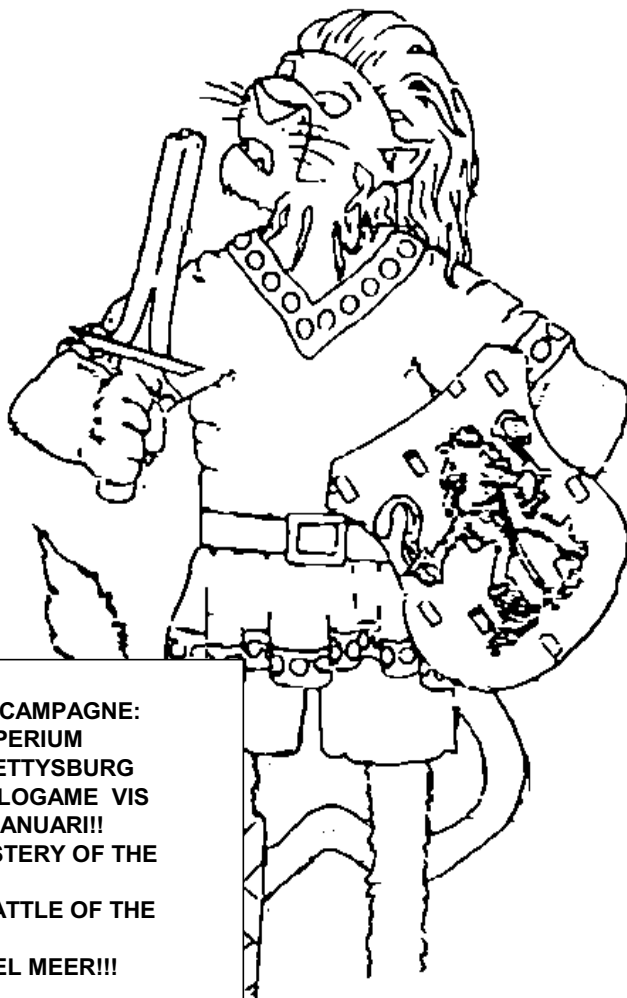


MURPHY'S LAW

ANNO XVI, Februari 2005



MET O.A.:

- **VIS MAGICA CAMPAGNE:
DOSSIER IMPERIUM**
- **VERSLAG GETTYSBURG**
- **VERSLAG KILOGAME VIS
MAGICA 29 JANUARI!!!**
- **REVIEW MYSTERY OF THE
ABBEY**
- **VERSLAG BATTLE OF THE
CLUBS**
- **VEEL EN VEEL MEER!!!**

*Murphy's
Heroes*



**DE MURPHY'S HEROES
VERENIGINGS LEKTUUR**

Colofon

Murphy's Law, Jaargang 16, Februari, nummer 1

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
Aankondiging Open Dag Murphy's Heroes	04
Rook en Schaduw: het Bloedmasker	05
Agenda	08
Gettysburg	11
Verslag: Battle of the Clubs	15
Review: Mystery of the Abbey	16
Read on the Net	20
Vis Magica Campagne: Dossier Imperium	21
Verslag kilogame Vis Magica 29 januari	26
Gezocht! Civilisation Spelers	30

ADVERTENTIES

Boekhandel "Atleest".....	10
Chinees Restaurant "Peking".....	25
Speldorado.....	31

VAN DE REDAKTIE



Beste Lezers,

Hagel, sneeuw, koude wind, *brrrrr!*, wat mij betreft mag de lente komen. Vooral ook omdat de mensen in onze flat zich rot geschrokken zijn van de enorme stookkosten die ze moeten opbrengen en dus massaal de verwarming uitgezet hebben. Wat het dus hier in huis kouder maakt dan

strikt noodzakelijk is.

Dit jaar komt er helaas weer geen Murphy Mania omdat we nog steeds geen goede locatie hebben kunnen vinden. Delftstede bouwt steeds meer zalen om tot kantoren waardoor wij hier eigenlijk niets groots meer kunnen organiseren. Jammer! (Als er nog mensen zijn met ideeën voor goede locaties zijn wij zeer dankbaar.)

Maar, goed nieuws, er komt wel een Open Dag. Hierover zal nog uitgebreid gesproken worden tijdens de Ledenvergadering op 5 maart. Grijp dus je kans om je steentje bij te dragen. Dus: Komt Allen! Komt allen! Komt allen! Komt allen! Komt allen! Komt allen! Komt allen! Komt allen!

De Murphy's Heroes **Open Dag** wordt gehouden op **11 juni**. Entree is gratis.

Nadere informatie volgt in de volgende Murphy's Law die begin Mei zal uitkomen.

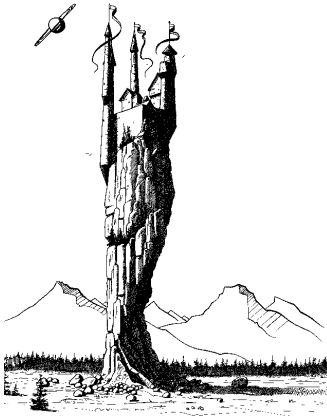
Goed, dan ga ik nu verder met het schilderen van mijn Hydra en de Harpijen en misschien nog een Minotaurus of twee die ik in mijn Vis Magica leger (de Spartaanse Monster Alliantie) ga inzetten.

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

De deadline voor het volgende nummer is : **4 mei 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,

Daar gaan we weer. Een berichtje van de voorzitter. Wel mijn laatste, want in de algemene vergadering van 5 maart neem ik afscheid als voorzitter. Dan ben ik in ieder geval van de taak om dit soort stukjes te schrijven af. Inspiratie blijft een probleem.

Ik zal in de toekomst vast wel actief blijven voor de vereniging. Maar eerst ga ik genieten van de vele vrije tijd die ik nu ga krijgen en eerst eens wat

figuren schilderen. Ik heb net een paar geweldige 25 mm figuren binnen die echt schreeuwen om een verlaag (of 2 of 3).

De vereniging lijkt ondanks mijn bemoeienis prima te draaien. De betaling van de contributie verloopt voorspoedig. Er hebben ongeveer 60 mensen betaald en ik verwacht er nog wel een paar na de laatste dreigbrieven.

De speldagen worden uitstekend bezocht en de eerste kilogame is reeds geweest. Hopelijk worden er nog wat andere evenementen op de agenda geplaatst voor de rest van het jaar want de agenda is nog wat kaal. Maar ik heb er alle vertrouwen in dat dit ook wel goed komt. Er is ook nog geen paniek over mijn aanstaande vertrek dus ik ga ervan uit dat dit geen problemen gaat opleveren.

Er blijven wel een paar punten open staan voor de nieuwe voorzitter. Het belangrijkste is de uitbreiding van de kast. We komen nu wat ruimte te kort om alle spullen goed te bewaren. Tenslotte wil ik bij deze alle andere bestuursleden bedanken voor een hele plezierige samenwerking de afgelopen twee jaar.

Veel plezier op de speldagen en tot ziens.

Groeten,

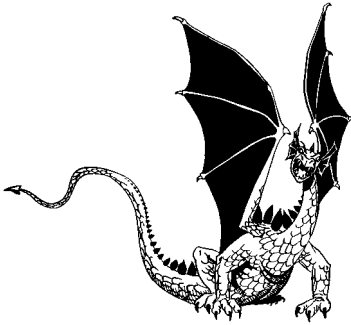
Dick Bax, voorzitter Murphy's Heroes

Aankondiging

11 juni 2005

Open Dag Murphy's Heroes

Rook en Schaduw: Het Bloedmasker



Deel XII

De ochtend brak koud en klam aan. Ongetwijfeld stond de zon ergens in volle glorie aan de hemel maar niet hier in de Delta. Hier hing een parelgrijze mist vlak boven het water waardoor alle geluiden gedempt klonken en een bovennatuurlijke echo kregen.

Kapitein Izmar voelde zich brak en moe en daar kon zelfs de geur van gebakken eieren met spek niet veel aan veranderen.

“Goedemorgen, Kapitein!”, sprak een irritant opgewekte Ocasha, “Eitje?”

Terwijl de manschappen hun ontbijt naar binnen werkten, zich wasten en hun uitrusting controleerden deed Feloka, de jonge tovenaars ingewikkelde dingen met een gekleurd touw. Ze liep van het ene eind van het eiland naar het andere en rangschikte het touw in zo te zien volstrekt willekeurige bochten en knopen op de grond. Gekleurde keien werden aan het min of meer cirkelvormige patroon toegevoegd en vreemdgevormde bladeren werden hier en daar met takjes verankerd.

Ze liet een soldaat water koken terwijl ze erboven vreemde woorden prevelde. Met een stenen mes sneed ze in haar linkerarm en ving het bloed op in een houten schaal. Ze droeg een lange bruine vleugelveer in haar haren die ze losjes opgestoken had boven op haar hoofd. Ten slotte selecteerde ze een dikke kaars van zuivere bijenwas uit het pakket dat de oude tovenaars haar had meegegeven en accepteerde een zakje met rode aarde van Keilis Witte Uil.

Op een teken verzamelden de manschappen zich om haar heen. Een voor een wees ze hen een plek buiten de cirkel van touw met hun gezicht naar buiten gericht en vroeg hen hun zwaard of boog gereed te houden. Het viel Izmar op dat ze hiermee een tweede cirkel vormde, ditmaal van mannen. Toen de laatste soldaat op zijn plaats stond riep ze haar zus, Keilis Witte Uil en Kapitein Izmar zelf naar het centrum van de cirkel.

“Ik dacht dat wij het masker gingen opgraven,” vroeg de Kapitein, “Wat moet al die hocus-pocus?”

“Het masker van Keilis’ grootvader zal als het goed is zelf omhoog komen,” antwoordde de jonge tovenaars, “en als dat gebeurt moet

Keilis met het Bloedmasker naar voren komen. Dan zal ik een poort oproepen naar een 'tussenwereld'. De maskers moeten naar deze tussenwereld worden gebracht aangezien dat de enige plek is waar Grelsay Rode Arend, de grootvader van Keilis zijn volle machten kan gebruiken om het wezen dat in het Bloedmasker leeft te vernietigen terwijl het Bloedmasker juist verzwakt is."

Izmar wreef kreunend over zijn voorhoofd.

"Het is al goed, Kapitein," zei Feloka glimlachend, "het enige dat U moet weten is dat de sjamaan er alles aan zal doen om het openen van de poort te voorkomen. En U moet er weer alles aan doen om hem bezig te houden. Als de poort weer eenmaal dicht is zal hij niet meer in staat zijn om weerstand te bieden en kunt U hem zo arresteren."

"Prima," zei de Kapitein, "wat moet ik doen?"

Kort legde ze hem uit wat zijn taak was en daarna begon het ritueel.

Feloka hief haar armen naar de hemel, die overigens nog steeds onzichtbaar was, en sprak in een zangerige toon woorden waarvan de Kapitein en zijn mannen de betekenis niet konden thuisbrengen. Het was heel goed mogelijk, bedacht de Kapitein, dat ze helemaal geen betekenis hadden. Magie....!

Er begon een briesje te waaien die echter niets deed om de mist uiteen te jagen. Alles bleef grijs en stil.

Hoewel, de mist kreeg allengs een zachte lavendelkleurige tint. En de grond onder hun voeten begon zachtjes te trillen. Feloka herhaalde haar zangerige woorden, harder en sneller, keer op keer tot haar stem de hemelen vulde.

De mist draaide in slome spiralen om haar heen. Was het mist? Of was het rook? Maar waar kwam dan die rook vandaan, het kookvuur was allang geblust.

Twaalf keer sprak Feloka de magische woorden en bij de twaalfde keer stak Izmar op een teken van Ocasha zijn zwaard in de grond vlak voor Feloka's voeten. Ocasha stak een stenen mes erbij en Keilis een houten staak. Driemaal doorkleefden zij de grond en trokken zich toen terug naar de rand van het touw.

De jonge tovenares zong nu een ander lied, met een diepe stem die Izmar de koude rillingen bezorgde. En iets, diep in de aarde, antwoordde! Als het lied van Feloka hem koude rillingen bezorgde dan deed het lied uit de aarde hem bevriezen. Izmar verbaasde zich dan ook niet dat de adem die zijn mond verliet in ijzige wolkjes zichtbaar bleef.

Langzaam, tergend langzaam, rees er iets op uit de aarde.

Dit, zo had Feloka hem verteld, was het gevaarlijkste moment. Als het masker van Rode Arend nog niet boven was en de tovenares haar volle aandacht moest besteden aan haar magie.

En ja hoor, er klonk een kreet van een van mannen. Izmar haastte zich naar zijn zijde.

“Kijk! Kapitein! Er komt iets aan door de mist,” riep de jonge soldaat. Het was nog moeilijk te zien maar een hint van rode vlammeende ogen en lange, onmenselijke armen kwam snel dichterbij. Een afschuwwekkende geur die Izmar niet direct herkende drong hun neusgaten binnen.

“Jakkies!” zei de soldaat naast hem, “het lijkt wel een lijkenhuis.”

“Schiet hem een pijl door zijn hoofd, zodra dat zichtbaar is,” beval de Kapitein, terwijl hij zich naar een andere soldaat spoedde die ook iets gezien had. Dit wezen bleek groenig en laag bij de gronds, maar het riet vloog in brand waar het zich bevond.

“Fijn is dat,” zei Izmar's luitenant, “alsof halfgare nomaden niet erg genoeg zijn.”

“Houdt stand, luitenant,” zei Izmar, “je weet wat de tovenares gezegd heeft. Kennelijk houden deze dingen niet van koud ijzer.”

“In dat geval ben ik blij met mijn stalen borstkuras, Kapitein.”

De Kapitein knikte kort. Nu kwamen er meerdere wezens dor de mist, met tentakels of houterige bewegingen, hissend en sissend. De eerste van hen bereikte de cirkel van mannen.

“Blijf uit mijn buurt, engerd!” riep de eerste soldaat en er klonk het geluid van een pijl die doel trof.

“Het doet hem niets, Kapitein!” riep de jonge soldaat met afschuw in zijn stem. “Houdt stand!” riep Izmar en rende naar hem toe met getrokken zwaard. Het wezen bewoog zich moeizaam naar voren met een pijl midden tussen zijn ogen. Het deed hem weinig. De Kapitein wachtte hem op en sloeg koelbloediger dan hij zich voelde de rottende pols met het roestige bronzen zwaard van de arm van het wezen. Hij herkende het nu, uit beschrijvingen van een oudere broer, die wel bij de marine was gegaan, als een ghul: een van de lopende doden. Dit waren de lichamen van de verdronkenen, weer tot een vorm van leven gewekt door kwaadaardige tovenarij.

Veel tijd om hier over na te denken had hij niet, het verlies van een hand deed de ghul net zo min wat als de pijl in zijn voorhoofd.

“Hak zijn benen eraf!” beval hij de jonge soldaat naast hem en sloeg hij met al zijn kracht de andere arm van het monster in stukken. Overal om hem heen klonken nu de geluiden van strijdende mannen. De ghuls, en andere wezens die Izmar niet kon benoemen, bleven stil, zelfs wanneer ze door meerdere soldaten tegelijkertijd in stukken werden gehakt.

Plotseling hield het gezang achter hem op. Izmar waagde een vluchtige blik naar achteren. Daar zweefde een wituutgeslagen masker ongeveer een meter boven de grond.

Wordt vervolgd

Petra Coret

AGENDA Murphy's Heroes 2005



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

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](mailto:schulein@euronet.nl) (wij zijn er dan niet vanwege de Red Barons)

5 maart 2005 Murphy's Heroes Ledenvergadering!

- Halfjaarlijkse ledenvergadering van onze club: komt allen! Informatie: Dick Bax, 06-41362634

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](mailto: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](mailto:schulein@euronet.nl)

2 april 2005 Murphy's Heroes

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

9 april 2005 Murphy's Heroes

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

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

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: Maarten Kaiser tel;015 -2622656

7 mei 2005 Murphy's Heroes

- Bordspeldag. Info: Petra Schulein, 079-3164311. Bij voldoende aanmeldingen (minstens 4) Civilisation van Avalon Hill. Zie oproep elders in dit blaad.

14 mei 2005 Murphy's Heroes

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

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 Doemprofeten
- Live Roleplay Evenement, Orvelte: Leden: Crew €36,-; Figurant €48,-; Speler €60,- Niet leden: Crew €43,-; Figurant €55,-; Speler €67,- Info: <http://www.charmlive.nl/>
- 28 mei 2005** Murphy's Heroes
- Warhammer Ancient Battles, of WECW 3000 punten legers. Info: Peter Schulein, 079-3164311, Schulein@Euronet.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 Kuyman 015-2622656
- 3 t/m 5 juni 2005** Elf fantasy Fair
- Lokatie: Lisse Kasteel Keukenhof. Info: www.elffantasy.nl
- 4 juni 2005** Murphy's Heroes
- Bordspeldag. Info: Petra Schulein, 079-3164311.
- 11 juni 2005** Murphy's Heroes Open dag.
- Open dag van Murphy's Heroes, 10:00-17:00u; Delftstede, Phoenixstraat 66, 2611 AM Delft. Info: Peter Schulein, 079-3164311, Schulein@Euronet.nl
- 18 juni 2005** Murphy's Heroes
- Zeeslag. Ofwel oudheid, ofwel ACW ofwel WW1 Dreadnoughts. Info: Peter Schulein, 079-3164311, Schulein@Euronet.nl
- 25 juni 2005** Murphy's Heroes
- Warhammer Ancient Battles, of WECW 3000 punten legers. Info: Peter Schulein, 079-3164311, Schulein@Euronet.nl
- 2 juli 2005** Murphy's Heroes
- Bordspeldag. Info: Petra Schulein, 079-3164311.
- 9 juli 2005** Murphy's Heroes
- Warhammer Fantasy Battles/ 40K Info: Maarten Kaiser tel;015 -2622656
- 16 juli 2005** Murphy's Heroes
- Zeeslag. Ofwel oudheid, ofwel ACW ofwel WW1 Dreadnoughts. Info: Peter Schulein, 079-3164311, Schulein@Euronet.nl
- 23 juli 2005** Murphy's Heroes
- Warhammer Ancient Battles, of WECW 3000 punten legers. Info: Peter Schulein, 079-3164311, Schulein@Euronet.nl
- 30 juli 2005** Murphy's Heroes
- Kilogame. Onderwerp en organisator nog onbekend.
- 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
- 5 november 2005** Crisis 2005
- 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>
- 11-12 maart 2006:** Orc Storm Rising!, Murphy's Heroes
- Fantasy Megagame met 3000+ 15 mm figuren. Informatie: Dick Bax, 06-41362634,

(Advertentie)

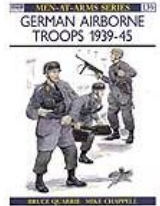
ATLEEST – boekhandel.

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

Washington Post

Great Battle Fought at Gettysburg Sounding Union Victory!

Gettysburg – 3 July 1863 - Yesterday the great battle between the Lee's Army of Northern Virginia and Meade's Army of the Potomac culminated around Cemetery Hill, just south of the strategic junction of ten roads – Gettysburg.



On the 1st of July A.P. Hill's Corps smashed into the thin defense line of Reynolds' 1st Corps and Buford 1st Cavalry Division. Reynolds was driven towards Gettysburg, where he tried to establish a new defense in the outskirts. Buford remained on the flanks, although not as active as would have been necessary to support Reynolds.

Meanwhile Ewell's Corps had come out of the area between Oak Hill and the Carlisle Road and was bypassing Gettysburg on the eastern side, decimating Reynolds divisions in the process. In Gettysburg the fighting was very severe. Although fighting a brilliant battle, Reynolds was slowly pushed back, due to the Confederate overwhelming numbers. Both Reynolds divisions and those of Heth and Pender were badly mauled. Heth was killed, as was his successor. Both divisions lost about half their strength. At about 19.00 h the battered divisions of Heth, Pender and Rodes (Ewell's Corps) were in the process of attacking the ridge area from the "Saddle" between Culp's Hill and Cemetery Hill and Cemetery Hill itself. These gallant attacks were repulsed by the defense line of

fresh Union troops of Howard's XI and Slocum's XII Corps, and the remnants of I Corps.

Suddenly the weather worsened: dark clouds gathered and a thunderstorm threatened to break loose. This change of weather and the fact that the Confederates were exhausted after their brave attack on the ridge caused the battle to peter out.



Fresh Troops!

During the night both sides received large reinforcements. On the Union side II, III, and V Corps arrived (some 31.000 men and 11 batteries). Meade also arrived at the battlefield and in the morning the complete Union Army Artillery Reserve arrived: 14 batteries!

XI and XII Corps had been very busy building breastworks on Culp's Hill (where XI Corps made its position almost impossible to attack) and on Cemetery Hill and Cemetery Ridge. The remnants of Reynolds' battered I Corps were still in fighting condition (the Iron brigade and the complete 2nd Division – for instance – having lost half their strength), although Cutler's fine brigade, that had also been fighting all day, was still completely intact!

The Confederates received Johnson's Division of Ewell's Corps, and Hood's and McLaw's Divisions of Longstreet's Corps, as well as the Artillery Reserve of these Corps. This meant that the Confederates received an extra 20.000 fresh troops and 14 batteries. These fresh troops were in position on the morning of the 2nd of July.

Longstreet's Charge!

At 11.00 h Longstreet (Lee's Old Warhorse) launched his two divisions (Hood and McLaw), together with Anderson's Division of A.P. Hill's Corps (the only division of that corps that was still intact, not having been involved in the fighting of the first day). Their target was the portion of the Union line from Cemetery Hill to the copse of trees, where I Corps and XII Corps were defending from behind

breastworks and stone walls. The fierce battle lasted for hours. Wave after wave of Confederate infantry charged up the hill, throwing the Union troops out of their fine defensive positions, only to be thrown back again by Union counter attacks. The gallant Confederate offensive was stalled by an equally gallant Union defense. The Confederate in particular took very heavy casualties.



Ewell's battle

While this onslaught was going on, more and more Union reinforcements finally reached the Cemetery Ridge area. Sickles' III Corps was in position around the Round Tops, to protect the Union left flank, but hardly fired a shot in anger.

Things were quite different on the Union right, around the wooded area of Culp's Hill and Wolf Hill. Sykes' V Corps had arrived on the flank of Ewell's Corps. Early's Division that had destroyed one of Buford's cavalry brigades (Devin) and decimated the other (Gamble) the previous day, without serious losses themselves, now took the brunt of this flank attack. While Rodes' battered division charged up Culp's Hill, only to be handled badly by XI Corps in it's prepared positions, Ewell had to keep the fresh division of Johnson to defend Lee's left flank against V Corps. Rodes and the remnants of Heth and Pender launched a final brave attack against the Union line on the north side, only to be repulsed again with heavy casualties. Rodes was now down to 31% of the troops he had under his command at the start of the battle, Heth's successor had 34% left, Pender 56%.

Is that Stuart?

Suddenly there was a large dust cloud visible in the northeast, on the York Pike. Both Sykes and Ewell sent a scout to find out what was going on. Ewell's order was to request the latest edition of the Times: would it be the New York Times or the Richmond Times ? In the meantime V Corps had to take a possible threat by Stuart's cavalry very serious. After an hour or so, a lone cavalryman came galloping at high speed on the York Pike. He did not go on towards Ewell, though, but turned left and went straight to Sykes to report that Fitzhugh Lee's large cavalry brigade (2000 men) was marching towards the sound of the guns.

High tide of the Confederacy

Longstreet's Charge began to run out of steam, although the troops and the generals were not beaten at all! Then came an astonishing order from General Lee...

Lee had decided not risk any more of his army and to try to return to Virginia and fight another day. He had lost one third of his army! Under cover of the fresh divisions of Johnson and Pickett (who had just arrived, pining for glory...), as well as Fitzhugh Lee's cavalry, his battered army began to retreat.

The Union army was so startled by this sudden retreat that they were in no position to follow it up. Only Sedgwick's VI Corps, which was just arriving via the Baltimore Pike and the Granite Schoolhouse Lane, could be sent in quickly, all the other brigades were in line behind their defenses. But, apart from Reynolds' I Corps (which lost 36% of its strength), all are in very good shape. The Army of the Potomac lost 10.200 men, out of its original 77.600, as well as 18 guns.

Retreat

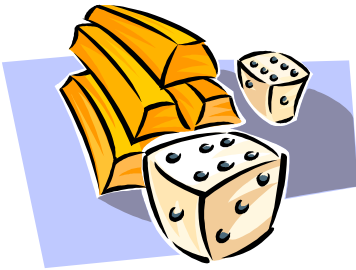
Lee's Army is now retreating towards the Potomac, and safety. Five Union Corps (II, III, XI, XII and VI Corps are following close behind, while I and V Corps will stay around Gettysburg to bury the dead and care for the wounded and the prisoners. They will follow later.

The pursuit is so close that Lee will have to turn around some time, to beat off the Army of the Potomac or at least handle it so roughly that it will not pursue him any longer.

Lee will be able to choose the place of battle this time, and will allow his damaged army to defend. The Union army will be forced to attack... Will they succeed to destroy Lee's Army of Northern Virginia next time?

Your reporter, Robert J. Wallright
(Foto's Luc Burlage)

Verslag van Battle of the Clubs



Dit jaar hebben we, net als de laatste 3 jaar, weer met een aantal mensen onder de vlag van Murphy's aan de Battle of the Clubs meegedaan (voor de duidelijkheid we zijn lid van Murphy's), een toernooi voor zowel Warhammer als 40K dat gehouden werd in Tilburg.

Het systeem van punten behalen tijdens dit toernooi gaat als volgt: Er worden 3 rondes gespeeld. Iedereen speelt maar per ronde meldt je als team/club 3 spelers aan die punten kunnen behalen, verder worden er punten gegeven voor de gebruikelijke zaken bij Warhammer toernooien zoals legersamenstelling, leesbare legerlijst, wat je ziet is wat het voorstelt en hoe het geverfd is. Daarnaast is er de 'best painted army award' (dit jaar niet voor individuele legers maar op clubniveau) voor zowel Warhammer als 40K en een award voor de 'most sporting gaming club' (iedere speler krijgt hiervoor na zijn battle punten van zijn tegenstander) van het gehele toernooi.

Nadat we vorig jaar tweede zijn geëindigd; iets waar we, (door de specifieke puntentelling waardoor je geen inschatting kan maken waar je als club staat en we niet bepaald veel punten tijdens de battles/rondes gescoord hadden) pas achter kwamen nadat we al thuis waren. Aangezien we dus vorig jaar tijdens de prijsuitreiking al zaten te dineren in de Ierse pub, werd ons voor aanvang van het toernooi dringend verzocht om er dit jaar wel bij te zijn. Waarschijnlijk mocht er iemand een blik in de toekomst werpen.

Dit jaar haalden we namelijk niet alleen de 3de plaats maar wonnen we ook de 'Most Sporting Gaming Award'. De laatste wordt door de organisatie als wel door veel spelers als de belangrijkste gezien.

Peter de Bel

Review: Mystery of the Abbey/Mysterie van de Abdij



Wie heeft het gemaakt?

Het is ontworpen door Bruno Faidutti en Serge Laget en uitgegeven door Days of Wonder (Engelse versie) en door 999 Games (Nederlandse versie). Het kost €29,99- .

Wat is het?

Het is een spel waarin je als monnik moet uitzoeken welke monnik in de abdij een moord gepleegd heeft. Dit wordt bemoeilijkt doordat je om de haverklap naar de mis moet om aan je religieuze verplichtingen te voldoen. En natuurlijk doordat je medespelers zo veel mogelijk proberen de aanwijzingen die zij hebben gevonden voor jou verborgen te houden. Het spel is geschikt voor 3 tot 6 spelers.

Wat zit erin?

Een bord met daarop de plattegrond van de abdij. Zes pionnen in verschillende kleuren. Zes zogenaamde notitie boekjes (een dubbelgevouwen velletje met daarop een plattegrond en nog wat dingen over het spel die je moet weten) Hierin kun je een velletje met daarop alle verdachte monniken leggen waarop je kunt aanstrepen wat je weet. (zo kun je je kennis geheim houden voor je tegenspelers.) Dan zijn er nog 24 kaarten met verdachten erop, 8 bibliotheek kaarten, 18 gebeurtenis kaarten, 6 Crypte kaarten, 24 scriptorium kaarten, en 8 mis kaarten. Een blok met daarop 50 verdachten overzichten die je kunt afscheuren en gebruiken. 3 dobbelstenen met daarop de zes kleuren van de (maximaal) zes spelers. En dan nog een handleiding.

Oh en dan ook nog een belletje!

Wat is het doel?

Je moet uitvinden wie de moord heeft gepleegd. Dit doe je door uit te zoeken welke eigenschappen de dader heeft en het stellen van vragen aan je tegenspelers. Het kaartje van de monnik die het gedaan heeft zit niet tussen de kaartjes die de spelers in handen hebben. Door uit te vissen wie er wel is kom je er achter wie er niet is. Door het onthullen van eigenschappen of zelfs de naam van de dader win je punten. Als je het echter fout hebt verlies je punten. De speler met de meeste punten wint.

Achtergrond van het spel

Schokkend! Broeder Adelmo is vermoord! (In de Engelse versie dan, in de Nederlands versie heet de vermoorde monnik anders). Monniken in alle soorten en maten verblijven in de abdij. De spelers zijn monniken op doorreis en brengen de nacht door in de abdij. Zij assisteren de abt bij het opspreken van de dader.

Hoe gaat het?

Elke speler krijgt een blaadje met daarop de 24 verdachten. Het is de bedoeling dat je daarop aantekent wat je weet. Het eerste wat ik gedaan heb toen ik het spel kreeg is 6 van die blaadjes plastificeren zodat je met afwisbare stiften je aantekeningen kunt doen. Dit voorkomt dat je een dezer dagen zonder verdachtenoverzichten zit.

Dit blaadje stopt je in je notitie boek. Op dit dubbelgevouwen blaadje staan wat gegevens over de abdij en over het spel. Bijvoorbeeld een plattegrond van de abdij met daarnaast uitgelegd wat je in elke ruimte kunt doen. En een overzicht van de verschillende eigenschappen van de monniken.

De kaarten worden per soort geschud en op de juiste plek op het bord gelegd. De 24 verdachten kaarten worden ook geschud en daarna wordt een van hen zonder dat de spelers kunnen zien wie het is onder het bord gelegd. Dit is de dader.

Al naar gelang het aantal spelers worden 3 of 5 kaarten apart gelegd. Hierna worden de overige kaarten verdeeld onder spelers.

Een dobbelsteenworp bepaalt wie er begint. Deze speler krijgt de eerste mis kaart en het belletje. Er zijn acht verschillende miskaarten die in volgorde afgewerkt moeten worden. Op elke kaart staan de cijfers 1 tot en met 4 en de handelingen die tijdens de mis moeten worden uitgevoerd. Elke miskaart is in feite een ronde met vier (of drie bij zes spelers) beurten. Je kunt het spel versnellen door een paar van de eerste en een paar van de laatste kaarten weg te laten.

Voor het begin worden de overige twee dobbelstenen gegooid om te bepalen welke twee monniken als laatste hebben gebiecht.

Dan begint het spel. Alle pionnen worden in de Ecclesia (kapel) geplaatst. De beginspeler beweegt de bel een vakje op de mis kaart.

Elke speler mag vervolgens op zijn of haar beurt:

1. Zijn of haar pion verzetten,
2. Een vraag stellen aan een speler wiens pion in dezelfde ruimte staat
3. Een actie doen

Ad. 1 Je mag je pion een of twee (of drie bij zes spelers) vakjes verzetten, maar je mag niet terug komen in de ruimte waarin je

begon. Sommige kaarten geven je het recht om verder te bewegen.

Ad 2. Als je uitkomt in dezelfde ruimte als een andere speler moet je een vraag stellen. Alle vragen zijn goed maar het antwoord mag niet een naam zijn. Je mag maximaal twee naar twee eigenschappen vragen.

Eigenschappen zijn: Gladgeschoren of bebaard, met een kap of blootshoofds, dun of dik, Pater, Broeder, of Novice, Tempelier, Franciscaan of Benedictijn.

Je mag dus vragen hoeveel dikke Paters de speler in kwestie gezien heeft, maar niet welke dikke Pater die speler heeft gezien.

De ander mag kiezen: óf hij geeft antwoord (en dat moet een waarheidsgetrouw antwoord zijn, liegen is tegen je heilige beloftes als monnik) óf hij zwijgt (dan heeft hij een belofte van stilte afgelegd.) In het eerste geval mag die speler op zijn beurt een vraag stellen aan de speler die hem een vraag heeft gesteld. In het tweede geval niet (de belofte van stilte werkt naar twee kanten).

Ad 3. Niet in alle ruimtes kun je een actie doen. Slechts in de Crypte, Biechtstoelen, Parlatorium, Capitulum, Scriptorium, Bibliotheca en de cellen kun je iets doen. In de Crypte en het Scriptorium (daar waar de monniken manuscripten overschrijven en studeren) kun je een kaart pakken. Elke speler mag per spel maar een Crypte kaart pakken en uitspelen. Die kaarten zijn dan ook allemaal hetzelfde: ze geven je een extra beurt. De kaarten uit het Scriptorium zijn verschillend en je mag er zoveel hebben als je wilt. Er zijn twee soorten Scriptorium kaarten oftewel boeken: de ene soort mag je geheim houden en later gebruiken, de andere moet je voorlezen en meteen uitvoeren.

Ook in de Bibliotheca kun je boeken halen maar je mag de Bibliothek alleen in als jij degene bent met de minste verdachtenkaarten, en er mag niet nog iemand zijn met hetzelfde aantal kaarten. (Tenzij je natuurlijk een speciaal kaartje bezit...) Dit zijn de geheime boeken.

In Het Parlatorium (zeg maar de Ontvangstruimte van de Abdij) kun je (als er nog liggen) een Verdachtenkaartje pakken. Als er geen verdachten kaartjes liggen mag je aan een andere speler vragen om je een verdachten kaartje te laten zien. Je mag dan twee eigenschappen noemen waaraan die verdachte moet voldoen.

Er zijn zes cellen in de kleuren van de zes spelers. Als je in de cel van een andere speler komt mag je een kaart uit de handen trekken van die speler. Het is echter niet netjes om in de cel van een andere monnik te komen en dus kun je als je betrap wordt door de eigenaar van die cel (die moet dan zijn pion in die cel kunnen zetten) gestraft worden. Je raakt dan de kaart die je

gestolen hebt kwijt en moet naar de Ecclesia (de kapel) om daar boete te doen (en een beurt over te slaan).

Dan is er nog het Capitulum (de Kapittel zaal, oftewel de vergader zaal van het klooster). Hier zit de abt en wacht op de uitslag van het onderzoek. Hier kun je Onthullingen doen of Beschuldigingen uiten. Dit kan pas als er geen verdachtenkaarten meer in het Parlatorium liggen. Een onthulling betreft maximaal twee eigenschappen van de dader. Negatieve onthullingen mogen niet. Je mag dus wel zeggen dat de dader een kap op heeft maar niet dat het geen Franciscaan is. Je mag geen onthullingen herhalen die al gedaan zijn maar je mag wel een Onthulling tegenspreken. Elke Onthulling wordt genoteerd en na afloop van het spel krijg je voor elke goede Onthulling punten en voor een foutieve Onthulling raak je punten kwijt. Een Beschuldiging betreft de naam van de dader. Als een van de spelers die kaart in handen heeft moet hij of zij hem nu laten zien.

Als de kaart niet wordt getoond moet het de dader zijn en is het spel afgelopen.

Als het belletje op nummer vier is gekomen volgt er na die beurt een mis. De pionnen worden terug geplaatst naar de Ecclesia, men geeft het juiste aantal verdachtenkaarten door en trekt een gebeurtenis kaart. Vervolgens krijgt de persoon rechts van de beginspeler de volgende miskaart en begint een nieuwe ronde.

Einde van het spel

Als de dader bekend is worden de punten geteld en degene met de meeste punten wint.

Conclusie

Een leuk spel. Het is even wennen welke vragen je moet stellen om zoveel mogelijk informatie te verzamelen zonder dat je tegenspelers daar hun profijt van kunnen doen. En de boeken die je kunt krijgen in het Scriptorium en de Bibliotheek kunnen een hoop voordeel bezorgen. Op het eind rent iedereen naar het Capitulum om een Onthulling of Beschuldiging te uiten. Maar omdat je zo beperkt kunt bewegen levert dat toch nog problemen op.

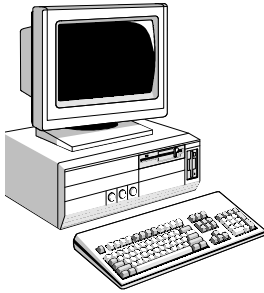
Met minder spelers is het mogelijk om bepaalde verdachtenkaarten voor jezelf te houden bij veel spelers is dat bijna onmogelijk omdat bij elke volgende miskaart meer kaarten moeten worden doorgeschoven.

Zo blijft dit spel leuk ook als je vaker speelt.

Aanbevolen!

Petra Schulein-Coret.

Read on the Net: LCAC Brings Relief



Meulaboh, Sumatra, Indonesia (Jan. 10, 2005) - A Landing Craft Air Cushion (LCAC) vehicle, assigned to USS Bonhomme Richard (LHD 6) and Expeditionary Strike Group Five (ESG-5), en route to deliver much needed materials and supplies to the citizens in the city of Meulaboh, on the island of Sumatra, Indonesia. The LCACs are capable of transporting more supplies than helicopters in a single trip. The Bonhomme Richard Expeditionary Strike Group is currently operating in the Indian Ocean off the waters of Indonesia and Thailand in support of Operation Unified Assistance, the humanitarian operation effort in the wake of the Tsunami that struck South East Asia.



U.S. Navy photo by Photographer's Mate 1st Class Bart A. Bauer

Vis Magica Campagne



Zoals elders in dit blad te lezen wordt er een serie kilogames georganiseerd met fantasy legers in 15mm met als regelset Vis Magica. Binnen de wereld van deze campagne (die moet uitmonden in een megaslag volgend voorjaar met 6000+ figuren op tafel) zijn diverse partijen actief. Een aantal van de spelers hebben een achtergrond verzonnen bij hun partijen. In dit nummer de eerste van een serie dossiers:

Dossier Imperium

Geografie en demografie

Het Imperium loopt van noord naar zuid en van oost naar west. De hoofdstad is de Citadel, en een oud Imperiaal spreekwoord zegt dan ook: "Alle wegen leiden naar de Citadel". Het Imperium bevat bevolkingsgroepen van diverse pluimage. Het Imperium discrimineert niet. Iedereen die bereid is zich aan te passen aan de maatschappelijke regels van het Imperium is in principe welkom en vele bevolkingsgroepen hebben zich als provincie aangesloten. Voor het in stand houden van orde en rust beschikt het Imperium over een uitgebreid wetstelsel, een efficiënte legermacht en een professioneel ambtenaren apparaat. Met buurlanden die niet bij het Imperium wensen te horen worden veelal nauwe handelsrelaties aangeknoopt. Het Imperium komt op voor de belangen van alle inwoners en zal zijn diplomatieke verplichtingen altijd nakomen.

Maatschappelijke structuur

Het Imperium heeft altijd al bestaan en zal blijven bestaan. Het historisch en maatschappelijk-sociaal besef van de inwoners heeft geleid tot twee inzichten:

- Individuen hebben revolutionaire ideeën maar zijn niet in staat ze te implementeren;
- Een goed geregeld maatschappij is in staat alles te implementeren, maar niet altijd creatief.

Beide uitgangspunten zijn gegroeid door de ervaringen met achtereenvolgende warlords, dictators, koningen, en keizers. De nadelen van een absolute eenhoofdige leiding op langere termijn blijken niet op te wegen tegen de voordelen op de korte termijn.

Het imperium is groter dan de bijdrage van elk individu, zelfs groter dan de bijdrage van de Imperator.

Het Imperium erkent de noodzaak en het nut van een **Imperator**, binnen de geformuleerde uitgangspunten met betrekking tot voortbestaan, continuïteit, en stabiliteit. De stabiele basis van elk Imperium bestaat uit de openbare diensten en ambtenaren die professionaliteit op elk gebied borgen en toepassen.

Uitgangspunt is het bijdragen van het individu aan het collectief in ruil voor veiligheid, economische voorspoed en een systeem waarbij individuele prestaties ten dienste van het imperium worden gewaardeerd.

De Imperator

De Imperator heeft een creatieve en een communicatieve functie. Op inhoudelijk niveau wordt hij bijgestaan door professionals.



Een imperator is altijd aanwezig bij een militaire missie.

De huidige Imperator is Johann LVIII Auras. Hij is de zoon van Charl Le Manger die helaas niet hersteld is van een betreurenswaardig gastronomisch-ongeval. (Hij overleed aan indigestie.). Johann LVIII is een jonge enthousiaste Imperator met gevoel voor communicatie en diplomatie. Van staatszaken en militaire zaken heeft hij weinig verstand, maar zijn opleiding is in

volle gang.

Het leger

Het Leger van het imperium is gebaseerd op gevechtsgroepen van verschillende samenstelling en kwaliteit:

Milities uit plaatselijke dorpen/steden, onder leiding van Imperiale instructeurs. (Meestal handwapens, slagzwaarden en bijlen);



Reguliere provinciale eenheden onder leiding van Provinciale commandanten, volgens Imperiaal model. (Bogen, kruisbogen, handwapens, pieken, zware cavalerie en artillerie);



Professionele imperiale eenheden die op basis van een standaard Gevechts-groep-organisatie worden uitgezonden door het Imperium om lokaal een militair probleem op te helpen oplossen (kruisbogen, ridders).



Een beperkt aantal specialistische Imperiale eenheden, die door het Ministerie van Veiligheid kunnen worden gedetacheerd (vliegende eenheden op adelaars, tunneleenheden en de experimentele afdelingen).

De gevechtsgroepen zijn samengesteld uit bataljons, op een standaard manier:

Milities zijn georganiseerd in Bataljons van 4 eenheden Open Order, Levy.

Provinciale troepen zijn georganiseerd in Bataljons van 3 of 4 eenheden Open Order, Average.

Professionele troepen zijn georganiseerd in Bataljons van 4 eenheden Open Order Veteran of Close Order Veteran.

Imperiale troepen zijn georganiseerd in Bataljons van 3 eenheden, Close Order, Elite of Open Order Elite.

Legers zijn georganiseerd in 2 tot 6 brigades.



De gevechtsgroep organisatie is gestandaardiseerd. Elke gevechtsgroep bestaat uit een of meerdere Brigades, die bestaan uit 3 Bataljons, die bestaan uit 4 Eenheden, met uitzondering van de Imperiale Specialisten, of de Provinciale eenheden die kunnen bestaan uit drie eenheden.

Magistratarchy

Het Imperium wordt bestuurd door magistraten, professionals in hun vak. Hun doelstellingen zijn uiteraard die van het Imperium: voortbestaan, continuïteit, en stabiliteit.

Binnen het Imperium is alles goed geregeld. En alhoewel de reacties van de magistraten op incidenten niet altijd snel zijn, worden acties uiteindelijk professioneel uitgevoerd.

Priesters en Magiërs

Binnen het Imperium bestaat de Orde. De orde bundelt alle magische krachten ten behoeve van de ondersteuning van het Imperium. Er zijn afdelingen voor landbouw, weer, verkeer, industrie en uiteraard veiligheid. Binnen een gevechtsgroep zullen militaire leden van de Orde worden toegevoegd naar behoefte. Zij beheren behalve de reguliere magie ook de

Relikwiestandaards van het Imperium.



Een van de belangrijkste daarvan is het Gouden Stempel, dat in elke veldslag de aanwezige troepen moreel ondersteunt door het besef dat alle benodigde versterkingen altijd in drievoud kunnen worden aangevraagd.

Het unieke gouden stempel is er altijd.

Het Imperium zal uiteindelijk een leger hebben van 2 eenheden Eagle HC-F, 3 eenheden Imperial Knights, 4 eenheden Knights, 4 eenheden HC, 12 eenheden Retainers HI, 3 eenheden Imperial X-Bow, 8 eenheden X-bow, 8 eenheden Bow, 3 eenheden Pike, 4 eenheden Militia en 12 Batterijen Artillery. Uiteraard is het leger uitgerust met commandotorens, gouden stempel, catering wagons, en dieren verzorging. Tenten, engineers en train zijn natuurlijk aanwezig.

De figuren zijn Demonworld Empire met een aanvulling van wat GW Warmaster, Peter Pig en de bitbox.

Peter Schulein

(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

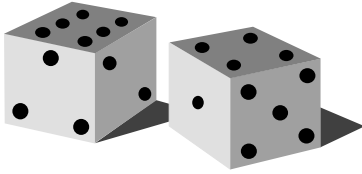
*

U kunt ook telefonisch bestellen

voor recepties/partijen eventueel tafel reserveren



Ork storm rising (Van Uw Verslaggever)



Zoals iedereen die de afgelopen maanden op de club is geweest wel duidelijk moet zijn geworden is er een ware verzamelwoede gaande van 15mm fantasy legers. Er zijn dwergen-, elfen-, mensen-,

orken-, goblins-, demonen-, ratten-, etc. legers in de maak. Met gebruikmaking van de nieuwe regelset "Vis Magica" is er een campagne opgezet voor een ieder die daaraan mee wil doen. Ook als je geen eigen 15mm leger bezit kun je nog mee doen. Dus als je interesse hebt om eens mee te spelen, laat het weten aan Derk Groeneveld of Dick Bax, de coördinatoren van deze campagne.

Zaterdag 29 januari vond de eerste slag plaats in deze fantasy campagne genaamd "Ork storm rising", waarin deze legers zich zullen moeten bewijzen. Het eerste scenario betrof een grensconflict tussen twee menselijke legers, te weten die van keizer Montfrooy en die van generaal Schulein, Verschillende generaals waren betroffen bij deze vijandigheden, te weten Wout Mulder, Ed Blaauw, Michel Montfrooy, Mirjam Bal, Jos Lauwers, en Petra Schulein-Coret, Peter Schulein, Farid Jabli, Rob Koppendraaier, Maarten Kaiser, Jurrien de Jong en Richard Phernambucq.

Tijdens mijn verblijf in de hoofdstad is mij ter ore gekomen dat er in een vallei in het grensgebied tussen het Imperium en het Keizerrijk plunderingen plaatsvinden. Aangezien deze vallei al vele tientallen jaren het toneel is van een bittere politieke twist tussen de twee rijken, was het direct duidelijk dat dit het begin zou kunnen zijn van verdere vijandelijkheden. Deze vallei is ook één van de weinige plaatsten waar de purperslak gevonden wordt, de bron voor de kleurstof; keizerlijk purper.

Bij verdere navraag is gebleken dat ook bij Imperator Johann LVIII Auras rapporten van plundering zijn binnengekomen, waarbij voornamelijk boerderijen van de daar wonende kabouters slachtoffer lijken te zijn. De Imperator heeft direct opdracht gegeven aan de lokaal aanwezige troepen om in te grijpen en is met het imperiale leger vertrokken in een geforceerde mars om haar bondgenoten en militie bij te staan.

Aan Keizerlijke zijde is de reactie niet veel anders. Het Keizerlijke leger, onder bevel van Generaal Heer Eduard, marcheert direct met een macht van naar schatting 16000 infanterie en 1000 ridders naar het dorp Helicidae. Vanzelfsprekend heb ik me, ondanks

aanzienlijk persoonlijk risico, direct bij de keizerlijke troepen aangesloten om verslag te kunnen doen van het verdere verloop. De manschappen zijn opgetogen die “opstandige lui van Johanneke” eindelijk eens een lesje te leren. Op grote afstand is de rook die opstijgt uit het dal zichtbaar en dit maakt de vastberadenheid van de troepen alleen maar groter.

Aangezien ik meereis met de voorhoede heb ik als een van de eersten zicht op het dorp en de eerste aanblik is verontrustend. Honderden orks trekken plunderend door het dorp en de omliggende velden waar de kostbare purperslakken worden opgejaagd. Aan de andere kant van de vallei zijn ook troepen van de Imperator zichtbaar. Duizenden militie en Spartaanse hulptroepen marcheren over de weg richting het dorp. Vanaf mijn positie op de heuvel zie ik de ontplooiing van de keizerlijke troepen langs de rivier. De keizerlijke kruisboogschutters



zijn als een van de eerste eenheden in positie en nemen direct de orken onder vuur. Reeds bij het eerste volley stortten de eerste orken levenloos ter aarde. Direct daarna komt het bevel tot de aanval en stormden militie eenheden van de eerste divisie met blinkende bijlen en speren over de brug om de strijd met de orken aan te gaan. Na mijn bewondering te hebben uitgesproken voor deze moedige inzet ten overstaande generaal Eduard doet hij het af met “Ach...het is maar militie en ik heb wat ruimte nodig.” Verdere aanvallen blijven echter uit en om een beter beeld te krijgen van de situatie besluit ik naar het dorp Helicidae te gaan. Tijdens deze heimelijke tocht is mij al snel duidelijk geworden dat er meer orken aanwezig zijn dan ik gedacht. Zelf heb ik zeker 4000 infanterie, 1000 wolf ridders en zelfs een groep trollen gezien. Nooit eerder heb ik zulke hoeveelheden van deze vuige creaturen bij elkaar gezien. Het lijkt dan ook wijs om de bescherming van het Imperiale leger op te zoeken. Het was duidelijk uit de reactie van de Imperiale troepen dat ook zij

verrast zijn door de aanwezigheid van de orken. Een afgezant van de Imperiale militie is in gesprek met de orken om het vertrek van de orken te eisen. Een twijfelachtige aanpak.

De keizerlijke militie is ondertussen fors aangeslagen door haar gevechten met de orken, maar heeft deze uiteindelijk op de vlucht gejaagd. De daar aanwezige purperslak voelt zich duidelijk bedreigd en vlucht met een bijna zichtbare beweging weg.

Met luid hoorngeschal en blinkende pantsers zijn ook de Imperiale



troepen gearriveerd. Een indrukwekkende lijn zware infanterie en artillerie is verschenen op de heuvelrug en vluchten adelaars zwermen over het slagveld.

Met de aankomst van de Imperator zijn alle afspraken met de orken van de baan en de Spartaanse troepen rukken op richting het dorp en komen binnen bereik van de eerste orken. Iets wat natuurlijk zeker aan deze, volgens eigen zeggen, superieure troepen kan worden toevertrouwd. De Maenaden boogschutters van de 2^e divisie maken de eerste orken slachtoffers aan de Imperiale zijde. Aansluitend chargeert ook de Imperiale militie de orken in de boomgaard.



Vanuit mijn nieuwe positie kan ik de keizerlijke militie aan de

overkant van de vallei met verbazingwekkende snelheid over de brug zien chargeren. Hoewel de strijd nog slechts met de orken gevoerd wordt en het nog niet tot een treffen is gekomen tussen het Imperium en het Keizerrijk, zijn de troepen nu zo dicht bij elkaar dat dit niet lang uit kan blijven. Zich bewust van dit gevaar stuurt generaal Eduard dan ook een gezant naar de Imperiale generaal Schulein. De aanwezigheid van de orken verontrust beide partijen, iets wat zeker zichtbaar is uit het feit dat het Imperium de classificatie van orken heeft veranderd van 'pest' naar 'vijand klasse 4'.

De strijd gaat ondertussen door. De Spartaanse troepen hebben de ruïne van het kasteel ingenomen en de orken trekken zich terug, De ork cavalerie probeert het moeras te bereiken maar wordt opgejaagd door de adelaars. De ork generaal wordt met een wel geplaatste vuurbal van zijn wolf geschoten en de laatste orken verlaten het slagveld.

Nadat de rust enigszins is teruggekeerd in de vallei worden in een



tent de besprekingen voortgezet. Ondanks eerdere berichten dat Generaal Eduard van zijn paard zou zijn gestort, is hij gezond en wel aan de onderhandelingstafel verschenen.

De onenigheid over het bezit van de vallei dreigde al snel de onderhandelingen te verstoren, maar heer Eduard heeft voorgesteld voor de vijandigheden uit te stellen tot is uitgezocht waarom de orken in zulke getale weer actief zijn. Heer 3^e kring, Schulein heeft voorgesteld een onderzoekscommissie in te stellen. Verder is overeengekomen om de troepen 5 km terug te trekken en 4 dagen te nemen voor het verder onderzoek.

De rust is voorlopig teruggekeerd in deze voorheen zo vredige vallei, maar de dreiging van de twee legers en de verontrustende hoeveelheden orken in de omgeving zullen de lokale bevolking nog lang uit hun slaap houden.

Hans Goosen, IOP. (Internationale Onafhankelijke Pers)



Heer Schulein, Scribent van de 3^e kring, Diplomatieke Dienst, Imperium bezegelt de wapenstilstand met Heer Eduard van het Keizerrijk.

Generaal Far-ihd-as van de Spartaanse vrijstaat denkt er het zijne van.

Gezocht!

Voor potje Civilisation (Avalon Hill) op 7 mei 2005

Wie?: Spelers die zin hebben in een ouderwets potje Civilisation. Het is de bedoeling dat we dit keer nu eens verder komen dan halverwege en dus moeten we vroeg beginnen.

Wanneer?: 7 mei 2005

Hoe laat?: Uiterlijk half tien uur aanwezig, dan kunnen we (na de speluitleg) om tien uur beginnen.

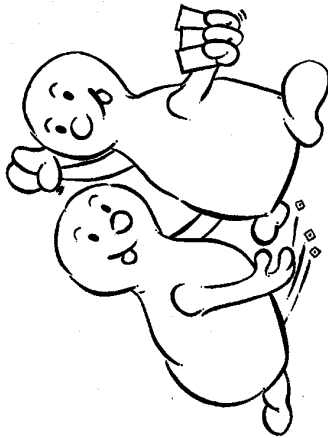
Waar?: Delftstede natuurlijk.

Hoeveel Spelers? We hebben *minimaal* 4 spelers nodig en kunnen er maximaal 7 kwijt.

Aanmelden: Vóór 1 april bij Jos Lauwers: 06-13071235 of e-mail: j.lauwers7@chello.nl

Bij voldoende aanmeldingen gaat het door, anders zoeken we een andere datum. Diegenen die de regels hebben worden vriendelijk verzocht die van tevoren even door te lezen zodat we zo snel mogelijk kunnen beginnen

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.

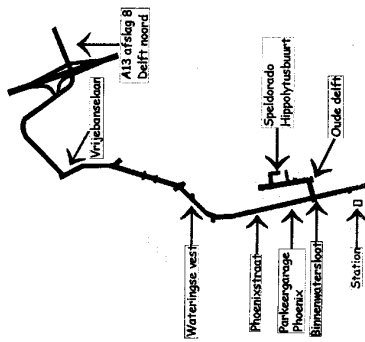
Murphy's Law
(Advertentie)

SPELLEN-ELDORADO

HIPPOLYTUSBUURT 21

2611 HM DELFT

015-2134516



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

Naam en adres

Frankeren