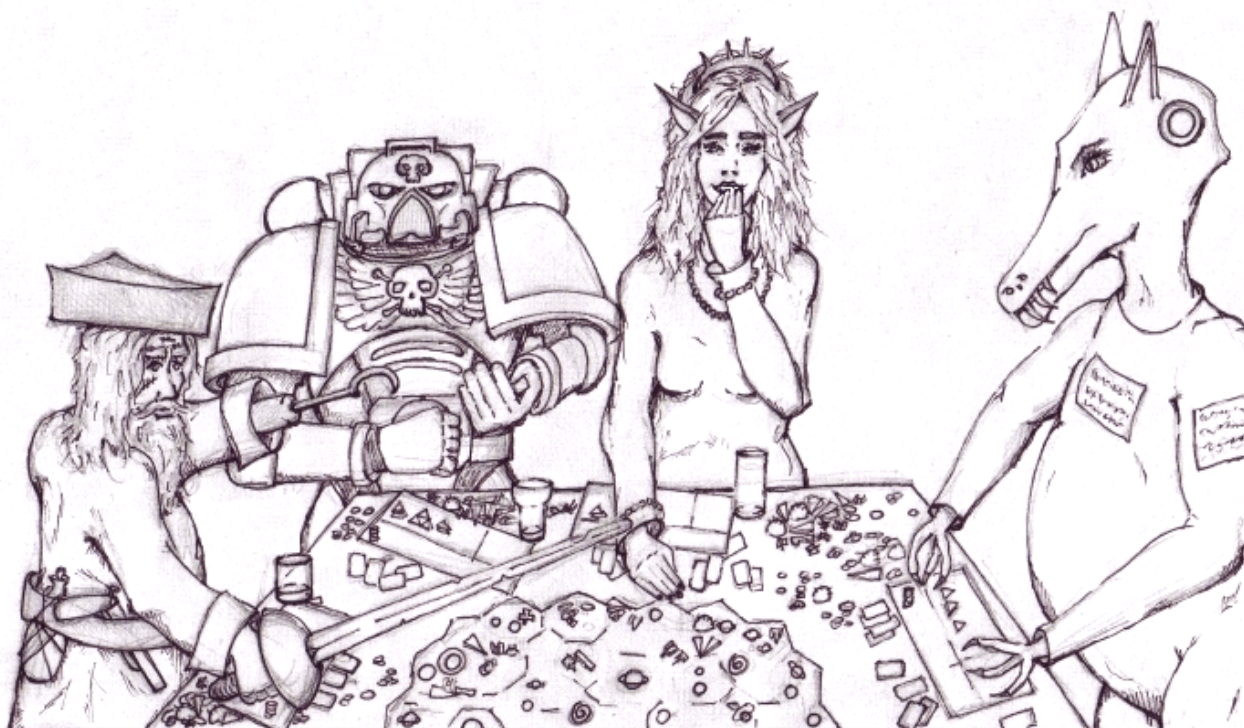


Spelduivel

jaargang 12 nummer 2



Leidsche Studentenspelvereniging
Het Duivelsei

COLOFON

De Spelduivel

is het verenigingsblad van
Studentenspelvereniging

Het Duivelsei

en verschijnt 4 keer per jaar,
de volgende verschijnt in oktober
Oplage: 200 stuks

REDACTIE

Opmaak

Gerbrant Niers

Redactie

Marieke Vos
Floor Coert

Maarten Geuskens

De voorkant is bedacht en uitgevoerd
door Maarten Geuskens

KOPIJ

Kopij kan worden ingeleverd bij een
redactielid, op speldagen bij het
hoofdebi, of opgestuurd worden naar:
hetduivelsei@yahoo.com

Formaat

Kopij bij voorkeur digitaal, als
tekstdocument, HTML-document¹ of
Word-document².

Disclaimer

De redactie behoudt het recht kopij in
te korten, te wijzigen, of te weigeren.

Deadline

Deadline volgende Spelduivel:
Maandag 1 oktober

¹ Zonder CSS, of andere tags dan
h1, **p**, **b** en **i**.

² Alleen vet, cursief en stijlen
Kop1 en **Standaard**.

INHOUD

VdV Van de voorzitter	2
VdR Van de redactie.....	2
Bord Arkham Horror	3
Bord Doom, the Board game	4
Comp Koetjes en Kalfjes	6
RPG Exalted: All hail the Unconquered Sun	7
El Cid Dus jij bent net lid geworden?	9
El Cid El Cid: De Agenda.....	10
CCG Magic the Gathering: zeg nee tegen Slivers.	10
Bord Mijn top-10 (acte I)	11
MW Mijn top-10 (acte II)	13
Act Een weekend in 16 uur.....	15
Agenda	19

BESTUUR

Voorzitter.....Jorke Grotenhuis
SecretarisBrian Hesselmann
Penningmeester ..Roderick Geerts

CONTACT

Postadres

Niels Bohrweg 1
2333 CA Leiden
t.a.v. Het Duivelsei

Internet

E-mail hetduivelsei@yahoo.com
Webpagina.. <http://www.duivelsei.nl>

Overige

Girorekening..... 4877114
KVK nummer..... 40448275

CONTRIBUTIE

€25,— per jaar
te betalen voor 1 september
Boete bij te laat betalen: **€5,—**
Opzeggen voor 1 september d.m.v.
een brief met handtekening.

Van de voorzitter

Gegroet U allen

Laat ik maar eens beginnen met het opnieuw welkom heten van de leden voor een nieuw jaar... U weet, een nieuw collegejaar, nieuwe kansen en tijd om u weer eens na een lange en saaie vakantie te verenigen met uwer mede spelletjesfanaten en alle andere beschrijvingen die u ongetwijfeld voor uwzelve gebruikt.

Daarbij wil ik ook niet verzuimen om een zeer vriendelijk welkom te heten aan de nieuwe leden, natuurlijk de belangrijke toekomst van Het Duivelsei. Ik hoop, omdat ik dit stukje voor de El Cid schrijf, dat ik hiermee vele nieuwe leden welkom heb kunnen heten. Voor hen die het nog niet door hadden is dit het blad van een spelvereniging die er naar streeft om elk mogelijk spel in hun kast te hebben en verder alle andere mogelijkheden nog probeert te beoefenen. Natuurlijk proberen we dat in een zeer gezellige omgeving te doen, en zal je merken dat iedereen je altijd wel een spel wil uitleggen wanneer u daar om vraagt.

Natuurlijk is het niet mogelijk of wil men niet dat alles bekend is bij iedereen, en staat het je natuurlijk vrij om eigen initiatief te tonen en dingen te organiseren of - nog beter - bij een commissie te gaan om het verenigingsgevoel nog meer te kunnen krijgen. Je zit hier maar eenmaal bij mensen die graag iets met je doen en die ongeveer dezelfde passie hebben.

Het bestuur en ik zijn natuurlijk van plan om het aanstaande jaar nog een beetje interessant te maken, dus proberen wij om de zoveel tijd een activiteit in te plannen. Dat is dan op een spelavond (die eenmaal in de week voorkomt) of op een speldag (die eenmaal in de maand plaatsvindt op een zaterdag.) Voor meer zie natuurlijk de agenda. Ik wil speciaal nog aandacht besteden aan het spelweekend dat tweemaal in het jaar plaatsvindt en absoluut een aanrader is omdat je je medeleden beter leert kennen en eindelijk de spellen kan spelen die je normaal nooit kan spelen.

In ieder geval wens ik jullie allemaal een prettige El Cid en ik hoop jullie allemaal dit jaar nog weer eens te zien.

Uwer voorzitter,

Jorke Grotenhuis

Van de redactie

Altijd fijn als de voorzitter de pagina volschrijft, dan kan ik volstaan met te zeggen dat er deze Spelduivel weer een hoop stukjes zijn geschreven en oproepen dat vooral (vrijwillig of gedwongen) te blijven doen. Veel leesplezier.

Marieke Vos

Arkham Horror

Een gevecht tegen de waanzin

Voor wie bekend is met de romans van H.P. Lovecraft (1890-1937) zal de titel Arkham Horror onmiddellijk daarmee in verband kunnen brengen en natuurlijk volledig terecht. Arkham Horror speelt zich af in de wereld zoals Lovecraft die in zijn romans geschapen heeft. Het spel is gepubliceerd door Fantasy Flight Publishing (www.fantasyflightgames.com) en onder licentie van Skotos Tech. Het spel is te spelen met 1 tot 8 spelers (hoewel de makers zelf een speleraantal aanraden tussen 3 en 5 spelers) en het is bedoeld voor spelers vanaf 12 jaar.

Voor je het spel kunt spelen moet je een karakter kiezen. Deze lopen uiteen van non tot handelaar en van wetenschapper tot zwerver. Daarna kiezen de spelers uit tegen welke van de Ancient Ones (dit zijn sluimerende goden die wachten om bij een juist gesternte hun vreselijke machten los te laten op de aarde) ze zullen gaan bevechten. In de handleiding staat aangegeven dat als men bijvoorbeeld kiest om Yig te bevechten dit tot een minder langdurig spel leidt dan wanneer men kiest voor Cthulhu. Erg handig als je maar beperkte tijd beschikbaar hebt. Het spel bevat karakterkaarten waarop de verschillende vaardigheden van de spelers staan aangegeven. Deze kaarten zijn erg leuk vormgegeven, net als de kaarten waarop de Ancient Ones beschreven zijn.

Het spel speelt zich zoals al te raden viel voor het grootste gedeelte af in het stadje Arkham dat overspoelt dreigt te raken door allerlei sektes en ander gespuis. De stad Arkham en zijn meest belangrijke locaties nemen dan ook het grootste deel in van het spelbord. Het andere deel van het spel speelt zich af in verscheidene andere dimensies die toegankelijk zijn via poorten die zich openen in Arkham. De bedoeling is om deze poorten zo snel mogelijk te sluiten want zij zijn niet alleen de bron van de monsters die Arkham overspoelen maar ook een voorbode van het ontwaken van de sluimerende Ancient One. Het sluiten van de poorten kan er voor zorgen dat dit dreigende gevaar helemaal niet ontwaakt en zo het spel tot een goed einde brengen. Mochten de spelers nu falen in hun pogingen om de poorten snel genoeg te sluiten dan ontwaakt de Ancient One en zullen ze hem moeten bevechten. Dit is echt een enorme uitdaging en een stuk moeilijker dan het sluiten van de poorten. Bij een van de Ancient Ones betekent het niet op tijd sluiten van de poorten zelfs dat je het spel verloren hebt. Behalve poorten sluiten kunnen de spelers ook nog Arkham verkennen om daar aan allerlei hulpmiddelen te komen die ze kunnen gebruiken om het kwaad te bestrijden. De *Clue-tokens* die op sommige plaatsen in Arkham te verkrijgen zijn nodig voor het sluiten van de poorten.

Naast de *Health-Points* die we wel kennen uit andere spellen bevat Arkham Horror ook *Sanity-Points*, de twee hebben ongeveer dezelfde functie, het verlies ervan maakt een karakter tijdelijk onspeelbaar. Verlies van de HP plaatst een karakter in de Arkham Hospital en verlies van SP plaatst een karakter in de Arkham Sanatorium alwaar het geld of meerdere beurten kost om te herstellen.

Samenwerking tussen de spelers is absoluut noodzakelijk om het spel te winnen. Iedere egoïstische zet maakt het weer vele malen moeilijker om het

spel te winnen. Verder is Arkham Horror vooral de eerste keer spelen wat hectisch; het kost vrij veel tijd om alle regels goed te leren. Het regelboek van tevoren doorlezen is een minimale vereiste en het is om alles overzichtelijk te houden echt een aanrader om de eerste keer met bijvoorbeeld drie spelers te spelen. Als je de regels een beetje door hebt is het een zeer vermakelijk spel zeker voor liefhebbers van Lovecraft's romans. De flavorteksten op de kaartjes zijn goed en soms zelfs erg hilarisch (bekijk voor meer spel plezier <http://www.macguff.fr/goomi/unspeakable/home.html>) en ook aan de grafische uitwerking van het spel is erg veel aandacht besteed. Ik denk een aanrader voor liefhebbers van lange spellen en van Cthulhu. Dan rest mij enkel nog te zeggen: Fhtagn!

Floor

Doom, the Board game

Jaren na het bekende computerspel doom, heeft Fantasy Flight Games nu een bordspel naar het idee gemaakt. Je speelt het spel met 2 tot 4 mensen. 1 tot 3 spelen de mariniers en de laatste speelt als de 'invader', de game master zeg maar.

Het idee van het spel is best grappig. De mariniers beginnen in een ruimte (een deel van het speelbord) en hoe verder ze komen hoe meer van het speelbord de invader opzet. Dit is natuurlijk niet alles, de invader zet naast het bord ook demonen neer, deze variëren van de kleinste schattige spinnetjes (die erg naar kunnen bijten als het er veel zijn) tot grote nare 'Cyber-demonen'. Nare beesten die zo groot zijn, dat ze in twee stukken moeten om in de doos te passen. Verder liggen er leuke extraatjes zoals munitie, medi-packs en wapens, variërend van leuke kettingzagen (die per ongeluk in de faciliteit terecht zijn gekomen zoals we in de spelregels kunnen lezen) tot shotguns en B.F.G.'s the Big F*ck*ng Gun.

Ook begint iedere speler met armor, wat munitie, een standaard dienstpistool en een aantal vaardigheden, die je erg nuttig kan gebruiken. Dit zijn dingen als Though (meer armor), Scout (hard [weg] kunnen rennen) of Officer (deze wil je niet hebben, het is altijd leuker een officier te doden dan iemand anders, toch?). Nu we het toch over het doden van spelers hebben, de invader wint als ie (meestal) 6 slachtoffers heeft gemaakt en de spelers als ze het einde van het level bereikt hebben.

Je speelt altijd een bepaald scenario. Bij het basisspel zitten vijf verschillende scenario's. Je kan ze apart spelen, maar ook leuk is het om ze als een soort campaign te spelen. Op internet zijn er ook tiggertjes te downloaden (sommige beter dan andere), en er zijn ook editors te downloaden, zodat je gemakkelijk je eigen scenario's kan maken. Dit is wel een vereiste, aangezien je snel op de basis set uitgekeken bent als je het wat vaker speelt. Voor de echte diehards, de uitbreiding ligt ook al in de winkels, meer missies, meer monsters en meer bloed!

Wimpie

WWW.ETERNALWAR.NL

Specialist in bord-, miniatuur- en rollenspellen

Eternal war is een webwinkel van gamers voor gamers.

De site behoort tot de goedkoopste sites op het internet. Wij streven er naar om alles wat wij in ons assortiment hebben, minimaal 20% onder de adviesprijs aan te bieden. Dit verschil kan oplopen tot 35%!

Tevens heeft Eternal War een uitgebreid assortiment van bekende en minder bekende spellen. Een assortiment dat elke maand verder toe neemt.

EEN GREEP UIT ONS ASSORTIMENT



Korting voor leden van het Duivelsei

Leden van het Duivelsei krijgen een 5 % op alle terreinstukken bij Eternal War.

Koetjes en Kalfjes

De laatste Spelduivels zijn er heel wat computerspellen besproken van het Grote type, de spellen met een hoofdletter als Civilization IV, World of Warcraft en Age of Wonders. Daarnaast zijn er ook wat minder bekende spelletjes besproken, zoals Arcanum en gratis te downloaden spellen. Vandaag wil ik het hebben over de spelletjes die je tussen al die dingen door doet, de korte simpele, gratis spelletjes die je aandacht voor een kwartiertje afleiden van de deadline voor je paper morgenvroeg zonder dat ze het halen van die deadline direct onmogelijk maken, wat de langere spellen wel zouden doen. De eerste categorie is dan natuurlijk de patiencevarianten. Gewoon patience heeft als grote nadelen het feit dat het niet altijd op skill te winnen is (hoge geluksfactor) en het feit dat ook geheel spel-onkundigen het kunnen spelen, waar een Duivelseitje toch een beetje boven wil staan. Dan hebben we gelukkig een heleboel varianten, die over het algemeen gratis te downloaden zijn. Iedereen heeft hierbij zijn eigen favoriet, die van mij is Spider. Daarbij is de geluksfactor nog veel hoger dan bij het reguliere patience, maar het ziet er wel een stuk anders uit en is volgens mij ook leuker. Daarnaast heeft Windows ook altijd standaard de mijnenveger gehad. Het spelletje dat ik onder jullie aandacht wil brengen en waar ik heel veel kwartiertjes heb zoekgemaakt lijkt erg veel op mijnenveger en heet Kalf. Je speelt met toetsenbord in plaats van muis, waarbij je een kalf beweegt dat door een wei loopt. In de wei zitten gaten, die je kunt opvullen door er deksels boven op te leggen. De boer heeft gelukkig bordjes om de putten heengezet net als bij mijnenveger, maar de deksels zijn vandaag pas aangekomen en als je veilig in de wei wilt lopen moet je ze zelf maar even op de juiste plek leggen. Het eerste verschil met mijnenveger is dat het kalf daadwerkelijk in de wei loopt. Je kunt geen vakjes openen waar het kalf niet heen kan lopen, waardoor je niet in het wilde weg begint te klikken wanneer je enigszins vast zit. Het tweede verschil, dat daar meer dan voldoende voor compenseert, is dat je meer deksels hebt dan putten. In plaats van te gokken dat je ergens vast wel veilig bent en een dappere dood tegemoet te springen kun je ook vast een deksel neerleggen en vervolgens kijken of het nodig was. Nu is het deksel natuurlijk wel weg als je fout gokt (kalveren kunnen deksels alleen oppakken van de stapel neem ik aan, wanneer iemand ze op hun rug laat glijden en dus niet van de vloer). Omdat je (derde verschil) telkens als je de wei beveiligd hebt een nieuw niveau krijgt, met relatief meer putten in het veld en je de deksels die je over hebt van vorige levels meeneemt, wordt voorzichtig zijn in het begin beloond. Je speelt het spel op een heel kleine wei, een kleine wei, een gewone wei, een grote wei of een heel grote wei, waarbij een top 100 aan topscores voor elk niveau wordt bijgehouden. Een teken dat ik dit spel iets te vaak heb gespeeld is dat die top honderd op de heel grote wei voor mij nauwelijks meer te bereiken is als ik niet heel hard mijn best doe... Ik vind het spel veel beter dan mijnenveger om een paar redenen. Allereerst vond ik dat geklik op die kleine vakjes in mijnenveger altijd een beetje prutswerk. Vaak miste je net het vakje waar je op doelde omdat je te ongeduldig was en je er zo naast zat. Bij Kalf speel je met het toetsenbord, waardoor je er niet naast kunt zitten. Daarnaast kun je een spelletje mijnenveger verliezen zonder dat je iets fout doet, omdat je gedwongen bent te gokken als er geen aanknopingen meer over zijn. Dat gebeurt zelfs vrij vaak en dan helpt het je geen moer dat je de eerste 60 bommen correct hebt opgespoord. Bij Kalf heb je reservedeksels voor dit soort situaties en op de hogere niveaus, waar dergelijke situaties soms niet te voorkomen zijn, heb je meer deksels als je het in het begin beter hebt gedaan, dus zuinig bent geweest. De derde reden dat ik Kalf cool vind is dat je speelt met een kalfje in een groene wei. De teksten zijn weliswaar een beetje lame ("Deksels - een put!" als je in een put valt, zit naar mijn smaak aan de verkeerde kant van de grens tussen coole woordspeling en flauwe humor) maar het tekeningetje is cool en het idee is zeker origineler dan de bommetjes van mijnenveger.

Marieke

Exalted: All hail the Unconquered Sun

De wereld van het Roleplay spel Exalted is een wereld die verwoest dreigt te worden door de oerenergie van de 'Wyld': de krachten waaruit de wereld tijdens de schepping gesmeed werd. Dit was echter niet altijd zo. Na de schepping werden door de goden de 'Exalted' gemaakt om de oerwezens uit de jonge wereld te verdrijven, zodat de goden over hun creatie konden heersen. De oerwezens werden gedood (hiermee werden ze de 'Neverborn') maar niet voordat ze de Exalted, mensen die van de goden bovenmenselijke gaven kregen, vervloekten.

De ergste vloek kwam op de Solar Exalted (de exalted van de zon, de sterkste van allemaal) te rusten. Hierdoor vervielen de Solar Exalted (de leiders van de wereld) tot decadentie, corruptie en allerhande wreedheden. De Solar Exalted werden onder leiding van de geheimzinnige Sidereal (sterren) Exalted verdreven door hun eigen dienaren, de Terrestrial (aarde) Exalted, en honderden jaren lang opgejaagd en vervolgd als 'anathema' (vervloekten). Daarmee kwam een einde aan de zogenoemde 'First Age.' Sindsdien wordt de wereld beheerst door de Terrestrials, in het geheim begeleid door Sidereals, die zich steeds meer uit het dagelijks leven onttrekken. Veel geluk bracht dit echter niet. Een grote plaag, de 'Great Contagion,' teisterde het land en slechts een enkeling overleefde. En om de rampspoed compleet te maken werd de wereld overspoeld door de 'Fair Folk.' Dit zijn niet de lieve elfjes die we kennen van Tolkien, maar allerhande vreemde wezens voortgekomen uit chaotische oerkrachten (de 'Wyld') die niets liever willen dan een wereld van chaos en verwoesting. Wanhopig probeerden enkele Terrestrials het oude verlaten fort van de Solar Exalted binnen te dringen om hun oude verdedigingssystemen te kunnen gebruiken. Slechts een van hen overleefde en werd de Scarlet Empress. Onder haar duizenden jaren lange bewind werd de wereld weer een stabiele en redelijk veilige plaats, hoewel de Terrestrials vervielen tot dezelfde decadentie als de Solars voor hun.

Als je als speler de wereld van Exalted in stapt is het vijf jaar nadat de de Scarlet Empress plotseling verdwenen is, waarheen weet niemand. Het keizerrijk is in verval en de wezens van de Wyld (de Fair Folk) zijn in opmars. Na duizenden jaren afwezigheid komen er weer Solar Exalted, waar jij als speler er 'waarschijnlijk' een van bent. Als Exalted ben je een supermens. Dat wil zeggen dat je bijvoorbeeld heel sterk bent, iedereen kunt ompraten, bliksemsnel bent of gewoon belachelijk veel bier kunt drinken, want het moet wel leuk blijven. Als Solar Exalted ben je als het ware een superexalted. Daar horen natuurlijk ook de gebruikelijke karaktertrekjes van een superheld bij, zoals daar zijn: arrogantie, koppigheid, overmoed, onbeschoftheid, enzovoort. Helaas vinden niet alle medewereldburgers dit even fantastisch als jij en als ze er achter komen dat je geen normale Terrestrial Exalted bent, wordt je uitgeroepen tot anathema en alle anathema moeten dood. Hierdoor wordt je voor een dilemma gesteld. Als je die vijand in vol ornaat met al je flitsende wapens en je magische vechtstijl compleet in de pan gaat hakken loop je het risico dat men erachter komt dat je een Solar Exalted bent, doe je het niet loop je het risico zelf in de pan gehakt te worden. Dit maakt exalted tot meer dan

een spel met een paar 'overpowerde' vechtjassen die iedereen het leven zuur maken. Heimelijk iets voor elkaar kunnen krijgen of politieke invloed hebben is een eigenschap die in veel gevallen nuttiger is dan dat allernieuwste combat-trucje.

Je karakter stel je samen met karaktereigenschappen zoals kracht en waarneming, vaardigheden zoals (paard)rijden, taalkunde of zwaardvechten en zogenaamde 'charms'. Met deze charms kun je je karakter echt een eigen vorm geven. Zoals mijn karakter Smit. Smit is (je raadt het vast niet) een smid. Zijn spelling en taalgevoel is niet zo geweldig, maar dat komt omdat hij als klein kind door zijn ouders achtergelaten is en daarom is opgegroeid tussen de hoeren en pooiers van de armoedigste wijk van de stad en onder de hoede genomen is van de lokale smid, met als een van zijn weinige 'vrienden' de sjacheraar Vieze Joop. Na zijn 'exaltation' tot Solar Exalted is Smit langzamerhand uitgegroeid tot een smid die de meest fantastische wapens kan maken en je er vervolgens vakkundig mee in elkaar slaat alsof hij zojuist is weggelopen uit de film 'Crouching tiger, hidden dragon.' Verder heeft hij een neus voor vieze zaakjes waar Sherlock Holmes een puntje aan kan zuigen en maakt zijn ongedwongen recht-voor-zijn-raap houding hem onweerstaanbaar bij de plaatselijke vrouwelijke elite. Althans, dat laatste denkt hij zelf, de vrouwelijke elite vindt hem voornamelijk een onverzorgde lompe boeren kinkel, maar ook dat is al een vooruitgang. Maar hoe sterk je je karakter ook maakt, gelukkig blijft er na al deze opschepperij nog genoeg ruimte over voor een tegenstander die je niet met twee vingers in je neus in mootjes kunt hakken, zoals Smit aan den lijve ondervond na een confrontatie met een boze tweekoppig 'buck-ogre, die hem na een iets te innige omhelzing zo goed als dood achterliet.' Maar het allerleukste aan Exalted is de verhalende Japanse anime sfeer die het onbewust oproept, wat dikwijls aanleiding is tot hilarische situaties gecombineerd met spannende vechtscènes die in de betere Hong Kong film niet zouden misstaan.

In onze eens-per-maand sessies zijn we na een vervelende ontmoeting met een vreemd uit slangen bestaand figuur begonnen met onze Exaltation, begeleid door de leider van de dichtsbijzijnde grote stad Nexus: het kleine irritante ventje Tai Pe dat met zijn magische prisma constant onder de rokjes van mijn twee vrouwelijke medekarakters probeerde te kijken. Tai Pe is heimelijk een Siderial Exalted en heeft ons veel uitgelegd over wat het betekent een Solar Exalted te zijn en hoe je te wijden aan de Unconquered Sun. Daarna zijn we op verkenning gegaan en hebben een uitgebreid door golems bewaakt First Age tunnelstelsel gevonden, met een mausoleum, een ziekenhuis, een arena, een bibliotheek en een labyrint waar we een raar brabbelende aap in een glazen kooi vonden. Als klap op de vuurpijl vonden we de ruïne van een oude tempel van de zon, bestaande uit een gigantische ronde plaat van puur goud. In dat jaar tijdens de kalibratie (een periode aan het eind van het jaar die volgens oud bijgeloof altijd gepaard gaat met onheil) werd onze stad overvallen door een onnatuurlijk bittere kou. Uiteraard gingen we op onderzoek uit. Na anderhalve maand lopen ontdekten we een enorm organisch fort, dat nog het meest weghad van een gigantische slokdarm die diep in de aarde verdween. En als toetje stuitten we op een complete volksverhuizing van tienduizenden barbaren en een leger van een paar duizend buck-ogres (ja, die dude waar ik het eerder over had, maar dan heel erg veel) die in de richting van onze mooie

stad aan het marcheren waren. Het resultaat: grote paniek. Gelukkig waren zou het nog naar schatting een half jaar duren voor ze aankwamen. Dus er was nog net tijd om een leger in te huren en wat broodnodige XP te verzamelen. Een paar sessies later kwam het daadwerkelijk tot een belegering van de stad. Na in een grote veldslag de barbaren te hebben verslagen werden we uitgedaagd tot een duel. De deal: onze karakters tegen hun kampioen, een huizenhoge vierarmige buck-ogre. Als we winnen dan zou het ogre-leger vertrekken, anders zouden wij ze de stad in laten. Uiteraard hielden ze zich niet aan de afspraak en terwijl wij ons voor iedereen als Solar Exalted kenbaar maakten en met de eindbaas van het jaar aan het knokken waren, vielen de ogres de stad aan. Dit zou allemaal heel slecht voor ons zijn afgelopen, als niet onze priesteres Liana dat moment had uitgekozen om haar frustratie te uitten in een enorme 'Solar Flare.' In die flits werd de helft van de ogres gedood en van de andere helft de ogen weggeschroeid. De slag was gewonnen en we werden als helden in de stad onthaald. Dit is waar we nu in het verhaal zijn, in afwachting van wat er gebeurt als het nieuws van onze daden de rest van de wereld bereikt en iedereen weet dat wij Anathema zijn...

Ivo

Dus jij bent net lid geworden?

Wat nu dan te doen? Probeer eens:

- Naar het kennismakingsweekend te gaan en de nacht door te trekken voor een lang spel, of natuurlijk dertig korte spelletjes.
- Naar het eerstejaarsdiner te gaan om mensen te leren kennen en een avond goed te eten.
- Op een activiteit een spelletje aan te wijzen en iemand te dwingen het je uit te leggen. Geen enkel lid kende alle spelletjes toen hij/zij lid werd, maar je kunt er wel naar streven ze over een jaar te kennen toch?
- Een spelletje te lenen en thuis met vrienden te spelen, of Duivelseitjes uitnodigen om mee te komen doen.
- Lid te worden van een roleplaygroepje. Een flink deel van onze leden doet aan roleplay, in een heleboel verschillende settings en systemen. Het spelen gebeurt meestal bij mensen thuis en is een goede manier om vrienden op te doen of je te ontspannen met anderen.
- Terrein te bouwen voor de tinschuivers onder ons. Zelfs als je het spel zelf niet kent (gewoon vragen of ze het uitleggen en of je mee kunt doen) of niet leuk vindt is het cool om terrein te bouwen van piepschuim en de vereniging heeft vrijwel alles wat je nodig hebt.
- Een stukje voor de Spelduivel te schrijven: stel je voor, vertel over je ervaringen, recenseer een spel (bord-, kaart-, RPG, miniature, computer, of nog iets anders), geef je toptien van spellen of verzin iets veel creatievers.
- Lid te worden van een commissie: de Spelduivel kan wel wat versterking gebruiken, de sponsorcommissie zoekt commerciële talenten, de activiteitencommissie kan wel wat verse nieuwe ideeën en handen gebruiken en het bestuur weet vast nog wel wat andere manieren om jouw talenten te benutten.
- Lid te worden van het bestuur: onze huidige voorzitter was vorig jaar een nieuw lid, dus dat kan jij ook. Het bestuur geeft je de kans om nuttige ervaringen op te doen en is één van de gezelligste manieren om de vereniging goed te leren kennen. Bovendien kun je dingen die je niet aanstaan veranderen.

El Cid: De Agenda

Maandag	Vooral bordspellen: ga gezellig rond de tafel zitten.
Dinsdag	Miniaturen! Warhammer 40K, Warmachine, ...
Woensdag	Collectible card games. Magic enzo! (Denk eraan dat je nee zegt tegen Slivers.) Om 20:00 de Asian Dance Dance Karaoke Party!
Donderdag	Roleplay-avond. Vampire, D&D, Paranoia
Vrijdag	Om 20:00 pokertoernooi

Natuurlijk kan er op alle dagen ook buiten het thema gespeeld worden, en staan de miniatuurtjes en bordspellen altijd klaar.

Magic the Gathering: zeg nee tegen Slivers.

Magic speel ik al jaren, toen ik 12 jaar geleden mijn eerste Zombie Master openmaakte was ik dolblij. Jarenlang heb ik vol plezier Magic kunnen spelen, honderden euro's heb ik uitgegeven aan deze prachtige kartonnen kaartjes. Maar nu, na al die jaren, is er een plaag gevallen over Magic, een plaag zoals die nooit eerder zo erg aanwezig was. Ik heb het natuurlijk over de Slivers...

Sommigen vragen zich af: "Wat is een Sliver?" Ik zal je vertellen wat een Sliver is, een Sliver leeft samen met zijn verderfelijke soortgenoten in een grote kudde van verderf, alleen in staat om te overleven door zijn mede Slivers continu lastig te vallen om erachter te komen wat zij aan het doen zijn. Als een Sliver ontdekt hoe hij kan vliegen springen alle andere Slivers er gelijk op om ook te kunnen vliegen, kan er eentje zichzelf sterker maken dan kunnen al die duivelse beesten dat. Het einde is zoek, Slivers maken mijn leven al jaren tot een hel, maar de laatste tijd wordt het alleen maar erger...

Vroeger toen ik nog maar net Magic speelde was er altijd wel iemand met een Sliver-deck om mijn eigen veel leukere decks in elkaar te slaan. Wat kan ik immers doen met mijn Sibilant Spirits en Prodigal Sorcerers tegen zijn horde van Slivers? Elke kaart die ik normaal op zijn creatures zou spelen werd tegengehouden door Crystalline Sliver, elk creature was kansloos tegen de Sliver versterkende Muscle Sliver. Jaren trainde ik om de Sliver plaag een halt toe te roepen, alle kaarten die hun soort zou uitroeien vonden hun weg naar mijn decks, totdat uiteindelijk de Slivers langzaam maar zeker uit mijn omgeving verdwenen. Ik kon opgelucht ademhalen en na verloop van tijd verdwenen steeds meer anti-Sliver kaarten uit mijn deck, een grove fout die ik al snel leerde berouwen. De Slivers kwamen terug, nu met nog veel meer en nog vervelendere broertjes en zusjes. Magic-spelers binnen het Duivelsei werden al snel geïnfecteerd met de Sliver-plaag en bouwden decks vol met deze heidense creatures. Ik heb slechts enkelen kunnen redden van deze monsters, maar nog veel meer leden werden permanent gegrepen, nieuwere, betere en sterkere Slivers blijven verschijnen en steeds meer Duivelseitjes lijken verzwolgen te worden door het monster dat Sliver heet. Ik weet niet hoe lang ik nog stand kan houden tegen de voorgaande aanvallen van de plaag die Slivers is.

Daarom vraag ik jullie, de lezer, om mij te helpen om mijn strijd tegen de Slivers. Vind de ruimte in je deck om de kaarten toe te voegen die de Slivers zullen stoppen in hun opmars. Verzwak ze met Engineered Plague en hun eigen verrader Plague Sliver, roei ze uit met Tsabo's Decree, verander hun hele bestaan met Standardise, maar wat je ook doet, zeg NEE tegen Slivers!

Brian

Mijn top-10 (acte I)

Om de een of andere mysterieuze reden vinden mensen het leuk om allerlei dingen in lijstjes op te nemen. Men vindt het blijkbaar overzichtelijk en leuk om zo vergelijkingen te maken. Zo ook met spellen. Omdat op spellengebied er net iets te veel verscheidenheid bestaat om alle soorten in een mooie lange top tien bij elkaar te voegen vanwege de zelfde redenen dat appels en peren zich slecht met elkaar laten vergelijken, geef ik hier een tweetal kortere lijstjes om te differentiëren tussen bordspellen en miniatuurspellen. Beide categorieën kunnen natuurlijk ook verder worden onderverdeeld, maar dat leidt enkel tot het in de bordspellenwereld beruchte *analysis paralysis*, het oneindig lang doen over je beurt wanneer je alle mogelijke opties analyseert.

Ten eerste een kort lijstje van de bordspellen die ik zo op tafel zou zetten wanneer ik het voor het zeggen had op een spelavond:

Achteraan beginnend, zoals het betaamt met dit soort lijsten, zet ik op de vijfde plaats ***Chariot Lords***. Dit spel is niet het originele *Britannia* (dat overigens wel in een top tien van mijn favoriete spellen zou staan) maar een vergelijkbaar concept van opkomende en ondergaande volkeren dat zich afspeelt in het Midden-Oosten. Het heeft mijns inziens net dat beetje extra 'chroom' in de vorm van extra regels voor bepaalde volkeren om het net dat beetje interessanter te maken, zonder een spel te worden waarbij je constant met je neus in het boek met de speciale regels moet zitten.

Op de vierde plaats komt ***Bonaparte at Marengo***. Dit is een simulatie van de slag bij Marengo van 14 juni 1800, die wordt uitgevochten op een tamelijk abstract niveau met houten staafjes die de verschillende eenheden (infanterie, cavalerie en artillerie) voorstellen. Deze staafjes bewegen zich over het bord dat is onderverdeeld in velden. Het gevechtssysteem is gebaseerd op het vergelijken van de gevechtswaarden en de tactische posities van de eenheden die met elkaar in contact komen. Hier komt geen dobbelsteen aan te pas waardoor een verrassend elegant spel ontstaat waarbij de belangrijkste bron van onzekerheid zit in dat het type van de eenheden van de tegenstander dat, net als in het klassieke spel *Stratego*, onbekend is. Door de veel uitgebreidere tactische opties is dit echter meer dan een opgevoerde versie van *Stratego*.

Als derde noem ik ***Graenaland*** als een spel waar ik niet snel nee tegen zou zeggen mocht iemand het voorstellen. Hoewel ik het pas een handjevol keren heb gespeeld (om eerlijk te zijn is op deze lijst enkel *Kahuna* écht vaak op tafel geweest, maar dat heeft er meer mee te maken dat dat een kort tweespeler-spel is) heeft het een aantal zeer interessante spelmechanieken waardoor ik denk dat hij op deze lijst thuishoort. Het spel draait om het koloniseren van Groenland door het verdelen van de schaarse grondstoffen en het bouwen van nederzettingen om meer invloed te krijgen voor een gunstigere grondstofverdeling en uiteindelijk aan de overwinningcriteria te voldoen.

Het tweede spel is ***Kahuna***. Vergeleken met de andere spellen op deze lijst gaat het hier om een kort en abstract tweespelerspel. Alle andere spellen op deze lijst duren minstens een uur, maar *Kahuna* duurt doorgaans niet langer dan een kwartier. *Kahuna* gaat volgens het verhaal in het regelboek over

tovenaars die invloed over eilanden in de Stille Zuidzee proberen te krijgen, maar dit kan ook geïnterpreteerd worden als invasies door legers bloeddorstige kannibalen en uitmoorden van hele eilandbevolkingen. Waarschijnlijk is voor het huidige verhaal gekozen om het spel geschikt te maken voor alle leeftijden en bovenal de Duitse bordspellenmarkt. Het spel draait om het bouwen van verbindingen tussen eilanden door kaartjes uit te spelen. Zodra er een meerderheid van een kleur op een eiland is bereikt, worden alle verbindingen van tegenstanders verwijderd en komt het eiland onder controle van de speler. Het verschil tussen het aantal eilanden onder controle van de spelers aan het einde van elk van de drie ronden bepaalt de winnaar.

Als favoriete bordspel kan ik niet anders dan na bijbehorend trommelgeroffel het spel **7 Ages** noemen. Heel kort gezegd is 7 Ages precies hoe een *civilization*-spel moet zijn. Lange bordspellen waarbij men beschavingen opbouwt bestaan al decennialang. De klassieker die het genre definieerde was *Civilization* van Francis Tresham. Dit spel lijkt echter meer te draaien om het ruilen van handelskaartjes en rampen en is relatief statisch. Twintig jaar later werd de naam op nieuw gebruikt in *Sid Meier's Civilization: the Boardgame*, dat gebaseerd was op het gelijknamige computerspel dat weer op zijn beurt gebaseerd was op het originele *Civilization*. Dit spel was een teleurstelling daar het vooral draaide om het hopen op een goede beginlocatie en veel dobbelsteengeluk. Maar daarna werd door Australian Design Group, dat vooral bekendheid vergaarde door de hypercomplexe en lang durende *Empires in Arms* en *World in Flames*, het veel speelbaardere 7 Ages uitgebracht. In tegenstelling tot de eerdere *civilization*-spellen hebben spelers in 7 Ages niet de controle over een maar over een veelvoud van beschavingen. Er zijn ruim 100 beschavingen van Duitsers tot Sumeriërs vertegenwoordigd en daarvan kunnen er maximaal 15 tegelijk in het spel aanwezig zijn. Analoog aan spellen als *Britannia* en *Chariot Lords* worden door acties van de beschavingen zoals bezetten van gebieden en verslaan van tegenstanders overwinningspunten behaald. Een aspect van het spel dat mij bijzonder aanspreekt is de dynamiek die er plaatsvindt in de opkomst en ondergang van beschavingen in tegenstelling tot vele andere *civilization*-spellen waarin men zich gedurende het hele spel concentreert op het (historisch enigszins incorrect lang) opbouwen van een enkele beschaving.

Norman

Mijn top-10 (acte II)

Na deze uitweiding over mijn favoriete bordspellen kan dit lijstje niet volstaan zonder mijn top vijf van miniatuurspellen.

Wederom achteraan beginnend, om zo de spanning voor jullie, mijn beste lezers, op te bouwen, noem ik voor plaats nummer vijf **Warhammer Fantasy Battles**. Waarom zo laag, hoor ik al bijna vragen. Wel, wie enigszins bekend is met het systeem zal snel opmerken dat een belangrijk probleem schuilt in de ambiguïteit van de regels. Gezien het spel in de afgelopen pakweg twintig jaar inmiddels zeven edities heeft gekend en er daarnaast constant uitbreidingen in de vorm van nieuwe regelboeken en errata uitkomen, zijn de regels onoverzichtelijk geworden. Praktisch iedere eenheid heeft wel een speciale regel en het is vrijwel onmogelijk om tijdens een spel zowel van de talloze speciale regels van je eigen leger als van die van de tegenstander op de hoogte te zijn. Wanneer het onmogelijk wordt gemaakt om je eigen leger en dat van je tegenstander te kennen worden overwinningen onnodig moeilijk te behalen. Gelukkig zijn er ook positieve kanten aan dit spel. Het is gemakkelijk om spelers te vinden en er is geen systeem van commando's die het spel ingewikkelder zouden maken. Eenheden hebben zoals gezegd veel detail en speciale regels, tot aan regels over de uitrusting toe. Iets wat positief aan dit spel is, is de aardig uitgebreide Fantasy-setting waarin het spel gesitueerd is. Op deze zelfde setting is ook het verwante rollenspel *Warhammer Fantasy Roleplay* gebaseerd.

De vierde plaats geef ik aan het sterk aan het aan *Warhammer Fantasy Battles* verwante **Warhammer Ancient Battles** of WAB, zoals het ook in bekend is, en waarvan ook het werkwoord *wabben* is afgeleid. Wat betreft structuur van regels is WAB vrijwel identiek aan de vijfde editie van *Warhammer Fantasy*. Verder ontbreken er, omdat dit spel erop gericht is om veldslagen uit de Oudheid en de Middeleeuwen te spelen, de regels voor magie waarmee *Warhammer Fantasy* doorspekt is. Nog een belangrijke overeenkomst met deze regels is dat WAB uitbreidingen kent, maar dan niet per leger, maar per tijdperk. Zo zijn er uitbreidingen voor het Europa van de hoge Middeleeuwen en de veldtochten van Alexander de Grote. Wat betreft balans is het doorgaans het beste, wanneer men enkel legers 'uit hetzelfde boek' tegen elkaar laat vechten, oftewel historische tegenstanders. In andere woorden: Een veldslag met kruisridders tegen Sumeriërs geeft doorgaans geen bijzonder interessante resultaten.

Op nummer drie staat **Blitzkrieg Commander**, ook wel bekend als *BKC* en het verwante *Cold War Commander*, oftewel *CWC*. *BKC* is een regelset voor slagen in de Tweede Wereldoorlog dat gebaseerd is op het populaire *Warmaster* van Games Workshop. Eenheden worden standaard weergegeven op het niveau van pelotons tanks of infanterie maar door het karakter van de regels kan een eenheid ook een enkele tank of een groep infanterie voorstellen. Deze eenheden hebben gevechtseigenschappen zoals de afstand die ze kunnen bewegen en hun vuurkracht, maar voor de effectiviteit op het slagveld zijn commandanten cruciaal. Commandanten hebben een leiderschapswaarde waarmee zij opdrachten kunnen geven aan eenheden op het slagveld. Wanneer de speler

een eenheid iets wil laten doen, moet hij onder of gelijk aan de leiderschapswaarde van de commandant dobbelen om de actie uit te voeren. Wanneer de worp mislukt, kunnen geen verdere acties meer worden uitgevoerd met die commandant gedurende die beurt. Hoge leiderschapswaarde is dus minstens even belangrijk als vuurkracht. *CWC* is de variant voor slagen tijdens de Koude Oorlog en de huidige tijd. In beide regelboeken worden uitgebreide lijsten gegeven van gegevens van de verschillende partijen in een tal van oorlogen. Zo kunnen met *BKC* ook slagen uit de Spaanse Burgeroorlog worden gespeeld en is het met *CWC* ook mogelijk om een fictieve tankslag tussen de Warschau-Pact en de NAVO op de Noordduitse laagvlakte op tafel te zetten.

Op de tweede plaats staat ***Horse Foot Guns***, een regelset die in de eerste plaats goed werkt voor het spelen van veldslagen op grote schaal, zoals volledige veldslagen, in de periode van 1701 tot 1915. Deze lange periode omvat een veelvoud van conflicten van de Grote Noordse Oorlog tot de Napoleontische oorlogen en het begin van de Eerste Wereldoorlog, dus er is een hoog niveau van abstractie om het binnen een systeem te vatten. Speltechnisch is het systeem vrijwel identiek aan de *De Bellis Multitudinis* en *De Bellis Antiquitatis*, die tot de meest populaire regels voor veldslagen in de oudheid behoren. Eenheden hebben geen getalsmatige gevechtswaarden, maar worden gedefinieerd per type. Zo heeft men bijvoorbeeld lichte cavalerie, musketiers en piekeniers. Verder hebben commandanten een centrale rol. Aan het begin van de beurt wordt er per commandant gedobbeld hoeveel PIP's (*Player Initiative Points*) hij tot zijn beschikking heeft die beurt. Met deze punten kunnen eenheden bewogen worden, die, wanneer ze in contact komen met de tegenstander of binnen schootsafstand komen, zullen vechten. Gevechten worden afgehandeld aan de hand van een enkele dobbelsteenworp per zijde en het optellen van bonussen aan deze worp afhankelijk van de betrokken eenheden en de tactische situatie. De resultaten zijn soms de vernietiging van de tegenstander, maar vaak ook terugtrekking, waardoor het gevecht in volgende beurten voor de ene of andere partij gunstiger kan worden. Wat *HFG* en verwante spellen bijzonder maakt is dat het meer om de grote lijnen gaat van de slag en niet om het precieze aantal manschappen in een eenheid of de kleur van hun hoed.

De eerste plaats wordt ingenomen door ***Arc of Fire***. Deze regels zijn bedoeld om kleinschalige gevechten, eerder schermutselingen, in de twintigste eeuw te spelen. Hierbij kan je denken aan de Tweede Wereldoorlog, Vietnam of zelfs Angola. De schaal is beduidend kleiner dan dat van bijvoorbeeld *BKC* en *CWC*. De eenheden zijn enkele tanks of manschappen (die weliswaar in groepen bewegen). De maximale praktische grootte van een spel is een versterkte compagnie per zijde. Wanneer men meer dan 100 tot 150 individuele figuurtjes op tafel heeft staan om te bewegen vertraagt het spel enorm. Wat betreft mechaniek draait het spel om een tot drie kaarten per eenheid die beurtelings worden omgedraaid om de betreffende eenheid te activeren. Wanneer een eenheid is geactiveerd, kan het proberen om vijanden waar te nemen. Vervolgens kunnen eenheden hun gevechtsmodus proberen te veranderen naar verdedigend of aanvallend, ook kunnen eenheden ongeorganiseerd zijn. Aan de hand van de actieve modus kunnen eenheden daarna bewegen, schieten of andere acties uitvoeren. Wanneer alle kaarten zijn omgedraaid, volgt een moraal en reorganisatiefase. Het niveau van detail is tamelijk hoog, maar er

wordt niet ingegaan op irrelevante details zoals het precieze type van een geweer. Leaders hebben een redelijke rol bij het bij elkaar houden van eenheden, maar hun rol is niet zo groot als bij *HFG* of *BKC/CWC*.

Het is moeilijk om een echte rangorde van betere en slechtere spellen of regels op te stellen en de ene dag wil je het ene tijdperk spelen en het andere weer een andere. Ik hoop dat met deze top 2 keer 5 men geïnspireerd zal worden om de genoemde spellen eens uit te kast te trekken en uit te proberen. Uiteindelijk moet je toch zelf beslissen of een bepaald spel wat voor je is!

Horse Foot Guns is te downloaden op <http://www.philbarker.pwp.blueyonder.co.uk/> (28 juni 2007)

Norman

Een weekend in 16 uur

Al weer een paar maanden geleden reisde ik met mijn fiets in de trein af naar het (op dat moment althans) zonnige Delft voor het evenement van het halfjaar: het Duivelsei weekend. Omdat ik mijn net herstelde rug niet wou riskeren met mijn crappy slaapmatje had ik er voor gekozen om de zaterdag heen te gaan en de zondagnacht of morgen weer terug te gaan. Lui als ik ben was het al 15.00 uur toen ik aankwam op het station, waarvandaan ik kon fietsen naar de Delftse Hout.

Ik herinner me nog dat ik, toen ik als vers achttienjarig El-Cidtertje voor het eerst mijn nieuwe woonplaats bekeek, verbaasd was door de enorme hoeveelheid grachten. Omdat ik uit Drenthe kom had ik het misplaatste idee gekregen uit mijn lessen aardrijkskunde dat grachten uniek waren voor Amsterdam. Nu, fietsend door Delft, kreeg ik vooral de indruk dat ik door Leiden fietste, met net iets meer opgebroken wegen dan. De Delftse Hout was snel gevonden (ik heb in het verleden een stuk langer gezocht naar de Leidse Hout...), maar de beloofde scoutinghut bleek iets moeilijker te localiseren. De lokale jeugd had zowel het straatnaambordje verwijderd van de bewuste straat als de wegenkaart in het informatiebord over de Delftse Hout in kleine stukjes gesneden en door elkaar gehusselt. De lokale bevolking bleek ook niet erg goed geïnformeerd of speelde onder een hoedje met het zojuist genoemde gespuis, zodat ik uiteindelijk bijna een halfuur heb gezocht naar een hut die uiteindelijk in het eerste het beste straatje bleek te liggen. Oh well, in ieder geval de Delftse Hout kunnen bewonderen.

Tot mijn grote vreugde bleken er in de hut maar liefst drie lange spellen op tafel te liggen, te laat om mee te doen maar wel een goed teken. Wat mij betreft is een weekend niet compleet zonder op zijn minst een uur of zes aan hetzelfde spel te zitten. Ik was zelf gekomen met het idee dat ik misschien Seven Ages ging doen, dat Norman bij zich had. Zie zijn toptien voor een beschrijving, waar ik nog aan toe wil voegen dat het allerleukste spelprincipe voor mij zit in de kaartjes. Elk kaartje heeft meerdere functies waar je het voor zou kunnen gebruiken, waardoor je telkens af moet wegen of het uitspelen de moeite waard is. De kans is door de enorme hoeveelheid mooi vormgegeven kaarten vrijwel nihil dat je de kaart weer terugkrijgt, dus je bent er erg voorzichtig mee. Wil je

nu een voordeel behalen in dit conflict, of wil je over een beurt of tien de Romeinen in het spel brengen? Uiteindelijk ben ik niet aan Seven Ages toegekomen, maar ik heb me toch wel vermaakt. Een van de spellen die gespeeld werd toen ik binnenkwam was Sid Meiers Civilization: The Boardgame, dat mede met mijn goedkeuring was aangeschaft en waarvan ik dus blij was dat het werd gespeeld. Het eerste spel waar ik zelf in rolde was Jungle Speed, voor de bezoekers van de Popi-Jopi toernooien een bekende favoriet, maar voor mij vanwege rugklachten en stage op dinsdag en donderdagavond geheel onbekend. (O ja, ook nog omdat ik het idee van een Popi Jopi toernooi destijds één van de meest foute dingen vond die ik ooit had gehoord, hoe geweldig de uitvoering dan ook later bleek te zijn.) Jungle Speed draait om het als een gek herkennen van overeenkomsten tussen de kaarten op jouw stapeltje en die van de anderen. Net als bij Set helpt het als je een geest hebt die op een manier werkt die volgens de meeste mensen als abnormaal en ziek wordt beschouwd en dus razendsnel de eigenschappen van bewust misleidend getekende patronen en figuren kunt herkennen. Net als bij Set zijn mensen die die rare aanleg hebben geneigd om het ontzettend geweldig te vinden en het dus zo vaak te spelen dat elke competitie kansloos is. In tegenstelling tot Set echter heeft het spelletje interactie en is het dus leuk. Set kun je volgens mij net zo goed in je eentje spelen, bij Jungle Speed loop je het risico je medespelers van dichterbij te leren kennen dan je in gedachten had. Een omhelzing om omvallen te voorkomen of een flinke dreun tegen hand of lichaam behoort bij de gewone gang van zaken wanneer er gegrepen wordt naar het houten handvat dat het verschil betekent tussen de glorie van vooruitgang en de schande van degradatie, of in gewone woorden tussen een fiks deel van je kaarten kwijt zijn en dus eerder uit kunnen en er een flinke stapel bij krijgen. Na mij hier prima mee vermaakt te hebben heb ik nog een paar andere spellen gedaan, waaronder Kremlin, maar ik weet niet precies meer welke. Wat ik wel weet is dat er continu op de achtergrond gedanst werd op StepMania met veel te vrolijke muziek. Consoles hebben hun plaats op de vereniging veroverd, ondanks al mijn pogingen om ze af te schrikken...

We hielden ons in leven met eten dat zowel bijzonder lekker als bijzonder lelijk was. Op zich een prestatie in zichzelf van de kok, die wat mij betreft vaker mag koken. Tegen dat het donker werd werden we getraakteerd op een flamboyant optreden van Arjen, die lijf en leden riskeerde om ons te vermaken. Terwijl het bestuur klaar stond met natte doeken en een emmer water voor het geval dat liet Arie zien dat hij meer bijzondere talenten bezit dan alleen het gesprek in dubieuze richtingen leiden. Met vloeiende bewegingen en maar vast natgemaakte borst hield hij een aan twee kanten brandende Devil Stick in de lucht, wat in het donker een bijzonder cool (sorry heet) effect gaf. Er zijn foto's van gemaakt, misschien dat iemand ze je wil laten zien als je het lief vraagt. In ieder geval was het enige mankeren dat je aan de voorstelling op kon merken de harde en slechte Nederlandstalige muziek van de burens die over ons heen schalde, vergezeld door de stemmen van mensen die te dronken zijn om te zingen en niet dronken genoeg om er weer mee op te houden uit adembrek.

Gelukkig was er nog de hele Delftse Hout om de burens en hun muziek te ontlopen, zodat we op een gegeven moment met een hele groep op een vlondertje bij het water zijn gaan roleplayen. Er waren te veel mensen voor een gestructureerde setting of systeem, dus uiteindelijk hadden we een trotse

krijger, die om nooit helemaal opgehelderde redenen een kleine goblin beschermde (als-ie niet in slaap viel tenminste), een wolfman die op zoek was naar de moordenaars van zijn familie, een tovenaars die geobsedeerd was door zijn eigen schoonheid en fluffy dingen, een wit bolletje dat zijn familiars was (of zoals het bolletje vond de tovenaars als familiars had) en de stuurman c.q. hoofdsteward van het schip waarop de hele groep zich bevond. Na een wat moeizame kennismaking (er kwamen gegooide bolletjes, verpest eten, kwade gasten en een achtervolging onder de tafels door aan te pas) werd het tijd voor het echte verhaal, dat iets mysterieus en gevaarlijks zou moeten worden. Helaas waren de karakters iets te veel afgeleid door elkaar om ooit aan het echte verhaal toe te komen. Zoals zo vaak gebeurd in sessies waarbij ik DM was, was binnen de kortste keren de gehele party aan het meppen in zeer ongeloofwaardige omstandigheden. In dit geval was een klein incident met een zeep-spell genoeg om het dek in een grote glibberige boel met roze schuim te veranderen waarin een in al zijn zintuigen beledigde en bedreigde wolfman zijn klauwen in een prachtige bonten tovenaarslaars zette. Uiteraard wilde iedereen zich er mee bemoeien, behalve de goblin, die van de gelegenheid gebruik maakte om de bonten tovenaarsmuts te stelen en zich er mee uit de voeten te maken naar zijn kajuit, waar de hoed een prachtige tent vormde voor de komende nachten.

Na een tijdje spelen werd het langzaam kouder in de Delftse Hout en werden wij langzaam dorstiger, zodat we maar terug zijn gegaan en het verhaal hebben beëindigd. Na nog wat kort vermaak wilde iedereen opeens richting bed, zodat ik nog net op tijd was om de laatste nachtnettrein naar Leiden te missen. De eerste reguliere trein liet uiteraard nog bijna een uur op zich wachten, dus uiteindelijk had ik beter nog iemand langer wakker moeten houden met een potje Kahuna, maar daar was het nu te laat voor. Eenzaam wachtend op de trein en netjes proberen me te concentreren op het nationalisme, waar ik later die week les over moest geven op mijn stageschool, bedacht ik me opeens dat mijn retourtje van gisteren nu dus niet meer geldig was. Dat bleek een gedachte te zijn die me meer dan een kwartier bezig kon houden, aangezien naast het lokale jonge gespuis van Delft ook de lokale spoorwegen het leven van een toerist zo moeilijk mogelijk hebben geprobeerd te maken. Het vinden van een kaartautomaat kostte me uiteindelijk vier keer trap op, trap af met de fiets aan de hand en drie keer vragen aan dronken en/of nog niet uitgeslapen Delftenaren op het station. Al met al heb ik maar 16 uur meegemaakt van dit weekend, maar het was zeker weer de moeite waard. Ik verheug me al op het kennismakingsweekend in oktober, dat meestal nog net iets beter is dan het zomerweekend.

Marieke

Agenda

	ma	13 augustus	El Cid: Bordspellen!	16:00
	di	14 augustus	El Cid: Miniatuuravond!	16:00
	wo	15 augustus	El Cid: Aziatisch themafeest!	16:00
	do	16 augustus	El Cid: Roleplay-avond!	16:00
	vr	17 augustus	El Cid: Pokertoernooi!	16:00
§	di	4 september	Openingsborrel	20:00
	wo	12 september	Spelavond	19:00
	do	20 september	Spelavond	19:00
	di	25 september	Spelavond	19:00
	za	15 september	Speldag	13:00
§	vr-zo	5-7 oktober	Kennismakingsweekend	
§	do	11 oktober	Algemene ledenvergadering	19:00
	di	16 oktober	Spelavond	19:00
§	do-zo	18-21 oktober	Das Spiel in Essen	
§	wo	24 oktober	Eerstejaarsdiner + spelavond	19:00
	do	1 november	Spelavond	19:00
	di	6 november	Spelavond	19:00
	wo	14 november	Spelavond	19:00
	za	17 november	Speldag	13:00

De hele El Cid is het Duivelsnest open vanaf vier uur 's middags. Naast de aangegeven activiteiten is het natuurlijk altijd mogelijk om bordspellen of zelf meegebrachte spellen te spelen. Als je nog mee wilt helpen tijdens de El Cid, neem dan even contact op met het Bestuur: **hetduivelsei@yahoo.com**

Alle spelavonden en speldagen zijn natuurlijk gewoon in Het Duivelsnest, achter de Pelibar. Voor speciale activiteiten kan de locatie anders zijn, dat staat dan vermeld of kan opgevraagd worden bij het Bestuur. Kijk ook op onze website voor de meest actuele informatie: **www.duivelsei.nl**

Introducés zijn welkom op spelavonden en speldagen, op speciale activiteiten met een beperkt aantal deelnemers zijn introducés alleen welkom als daar van te voren toestemming voor is gevraagd aan het Bestuur.