vinden wat de leuke dingen zijn.

Frits Kuijman

All Gamed Out



De onoverwinbare Chaos lord

Laat ik voor de verandering eens een battle report schrijven. Zo'n ding dat je regelmatig in de White Dwarf tegenkomt, alleen dan iets korter. Oh ja, en iets minder plaatjes.

Het was een doodgewone zaterdag op Murphy's. Om 10 uur was er nog geen hond. Om elf uur kwamen een paar diehards binnen lopen om het arme

diensthebbende bestuurslid gezelschap te houden en om 12 uur zat iedereen aan de lunch.

Maar al deze rust is schijn. Want niemand had kunnen voorspellen dat op deze dag de meest bizarre Warhammer 40k battle zou gaan plaatsvinden! Ook deze begon vrij onschuldig. Aan de ene kant een splinterdunne rij mariniers. De gemene soort, oftewel de dienaren van de Chaos goden. Onder leiding van de heer doctorandus generaal Lagerwerf junior, ook wel bekend staande als 'The Bloody', 'The Forsaken One' en 'Marcel'.

Aan de andere kant geen dienaren van de Chaos goden, maar wel dienaren van enorme Chaos (ja, met een hoofdletter C): de Orks! Een stinkende, hemelsbrede groene linie van deze zelfreproducerende aliens. Klaar voor 'vlees in blik'. Aan hun 'leiding', voor zover dit mogelijk is, stond ondergetekende.

De eerste beurt sprak voor zich: allebei de teams schatten hun kansen bij de combat hoog in en maakten optimaal gebruik van de Movement Phase. Er vlogen wat kogels door de lucht, maar daar bleef het ook bij. Als je de scène van een afstand zou bekijken, zou je nog kunnen denken dat het een massale reünie was en dat de twee teams elkaar zouden omhelzen.

Maar al bij beurt twee werd dat anders. Dankzij het kleine bord en de ruime deployment zone konden de twee legers elkaars adem al ruiken. Vooral met de chaos marines heb ik medelijden, want Orks doen niet aan freshmint! Vol overtuiging stormden deze mariniers in de eerste linie orks. Nee pardon, geen Orks, maar Gretchin. Die kleine groene lachende Madurodam Orks a 3 punten per stuk.

Eind goed al goed, een beurt later zat er geen Gretchin meer levend op het veld. Toen echter was het de aanvalsbeurt van de iets groter geëvolueerde Orks. Onder luid 'Charge', 'DakkaDakka' en vooral 'Waaaaaagh!' geroep stortten deze zich, met blikopeners, op de zwarte vijand. Dit vereist ook weinig uitleg, lijkt mij. Wanneer

je zo'n 96 attacks hebt in de eerste combat beurt en je vijand maar 4+ armour saves heeft vanwege jouw vlijmscherpe wapens, dan is het al snel afgelopen. Al spoedig waren alle Chaos mariniers dood. Allemaal? Was dat maar waar. Nee, niet allemaal. Een bleef er moedig doorvechten en wist zijn groepje Orks zelfs te keren. De enige echte Chaos lord! Was het heldhaftigheid of stomheid? In ieder geval wist hij storm na storm van Orks te keren totdat, ergens in beurt 8, de groene smurrie hem te veel werd en hij zich ging melden bij de Chaos goden.

Hierbij dus een ode aan deze Chaos leider. Al ben ik een barbaarse Ork, respect heb ik wel voor een moedige tegenstander!

Arthur Krebbers

(Advertentie)



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

*

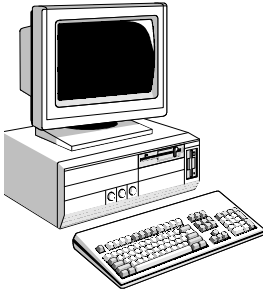
Dagelijks geopend van 11.00 tot 22.00 uur

*

U kunt ook telefonisch bestellen

voor recepties/partijen eventueel tafel reserveren

Read on the Net: Lt(jg) Flipper:



K-Dog, a bottle nose dolphin from Commander Task Unit (CTU-55.4.3), leaps out of the water in front Sgt. Andrew Garrett during training near the USS GUNSTON HALL (LSD 44) operating in the Arabian Gulf, March 18, 2003. CTU-55.4.3 consisted of Naval Special Clearance Team-1, Fleet Diving Unit 3 from the United Kingdom, Clearance Dive Team from Australia, and Explosive Ordnance Disposal Mobile Units six and eight. They conducted deep/shallow

water mine counter measure operations to clear shipping lanes.



Kampementen en zo



Met de invoering van Vis Bellica als nieuwe 15mm spelset, komt er opnieuw een item om de hoek kijken dat in 25mm spelen minder vaak voorkomt wegens gebrek aan ruimte: het kamp. Afgezien van het feit dat in de regels kampementen kunnen worden versterkt en verdedigd, doen ze het ook goed als doel om te plunderen, of als aankleding van de tafel: je hebt nu eenmaal meer ruimte op 15mm.

Wat vindt je in kampementen? Natuurlijk slaapgelegenheid voor de manschappen, meestal in de vorm van tenten, maar in langduriger kampen ook in de vorm van gebouwen, blokhutten en dergelijke.

Sommige kampen (met name de Romeinse kampen) beschikken over palisades, poorten en gracht. Meestal gebouwd van puntige stokken. Een kamp dat bestaat uit deze onderdelen is meestal nogal saai. Wat kun je dus doen om het kamp te verlevendigen?

Kampementen zijn bij uitstek de plaats om ook andere activiteiten te ontplooiën:

- Bouwen van het kamp zelf (bijvoorbeeld graven van gracht, opzetten van tenten en planten van palisades);
- Uitrusten, eten en drinken, de was ophangen;
- Hospitaal;
- Bouw en reparatie van belegeringswerktuigen, strijdwapens;
- Opslaan van buit en slaven;
- Exerctie en training van manschappen en rijdieren;
- Fokken van rijdieren;



Je kunt in je kamp dus een aantal minidiorama's maken die aan elkaar passen tot een groter of kleiner kamp. Als voorbeeld een kamp van mijn indiers.



In het kamp zie je:

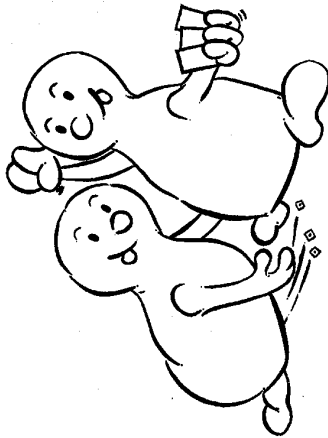
- Tenten voor de manschappen (neem er niet te weinig);
- Een speciale tent voor de baas;
- Een lammetje aan het spit
- Karren en ezeltjes met supplies;
- Bagageolifanten met voorraden en boomstammen;
- Jonge olifantjes;
- Een karrenreparateur

Je ziet dat er mogelijkheden ten over zijn om een kamp te fabriceren. Bovendien zijn er een aantal fabrikanten die ook palisaden en dergelijke verkopen indien je een versterkt kamp zou willen hebben.

Dus kom op en laat de volgende keer eens wat zien. Bovendien is het eigenlijk veel leuker om te maken dan het leger zelf ☺.

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.

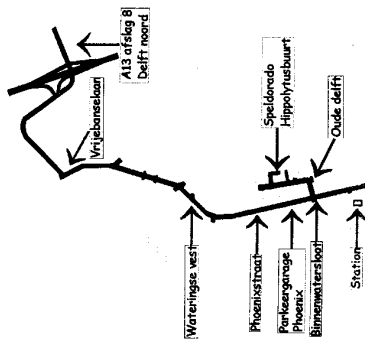
Murphy's Law
(Advertentie)

SPELLEN-ELDORADO

HIPPOLYTUSBUURT 21

2611 HM DELFT

015-2134516



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

Naam en adres

Frankeren