

# MURPHY'S LAW

ANNO XVII, December 2006



MET O.A.:

- **BETAAL CONTRIBUTIE 2007!!**
- **VERSLAG MIDWINTER FAIR 2006**
- **BESPREKING NEVERWINTER NIGHTS 2**
- **MURPHY CLUBKLEDING!!**
- **VEEL EN VEEL MEER!!!**

*Murphy's  
Heroes*



**DE MURPHY'S HEROES  
VERENIGINGS LEKTUUR**

## **Colofon: Murphy's Law, Jaargang 17, DECEMBER, nummer 4**

Murphy's Law is het verenigingsblad van Murphy's Heroes en wordt bij leven en welzijn 4 maal per jaar gepubliceerd. Murphy's Law verschijnt elk kwartaal.

Alle in dit blad gepubliceerde teksten en illustraties zijn copyright Murphy's Heroes (tenzij anders vermeld). Overname alleen na schriftelijke toestemming van de redactie en met bronvermelding.

### **Redactie:**

Petra Schulein-Coret , Peter Schulein  
Dunantstraat 821, 2713 TE Zoetermeer  
Schulein@Euronet.nl

### **Voorplaat:**

Xander ter Veen

### **Murphy's Heroes Spelzaal/Adres:**

Trefcentrum Delftstede: bus 23  
Phoenixstraat 66, 2611 AM Delft

**Giro** nr: 4651958

**URL:** [www.murphysheroes.nl](http://www.murphysheroes.nl)

[MurphysHeroes@Yahoogroups.com](mailto:MurphysHeroes@Yahoogroups.com)

### **Bestuur:**

Ed Blaauw, (Vz), 015-2134025  
Peter Schulein, (Sec.), 079-s164311  
Pieter Stolk: (Pm), 010-4138957  
Jasper Barreveld, 015-2144438  
Dick Bax, 06-41362634

### **Inhoudsopgave**

Voorwoord Redactie	<b>03</b>
Bericht van Boven	<b>04</b>
De Goede Vrouw	<b>05</b>
Agenda	<b>08</b>
Bezoek aan Midwinter Fair in het Archeon	<b>11</b>
Foto's Midwinter Fair	<b>12</b>
Review: Neverwinter Nights 2	<b>15</b>
Read on the Net	<b>21</b>
Murphy Kleding	<b>24</b>
Bestelformulier Murphy Kleding	<b>26</b>

### **ADVERTENTIES**

Boekhandel "Atleest"	<b>21</b>
Chinees Restaurant "Peking"	<b>22</b>
IVA Groep	<b>02</b>
Speldorado	<b>27</b>

## VAN DE REDAKTIE



Beste Lezers,  
Zoals je op de volgende bladzijde kunt lezen was deze Law eigenlijk voor December bedoeld. Dat is niet helemaal gelukt. Ik kan nu wel allerlei smoesjes gaan bedenken om het goed te praten maar als puntje bij paaltje komt is er maar een reden: ik ben gewoon te laat begonnen. Waarvoor mijn oprechte

excuses. (*Mea culpa, mea culpa, mea maxima culpa...*)

Er is ondertussen wel heel wat gebeurd. We zijn met een groot aantal Murphen naar crisis geweest in Antwerpen, en naar de Midwinter Fair in Alphen aan de Rijn. (Over dat laatste meer verderop in dit blad.) En Murphy Mania komt alweer een stuk dichterbij. Maar voor het zover is moet er nog heel wat reclame gemaakt worden.

Ook hebben we na jaren van zoeken nu eindelijk clubkleding. Sweaters en overhemden met Murphy logo. Ook daarover staat meer verderop in dit blad.

Dan rest mij nog om iedereen met terugwerkende kracht een gelukkig Kerstfeest en een Gezellig Nieuwjaar te wensen. (Beter te laat dan nooit zullen we maar zeggen).

**Oh, en zou iedereen die dat nog niet gedaan heeft zijn  
contributie voor 2007 willen betalen?**

**Volwassen leden 30 euro,  
junior deelnemers( tot 18 jaar) 20 euro.**

**Overmaken op girorekening 4651958 t.n.v. Murphy's Heroes in  
Delft, onder vermelding van Contributie 2007.**

Heel hartelijk dank

In elk geval, lees en speel ze, namens de redactie,

**Petra Schulein-Coret.**

De deadline voor het volgende nummer is: **20 februari 2007**

P.S. De deadlines voor dit jaar zijn: 4<sup>e</sup> week van februari, 1<sup>e</sup> week van mei, 1<sup>e</sup> week van augustus, 1<sup>e</sup> week van december.

## Bericht van Boven

Het jaar is alweer bijna over als ik dit schrijf. Midden in de feestmaand, extra voor mij met mijn eigen verjaardag er midden in, maar wel tevreden met hoe de maand loopt.



In de afgelopen maanden hebben we zelf een aantal beurzen bezocht (Spiel in Essen, Crisis in Antwerpen en de Mid Winter Fair in het Archeon) en daar de bekendheid van de club weer wat kunnen verbeteren.

Voor onze eigen beurs, de Murphy Mania zijn de voorbereidingen in volle gang. De traders zijn bijna rond, en voor veel van de spellen zijn al clubs benaderd. We hebben al een boel mensen kunnen benaderen en hun ons visitekaartje gegeven. Het blijkt dat die dingen behoorlijk goed werken.

Sinds kort heeft de vereniging, naast een website en een yahoogroep, een forum. De link naar het forum is: <http://s9.invisionfree.com/MurphysHeroes/> en iedereen kan in principe lid worden ervan. Dit forum is bedoeld als extra middel om alle leden te kunnen informeren over de club, de hobby en aanverwante dingen, en om de dingen die we belangrijk vinden te kunnen bespreken.

Nu eerst maar de feestdagen vieren, en dan in het nieuwe jaar weer lekker doorgaan met schilderen, spelen, lezen en dergelijke.

Als laatste wil ik via dit bericht iedereen (alvast) een gelukkig 2007 toewensen, dat we allemaal maar veel van onze hobby's kunnen genieten.

**Ed Blaauw**, voorzitter Murphy's Heroes

# De Goede Vrouwe

## Deel VI



### *Miranda's Winkel*

Miranda's winkel was donker en het bordje bij de deur gaf aan dat de winkel gesloten was. Maar Illa had niet anders verwacht om twee uur 's-nachts. Uit een met bont bekleed buideltje haalde ze een oude sleutel die precies bleek te passen op het slot van de deur. Een snelle greep naar boven voorkwam dat de bel

ging rinkelen. Het was een oude bel van brons die er al hing voordat Miranda's familie hier kwam wonen. Illa herinnerde zich nog de dag dat ze hem had opgehangen. Toen was het verdriet nog vers. Maar dat was nu allemaal voorbij.

Met de zware, geïmproviseerde, draagzak van canvas over haar schouder, - een ei aan elke kant-, daalde ze langzaam de trap af. Ze hoefde het eerste ei niet eens te zien om te weten waar het lag. Nauwelijks voor de meeste mensenoren krabbelde het ongeboren wezentje tegen de binnenkant van het ei.

"Nog niet, kleintje," sprak Illa, in een taal die niet door mensen gesproken werd. "Wacht nog even, het is niet veilig."

Het gekrabbel hield even open maakte plaats voor een vragend piepend geluidje dat Illa vervulde van diepe liefde. Haar antwoord was een zacht geruststellend gebrom.

Teder legde ze de twee overige eieren naast datgene dat er al lag. De vlucht hierheen had twee keer zo lang geduurd als normaal. Niet omdat de eieren zwaar waren maar omdat ze geen enkel risico had willen nemen.

Hoe dan ook, ze had nu wel een probleem. Hoe kreeg ze de eieren ongeschonden op de plek van bestemming. Door de stijging van de temperatuur zou het niet lang meer duren voor ze uitkwamen en vooraleer dat gebeurde moest ze haar schuilplaats hebben bereikt.

Bovendien moest ze nog zoveel voorbereiden...

Haar gedachten werden onderbroken door een geluid achter haar. Heel even hing Pavel's leven aan een zijden draadje totdat Illa besepte wie hij was.

"Ik dacht al dat ik wat hoorde," zei Pavel vanaf de keldertrap.

### **Het politiebureau: afdeling Moordzaken**

“Oké,” zei inspecteur Middlesworth, “ Deze vrouw, Illa Draca, bestaat dus niet. Ze staat niet geregistreerd bij de burgerlijke stand en ook niet bij Interpol. Dan kan ik alleen maar concluderen dat het niet haar echte naam is en aan ons de taak om uit te vissen wat dat dan wel is. Naar mijn mening gaat het hier om smokkel of verdovende middelen, of beide. Wat zit je te lachen, Adams?”

Politie agente Adams slikte haar lach met enige moeite weer in. “Nou ja, het was mij opgevallen, Inspecteur, dat Illa Draca perfect vertaald kan worden met ‘die goede drakevrouw’.”

Inspecteur Middlesworth vond het niet grappig. “Ga terug naar Klein Rusland en probeer uit te zoeken wie zij werkelijk is.”

### **Miranda's Winkel**

“Waarheen?” vroeg Pavel. Illa wees hem een locatie aan op de kaart.

“Het eerste stuk kan goed gedaan worden met dat busje van Anton. Die kan ik wel van hem lenen, hij ligt toch in het ziekenhuis en heeft hem voorlopig niet nodig. Maar voor het laatste stuk heb je een boot nodig.”

Illa haalde een glanzend juweel uit haar buideltje en legde het op de kaart. Pavel schoof het kostbare juweel achteloos terzijde.

“Dit doe ik voor jou, niet voor geld.” Illa glimlachte.

“Je hebt voorraden nodig; voedsel, dekens, et cetera. Voor de eerste tijd zal het wel gaan maar wat doe je als het echt winter wordt?”

“Ik red me wel,” zei Illa, “en de zeeën zitten vol met vis.”

“Het is het beste als jij je voorlopig niet vertoont,” sprak Pavel, “Verberg je ergens en kom terug als alles gereed is.”

“Niemand kan mij vinden als ik het niet wil,” klonk de stem van Illa, maar zijzelf was plotseling verdwenen. Buiten brak een nieuwe ochtend aan met een dikke laag mist. Of was het toch iets anders?

### **Het politiebureau: afdeling Moordzaken**

Sergeant Coleman kwam opgewonden en onder het stof het kantoor van inspecteur Middlesworth binnengerend.

“En?” vroeg de inspecteur.

“Rusland!” antwoordde de sergeant buiten adem. “Ik heb in oude archieven gebladerd, en...” Een enorme niesbui onderbrak zijn betoog.

“Dat zie ik,” zei inspecteur Middlesworth, terwijl de sergeant naar adem hapte.

“Haar naam wordt genoemd in een oud krantenartikel, kijk maar.”

De inspecteur wierp een blik op het vergeelde document en keek de sergeant eens goed aan.

“Dit komt uit een krant van 1904, dat is meer dan honderd jaar geleden.”

“Ik weet het, inspecteur,” antwoordde de sergeant, “maar zowel de naam als de omschrijving passen precies bij de foto die hierbij staat.”

“Sergeant, als deze vrouw er honderd jaar geleden zo uitzag dan is ze nu toch een verschrompeld oud mens en niet iemand die met een vlammenwerper eerzame ondernemers te lijf gaat.”

“We weten nog steeds niet zeker of het een vlammenwerper was, inspecteur,” zei de sergeant, “maar het zou haar dochter kunnen zijn, of haar kleindochter of... nou ja, iemand uit dezelfde familie. En dan moeten we eens kijken of ze in Rusland meer van haar weten.”

Inspecteur Middlesworth knikte en keek nog maar eens naar het oude fragment.

*“Dochter van de Russische ambassadeur veilig teruggevonden”*, was de kop.

En het ging verder met te vertellen hoe de ontvoerde jongedame, een ver familielid van de Russische tsaar, door een goede vriendin van de ambassadeur was gered. De ontvoerders zelf werden later teruggevonden in een uitgebrand pand.

De vrouw zelf stond nog net op de foto, streng kijkend en gekleed in de mode van die tijd. De beschrijving die de secretaresse van Willard Ames en de bewoners van de Nicholas street hadden gegeven, althans de weinigen die iets nuttigs hadden gezegd-, paste precies.

Maar hoe stond de nobele dame uit de tijd van de Russische Tsaren in verband met de moordnares die een hele kamer had platgebrand? Niemand kende haar, behalve de mensen in Nicholas street en die hielden voor het grootste deel hun mond.

Maar een ding wist de inspecteur zeker, deze vrouw was gevaarlijk.

Misschien niet voor iedereen maar wel voor diegenen die een bedreiging vormde voor haarzelf of diegenen haar lief waren.

Het was natuurlijk zotheid om te denken dat de moord en de ontvoering ook maar iets met elkaar te maken hadden. Hoewel in beide gevallen vuur was gebruikt.

Maar waarom voelde het dan ineens zo koud?

Inspecteur Middlesworth draaide zich om, om de verwarming wat hoger te draaien maar die stond al op de hoogste stand.

**Wordt vervolgd.....Petra Coret**

## AGENDA **Murphy's Heroes 2006**



Toelichting: Deze agenda is bedoeld om te laten zien wat er zoal gepland is voor een speldag en om zo veel mogelijk gemaakte afspraken voor spelletjes in op te nemen. Bij iedere afspraak staat de naam van de organisator en waar meer informatie gevraagd kan worden. Geïnteresseerden kunnen contact opnemen met de organisator en zolang er nog plaats is zich opgeven om mee te spelen. De organisator zal er meestal voor zorgen dat er legers/figuren/regels/source-boeken etc. aanwezig zijn zodat ook mensen die (nog) geen eigen spullen hebben mee kunnen spelen. Er is op een speldag voldoende ruimte en materiaal om nog vele andere spellen te spelen die niet in deze agenda opgenomen zijn. De agenda wordt via de mailing-list en via de Murphy's Law verspreid. Alle vermelde spellen en evenementen onder voorbehoud. Neem voor de zekerheid altijd contact op met de organisator.

Aanvullingen, wijzigingen en correcties voor de agenda graag per e-mail doorgeven aan Peter Schulein, [schulein@euronet.nl](mailto:schulein@euronet.nl)

### **27 januari 2007** Murphy's Heroes

- Warhammer Ancient Battles, of WECW 3000 punten legers. Info: Peter Schulein, 079-3164311, [Schulein@Euronet.nl](mailto:schulein@euronet.nl)

### **24 februari 2007** Murphy's Heroes

- Warhammer Ancient Battles, of WECW 3000 punten legers. Info: Peter Schulein, 079-3164311, [Schulein@Euronet.nl](mailto:schulein@euronet.nl)

### **23 januari t/m 3 maart 2007** Tentoonstelling 200 jaar spelletjes

- Tentoonstelling over de spelletjes die in de afgelopen 200 jaar in Nederland zijn gespeeld. Lokatie: tel: 0513- 623408, Minckelersstraat 11, Heerenveen. Info: [Museum Willem van Haren](http://www.museumwillemvanharen.nl), email: [info@willemvanharen.nl](mailto:info@willemvanharen.nl)

### **3 februari 2007** Murphy's Heroes

- Bordspeldag. Info: Petra Schulein, 079-3164311.
- Vliegtuigdag: 1:600 WW2 vliegtuigspel Bag the Hun of 1:300 Vliegtuigspel Algernon pulls it off. Info: Peter Schulein, 079-3164311 of Dick Bax 06-41362634

### **3 en 4 februari 2007** Dutch Open Blood Bowl

- Lokatie: Amsterdam. Kampioenschap BloodBowl. Info: [datamyel@gmail.com](mailto:datamyel@gmail.com) of <http://bloodbowl.denes.nl/dutch.open/2007/>

### **10 februari 2007** Murphy's Heroes

- Warhammer Fantasy Battles/ 40K Info: Maarten Kaiser tel;015 -2622656
- WW2 spel. 15 mm/ 20 mm "Flames of War" dan wel "I ain't been shot Mum". Info: Peter Schulein, 079-3164311

### **17 februari 2007** Murphy's Heroes

- Zeeslag. Ofwel oudheid, ofwel ACW ofwel WW1 Dreadnoughts. Info: Peter Schulein, 079-3164311, [Schulein@Euronet.nl](mailto:schulein@euronet.nl)

### **17 februari 2007** Ducosim conventie

- Open vanaf 10:00u - 18:00u spellenbeurs, georganiseerd door Ducosim. Locatie: Jaarbeurs Utrecht, Jaarbeursplein 6, 3521 AL Utrecht Info: [www.ducosim.nl](http://www.ducosim.nl)



**24 februari 2007**      The Red Barons

- Wargame conventie, Dienstencentrum Gentbrugge, Braemkasteelstraat, Gentbrugge, België. Info: email: [redbaronsgent@hotmail.com](mailto:redbaronsgent@hotmail.com),

**3 maart 2007**      Murphy's Heroes

- Bordspeldag. Info: Petra Schulein, 079-3164311.
- Vliegtuigdag: 1:600 WW2 vliegtuigspel Bag the Hun of 1:300 Vliegtuigspel Algernon pulls it off. Info: Peter Schulein, 079-3164311 of Dick Bax 06-41362634.

**10 maart 2007**      Murphy's Heroes

- Warhammer Fantasy Battles/ 40K Info: Maarten Kaiser tel;015-2622656
- WW2 spel. 15 mm/ 20 mm "Flames of War" dan wel "I ain't been shot Mum". Info: Peter Schulein, 079-3164311

**17 en 18 maart 2007**      Action 2007

- Wargame beurs. Lokatie Rheindahlen, Duitsland. Info: [www.rheindahlen-wargames.com/](http://www.rheindahlen-wargames.com/)

**24 maart 2007**      Murphy's Heroes

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

**24 maart 2007**      Mini-Art

- Lokatie Mülheim an der Ruhr. Nieuwe conventie over het maken, beschilderen en modelleren van figuurtjes. Info: [www.mini-art-com.de](http://www.mini-art-com.de)

**31 maart** Murphy's Heroes

- Algemene Ledenvergadering Murphy's Heroes. Info: Ed Blaauw, (Vz), 015-2134025
- Kilogame. Organisator en thema nog onbekend.

**1 april 2007**      Noorderspel

- Spellenbeurs voor gezelschapsspellen, miniaturen e.d. Organisatie: Rabenhaupt. Locatie Noorderpoortcollege. Hora Siccamingel 177 9724 HE Groningen Info: <http://www.noorderspel.nl>

**7 april 2007**      Murphy's Heroes

- Bordspeldag. Info: Petra Schulein, 079-3164311.
- Vliegtuigdag: 1:600 WW2 vliegtuigspel Bag the Hun of 1:300 Vliegtuigspel Algernon pulls it off. Info: Peter Schulein, 079-3164311 of Dick Bax06-41362634.

**14 april 2007**      Murphy's Heroes

- Warhammer Fantasy Battles/ 40K Info: Maarten Kaiser tel;015-2622656
- WW2 spel. 15 mm/ 20 mm "Flames of War" dan wel "I ain't been shot Mum". Info: Peter Schulein, 079-3164311


**21 april 2007** Murphy's Heroes

- Zeeslag. Ofwel oudheid, ofwel ACW ofwel WW1 Dreadnoughts. Info: Peter Schulein, 079-3164311, [Schulein@Euronet.nl](mailto:Schulein@Euronet.nl)

**21 april 2007:** Salute 2007

- Wargame Conventie in Londen. Enorm groot. Info: [www.salute.co.uk](http://www.salute.co.uk)

**20 t/m 22 april 2007** Elf Fantasy Fair

- Lokatie Kasteel de Haar. Toegangstickets zijn verkrijgbaar vanaf 1 februari 2007. Info over de LARP: <http://www.elffantasy.nl/wp/>  [Kasteel 'De Haar'](mailto:informatie@kasteeldehaar.nl), email: [informatie@kasteeldehaar.nl](mailto:informatie@kasteeldehaar.nl), tel: 030-

**28 april 2007** Murphy's Heroes

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

**5 mei 2007** Murphy's Heroes

- Bordspeldag. Info: Petra Schulein, 079-3164311.
- Vliegtuigdag: 1:600 WW2 vliegtuigspel Bag the Hun of 1:300 Vliegtuigspel Algernon pulls it off. Info: Peter Schulein, 079-3164311 of Dick Bax06-41362634.

**12 mei 2007** Murphy Mania.

- Open dag van Murphy's Heroes, 10:00-17:00u; Dans- en Partycentrum Wesseling Houttuinen 26 Delft. Info [MurphyMania2007@murphysheroes.nl](mailto:MurphyMania2007@murphysheroes.nl)

**14 t/ 20 mei 2007** Euro-HexaCon XXI

- Georganiseerd door [Gesellschaft für Historische Simulationen](http://www.gesellschaft-fur-historische-simulationen.de). Info: Haus des Gastes, Fürst-Ferdinand-Str. 4, D 35619 Braunfels, Duitsland

**19 mei 2007** Murphy's Heroes

- Zeeslag. Ofwel oudheid, ofwel ACW ofwel WW1 Dreadnoughts. Info: Peter Schulein, 079-3164311, [Schulein@Euronet.nl](mailto:Schulein@Euronet.nl)

**19 mei 2007** Ducosim conventie

- Open vanaf 10:00u - 18:00u spellenbeurs, georganiseerd door Ducosim. Locatie: Jaarbeurs Utrecht, Jaarbeursplein 6, 3521 AL Utrecht Info: [www.ducosim.nl](http://www.ducosim.nl)

**18 tm 21 oktober** Spiel 2007

- Spellensbeurs in Duitsland. Locatie: Messe Essen, Essen, Duitsland Organisatie: Merz Verlag Info: [www.merz-verlag.com](http://www.merz-verlag.com)

## Bezoek aan de Midwinter Fair



Ons was gevraagd of wij gedurende twee dagen een aantal spellen neer wilden zetten op de Midwinter Fair in het Archeon. Aangezien dat een prima manier was om zowel onze club als onze aanstaande Murphy Mania te promoten en het ons bovendien niets kostte konden we daar geen nee op zeggen. Met een groot aantal Murphen togen wij dus die bewuste zaterdag naar Alphen aan de Rijn. Wij hadden de auto volgeladen met dozen, spellen, kisten en kleden en konden gelukkig nog net achterlangs rijden zodat wij de auto een stuk dichtter konden parkeren bij de Romeinse Herberg waar onze zaal was. (Die avond bleek dat dat dicht bij een bouwterrein was hetgeen ervoor zorgde dat wij met auto en al bijna in de modder bleven steken.) Nadat wij met de eerste lading spullen over het authentiek Romeinse trapje naar boven waren gestruikeld besloten wij voor de volgende ladingen de niet zo authentieke maar wel meer vertrouwenswaardigere stalen trap aan de achterkant van de Herberg te nemen.

Op zich was het allemaal best wel aardig verzorgd, (inclusief een lunchpakket voor alle vrijwilligers) op het feit na dat onze zaal en de activiteiten daarin heel slecht waren aangegeven zodat wij op zondag nog van mensen te horen kregen dat als zij dit eerder hadden geweten zij veel eerder langs waren gekomen om een spelletje te doen.

De bezoekers varieerden van redelijk normaal (voor Murphen dan), via merkwaardig tot zeer merkwaardig. Waarbij ik geen kwaad wil spreken maar wel tot de conclusie ben gekomen dat wij Murphen toch wel heel normaal zijn.

Het aantal mensen dat bij ons langs kwam viel wat tegen door de slechte bewegwijzering, maar de mensen die langs kwamen waren desondanks zeer geïnteresseerd en ik denk dat we een aantal van hen wel in Delft zullen terugzien. En er deden toch ook best aardig wat mensen mee met de verschillende spellen.

Ter gelegenheid van de Fair had een groot aantal Murphen de nieuwe clubkleding aangetrokken wat toch een professionele indruk gaf. Al met al een geslaagd weekeind.

**Petra Schulein**

# Fotografisch Verslag Midwinter Fair 2006

Binnenplaats van de Romeinse Herberg in het Archeon.



De zaal boven de Herberg waar wij onze spellen hadden opgezet



Jasper met Frag.



Hans met de Romeinse Galeien.



Even wennen hoor: Murphen in Uniform. De clubkleding hielp wel.



Ook Mechwarrior werd gespeeld.



## Review: Neverwinter Nights 2



### Wat is het?

Het is een adventure rollenspel (RPG) voor op de pc. Het speelt zich af in de wereld van de "Forgotten Realms", bekend van de Dungeons & Dragons rollenspellen. Het borduurt voort op de gebeurtenissen in Neverwinter Nights 1.

### Wie heeft het gemaakt?

Het is een product van Atari in samenwerking met Obsidian Entertainment en BioWare Corp. Als je goed zoekt kun het spel voor 40 Euro aanschaffen.

### Wat zit erin?

Een Dvd en een zeer summiere handleiding in het Engels. De Amerikaanse handleiding bevat zo'n 100 pagina's, deze net aan 40. Het spel is geheel in het Engels.

### Wat is het doel?

Het doel is zoals bij alle avonturenspellen uiteindelijk het redden van de wereld van een groot gevaar. In dit spel begin je bescheiden met het redden van je eigen dorp. Het spel bevat echter vele zijlijnen en subquestjes, die eigenlijk leuker zijn dan het hoofdverhaal.

### Achtergrond van het spel

Het spel speelt zich af in de Forgotten Realms; voor D&D liefhebbers een bekende setting waarover ook vele boeken zijn geschreven. Jij bent het pleegkind van ene Daeghun Farlong in het dorpje West Haven waar ooit, toen jij nog een baby was, een grote veldslag is uitgevochten die het dorp bijna van de kaart veegde.

### Hoe gaat het?

#### Vorbereiding



Net als bij Oblivion moet je eerst je eigen personage samenstellen. Er is een grote keuze uit 16 rassen (elven,

dwergen, mensen, halflingen, gnomes maar ook tiefling (kruising tussen demon en mens) en aasimar (kruising tussen een hemels wezen en een mens)). Elk ras heeft zo zijn voor en nadelen.

Opnieuw net als bij Oblivion kun je hier, hoewel in veel beperktere mate je uiterlijk vaststellen. Je hebt bij D&D abilities (eigenschappen zoals kracht, intelligentie en charisma) en je kunt in beperkte mate zelf beslissen hoeveel punten elke eigenschap krijgt. Dit is wel afhankelijk van de klasse die je kiest, want een priester heeft bijvoorbeeld een bepaalde mate van Wisdom (wijsheid) nodig waar je niet onder mag.

Maar hier kun je je klasse zelf kiezen. Dat zijn alle gebruikelijke klassen uit D&D maar later in het spel kun je meestal nog omschakelen naar een andere klasse of naar een Prestige Klasse. Daar kom je pas later in het spel voor in aanmerking als je aan



bepaalde voorwaarden voldoet. Een Prestige Klasse is een soort specialisatie op een specialisatie.

Tot op zekere hoogte kun je ook je eigen

alignment kiezen. Voor D&D kenners een begrip maar voor de anderen zal ik het nog eens uitleggen. Je alignment geeft aan hoe je in de wereld staat. Er zijn grofweg twee afwegingen.

Vind je regels en het handhaven daarvan heel belangrijk dan zul je meer in de richting van Lawful (gehoorzaam aan de wet) gaan.

Vind je regels helemaal niet belangrijk en vind je dat je zelf moet kunnen uitmaken wat je doet dan neig je meer naar Chaotic (Anarchistisch). Vind je het belangrijk om mensen te helpen en de zwakkeren te beschermen desnoods ten koste van je eigen belangen dan ben je Good (goed). Vind je je eigenbelang belangrijker dan dat van andere mensen, doe je alles om te krijgen wat je toevallig hebben wilt ook als het onschuldige slachtoffers oplevert, dan ben je Evil (slecht). Combinaties als bijvoorbeeld Lawful Neutral en Neutral Good zijn ook mogelijk.

Dan moet je nog je Skills (vaardigheden) en je Feats (ook een soort vaardigheden) uitkiezen.

Voor al deze keuzes kun je maar beter het spelershandboek van D&D 3<sup>e</sup> editie bij de hand hebben want hoewel er bij elke keuze mogelijkheid keurig een menu'tje verschijnt van wat het inhoudt is



het voor het overzicht handiger om het in een boek na te kunnen kijken. Aan de handleiding heb je volstrekt niets. Daarna begint het spel.

Zoals bij elk adventure op de computer geldt: sla je spel vaak op en op verschillende plekken, voor het geval het misgaat.

#### *Het spel: Tutorial*

De inleiding van het spel is best aardig gedaan. Je begint zoals reeds gezegd in het dorpje West Haven waar jij bent opgegroeid. Het is de tijd van de Harvest Fair, het Oogstfeest, en er is een wedstrijd waaraan jij en je vrienden Bevil (een vechter) en Amie (een tovenares) meedoen. Deze wedstrijd, bestaande uit verschillende onderdelen zoals vechten, boogschieten, toveren en een onderdeel waarin je gekleurde veren moet terugvinden, (onder andere door ze uit de zakken van iemand te stelen), leert je de basisvaardigheden van het spel.

Je hoeft maar drie onderdelen van de vier te winnen maar als je het slim aanpakt kom je wel tot vier.

Die nacht word je door je vrienden wakker gemaakt omdat het dorp wordt aangevallen. Waarom? Dat leer je later in het spel. Een ding is zeker: je zult je dorp moeten verlaten, in je eentje, op zoek naar antwoorden in de stad Neverwinter.

#### *Het spel: Neverwinter.*

Als je een goed persoon speelt verloopt het spel op bepaalde punten anders dan wanneer je een slecht persoon speelt.

Je komt op je speurtocht allerlei personen tegen waarvan een aantal met jou mee kunnen reizen en vechten. In Neverwinter



Nights 1  
had je  
een

zogenaamde "companion" (metgezel), die je meestal niet heel erg goed kon besturen. In NwN 2 kun je een party krijgen van vier of

vijf personen (inclusief jijzelf) plus nog opgeroepen beestjes en monsters die tijdelijk aan jouw kant meevechten.

De keuze van wie je meeneemt is meestal geheel aan jou, maar voor bepaalde opdrachten moeten bepaalde personages mee.

Je kunt met die personages praten en ze hebben ook zelf problemen die ook weer subquests opleveren.

Zo is er bijvoorbeeld Khelgar Ironfist, een dwerg, die als beroep/hobby het vechten in kroegen heeft. Op een gegeven moment is hij verslagen door een stel monniken. Sindsdien heeft hij zich tot doel gesteld om ook een monnik te worden want dan kan hij ook zo leren vechten. Hij is overigens zo spiritueel als een koekenpan dus dat levert nog wel wat problemen op.

Dan heb je nog Neeshka, een tiefling, die van zichzelf vindt dat ze de beste dief van Neverwinter is. Daar is niet iedereen het mee eens en dat levert ook nog wat strubbelingen op.

Overigens heeft alles wat je doet en zegt invloed op je metgezellen en op je eigen alignment. Doe je allerlei 'goede' dingen dan schuif je op naar Good en doe je 'slechte' dingen dan schuif je op naar Evil, enzovoorts.



Op de weg naar Neverwinter kom je ook weer allerlei problemen tegen. Je kunt van de ene locatie naar de andere reizen door "World Transition" plekken te klikken. Dan kom je op een kaart

van het gebied van Neverwinter. Je kunt niet meteen naar alle plaatsen die er zijn in het spel. Alleen die locaties die door iemand op je kaart zijn aangetekend verschijnen als legitieme bestemming op je kaart en vaak is het zo dat als je niets meer te zoeken hebt op die plek de locatie in kwestie naar verloop van tijd verdwijnt.

Bij alles wat je doet verzamel je ervaring. En als je genoeg ervaring hebt ga je een niveau omhoog. Ook je metgezellen gaan

omhoog op dat moment. En mocht je later met een andere metgezel op pad gaan die er eerder niet bij was dan gaat ook deze omhoog tot het niveau wat je zelf hebt. Als je een niveau omhoog gaat dan kun je er skills, feats en zelfs ability punten verkrijgen. En dit is ook het moment om te kiezen of je je oude klasse wilt houden.

Afijn, zonder veel te willen verklappen over het verloop van het spel wil ik de mensen toch niet onthouden dat je (als goed personage althans) op een gegeven moment de beschikking krijgt over een kasteel. Dat verkeert in rustieke staat. Vertaling: het is een bouwval dat voornamelijk door jouw geld moet worden opgeknapt.

### **Einde van het spel**

Het spel eindigt als de grote viezerik die alle problemen veroorzaakt is verslagen. Niets nieuws onder de zon. Ik ga niet vertellen hoe het afloopt, op de eerste plaats omdat wij daar nog niet zijn en als we daar wel waren geweest wil ik het spel niet voor andere mensen verpesten.

### **Conclusie**

Dit spel heeft zijn voors en tegens.

Voor: het is een goed verhaal in een geloofwaardige wereld met leuke personages en dialogen. Het is met drie of vier metgezellen weer eens een echte RPG. Het is leuk dat je jezelf en je metgezellen allerlei vaardigheden kunt geven (voor zover



toegestaan door je ras en klasse) die je nog verder kunt verfijnen.

Je kunt kiezen voor vaardigheden die passen bij

je klasse maar ook voor vaardigheden die daar niet specifiek bij passen, die kosten dan gewoon meer punten.

*Hint:* zorg dat je hoofdpersoon investeert in Diplomatie (of Bluff of Intimidate) en Appraise. Het eerste zorgt ervoor dat personen je eerder geloven en/of doen wat je zegt, het tweede is handig bij winkels. Alleen het hoofdpersoneage telt in deze.

Er zijn heel veel leuke spulletjes te vinden en je kunt je personages voorzien van de mooiste/ beste harnassen en wapens.

De morele keuzes die je moet maken zetten je echt wel af en toe aan het denken.

Er zijn wel grenzen aan wat je mee kunt nemen maar die zijn gebaseerd op gewicht en niet zoals bij andere spellen op de grootte van je 'rugzak'. Kortom, elk voorwerp past in een vierkantje. Pas als je over de hoeveelheid gewicht die je kunt meesjouwen heen komt gaat je personage klagen.

In tegenstelling tot andere D&D computer spellen uit het verleden kun je hier bijna overal rusten. Dat was vroeger nogal een frustratie want dan moest je ellenlange stukken terug. En als je dan rustte werd je vaak nog opgeschrikt door vijanden. Dat is hier niet het geval.

Als een van je personages door z'n hitpoints heen is valt deze bewusteloos neer maar staat later weer gewoon op (wel nog steeds met 0 hitpoints) dit geldt ook voor het hoofdpersonage. Pas als alle personages geveld zijn is het spel over. Je hoeft dus niet naar een tempel om het personage voor veel geld weer tot leven te wekken.

Het spel is bijzonder stabiel, bij ons is het na intensief spelen pas een keer gecrasht en dat had waarschijnlijk meer met iets anders te maken. Wel de patch downloaden.

Tegen: bij het bewegen klik je te vaak op een ander personage of op een deur of op iets anders wat je niet wilt zodat bewegen soms een gruwel wordt. Hierbij helpt de camera totaal niet. Hoe je hem ook instelt. Soms draait dat ding automatisch bij zodat je niet eens



je personages ziet maar alleen maar een stuk muur of een boekenkast. Dit maakt het vechten dus wel moeizaam af en toe.

Bij winkels kun je niet in een klik iets

kopen of verkopen dat vereist verschillende klikken, waarbij als je iets koopt het ook nog zo is dat de cursor gek genoeg terugflipt naar het voorwerp boven het voorwerp dat je hebt gekocht. Vooral als je meerdere keren hetzelfde voorwerp wilt kopen, zoals pijlen bijvoorbeeld, is dat hinderlijk.

Verder is dit gewoon een leuk spel, zeker voor de liefhebbers van rollenspellen. Wat mij betreft aanbevolen.

**Petra Schulein-Coret.**

(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](http://www.atleest.com) en [www.atleest.nl](http://www.atleest.nl)



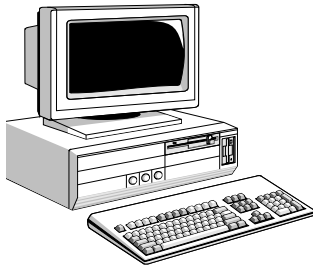
Boekjes waarin uitgebreid veldslagen, uniformen, enz. worden omschreven. Vele illustraties, veelal in kleur. Pakweg 900 titels in voorraad van o.a.

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](http://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

## Read on the Net



### Why? Why? Why?

- Why do we press harder on a remote control when we know the batteries are getting weak?
- Why do banks charge a fee on "insufficient funds" when they know there is not enough?
- Why does someone believe you when you say there are four billion

stars, but check when you say the paint is wet?

- Why doesn't glue stick to the bottle?
- Why do they use sterilized needles for death by lethal injection?
- Why doesn't Tarzan have a beard?
- Why does Superman stop bullets with his chest, but ducks when you throw a revolver at him?
- Why do Kamikaze pilots wear helmets?
- Whose idea was it to put an "S" in the word "lisp"?
- If people evolved from apes, why are there still apes?
- Why is it that no matter what color bubble bath you use, the bubbles are always white?
- Is there ever a day that mattresses are NOT on sale?
- Why do people constantly return to the refrigerator with hopes that something new to eat will have materialized?
- Why do people keep running over a string a dozen times with their vacuum cleaner, then reach down, pick it up, examine it, then put it down to give the vacuum one more chance?
- Why is it that no plastic bag will open from the end on your first try?
- How do those dead bugs get into those enclosed light fixtures?
- When we are in the supermarket and someone rams our ankle with a shopping cart then apologizes for doing so, why do we say, "It's all right?" Well, it isn't all right, so why don't we say, "That hurt, you stupid idiot?"
- Why is it that whenever you attempt to catch something that's falling off the table, you always manage to knock something else over?
- In winter why do we try to keep the house as warm as it was in summer when we complained about the heat?
- How come you never hear father-in-law jokes?

- The statistics on sanity are that ..... one out of every four persons is suffering from some sort of mental illness ..... Think of your three best friends — if they're okay, then it's you.
- Why do we park on a driveway, but drive on a parkway?
- Locally Yuba City is the county seat of Yuba county but Placerville isn't the county seat of Placer county, it's Auburn.
- A male rabbit is a buck and a lady rabbit is a doe, so how come their offspring are called kittens or kits until they're six months old? Shouldn't they be fawns then?
- How come I could be having an absolutely awful day and when asked how am I today will ALWAYS answer "just fine?"
- Why don't sheep shrink when it rains?
- Why is the word "monosyllabic" not monosyllabic?
- Why isn't there another word for "synonym"?
- Why do we entrust our money to someone who's called a "broker"?
- Why do we call what doctors do "practice"?
- If a deaf/mute child uses naughty words, why doesn't his mother wash his hands out with soap?
- Why are atheists allowed to file insurance claims for acts of God?.

(Afkomstig van *The Miniatures Page*)

(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*

## Kleding Met Murphy's Heroes Logo



Per 18 november is het mogelijk om Clubshirts e.d te bestellen met het logo van Murphy's Heroes. Gekozen is voor de kleur khaki dan wel zwart in de maten S t/m XXL. Afgezien van het feit dat de geleverde kleding goed van kwaliteit is (ik heb zelf inmiddels ook het een en ander aangeschaft) is het bijzonder handig wanneer wij als Murphen op beurzen en dergelijke acte de presence geven. Men

weet meteen waar je bij hoort. (Geloof me, het werkt!)

**Murphy's Heroes**  
**p/a Delftstede**  
**Phoenixstraat 66,**  
**2611 AM DELFT**  
**Girorekening: 4651958**  
**t.n.v. Murphys Heroes, Delft**

Op de volgende pagina zie je wat voorbeelden van wat er zoal te koop is.

Tot nu toe zijn er polo shirts, overhemden, college sweaters, fleece vesten en rugbyshirts gemaakt in de kleuren khaki dan wel zwart. Het bestelboek "The Right Choice" van Brax Letters & Logo's ligt op de club ter inzage, indien je eventueel andere mogelijkheden wilt bekijken.

Op de pagina 26 van deze Law staat een formulier dat je kunt gebruiken om de gewenste kleding te bestellen en daarop staan ook de prijzen voor de verschillende artikelen.

Je dient het bestelformulier bij een bestuurslid in te leveren en het geld (met omschrijving) over te maken op bovenstaand girorekeningnummer. Door inlevering van het ondertekende bestelformulier verplicht je je de bestelling af te nemen en het bedrag over te maken.





Vnr.:poloshirt khaki, trui zwart, fleecevest khaki en rugbyshirt khaki



College sweater zwart en overhemd met lange mouwen khaki.

Omschrijving	kleur	maat S- XXL	blz. boek	code	prijs incl. bor- duren en BTW	aantal	Totaal- prijs incl. BTW in €
polo, merk Slazenger (korte mouwen)	khaki		28	33S0112	18,09		
polo, merk Slazenger (korte mouwen)	zwart		28	33S0199	18,09		
Baltimore polo longsleeve (lange mouwen)	Zwart (geen khaki)		23	3177M99	18,09		
overhemd, merk US Basic (lange mouwen)	khaki		50	3178P24	25,23		
overhemd, merk US Basic (lange mouwen)	zwart		50	3178P99	25,23		
college sweater	khaki		64	33S2612	24,04		
college sweater	zwart		64	33S2699	24,04		
Houston fleece jacket (warme fleecevest)	khaki		81	3175L14	24,04		
Orlando Rugby stripe (breed gestreept rugbyshirt)	khaki/ navy		63	3177564	34,75		
<b>Totaalbedrag</b>							

**Naam:**

**Straat en**

**huisnummer:**

**Postcode en**

**woonplaats:**

**Handtekening:**

# SPELDORADO



SPELLEN-ELDORADO

HIPPOLYTUSBUURT 21

2611 HM DELFT

015-2134516

BORDSPELLEN , MET EIGEN DUITSE IMPORT  
PUZZELS EN DENKSPELLEN

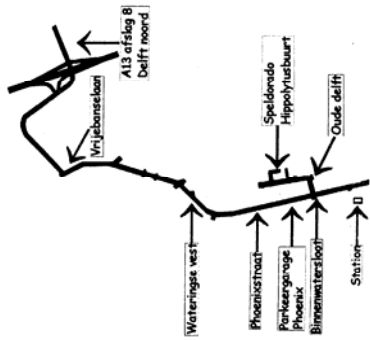
KAARTSPELLEN

MINIATUREN, ZOALS CONFRONTATION,  
FOUNDRY, HARLEQUIN EN NATUURLIJK WARHAMMER  
NAAST ONZE WINKEL IN DELFT, KUNT U ONS 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



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

Naam en adres

Frankeren