

MURPHY'S LAW

ANNO XVI, Mei 2005



MET O.A.:

- **!!!! 11 JUNI OPEN DAG !!!!**
- **VIS MAGICA CAMPAGNE:
DOSSIER SPARTAANSE
MONSTER ALLIANTIE**
- **VERSLAG KILOGAME VIS
MAGICA 16 APRIL!!**
- **REVIEW WINGS OF WAR**
- **VEEL EN VEEL MEER!!!**

*Murphy's
Heroes*



**DE MURPHY'S HEROES
VERENIGINGS LEKTUUR**

Colofon

Murphy's Law, Jaargang 16, Mei, nummer 2

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:

Maarten Kaiser, Voorzitter
015 -2622656
Ed Blaauw, Secretaris
015-2134025
Pieter Stolk: Penningmeester
010-4138957
Jasper Barreveld
015-2144438
Inez van Rijnberk
010-4663251

INHOUDSOPGAVE

| | |
|---------------------------------------|----|
| Voorwoord Redactie | 03 |
| Bericht van Boven | 04 |
| Rook en Schaduw: het Bloedmasker | 05 |
| Agenda | 08 |
| De Grote Opruiming | 12 |
| Review: Wings of War | 14 |
| Read on the Net | 17 |
| Aankondiging Open Dag Murphy's Heroes | 19 |
| Vis Magica Campagne: Spartanen | 21 |
| Verslag kilogame Vis Magica 16 April | 26 |
| Bezoek Salute | 27 |
| Nieuwe demo | 30 |

ADVERTENTIES

| | |
|----------------------------------|----|
| Boekhandel "Atleest"..... | 11 |
| Chinees Restaurant "Peking"..... | 18 |
| Speldorado..... | 31 |

VAN DE REDAKTIE



Beste Lezers,

Het is een raar jaar met al die zaterdagen dat Delftstede niet open is, je zou er ontweningsverschijnselen van krijgen. En het helpt niet natuurlijk dat wij ook nog eens een dag naar Salute zijn geweest en binnenkort ook nog eens een dag naar Ducosim gaan en naar Hoek van Holland. Dit

doen we met een spiksplinter nieuwe regelset voor WO2. *"I ain't been shot mom."*

Ondertussen is overigens het hooikoorts seizoen weer aangebroken en zit ik dientengevolge binnen. Net nu het mooi weer begint te worden. *Zucht...*

Nou ja, dan ga je dus maar figuurtjes schilderen, niet waar. Ik heb er zojuist een Hittieten leger bijgekregen (15 mm.) en een heleboel Hobbits. Om nog maar te zwijgen van mijn Greek Fire Syphons (voor de Byzantijnen) en mijn satyrtjes. (En ja, Jos, ook je Musketiërs komen aan de beurt.)

Afijn, genoeg over mij en mijn tin verzameling, het zou inmiddels niemand ontgaan moeten zijn maar binnenkort wordt er bij Murphy's Heroes een Open Dag gehouden. Het Thema is "Meet the Heroes". Waarover meer verderop in dit blad.

De Murphy's Heroes **Open Dag** wordt gehouden op **11 juni**. Entree is gratis. Lokatie: Zaal A, B en het restaurant in Delftstede.

Overigens, gebeurt er nog wat met de Murphy website? Het lijkt al een paar maanden op een testbeeld: er verandert niets en de informatie loopt ernstig achter.

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

De deadline voor het volgende nummer is : **6 augustus 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



“Moewahaha, eindelijk is hij dan in mijn bezit: de Voorzittershamer, het symbool van ultiem leiderschap en ongelimiteerde macht. Ehmm..., ik bedoelde dus te zeggen dat ik het een eer vind om de zware verantwoordelijkheid van het voorzittersschap te mogen dragen, en mij het komende jaar voor de volle 100% voor de vereniging zal inzetten.”

Aangezien dit mijn eerste Bericht van Boven is, lijkt dit mij een goede gelegenheid om even stil te staan bij de

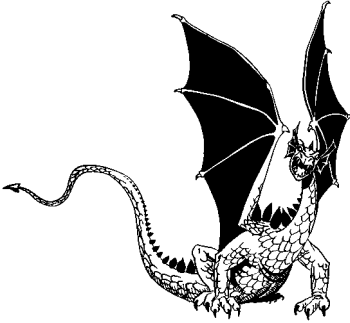
huidige stand van zaken binnen de vereniging. Als we kijken naar de speldagen zien we dat de opkomst licht schommelt maar dat er meestal rond de dertig leden actief zijn. Daarover dus niets te klagen. Wel is het mij opgevallen dat de variatie in spellen die gespeeld worden langzaam afneemt. Het merendeel van de zaal is gevuld met wargames. Kaartspellen zijn nagenoeg verdwenen, en slechts een beperkt groepje speelt soms een bordspel of RPG.

Nu ben ik, als fanatiek Warhammeraar (Warhammerer?), natuurlijk de laatste om hier iets van te zeggen maar toch denk ik dat dit geen goede ontwikkeling is. Vooral met het oog op de toekomst en het binnenhalen van nieuwe leden is het van belang om een zo breed mogelijk aanbod van spellen te hebben die op de club gespeeld worden. Er zijn al diverse pogingen ondernomen om het spelen van bord- en kaartspellen en RPG's aan te moedigen, voorbeelden hiervan zijn o.a. de vierkamp, de themadagen en de kilogames. Deze hebben tot nog toe echter niet veel opgeleverd (behalve veel spelplezier natuurlijk).

Ook dit jaar wil het bestuur toch weer een poging doen om de diversiteit op onze speldagen uit te breiden. Een onderdeel hiervan is het vernieuwen van de voorraad bordspelen, maar daarover meer verderop in deze Law. Ook de Open Dag op 11 juni, waar een aantal leden al enthousiast mee bezig zijn, kan hiertoe bijdragen. Om deze dag tot een succes te maken kunnen we ieders hulp goed gebruiken. Ik wil dit Bericht van Boven dan ook afsluiten met een oproep aan alle leden om zich als vrijwilliger voor de Open Dag aan te melden, en op 11 juni in groten getale, met familie, vrienden en vage kennissen naar de Delftstede te komen.

Maarten Kaiser, voorzitter Murphy's Heroes

Rook en Schaduw: Het Bloedmasker



Deel XIII

“Nu!”, riep Feloka, “Grijp het masker Keilis!”

De jonge nomade rende naar voren en wierp een oude lap over het wittige masker. Ogenblikkelijk ontstonden er witte plekken op de oude lap die er verdacht veel als rijp uitzagen. Keilis probeerde de doek dan ook zo min mogelijk aan te raken. In een leren draagtas om zijn schouder zat iets dat een rode gloed afgaf die door alle kieren

heen zichtbaar was.

Feloka begon nu een ander lied te zingen en ze deed mysterieuze dingen met zand en vuur en druppels water die Izmar allemaal niet kon volgen. Hij had het daar trouwens ook te druk voor: allerlei ondoden en monsters drongen op vanuit het moeras. Zijn manschappen hadden het zwaar, er waren er al twee uitgeschakeld. Een van hen lag stil op de grond, de ander had een ernstige schouderwond die Ocasha aan het verbinden was. Een groenig monster boog zich voorover om de twee met zijn vlijmscherpe klauwen te doden maar Ocasha draaide zich vliegensvlug om en sneed hem met haar stenen dolk de hals door. In tegenstelling tot de andere monsters viel dit exemplaar hierop dood neer. Misschien had het iets te maken met het materiaal waar haar wapen van gemaakt was, dacht de Kapitein.

Zelf was hij in gevecht met twee druipende ghuls. Zijn zwaard verwondde hen wel maar de viezige wezens bleven maar aanvallen. Pas toen een soldaat met een grote knuppel hun schedel insloeg bleven ze stil liggen.

Er naderde trouwens nog iets anders. Een bruinrood licht waaruit een monotone stem klonk die steeds weer dezelfde zin herhaalde in een taal die niemand begreep; Feloka wellicht uitgezonderd. Instinctief beseftte de Kapitein dat dit de sjamaan moest zijn en dat het ergste nog moest komen.

Een ijzingwekkende kreet die onmogelijk van een mens afkomstig zou kunnen zijn klonk boven de hoofden van de vechtende mannen.

Ocasha keek omhoog. “Heeft er hier iemand een kruisboog?”, vroeg ze.

“Hier!”, riep een sergeant en wierp haar het wapen toe.

De schaduw van wat het ook was dat boven hen vloog was enorm en de stank die er van af kwam eveneens.

“Wat in de naam van de Almachtige, is dat nou weer?” riep de Kapitein.

“Waarschijnlijk een moeras draak,” schreeuwde Ocasha terug. Het beest maakte zoveel lawaai dat ze zich op geen andere manier verstaanbaar kon maken. Ze had de kruisboog geladen met een merkwaardig uitzijnde pijl en tuurde naar boven. Izmar zag nog steeds niet meer dan een schaduw en vroeg zich af hoe ze ooit iets kon raken.

“Bukken!” riep Ocasha, en meteen werd ook duidelijk waarom. Een enorme viesgroene draak dook vanuit de mist naar beneden en hapte naar een van Izmar's mannen. Het scheelde geen haartje of de man was door het monster opgevroten maar door Ocasha's tijdige waarschuwing kwam hij ervan af met een onzachte aanraking met de grond en wat gescheurde kleren.

Ocasha had zich inmiddels omgedraaid en vuurde haar kruisboog af op de draak die zich weer in de mist probeerde te verbergen om hetzelfde trucje nog eens uit te halen. Een oorverdovende kreet deed iedereen een moment verstijven behalve Ocasha die haastig haar kruisboog opnieuw laadde. Hieruit maakte de Kapitein op dat zij het monster slechts verwond had maar nog niet gedood.

Opnieuw dook het vieze moerasbeest van uit de mist omlaag, opnieuw klonk Ocasha's waarschuwing, maar ook dit keer slaagde ze er niet in het beest te doden.

Het gevecht van Izmar en zijn mannen werd ondertussen danig bemoeilijkt door dit soort capriolen; ze moesten niet alleen de vijanden voor zich in de gaten houden maar ook nog de lucht in de gaten houden. En daar hadden de moerasmonsters weer geen last van.

De derde keer dat de draak omlaag dook was het langzamer, er droop groen bloed uit twee wonden op zijn lichaam. Dit keer dook hij net iets te laat weer weg en Ocasha's pijl raakte hem vol in buik. Onder oorverdovend gebrul stortte het beest niet ver van het eiland in het water en bleef daarna stil.

Het was trouwens sowieso stil. Doodstil.

Feloka was opgehouden met zingen en er had zich een lavendel kleurige poort gevormd tussen haar handen. Het was een vreemd gezicht. Van de zijkant af gezien stond daar de jonge tovenares met haar handen naar de lucht geheven. Het leek of zij een band van lavendel kleurige rook vasthield. Van voren echter waren alleen haar handen zichtbaar. Daartussen bevond zich een vreemd soort mist. Of nee, het was geen mist, maar wervelende water of nee, toch niet. Het deed je ogen pijn om er naar te kijken.

“Haal de maskers tevoorschijn Keilis, en werp tegelijkertijd dor de poort,” zei ze.

De jonge nomade opende de leren tas met trillende handen en pakte met grote weezin het Bloedmasker eruit. Het masker van zijn Grootvader hield hij in zijn rechterhand.

“Neeeee!!!”, brulde de sjamaan en met een opperste krachtspanning hakte hij zich door een jonge wachtpost heen en rende naar de poort.

Keilis likte zenuwachtig zijn lippen, haalde diep adem en...sprong met maskers en al door de poort voordat de sjamaan hem kon bereiken. Feloka kon maar een ding doen en dat was vliegensvlug de poort sluiten voor de sjamaan erachter aan kon springen. De poort kromp ineem en loste op in kleine wolkjes lavendelkleurige rook. De sjamaan zonk machteloos op de grond, ineens zelfs niet meer instaat om op zijn benen te blijven staan. Voor de ogen van de Kapitein en de jonge tovenares verschrompelde de oude man tot een hoopje botten in verrotte kleding.

Tezelfdertijd vielen ook alle ondode aanvallers levenloos op de grond en de levende monsters draaiden zich om en verdwenen.

De Kapitein en zijn mannen slaakten een collectieve zucht van verlichting.

“Wat is er nou eigenlijk gebeurd?” vroeg hij aan Feloka.

“De sjamaan verloor zijn macht op het moment dat het masker onze wereld verliet. Kennelijk was hij zelf ook een ondode, of anders kostte de magie die nodig was om de ondoden en de monsters op te roepen zoveel energie dat hij zonder het masker niet in staat was om te overleven. We zullen het waarschijnlijk nooit weten. In elk geval is het gevaar van het Bloedmasker voor deze wereld geweken”

“En de jonge Keilis?”

“Die zal samen met zijn Grootvader in de tussenwereld moeten vechten tegen de demon die het Bloedmasker heeft gecreëerd. “

“Maar zal hij dan ooit weer terug kunnen komen?” vroeg Ocasha, terwijl ze de achtergelaten spullen van Keilis bij elkaar zocht. Ze zag er moe uit, net als iedereen maar er klonk ook een diepe droefheid in haar stem.

“Maak je geen zorgen, Ocasha. Als hij het overleeft dan vindt hij heus wel een weg terug,” antwoordde haar zus. “En desnoods gaan we hem zoeken. Ondertussen moesten we maar weer eens op huis aan,” voegde ze er aan toe.

En zo begonnen de Kapitein en zijn mannen samen met de twee zussen aan de lange weg naar huis.

Einde

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

14 mei 2005 Murphy's Heroes

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

14 mei 2005 Pinksterspel

- Organisatie: Spelgroep Phoenix Locatie: Denksportcentrum aan de Robijnstraat 4 te Leiden Toegang is voor donateurs gratis en voor overigen EUR 1,50. Vanaf 12.00 uur tot 24.00 uur. Info: # spelgroep.phoenix(at)freeler.nl

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. O.a WW2 Spel door Murphy's.

21 mei 2005 NK Bordspellen

- De volgende spellen worden gespeeld: Keythedral, Australia, Ticket to Ride, St Petersburg. Teams van max. 4 pers. strijden om de titel Nederlands Kampioen en kwalificatie voor deelname aan EuropeMasters'05 (<http://www.EuropeMasters.org>). Aanmelden via NK@europemasters.org of ronald@europemasters.org. Maximaal aantal teams: 24. Entree: € 12,- (exclusief beursentree) Organisatie: EuropeMasters. Locatie: Jaarbeurs Utrecht, Jaarbeursplein 6, 3521 AL Utrecht Vanaf 10:00u tot 18:00u

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 Hexacon XIX

- Beurs voor Borad-wargames. Entree: € 20,- (dagkaart niet-leden)Organisatie: Gesellschaft für Historische Simulationen Locatie: Haus des Gastes, Fürst-Ferdinand-Str. 4, D 35619 Braunfels, Duitsland. Vanaf 09:00u Info: http://www.g-h-s.org/HexaCon_XIX/hexacon_xix.html of ghs.vorstand@gmx.de

28 mei 2005 Murphy's Heroes

- Warhammer Ancient Battles, of WECW 3000 punten legers. Info: Peter Schulein, 079-3164311, [Schulein@Euronet.nl](mailto: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 Kuylman 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: "Meet the Heroes!!!"

- 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

6 augustus 2005 Murphy's Heroes

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

13 augustus 2005 Murphy's Heroes

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

23 augustus 2005 Murphy's Heroes

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

27 augustus 2005 Murphy's Heroes

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

3 september 2005 Murphy's Heroes

- Bordspeldag. Info: Maarten Kaiser tel;015 -2622656.

3 september 2005 Crusade 2005

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

10 september 2005 Murphy's Heroes

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

17 september 2005 Murphy's Heroes

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

24 september 2005 Murphy's Heroes

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

23 t/m 25 sept. 2005 17de Maerquin Live Roleplaying Weekend

- Organisatie: Rollenspelvereniging Maerquin, tel: 030-2342820
Locatie: Utrechts Buitencentrum, Oldebroek Meer informatie: info@maerquin.nl of +(31) (0)30 2342820 (tussen 20:00 en 22:00 u).

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,

22 april 2006: Salute 2006

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

(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

(Advertentie)

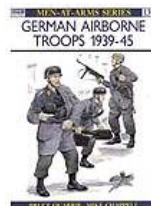
ATLEEST – boekhandel.

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



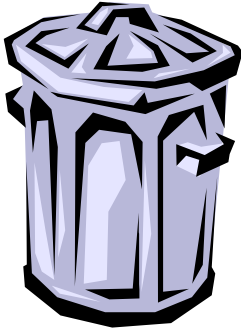
Boekjes waarin uitgebreid veldslagen, uniformen, enz. worden omschreven. Vele illustraties, veelal in kleur. Pakweg 900 titels in voorraad van o.a.

| | |
|----------------------------|---------|
| 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 Grote Opruiming



Zoals beloofd in het Bericht van Boven bij deze een stukje over de Grote Opruiming. Inmiddels zullen sommigen van u (via het roddelcircuit dan wel het internet) hebben vernomen dat het bestuur grootse plannen heeft met de huidige voorraad bordspellen en andere voorwerpen die al enige tijd in de kasten liggen te verstoffen. Het is de bedoeling een aantal van de spellen en spullen die al lange tijd niet meer gebruikt zijn te gaan verkopen.

De reden voor deze opruiming is tweeledig. Aan de ene kant willen we graag nieuwe spellen en spelmaterialen aanschaffen om het spelen van bord en kaartspellen aan te moedigen. Wij denken dat de aanschaf van een voorraad nieuwe en populairdere (bord)spellen dit kan stimuleren. Daarnaast beginnen de kasten langzamerhand dicht te slibben met spullen waar een dikke laag stof op ligt, zolang zijn ze al niet gebruikt. Deze ruimte kan dan worden benut om de nieuwe spullen op te slaan.

Bewaren of weg?

Het bestuur heeft een inventarisatie gemaakt van alle spullen waarvan wij denken dat deze verkocht/verwijderd kunnen worden. Bovendien hebben we een aantal spullen (o.a. OVVO) die we graag ergens anders zouden opslaan, omdat deze slechts zelden gebruikt worden. Omdat we dit niet alleen willen of kunnen beslissen willen we graag de mening van de leden hierover horen. Daarom hebben we de lijst met te verwijderen spellen bekend gemaakt met de bedoeling dat jullie aangeven of er spellen tussen zitten waarvan jullie denken dat de club die niet weg zou moeten doen. Deze lijst staat zowel aan het eind van dit artikel als ook op de groep, de site en op het bord in de zaal. Als je wilt dat een bepaald spel bewaard blijft meldt dit dan even aan één van de bestuursleden.

Verkoop

Naast het selecteren van spellen willen we ook de leden een kans geven om de spellen over te nemen voordat deze openbaar verkocht gaan worden. Dit zal als volgt gebeuren. Allereerst kunnen alle geïnteresseerden hun naam plus eventueel bod (in euro's) op de lijst plaatsen. Dit kan zowel in de zaal als op de groep. Als wij het idee hebben dat de meeste leden hun bod geplaatst hebben zullen we overgaan tot de verkoop. Indien er meerdere kandidaten voor 1 spel zijn zullen we even moeten kijken of we dit via een veiling of op een andere democratische wijze oplossen. De spellen die overblijven zullen openbaar (internet, beurs?) worden verkocht. Als er leden zijn die een goed idee hebben hoe we dit gemakkelijk kunnen doen, laat dit even weten!

Nieuwe spellen

Naast de verkoop van de oude materialen willen we ook graag nieuwe spellen aan gaan schaffen. Dit zou natuurlijk opgelost kunnen worden door een niet nader genoemd bestuurslid met een grote zak geld en een *carte-blanche* los te laten in een grote beurs of winkel. De kans is dan

echter groot dat we met een enorme stapel ongewenste spellen zitten. Daarom willen we horen wat voor spellen jullie nu graag spelen en dus in de kast willen zien staan. Schroom dus niet en begin een verwoede campagne, op de groep of het bord in de zaal, om jouw spel op de aanschaflijst te zetten. Als we een redelijke hoeveelheid spellen verzameld hebben zullen we deze aan gaan schaffen en kunnen er weer uitgebreid bordspelen gespeeld worden.

Uw voorzitter, Maarten Kaiser

| | |
|--|---|
| Kaartspel | |
| The Great Dalmuti | |
| Bordspel | The hunt for Red October |
| Fugger, Welfer, Medici | Organised Crime |
| Firefight | AirCav |
| Tag Air | Pax Britannica |
| Wizard's Quest | Med Front |
| Web & Starship | Kremlin |
| Kremlin | Cold War |
| Babylon 5 Earth Alliance | GD '40 |
| TV Wars | Johnny Reb (2) |
| Air Strike | Arnhem |
| The New Dungeon | Thunderbolt / Apache leader |
| Jet Eagles | Battle of five Armies |
| Age of Exploration | Hacker |
| Tricky | Devil's Den |
| NATO next war in Europe | Gulf Strike |
| Miniatuur | 5 th ed. WHFB Orc on Wyvern |
| Mechwarrior Age of Destruction boosters | Ong. 10 dwergen (non GW) |
| Boeken | |
| Kampfschiffe und Seegefechte | Twilight 2k (varia zoi) |
| De victorieuze zeeslag op scholeveld | Kryomek (varia zoi) |
| Militaire Doctrine | D&D gazetteer |
| Boek/Bordspel | |
| Warhammer 1 st /2 nd ed. (?) Siege | Ravening hordes 6th ed. |
| Warhammer 1998 Catalogue | Boek |
| GURPS: Matrial arts Basic Ultratech Psionics | AD&D 2 nd Ed. Players handbook Dungeonmaster's Guide Monstrous manual Varia adventures |
| W.J. Rawkins: Austro-Hungarians | W.J. Rawkins: Sweden |
| Warhammer 4 th or 5 th ed. (?) - Dwarfs - Undead - Orcs | Strategy and Tactics: - Afghanistan - Nicaragua |
| Diversen | Doosje gems/counters |
| Mint "old-skool" MM-gear | Varia bekers/trofeen |
| Terrein | |
| Piepschuim heuvels etc. (lelijk) | OVVO terrain |

Review: Wings of War: Watch your Back & Famous Aces



Wie heeft het gemaakt?

Het is ontworpen door Andrea Angiolino en Pier Giorgio Paglia en uitgegeven door PS Games. De twee sets kosten €25, - elk.

Wat is het?

Het is een spel over zogenaamde "dogfights" oftewel luchtgevechten dat zich afspeelt tijdens de Eerste Wereldoorlog. Het spel is geschikt voor 2 tot 4 spelers, verdeeld in twee

teams. Het spel bestaat uit twee sets: *Watch your Back* en *Famous Aces*, die zowel samen als afzonderlijk gespeeld kunnen worden.

Wat zit erin?

Ik heb beide sets gekocht. In elke set zit een regelset in het Nederlands, een stapel vliegtuigkaarten, manoeuvreerkaarten, schadekaarten, fiches, vijf spelborden en voor twee spelers een meetlat.

Wat is het doel?

In de meeste scenario's is het doel het neerschieten dan wel op de vlucht jagen van je tegenstander(s). Er zijn ook scenario's waarbij je ook nog foto's of zo moet maken maar het neerschieten van de vijand kan nooit kwaad.

Achtergrond van het spel

In de Eerste Wereld oorlog deden er voor het eerst vliegtuigen mee aan de oorlog. Dat waren voornamelijk open een- en tweedekkers zonder al die veiligheidsmaatregelen die we nu kennen. De vliegtuigen speelden een ondergeschikte rol, vooral verkenning van de vijandelijke posities e.d. Maar er speelden zich ook luchtgevechten af tussen bijvoorbeeld de beroemde Baron von Richthoven in zijn rode driedekker en geallieerde piloten.

Hoe gaat het?

Er staan in de regelset (die is in beide spellen hetzelfde) een aantal scenario's die je kunt spelen. Maar je kunt ook heel goed zelf een scenario ontwerpen.

Hoe dan ook elke speler krijgt een spelbord, een vliegtuigkaart een meetlat en een stapel manoeuvreerkaarten. Welk spelbord je krijgt hangt af van het vliegtuig waarmee je vliegt. Op het spelbord staat een afbeelding van je vliegtuigkaart, drie vakken gemarkeerd 1, 2, 3 waarop je je manoeuvreerkaarten moet leggen, twee vakken

waarop je je schade kaarten kunt leggen, een vakje voor fiches en een plek voor je gebruikte kaarten.

Op je vliegtuigkaart staat een bovenaanzicht van je vliegtuig met in het midden daarvan een rode stip. Aan de voorkant (en bij tweekitzers ook aan de achterkant) staat de schiethoek aangegeven met daar in het midden een streepje. Onder aan de kaart staat de naam van het type vliegtuig waarmee je vliegt (bijvoorbeeld een Fokker DR 1) en drie gegevens in blauw, rood en groen. Helemaal onder aan de kaart staat een pijltje.

De blauwe letter geeft aan welke manoeuvreerkaartjes je moet gebruiken. Niet elk vliegtuig kan evenveel of even snel, de manoeuvreerkaarten geven aan wat mogelijk is voor dit type. Manoeuvreerkaarten zijn er van A tot en met H. de rode letter geeft aan welke schade kaartjes je moet trekken. Er zijn twee soorten A of B. Ook dat heeft te maken met het type vliegtuig. Het groene cijfer ten slotte geeft aan hoeveel schade het vliegtuig kan hebben. Men bakent een speelveld af, bijvoorbeeld een tafel of een stuk tafelleed. (Vanwege het schuiven van de kaartjes is een kleed wel zo praktisch heb ik gemerkt.) De schadekaarten worden goed geschud en aan de kant gelegd. Elke speler legt zijn vliegtuig kaart neer op de afstand die het scenario vereist en kiest uit zijn manoeuvreerkaarten drie acties die hij in de juiste volgorde omgekeerd op zijn spelbord legt. Hierbij moet je in de gaten houden dat je bij twee verschillende manoeuvres ervoor en erna wel de juiste kaarten neerlegt. Die manoeuvres zijn de steile vlucht en de Immelmanndraai. Tussen elke steile vlucht (aangegeven door een bepaald symbool op het kaartje) moet je minstens een niet-steile vlucht maken en zowel voor als na een Immelmanndraai moet je rechthoek vliegen. (Bij de Immelmanndraai kom je aan het eind van de manoeuvre met je neus 180° de andere kant op de liggen.)

De kaart in vakje 1 wordt als eerste gespeeld. Dit gaat gelijktijdig. Je legt de onderkant van de kaart met het blauwe streepje tegen het blauwe streepje van je vliegtuig kaart. Dan volg je met je vliegtuig de lijn op de kaart waarbij je eindigt met de zwarte pijl onder aan je vliegtuigkaart op de zwarte pijl aan het eind van de lijn op de manoeuvreerkaart.

Dan kun je kijken of je kunt schieten. Je legt het meetlatje met een punt op de rode stip op je vliegtuigkaart en kijkt of je je meetlat over een deel van een vijandelijk vliegtuig kunt leggen. Daarbij moet je wel binnen de schiethoek blijven. Je meetlat is verdeeld in twee stukken. Als het vijandelijke vliegtuig binnen het eerste, meest dichtstbijzijnde deel valt, krijgt deze twee schade kaartjes, valt het vliegtuig in het eerste deel dan krijgt hij er een. Je mag niet dwars

door een bevriend vliegtuig heen schieten. En je kunt ook niet schieten op een vliegtuig dat jou overlapt.

Op de schadekaartjes staat een getal (van 0 tot 5) en soms ook een symbool. De schade tel je bij elkaar op en als je net zoveel of meer schadepunten hebt als op je vliegtuigkaart staat aangegeven stort je neer. In het basis spel is alleen het roos symbool belangrijk (een cirkel met een rode of groene X erin) en het symbool dat eruit ziet als een ontploffing. De roos geeft aan dat de machine geweren van degene die schoot drie beurten lang geblokkeerd zijn, hij kan dus drie beurten lang niet schieten en legt drie fiches op zijn bord waarvan hij er elke beurt een weg mag halen. De ontploffing geeft aan dat de ontvangende partij, *ehmmm...* ontploft.

Alleen deze twee kaarten moet je aan je tegenstander laten zien.

Als iedereen geschoten heeft (of tot de constatering is gekomen dat er niets te schieten valt) wordt de tweede manoeuvreerkaart aangelegd etc. Na drie kaarten mag je opnieuw uit al je kaarten (dus ook die je de vorige keer hebt gebruikt) drie acties kiezen.

Als je met de rode stip op je vliegtuig over de grenzen van het speelveld bent gevlogen ben je gevluht en kom je niet meer terug. Je tegenstander wint dan.

Bij de optionele regels spelen ook de andere symbolen op de schade kaartjes mee. Dan kan je roer beschadigd raken (je kunt of niet meer naar links of niet meer naar rechts.) Je waarnemer kan sneuvelen, als je er een hebt. De motor kan stuk, het vliegtuig kan in brand vliegen of een rookspoor achterlaten.

De optionele regels bieden ook ruimte voor extra goed schieten (door in meerdere opeenvolgende fases op hetzelfde vliegtuig te schieten.) of stuurfouten (als je een illegale manoeuvre uitvoert) en achtervolgingen.

Einde van het spel

Meestal eindigt het spel bij gebrek aan tegenstanders. Kortom als je de vijand hebt neergeschoten. Maar bepaalde scenario's geven ook punten voor andere dingen.

Conclusie

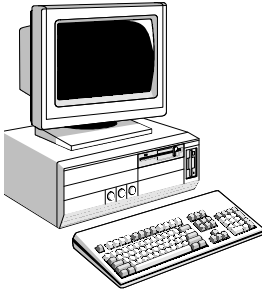
Dit is een leuk spel. Het is nog helemaal niet zo makkelijk om je vijand in het vizier te krijgen. Dan draai je beurten lang om elkaar heen of verzint de meest idiote manoeuvres. Het kan heel snel afgelopen zijn. Maar het is heel spannend.

Aanbevolen!

Petra Schulein-Coret.

Read on the Net: The Laws of Aviation

(From www.strategypage.com)



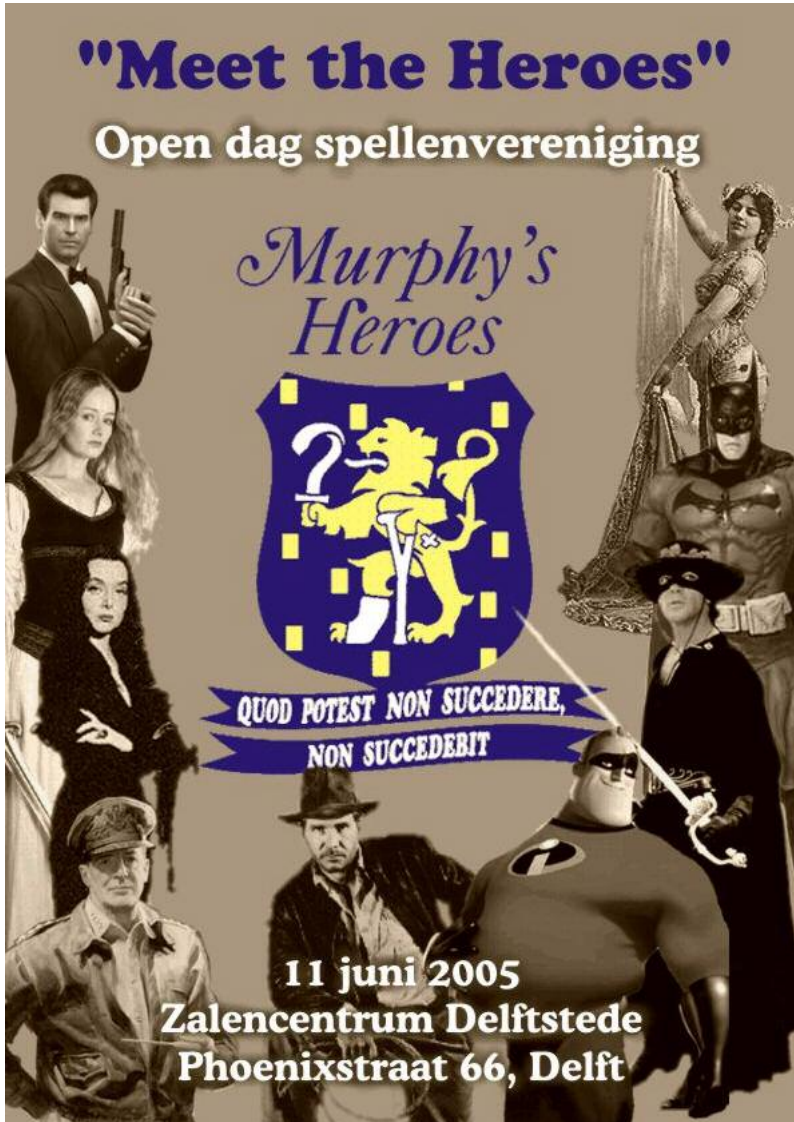
- Though I Fly Through the Valley of Death ... I Shall Fear No Evil. For I am at 80,000 Feet and Climbing! (Sign over the entrance to the old SR-71 operating base Kadena, Japan).
- You've never been lost until you've been lost at Mach 3. (Paul F. Crickmore -test pilot)
- The only time you have too much fuel is when you're on fire.
- Blue water Navy truism: There are more planes in the ocean than submarines in the sky. (From an old carrier sailor)
- If the wings are traveling faster than the fuselage, it's probably a helicopter -- and therefore, unsafe.
- When one engine fails on a twin-engine airplane you always have enough power left to get you to the scene of the crash.
- Without ammunition, the USAF would be just another expensive flying club.
- What is the similarity between air traffic controllers and pilots? If a pilot screws up, the pilot dies; If ATC screws up ... the pilot dies.
- Never trade luck for skill.
- The three most common expressions (or famous last words) in aviation are: "Why is it doing that?", "Where are we?" and "Oh Shit!!!!"
- Weather forecasts are horoscopes with numbers.
- Progress in airline flying: Now a flight attendant can get a pilot pregnant.
- Airspeed, altitude and brains. Two are always needed to successfully complete the flight.
- A smooth landing is mostly luck; two in a row is all luck; three in a row is prevarication.
- I remember when sex was safe and flying was dangerous.
- Mankind has a perfect record in aviation; we never left anyone up there!
- Flashlights are tubular metal containers kept in a flight bag for the purpose of storing dead batteries!
- Flying the airplane is more important than radioing your plight to a person on the ground incapable of understanding or doing anything about it.

- When a flight is proceeding incredibly well, something was forgotten.
- Just remember, if you crash because of weather, your funeral will be held on a sunny day.
- Advice given to RAF pilots during WWII: When a prang (crash) seems inevitable, endeavor to strike the softest, cheapest object in the vicinity as slowly and gently as possible.
- The Piper Cub is the safest airplane in the world; it can just barely kill you.(Attributed to Max Stanley, Northrop test pilot)
- The Altitude above you, the runway behind you, and the fuel not in the plane are totally worthless!!! (Sonny Kellum, Flight Instructor)
- A pilot's job is very simple;. there are 3 lights on an aircraft, red on left wing tip, green on right wing tip, white on the tail. Your job, as a pilot, is to keep the plane between these 3 lights!!!! (Sonny Kellum, Flight Instructor)
- A pilot who doesn't have any fear probably isn't flying his plane to its maximum. (Jon McBride, astronaut)
- If you're faced with a forced landing, fly the thing as far into the crash as possible. (Bob Hoover - renowned aerobatic and test pilot)
- Never fly in the same cockpit with someone braver than you!!
- There is no reason to fly through a thunderstorm in peacetime. (Sign over squadron OPS desk at Davis-Monthan AFB, AZ, 1970).
- The three best things in life are a good landing, a good orgasm, and, a good bowel movement. The night carrier landing is one of the few opportunities in life where you get to experience all three at the same time. (Author unknown, but surely someone who's been there)
- If something hasn't broken on your helicopter, it's about to!!
- Try to stay in the middle of the air. Do not go near the edges of it. The edges of the air can be recognized by the appearance of ground, buildings, sea, trees and interstellar space. It is much more difficult to fly there.
- The 2 most abundant things in the universe are Hydrogen and stupidity and I don't know which is the more

"Meet the Heroes"

Open dag spellenvereniging

*Murphy's
Heroes*



QUOD POTEST NON SUCCEDERE,
NON SUCCEDEBIT

11 juni 2005
Zalencentrum Delftstede
Phoenixstraat 66, Delft

The image is a promotional poster for a game night event. It features a central shield with a yellow lion rampant on a blue background, with a question mark above the lion. Below the shield is a blue banner with the Latin motto 'QUOD POTEST NON SUCCEDERE, NON SUCCEDEBIT'. Surrounding the shield are various characters: James Bond (top left), Wonder Woman (top right), Batman (middle right), The Incredibles (bottom right), a man in a hat (bottom center), a man in a military uniform (bottom left), and a woman in a black dress (middle left). The text at the top reads '"Meet the Heroes"' and 'Open dag spellenvereniging'. The text at the bottom provides the date '11 juni 2005' and the location 'Zalencentrum Delftstede, Phoenixstraat 66, Delft'.

“Meet the Heroes”

Murphy's Heroes Open dag

11 juni 2005, 10.00-17.00 uur

Zalencentrum Delftstede

Phoenixstraat 66, Delft

Zoals jullie waarschijnlijk gehoord hebben zal er dit jaar geen Murphy Mania worden gehouden. Dit in verband met het ontbreken van een goede locatie. Daarom dit jaar een open dag onder de titel “Meet the Heroes”.

Op deze open dag willen we mensen laten kennismaken met Murphy's Heroes en de soorten spellen die we spelen. Daarom zullen er vele participatie spellen zijn waar iedereen aan mee kan doen, een schilderdemo/participatie en een uitgebreide infostand. Natuurlijk is dit ook voor onze eigen leden een mooie gelegenheid voor een leuke dag en om eens iets anders te proberen.

In tegenstelling tot de Murphy Mania zal de entree gratis zijn, zullen de spellen uitgevoerd worden door onze eigen leden en zullen er geen handelaren aanwezig zijn. Natuurlijk zijn leden van andere verenigingen van harte welkom een gezellig een dagje te komen spelen.

Aan het thema “Meet the Heroes” hangt ook nog een kleine prijsvraag. Verschillende leden zullen verkleed als hun favoriete held rondlopen. Het is aan de bezoekers om uit te zoeken wie ze zijn en zo mee te dingen naar een leuke prijs. Natuurlijk kunnen we nooit voldoende helden hebben rondlopen, dus als je het leuk vindt om als held verkleed langs te komen laat het ons dan snel weten, dan nemen we je op in de prijsvraag.

Ik wil iedereen dan ook van harte uitnodigen om langs te komen. Zegt het voort, zegt het voort!

Hans Goosen

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 het tweede van een serie dossiers:

Dossier Spartaanse Monster Alliantie

Korte Geschiedenis van de Spartaanse Monster Alliantie

Een Spartaans leger compleet met hulptroepen werd ooit op expeditie gestuurd om een aanstaande vazalstad te straffen voor hun ongehoorzaamheid, toen ze in de bergen terechtkwamen in een ongelooflijk noodweer. Ze besloten even te schuilen in een van de vele grotten aldaar. Toen het noodweer over was zetten ze hun tocht voort. Maar al snel ontdekten ze dat er iets heel vreemds aan de hand was. Het leek wel of ze niet meer in hun geliefde Griekenland waren.

Ze bevonden zich in een grote vallei, omringd door hoge bergen. De vallei werd niet alleen bewoond door een groep in het stenen tijdperk levende mensen maar ook door bekende en onbekende monsters en creaturen. De Spartanen overtuigden de mensen van hun superioriteit, (en pikten hun vrouwen in), temden een aantal wilde wezens, sloten vriendschap met anderen en kregen weer anderen als bondgenoot.

Onder leiding van Leonidion I en Kratippos I bouwden ze een stad, genaamd Sparta, in een goed verdedigbare hoek van de vallei. De andere Grieken die met hen meegegaan waren stichtten ook hun eigen steden. Uiteindelijk, na ongeveer twee en halve generatie, slaagden de Spartaanse werktuigkundigen erin om een tunnel uit te hakken door de bergen waardoor de Spartanen een aantal van de omringende landen konden...eh, veiligstellen.

Ze maken zojuist kennis met de rest van de bewoners van deze wereld en hun geschiedenis. En alhoewel ze de hoop om ooit terug te keren naar hun geliefde Hellas niet geheel hebben opgegeven zijn ze realistisch genoeg om ook hier hun best te doen om een zo goed mogelijk leven te lijden. Het is nu eenmaal hun plicht om te laten zien wie en wat de Spartanen zijn.

Geografie en demografie

Het thuisland van de Spartaanse Monster Alliantie heet Lakonia. Dit beslaat de Peloponnesos Vallei en enkele gebieden daaromheen. De Peloponnesos Vallei is een ronde vallei omgeven door hoge en

voornamelijk steile bergen van het type 'ontoegankelijk'. Aan de ene kant bevinden zich de Hypogryph Heuvels met lage tot en met middelhoge begroeiing waar zich vijf snelstromende rivieren doorheen slingeren. Deze rivieren doorkruisen vervolgens de Paphlagonische Grasvlakten en monden uit in een groot meer. Een onderaardse rivier leidt vermoedelijk van daar uit onder het Kentaurion Woud en de bergen door naar de Bossen van Acharnia en vervolgens naar zee. De aanwezigheid van veelkoppige monsters in het meer verhindert echter uitgebreid onderzoek naar dit fenomeen.

De hoofdstad van Lakonia is Sparta, een gefortificeerde stad die boven op een van de uitlopers van de bergen ligt, omsloten door twee rivieren. De metershoge muren van deze stad zijn gebouwd door de Cyclopen onder toezicht oog van Spartaanse architecten. De stad beschikt over meerdere, zeer zuivere, bronnen en wordt ter land, ter zee (nou ja, rivier) en in de lucht, door vliegende, gravende, zwemmende en lopende wachtposten in alle soorten en maten beschermd.

Aangezien het door de hoogte en structuur van de bergen (de zogenoemde 'Hele Hoge Bergen') vrijwel onmogelijk is om over de bergen heen te reizen, hebben de Spartanen een Tunnel gegraven naar het gebied buiten de Vallei. Deze gebieden, waaronder Acharnia, werden in rap tempo toegevoegd aan Lakonia. Hierdoor kregen de Spartanen toegang tot de rivier de Asopos en de zee. Verschillende nederzettingen schoten vervolgens her en der als paddestoelen uit de grond.

Lakonia wordt bewoond door mensen en door monsters, waarbij het woord 'monster' niet beledigend bedoeld is, maar simpelweg staat voor allerlei wezens die er soms wel en soms niet menselijk uitzien maar die geen van allen mensen zijn. De mensen hebben over het algemeen een lichtgebruinde huid, donker krullend haar en donkere ogen. Let wel: het woord Spartaan of Lakoniër slaat op alle inwoners van Lakonia, het woord Spartiaat alleen op de heersende elite.

Maatschappelijke structuur

De Spartaanse samenleving bestaat uit de volgende bevolkingsgroepen:

- Spartiaten:. De elite. Deze superieure individuen besteden het grootste deel van hun leven (vanaf hun 6^e tot aan hun 60^e jaar) aan het voorbereiden op en het voeren van oorlog. Alleen de mannen hebben volledig burgerrecht en toegang tot de Volksvergadering. Zij staan ook bekend als de Homoioi oftewel "de gelijken". Ook de vrouwen in deze categorie trainen hun hele leven lang vanuit de filosofie dat een gezond lijf de voornaamste voorwaarde is voor het voortbrengen van gezonde kinderen.
- Perioiken: De "omwonenden". Zij wonen in hun eigen steden en hebben daar volledige autonomie maar moeten zich in het overige naar de Spartiaten schikken.
- De Heloten. Dit zijn slaven in dienst van de Spartiaten en van de Spartaanse staat.

Spartaanse mannen hebben eigenlijk alleen in naam bezit, in de praktijk wordt dit voor hen bestuurd door de Spartaanse vrouwen die hierdoor een

grote, zij het indirecte, invloed hebben op de politiek. De Spartiaten zelf zijn immers bezig met andere dingen.

Koning Leonidion I, de stichter van de nieuwe stad Sparta, heeft een aantal dingen veranderd.

Eens in de vier jaar houden de inwoners van Lakonia grote Griekse Spelen, in navolging van de Olympische Spelen in hun eigen geliefde Griekenland. Deze spelen worden altijd gewonnen door Spartiaten. Ook als de winnaar toevallig geen Spartiaat blijkt te zijn wordt deze kort na de wedstrijd opgenomen in de rangen der Spartiaten, zodat de winnaar uiteindelijk toch een Spartiaat is. In dit opzicht verschillen ze van hun landgenoten in het oude Sparta maar je moet praktisch blijven.

Niet-Spartiaten die tijdens een veldslag uitzonderlijk dapper blijken te zijn of bijzonder goed tactisch dan wel strategisch inzicht vertonen worden eveneens ingelijfd in de rangen der Spartiaten. Kortom: iedereen die goed genoeg is om een Spartiaat te zijn wordt een Spartiaat.

Politieke structuur

Sparta is een zogenaamde gemengde constitutie van koningschap, oligarchie en democratie.

- **Koningschap:** Sparta kent twee koningshuizen die allebei tegelijkertijd een koning leveren. Deze koningen zijn eigenlijk alleen maar bedoeld om het bevel te voeren tijdens oorlogen waarbij de een meestal in Lakonia blijft ter verdediging en de ander oorlog voert in het buitenland. De huidige twee koningen zijn **Leonidion II**, zoon van Archilaos (van de familie van de Leonidieia) en zijn collega heet **Lysandros II** zoon van Kratippos (van de Kratippieia).
- **Oligarchie:** De werkelijke macht in Sparta ligt in de handen van de Gerousia (De raad der Ouderen). Dit is een raad van 30 mannen die allen boven de 60 dienen te zijn. Zij worden gekozen door de Apella. Ook de twee koningen zijn lid van de Gerousia. Zij hoeven natuurlijk geen 60 jaar of ouder te zijn.
- **Democratie:** Allereerst heb je de Apella (de Volksvergadering) en daarnaast heb je de vijf Ephoren (Opzichters). Deze laatsten worden jaarlijks door de Apella gekozen en nemen het dagelijks bestuur op zich.

Het leger

Bevelen worden door fluitsignalen doorgegeven. Elke eenheid heeft zijn eigen fluitist met een dubbele fluit. Iedereen weet door jarenlange training precies wat hij moet doen.

De indeling is als volgt: *(met excuses aan Thycidides en Xenophon)*

- Enomotia (peloton): vier rijen van 8 man geleid door een enomarch. (= 33 man)
- Pentekostys (compagnie): vier enomotiai geleid door een pentekonter. (= 133 man)
- Lochos (bataljon): vier pentekosteis geleid door een lochagos. (=533 man)
- Mora (regiment): zes lochoi geleid door een ptolemarch. (=3199 man)

- Stratia (leger): zes morai geleid door een strategos. (=19195 man)
 - De basileus (koning) staat aan het hoofd van meerdere stratiai.
- (Deze indeling wordt overigens door de meeste Niet-Spartiaten aan hun laars gelapt, tot grote frustratie van de Spartiaten.)
Het Spartaanse leger bestaat verder uit twee contingenten: de mensen en de monsters en dan zijn er nog wat bijzondere individuen.

Mensen:

- Infanterie: Hoplieten in close order, (de Spartiaten zijn elite, de overige hoplieten veteranen), peltasten in open order en verder nog boogschutters en speerwerpers, die een ondergeschikte rol spelen, de Krenzische boogschutters zijn beter getraind.
- Cavalerie: voornamelijk licht gepantserd, slecht getraind, slecht gemotiveerd en bewapend met lichte speren, in close en open order (ter ondersteuning van de infanterie).
- Artillerie: mmmm....., wordt aangewerkt.

Monsters:

- Vliegende troepen, mét ruiters zoals de hippogryphs en de pterosauriërs. Of zonder: zoals de kleine manticores, de harpijen en de pegasi (het is beledigend voor een pegasus om iemand op zijn rug te hebben). Grote monsters zoals: draken, vliegende slangen, grote manticores.
- Grondtroepen: kleine monsters zoals Centaurs, eenhoorns, de zonen van Kerberos, jonge hydra's en satyrs. Grote monsters zoals Kerberos zelf, volwassen Hydra's, Giganten en Cyclopen.

Bijzondere individuen:

- Helden en halfgoden: zoals Medusa, Cheiron, en Zetes, de zoon van de Noordenwind,
- De incarnaties van goden (hun zogenaamde avatars) Ares, god van de oorlog, Pallas Athene, godin van de wijsheid en de verstandig gevoerde oorlog, Pan, god van de wildernis en alle wilde dingen.

Wetenschap

Priesters en magiërs worden opgeleid in Sparta zelf of aan de Academie, die is opgericht door de Spartaanse vrouwen. Hier kunnen Spartanen en andere Grieken zich bekwamen in allerlei wetenschappen, zoals ook magie. En niet-Grieken kunnen hier terecht om nou eindelijk eens Grieks te leren.

De Griekse Goden zijn ook nog steeds niet vergeten en hebben hun eigen tempels en priesters in de Griekse Vallei. De gebeden van de priesters worden zeer regelmatig verhoord.

De Spartanen zijn echter ook zeer praktisch en als ze iets tegenkomen op het gebied van wapens, tactiek en andere technologie dat een verbetering lijkt te zijn zullen ze het zeker uitproberen en als het werkt zelf gaan gebruiken. Op dit moment zijn ze bijvoorbeeld hard aan het werk om behoorlijke artillerie uit te vinden.

Buitenlandse Politiek en Volksaard

De Spartanen zijn best bereid om in vrede samen te leven met andere, per definitie inferieure volken, zoals Elven, Dwergen en andere Mensenrassen, zolang ze maar een respectvolle afstand bewaren.

Zoals koning Leonidion I, de stichter van het nieuwe Sparta, al zei, "We willen de wereld niet veroveren, we willen alleen ons kleine stukje ervan beschermen." En zoals iedereen weet is de aanval soms de beste verdediging.

Op dit moment heeft de Spartaanse Monster Alliantie een bondgenootschap gesloten met het Imperium, het meest naburige rijk. De Spartanen nemen dit soort verdragen zeer serieus en zullen ze niet zomaar ongeldig verklaren. Zeker niet nu ze in een vreemde wereld wonen waar ze nog weinig van weten. Het Imperium komt op de Spartanen over als een zeer betrouwbare bondgenoot, al spreken ze dan nauwelijks Grieks.

Oorlog is volgens de Spartanen iets voor jonge mensen, politiek voor de oudere, meer ervaren lieden. Veldheren hebben dan ook niet de bevoegdheid om over dit soort dingen te beslissen. Dat doet de Raad der Ouderen na langdurig beraad.

De Spartanen beschouwen zichzelf als superieur omdat ze alles zien als uitdaging en voortdurend proberen hun fysieke grenzen te verleggen. Kracht, snelheid, moed en uithoudingsvermogen zijn zeer belangrijk in hun cultuur. Net als trouw en discipline. Ze zijn prestatie gericht maar tegelijkertijd bescheiden. De staat Sparta is belangrijker dan een enkel individu. Eer is een vluchtig en overschat iets en bezit is van ondergeschikt belang. De staat Sparta zorgt voor haar kinderen. Het voortbestaan van Lakonia gaat voor alles.

Ze rusten niet op de lauweren die hun voorvaderen, bij wijze van spreken vijf generaties geleden, hebben gewonnen en gaan er ook niet vanuit dat ze zonder er iets voor te hoeven doen de noodzakelijke vaardigheden om te overleven en te overwinnen verkrijgen en behouden. Je moet blijven oefenen, blijven werken en nooit als vanzelfsprekend aannemen dat je wel zult winnen.

Dit is een van de dingen die ze afkeuren in de zogenaamde 'oudere' volkeren. Die zijn zo overtuigd van hun gelijk en hun superioriteit dat ze vergeten dat voor niets de zon opgaat maar dat je voor al het andere (hard) zult moeten werken. De arrogantie van de Spartanen komt voort uit de wetenschap dat ze zo goed zijn omdat ze zo hard werken. Luiheid is een ernstige zonde. Het is dan weliswaar een voorrecht om Spartaan te zijn of te worden maar het is wel een recht dat je je hele leven zult moeten waarmaken.

Als de beschaving bedreigd wordt door barbaren (welke kleur of vorm ze ook mogen hebben) zijn de Spartanen zeker bereid om een handje te helpen om deze barbaren te bestrijden. Dat kun je nou eenmaal niet hebben, barbaren die de wereld overnemen.

Petra Schulein-Coret

Verslag Vis Magica Slag 16 April

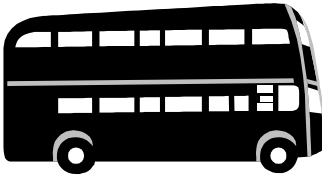


Op 16 april vonden er twee deelslagen plaats als vervolg op het vorige kilogame. Op de plaats waar de purperslakken zijn overvallen door de orken en waar een confrontatie tussen het Imperium en het Keizerrijk bijna had plaatsgevonden, braken plensbuien uit van een intensiteit die niet meer aan normaal weer kon worden toegeschreven. Het imperium besloot om de pas te bezetten met infanterie en de bulk van het leger door donder en bliksem terug te trekken naar de dichtstbijzijnde Imperiale buitenpost, omdat het weer bevoorraden onmogelijk maakte en de adelaars en de cavalerie geen eten konden vinden. Bovendien werden de wegen dermate drassig dat de artillerietrein dreigde vast te lopen. Tijdens de terugtocht werd duidelijk dat de ork activiteit niet op zichzelf stond. De kolonne werd herhaaldelijk aangevallen door goblin raiders op spinnen en ork bendes. Met een rear guard van knights, eagles en levy infanterie, de kruisbogen in het midden van de kolonne en de piekeniers vooraan bij de Keizer en het Heilige Zegel, vorderde de kolonne maar langzaam. In het zicht van de buitenpost begon de definitieve raid van de goblins aan de staart van de kolonne, na een afleidingsmanoeuvre door orks aan de kop. De knights en de eagles vochten de Goblins tot stilstand maar de knights leden zware verliezen (1.5 eenheden). Door hun heldhaftige actie slaagde de helft van de kolonne inclusief de artillerie, de keizer en het zegel erin de buitenpost te bereiken en slaagde nog eens 1/6 deel erin om zich de weg door de goblins heen te vechten. Het achterste 1/3 deel van de kolonne werd door de goblins geplunderd, maar wel met zware verliezen, met name aan de spinnenruiters. Het is te verwachten dat de goblins hun raids zullen voortzetten. Het Imperium beraadt zich over tegenmaatregelen.

De Spartaanse bondgenoten werden intussen op weg naar huis opgevangen in een pas tussen de moerassen door een sterk ork contingent, aangevuld met warg-ruiters en trollen. De lichte troepen begonnen de Spartanen te bestoken terwijl de zware troepen daar achter hun posities achter versterkingen en op de pas innamen. Deze tactiek stelde de Spartaanse generaal in staat om eerst de lichte troepen aan te vallen met boogschutters en daarna na een charge op het smalst van de pas de beste Spartaanse hoplieten met flanksupport van Hippogryphs in te zetten tegen de zwaarste orkse troepen. De Ork generaal merkte dat, omdat hij het smalste stuk tussen de moerassen verdedigde, hij geen gebruik kon maken van zijn overmacht aan eenheden en de Spartanen de gelegenheid bood om 1 op 1 te vechten. Bovendien beschikte de orken niet over flyers en konden hun flank dus niet beschermen. Na een dag van hard vechten braken de Spartanen door zonder veel verliezen. De koerier van de Spartaanse Koning is inmiddels in het Imperium aangekomen om een gemeenschappelijk plan te bedenken.

Peter Schulein

Bezoek Salute 2005



Op 23 april 2005 was er weer een Salute, de grootste Engelse wargamebeurs in Olympia Londen (4000+ bezoekers). Zoals meestal vlogen we op en neer met British Midlands met een lang boodschappenlijstje van medeleden bij ons. De reis (05.30 opstaan) was een bundeling van hindernissen en geluk. We vergaten onze Q-buster tickets (ze liggen nog op de kast) en moesten dus in de normale rij aansluiten en door vertraging van het vliegtuig en het uitvallen van 2 metrolijnen waren we 1.5 uur later bij Olympia dan gepland (om 09.55) en was de rij reeds om de hoek van het gebouw bij het station zichtbaar. Zuchtend aansluitend in de rij voor mensen met gepast geld, begon het ook nog te regenen. Op dat moment was het diepte punt van de dag bereikt. Er waren namelijk zoveel mensen met een Q-buster ticket dat onze rij sneller opschoot dan de Q-buster rij en we waren in 15 minuten binnen (wel opnieuw kaartjes gekocht, dus een dure liefhebberij). Na het bekijken van de freebee (dit jaar een prachtige miniatuur van St Joris en de draak) mengden we ons in het strijdgewoel. Salute is groot, heel groot. Ongeveer de oppervlakte van Crisis, maar dan 4 verdiepingen. De demo's hadden een vier trends gemeen: heel groot (3*6 meter is normaal); steeds vaker met heel veel figuren (>800) en statisch; veel foldermateriaal voor bezoekers en gemaakt door grotere demoteams. De demo's van ons zouden niet misstaan vind ik. De leukste demo's volgens mij staan op wat foto's. Ik heb overigens nog veel meer foto's gemaakt.

Veel handelaren ook, en veel oude bekenden om mee te praten, zowel als bezoekers (TSA was er compleet geloof ik). Na het ophalen van de bestellingen, het afwerken van de bestellijst en de onvermijdelijke lunch (Bacon on a Bap), begon het maken van de foto's.

We hebben niet meegedaan aan de verloting, meestal wint een ontzettend verrast jongetje of meisje van 8 de 500 pond. Om 16.00 uur gingen we terug naar het vliegveld en begon het altijd spannende betreden van de X-ray machines met tassen vol pikzwarte (xray) tinnen voorwerpen met vreemde vormen. Bij het binnengaan van de zaal met hypermoderne xray machines en chemicaliensnuiers (een soort telefooncellen) werden we apart genomen door een dame in uniform en naar de "Staff Entrance" gedirigeerd. Daar stond een x-ray uit het jaar 0, 6 ginnegappende uniformen en de operator keek niet eens naar de twee zwarte blokken die na de plof op de band en de oempf van mij door zijn apparaat kwamen. Binnen 30 seconden door de x-ray. Ik weet nog steeds niet waarvoor en waardoor we zijn uitgezocht. Maar met 12 kilo aan papier, tin en boeken, kwamen we vlot thuis. Een vermoeiende dag, maar volgend jaar weer, weliswaar in een andere venue. (www.salute.co.uk).

Salute-tip: Black-cat bases met resin bases met allerlei landschap erop, inclusief transparante bases voor kristal en dergelijke. In alle bekende GW maten. (black-cat-bases.mysite.wanadoo-members.co.uk).

Peter Schulein

Pearl Harbour in 1:3000. De mooiste demo die ik heb gezien.



Diamond geezers: de leukste participatie, speel je favourite Engelse serie na: The Avengers, The Sweeney, The Professionals, The Persuaders.



Stalingrad: de graan elevator op 20mm schaal, de meest megalomane demo



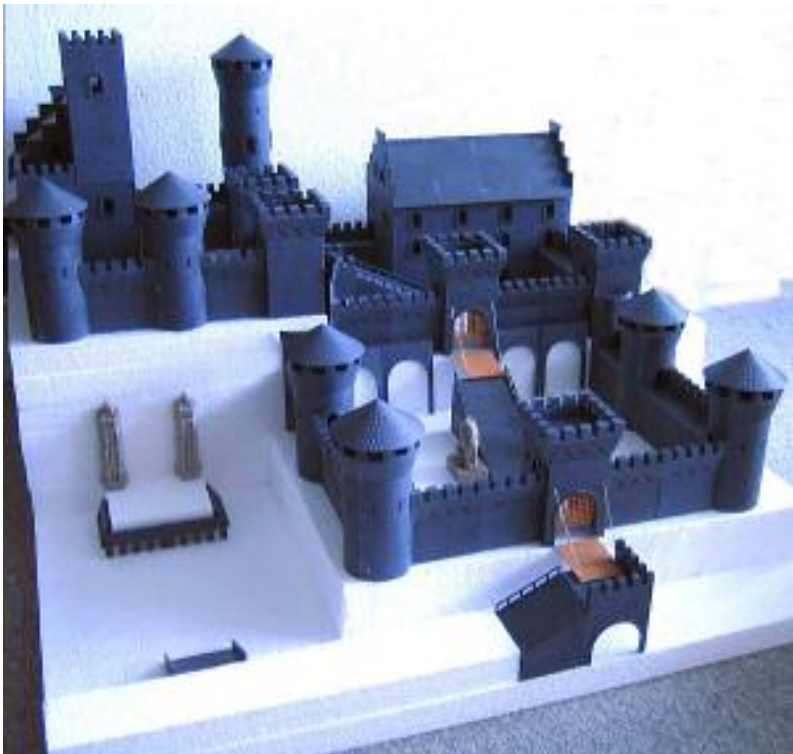
Nieuwe Demo in de maak



De nieuwe demo heeft te maken met kastelen en lang tanden.

De constructie van de demo heeft stadium 1 bereikt.

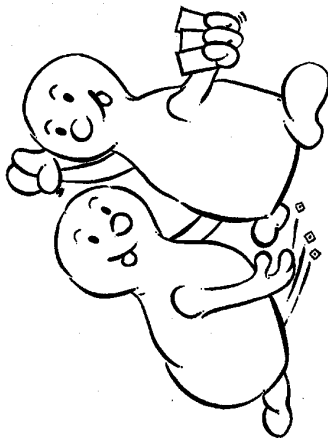
Het demo team (Jos en Mirjam: schilderen gebouwen, Petra: schilderen figuren en meubilair en Peter: constructie, terrein, regels) gaat binnenkort beginnen met het schilderen van de muren en terrein. Hulp is altijd welkom. Playtesting ook!



De afmetingen zijn nu 90*90*65 cm, muren en torens zijn "los".
Alle onderdelen van het kasteel zijn herbruikbaar om te wargamen.
Na het afmaken van het terrein komen de kamers nog.....
Met inrichting!

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.

(Advertentie)

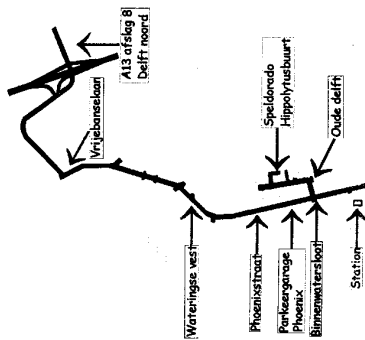
Murphy's Law

SPELLEN-ELDORADO

HIPPOLYTUSBUURT 21

2611 HM DELFT

015-2134516



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

Naam en adres

Frankeren