

STUDENTENSPELLENVERENIGING HET DUIVELSEI

SPELDUIVEL

Spelduivel Jaargang 15 Nummer 1





Winkel en online store

Lange Mare 42

071-5121380 (tijdens openingstijden)

www.Warp9.nl

info@Warp9.nl

De openingstijden zijn:

ma. Gesloten

iii. Gesloten

wo. 11:00 - 18.00

do. gesloten overdag

Koopavond 19:00 - 21:30

vr. 11:00 - 18:00

za. 10:00 - 18:00

zo. gesloten

Science Fiction,
Fantasy, Anime en
Manga

- Collectable/Trading
Card Games

- D&D

- Spelletjes

- Items van films en
TV series



Van de Voorzitter

Bertram Bourdez

Beste leden,

Het universiteitsjaar 2009 is begonnen, er is een nieuw bestuur, en alweer een nieuwe Spelduivel. Zoals je misschien gemerkt hebt gaan we wat extra dingen doen bij het Duivelsei. Zo zijn er in de laatste twee maanden van 2009 extra Magic-activiteiten, extra spelavonden, demo's, D&D activiteiten

en feesten. Dat betekent niet dat we niet gewoon blijven doen waar we goed in zijn - een leuke plek en een goed gezelschap leveren om gezellig een spelletje te doen. Houd het forum in de gaten voor details! Als je zelf suggesties hebt voor iets dat de vereniging voor jou zou kunnen betekenen, laat het vooral weten aan het bestuur.



Let op, er is in januari een buitengewone algemene ledenvergadering om het financieel verslag te ratificeren. Dit zal gebeuren vóór de reguliere spelactiviteiten. Zie ook de aankondiging verderop in deze Spelduivel.

Chairman Meow

Deserves



Inhoud

Van de Voorzitter	3
De Redactie Speelt	4
Planetstrike Report	5
Gezellig, Kerst en Spelletjes	8
Aankondiging ALV	9
Ledenlijst	10
Game it's so Energetic	13
Uit de Krochten van het Forum	14
D&D Glossary	16
Akahige's Rant	18

Spelduivel December 2009



De Redactie Speelt

Aye, Dark Overlord

Vier goblins, een mislukt meesterplan en één heel boze dark overlord die een verklaring eist. Maar wie krijgt de schuld? De redactie speelt het kaartspel Aye, Dark Overlord om te zien welke arme goblin aan zijn einde komt in de martelkamer.

Sven de Jong

Dark Hoofdredacteur Ilse-Marie is woest: het redactiebudget is er weer eens in de kroeg doorheen gejaagd, en haar plan om aan extra geld te komen is mislukt! Redactiegoblins Bertram, Dirk, Peter en Sven faalden in hun zoektocht naar de fabelachtige Hand van Midas die alles in goud verandert. Met een stapel smoesjes in de hand verschijnen ze voor Ilse-Marie om elkaar de schuld in de schoenen te schuiven.

Volgens Peter ging het vanaf het begin al mis, toen Dirk een Dark Pass aanzag voor een Dark Forest. Gelukkig voor hem weet Dirk met de juiste smoesjes Peter de schuld te geven van een botsing met de bewakers. De goblins konden gewoon langs de Gate sluipen, maar Peter besloot zijn Kaboom Wand te gebruiken om de Gate op te blazen! Maar nee, Peter kon er niks aan doen: de handleiding was een Indecipherable Parchment, en de Kaboom Wand ging per ongeluk af. Dirk had voor een goede handleiding moeten zorgen. Dirk heeft geen verklaring, en Ilse-Marie geeft hem een Withering Look. Nog



twee van dit soort boze blikken, en Dirks lot is bezegeld.

De zoektocht ging verder: Bertram beschuldigt Sven ervan dat hij zich in de Dark Pass liet verleiden tot het stelen van een talisman. Maar Sven dacht dat het een kroon was voor de Dark Hoofdredacteur! Daarmee schuift hij snel Bertram weer de schuld in de schoenen, want Bertram had Ilse-Maries Cloak gejat om zich te beschermen. Nee, zegt Bertram, het waren de Zombies die uw Cloak jatte! Maar daar onderbreekt Dirk hem: hij zag dat Peter de Zombies had ingehuurd met Gold. Daar heeft Peter geen verklaring voor, en hij krijgt ook een chagrijnige blik van Ilse-Marie.

Zo blijven de beschuldigingen over en weer vliegen. Uiteindelijk is voor Ilse-Marie de maat vol als blijkt dat Peter de kaart naar de Hand van Midas heeft weggegooid: die stond achterop het Indecipherable Parchment! Nee, zegt Peter, het was een Whirlwind die de kaart uit mijn handen rukte. Maar daar gelooft de Dark Hoofdredacteur geen snars van, en ondanks zijn smeekbeden komt Peter ongenadig aan zijn einde door meerdere dolksteken van zijn mede redactiegoblins.



Planetstrike Report

Suffer not the alien to live

Laatst is de Planetstrike expansion voor Warhammer 40,000 uitgekomen. Deze expansion bevat een set extra regels om scenario's van planetaire invasies uit te vechten. Jorke en Peter vochten een Planetstrike battle waarvan we hier een verslag hebben, verhaald vanuit het perspectief van een individuele soldaat.

Dirk Lemmen

Dawn had come. The world turned a faint purple as the sun tried to pierce the thick smokish clouds of the planet. Leaning against the rockcrete of the cannon redoubt his squad had been posted at, Markos was fighting sleep, hoping his sergeant wouldn't notice. The man was a brute, and this state of alert only made things worse. Then the silence was suddenly shattered by an inhuman piercing wail. Cringing behind the battlements Markos covered his ears and peeked up to the skies, where he saw sleek dark shapes rocketing down from the clouds. The terrible wail multiplied to a hellish cacophony, to which was added the shriek of powerful engines in a roaring dive and

cries of alarm all across the bastion. "On your feet, you lazy conscript!" Markos' sergeant bellowed behind him, in reflex to which Markos jerked straight. "Alexios, what orders from HQ?" Alexios hurriedly put up the headset of his vox and reached for the mic – then he screamed and threw off the headset. Even where he stood Markos could hear the inhuman voices screaming over the vox. His attention was called back to the enemy by loud bangs from the main compound. Looking back he saw most of the anti-air quad guns had simply ceased to exist. Then the first of the sleek raiders reached the compound. Dark shapes leaped from their craft and bounded over the





battlements into the compound. He couldn't see what went on in there from his position but he could hear the cries of fear, pain and heart-wrenching anguish across the open ground.

However, the trained soldiers of the Regalia didn't just let this happen and the assault was answered by the familiar roar of the cannons of the Leman Russ battle tanks stationed at the main compound. The explosions covered the assaulted west of the compound with a cloud smoke and dirt in which xenos and guardsman alike must have been annihilated with equal disregard for individual lives. Markos saw the two raider crafts hovering before the compound crashed down, only to be replaced by a second wave of the sleek vessels. Through the billowing smoke he could just make out a group of Dark Eldar skirting the western end of the compound, firing their splinter rifles over the battlements as they went.

De Planetstrike regels maken voor een oneven gevecht. De verdediger heft een verstevigde positie op het slagveld, terwijl de aanvaller tijdens de slag in waarschijnlijk meerdere aanvalsgolven het veld op komt zetten – waarbij ze het initiatief en enkele offensieve voordelen hebben om te compenseren voor de defensieve voordelen van de verdediger. Tijdens deze battle konden de Dark Eldar (wrede aliens die slaven vangen om zielen te consumeren en gebruiken) de imperial guardsmen (verdedigers van het menselijk Imperium) overvalen, waarbij ze in rap tempo massa's guardsmen afslachtten. Ze hadden echter geen antwoord op de tanks die op

hun beurt even snel een einde maakten aan de uiterst fragiele aanvallers.

The sergeant saw it too. "Move out men! We'll take them bitches in the back and make them pay for assaulting the 4th regiment of the Regalia!" Markos wasn't too comfortable leaving the relative safety of the redoubt, but the choice wasn't his. The 2nd squad trooped out and hurried to the base of the low hill on which the main compound was situated. Aside the smoke-covered battlements and their target the only thing he could see was the high tower from where the captain would be looking down on them, safely behind layers of rockcrete and the shimmer of the void shield that enveloped the tower. "Full auto, fire" Without thinking Markos performed the drill and fired his lasgun in full auto mode. Nine continuous laserbeams struck and moved across the area where their targets were standing. The others screamed, Markos screamed with them. When finally they lowered their guns and Markos scanned the ridge, none of the aliens were left standing. Then Alexios cried from the left. A raider had pulled up to their left;





a group of women had jumped out of the craft and were running at them faster than any human could have. In the split second before they hit Markos registered their wide insane eyes, the scant leather harnesses they wore and the exotic cruel-looking bladed weapons they carried. Then they were among them, cutting down his comrades before they could react. He tried raising his arm but the woman seemed to flow underneath, punched the air out of his lungs and the strength out of his limbs and was already past him. A net was cast over him, constricting him and cutting into his limbs. He struggled in vain as the women dragged him along. In the main compound he could hear the sounds of fighting dying down.

Nadat Markos' squad hun positie verlaten had om een unit Dark Eldar warriors neer te schieten, werden ze zelf overvallen door de derde golf aanvallers, waarvan een groep 'wyches' (vrouwelijke gladiatoren) ze aanviel. Gewone menselijke soldaten tegen aliens met bliksemsnelle reflexen, volgepompt met combat drugs... ze maakten geen schijn van kans. In spelstatistieken: 10 attacks tegen 30 attacks die eerder vallen en makkelijker raken, zodat zelfs van die 10 attacks bijna niets over blijft.

Then the world erupted once again, with laserbeams and solid slugs striking all around him. The women screeched and died while Markos curled up and prayed to the God-Emperor of Mankind. When the shooting died down he noticed the net had been released. He started pulling the wicked barbs out of his flesh when a shadow fell over him. Some-

thing that looked like a mound of tortured people, dead and alive, heaped upon a round bed with claws, pincers and worse devices of pain floated over him, trailed by the low moans of its not quite dead victims. It sailed through the air at the redoubt, the laserbeams shooting to meet it merely scorching the hapless corpses on the monstrosity. When it reached the redoubt's defenders they were slaughtered, torn to pieces, the remnants pinned to the monster's metal body. Then it attacked the redoubt, clawing at the blast door while the scorpion-like tail on top flashed over the redoubt's roof, where the battle cannon was operated. Markos' eyes widened when realization struck him. He curled up once again, just before a series of explosions rocked the very ground. The redoubt was gone. It rained stone and metal all around him. Markos screamed when one piece crushed his right leg and moments later passed out.

It was only days later when the fever passed, that he learned the attack had actually failed; in the officers' eyes at least. The tower hadn't fallen and the tanks had broken the back of the attack, killing most of the xenos in the process. The loss of practically every infantryman was deemed acceptable. Markos wasn't shocked. In the grim future of the forty-first millennium, such is man's lot.



Gezellig, Kerst en Spelletjes

De feestdagen staan weer voor de deur, en dat betekent lekker eten samen met de familie. Voor iedereen in meer of mindere mate gezellig. Duivelseitjes kunnen hun hart ophalen, want Kerst is bij uitstek het feest waar de familie weer eens de spelletjes uit de kast haalt. Want het is zo gezellig.

Renee van der Nat

Inderdaad, de eerste vijf minuten van Monopoly zijn best leuk. Lange Poten kopen, als je heel veel geluk hebt de Klaverstraat of het Leidseplein. En dan beginnen de problemen.

Eindelijk, na twee uur spelen is het dan tijd om je winnende slag te slaan. Als je vader alleen maar even op Blaak komt, waar je net een hotel hebt neergezet. Ja, dan is hij eindelijk failliet.

Je kleine broertje kom op jouw Kalverstraat, ja, dat wordt dokken. 18 jaar ondertussen en kan nog steeds niet tegen zijn verlies. En je maar afvragen hoe dat toch komt.

“Oh, ik ben bijna blut. Ik neem een hypotheek op A. Kerkhof.”

“Waarom doe je dat nou altijd”, verzucht je moeder. “Is het spel eindelijk afgelopen, moeten we die irritante regels van hypotheeken weer opzoeken.”

“Ja, ik heb er ook geen zin meer in”, zegt je broertje.

Je protesteert: “Jullie kunnen gewoon niet tegen je verlies”, en de eerste ruzie van deze feestdagen breekt los.

Prettige feestdagen, met veel spelplezier en een gelukkig Nieuwjaar.





Komt allen naar de ALV op 20-01-2010

Brievenpost is zoou twintigste eeuw. Daarom deze oproep in de Spelduivel voor geïnteresseerden om allemaal naar een extra ingelaste algemene ledenvergadering te komen. (ja, de redactie is zich bewust van de ironie in het feit dat de Spelduivel ook per post wordt bezorgd)

Het Bestuur

Het bestuur is om administratieve redenen genoodzaakt een (korte) extra ALV te plannen. Daarom zijn jullie allemaal uitgenodigd voor een extra ALV op 20 januari om 19:30 (dat is dus vlak voor een reguliere spelavond) op het Duivelsnest. Er is slechts één punt op de agenda: het goedkeuren van het financiële jaarverslag van het verenigingsjaar 2009/2010. Wij hopen jullie op die avond te zien; na de stemming over het jaarverslag vindt de reguliere spelavond plaats.





Stripwinkel Dumpie

uw specialist uit Leiden



Verscheidene bordspellen: 999 Games,
PS Games, Phalanx, Identity Games e.a.



Een flinke collectie Manga
Zowel engels als nederlands talig

Een groot aanbod aan nieuwe en tweedehands
stripboeken: Van Asterix tot Zusje



Collectable Games: Heroclix,
Magic The Gathering, Yu-gi-oh, Pokémon



Stripwinkel "Dumpie", Nieuwe Rijn 18, 2312 JC Leiden

www.stripwinkeldumpie.nl, info@stripwinkeldumpie.nl

Game it's so energetic!

Dit jaar was dit de titel die werd gegeven aan de Tokyo Game Show (TGS), één van de grootste computergame beurzen ter wereld. Andries en ik waren daar tot ons grote genoegen. Want wat is er beter dan een vakantie naar Japan? Inderdaad een vakantie naar Japan waarop je de TGS bezoekt.

Floor Court

Voor ons tripje naar de TGS moesten we 's ochtends vroeg vertrekken met de metro naar de buiten Tokyo gelegen Mukahari Messe.

Dit betekende ochtendspits in de metro van Tokyo en geloof me: dat

is een ervaring op zich. Het was zo druk dat je nog net kon ademen. Natuurlijk is dat het helemaal waard als je het enorme zalencentrum betreedt, tot de nok gevuld met game stands. Alle grote bedrijven stonden er: Sega, Capcom, Square Enix en zo verder. Sommige stands zagen er werkelijk prachtig uit, helemaal aangekleed met props en decorstukken uit de game waar hij voor stond. Zo was er bij de stand van Okamiden, de nieuwe DS opvolger van Okami op de Wii een grote boom die in bloei stond en waar om de zoveel minuten een lading roze bloemblaadjes uit viel.

Natuurlijk liepen er ook mooie dames rond in allerlei interessante pakjes. Deze boothbabes vinden het geen probleem om voor je te poseren en we maakten dus foto's te over. Naast de dames die door de gamemaatschappijen worden ingehuurd hadden we ook gehoopt om wat cosplayers te zien. Helaas waren die niet echt te vinden. Dit kwam waarschijnlijk doordat er op de persdagen (jaah we waren officiële pers, check onze stukjes over Again en Oka-

miden op Gamez.nl) maar weinig gewone bezoekers op de beurs rondlopen.

GAMEは、元気です。

Jammer genoeg was het erg lastig om vragen te stellen aan de mensen bij de

stand omdat ze bijna geen Engels spraken. De games waren ook allemaal Japanstalig. Maar gelukkig was Final Fantasy 13 nog steeds even prachtig, ondanks dat er weinig van het verhaal of de besturing was te volgen. Als ervaren gamers wisten we natuurlijk dat de bovenste menu-optie altijd een normale aanval is, genoeg dus om je door de demo te knokken.

Een hoogtepunt van de TGS was de Sense of Wonder Night (check de TGS website) waar amateur designers innoverende en creatieve game-ideeën mochten laten zien in een luchtig wedstrijdverband waarbij het publiek met een soort squeaky toys zijn mening kon geven. Japan en de TGS waren een geweldig avontuur om niet snel te vergeten. Hoewel ik nog pagina's vol zou kunnen schrijven, laat ik het hierbij. Ik wil immers geen ruzie maken met onze Spelduivelcie.



Uit de krochten van het forum

Sinds jaar en dag bevat deze hele fijne vereniging met prettig gestoorde mensen ook een heel fijn internetforum met ronduit verontrustende forum-posts. Dit forum, te vinden op forum.duivelsei.nl, bevat een ware schatkist aan uitspraken waar veel mensen liever niet aan herinnerd worden. Daarom een bloemlezing van de meest genante, interessante, hallucinante of anderzijds verwante regels poëzie en proza van ons internetforum.

Peter Duivenvoorde

Arjen: David "The Hoff" Hasselhoff is gewoon godlike. Ik kan veel woorden eraan verspillen maar zulke stoer en geilheid kan ik niet omvatten in luttele woorden. Deze man "oozed" gewoon



wat er zo aantrekkelijk is aan het idee om door een savage mad blonde besprongen te worden. *(Een citaat naar aanleiding van een discussie over het waarom van Eva's obsessie met kilts)*

Floor: Lieve Tante An, Sinds één van mijn beste vriendinnen voorstelde om een pyjama feestje te geven heb ik zelf slapeloze nachten. Ze vertelde me namelijk dat we samen naar homo-erotische porno gaan kijken (en dan die met mannen erin), elkaars nagels gaan lakken, kussengevechten gaan houden en elkaar leren zoenen (met tong). Nu ben ik biseksueel en ik weet niet of al mijn vriendinnen dat wel weten. Ik voel me nu heel rot want misschien heb ik straks wel seksuele gevoelens voor hen en weten ze dat niet, wat moet ik nu doen, ik ben bang om ze de waarheid te vertellen. Groetjes en xxx-jes, Een slapeloze boogschutter

Tante An: Lieve Slapeloze boogschutter, Om te beginnen wil ik even benadrukken dat bi-seksueel dus niet betekend dat je op alle mannen en vrouwen valt. Als je op dit moment geen seksuele gevoelens hebt voor de dames in kwestie is er dus een kleine kans dat je die alsnog gaat voelen. Als het blijkt dat je dit

succes en borsthaar! Misschien dat deze plaatjes alvast een beeld geven van de man, de acteur, de schrijver, de sexbom, de zanger, de grappenmaker.

Eva: Dunno. Ik weet ook niet ook



wel hebt dan raad ik je aan om hier zeker eerlijk over te zijn, want 'eerlijk duurt het langst'. Overigens is het niet slim om bijvoorbeeld te zoenen met één van je vriendinnen als jullie niet van elkaar weten hoe jullie over elkaar denken. Mocht je gevoelens voor iemand krijgen en dit haar vertellen, dan zou het zelfs zo kunnen uitpakken dat zij ook je gevoelens voor jou heeft en dan kunnen jullie best een leuke avond hebben. Ik weet niet of je op dit moment al een partner hebt, maar je zou natuurlijk altijd kunnen vragen of zij/hij dan ook mee doet. Verder nog een gratis advies. Je moet er aan denken dat, ook al vindt er bij vrouwen geen penetratie plaats, er kunnen wel degelijk enge ziektes worden overgebracht. Een voorraadje beflapjes is dus zeker geen overbodig luxe. Veel plezier en doe geen dingen die ik niet zou doen. *Liefs Tante An (Tot op de dag van vandaag weet niemand dat Tante An stiekem Andries is, de partner van Floor)*

Peter: Ik heb me voorgenomen om iedereen die nu nog leuk denkt te zijn door "Hey Peet, junglespeed?" te zeggen een natte vinger in de oor te doen. And don't think I won't. Kevin is al slachtoffer geweest. Dirk: Aha, een uitdaging... *(Tot driemaal toe werd op het eerstvolgendespelweekend Dirk's oor verkracht)*

(Berend reageert op zijn slecht getekende Pictionary of Wat'n dass vrouw met bikini)

Berend: Zie hier, bewijs van het feit dat Gerbrant en ik volledig goed zaten! Afkomstig van het hedendaagse Mimisbrunnr, de bron aller kennis, Wikipedia:

"A bikini or two-piece is a type of women's swimsuit, characterized by two separate parts — one covering the breasts, the other the groin (and optionally the buttocks), leaving an uncovered area between the two garments." Ha-HA! Gerechtigheid!

Peter: Mja. Waar ik op zich niet zoveel moeite mee had, was het feit dat jullie definitie van een bikini niet zou kloppen, want dat klopte. Wat me eerder zorgen baarde was dat het een outfit betrof voor iets met de omvang en anatomie van echt het laatste dat ik ooit in mijn liefdesnest tegen zou willen komen. Aapvrouwmensen zijn ieuw!! Arjen: Die Berend en Gerbrant ook met hun aapvrouwmensen fetishes...



D&D Glossary

D&D is één van de populairste spellen die er gespeeld worden op het Duivelsei. Er gaan zelden spelavonden voorbij zonder dat er twee groepen enthousiaste roleplayers vier uur lang opgaan in de wereld der kerkers en draken. Speciaal voor mensen die onze gesprekken willen volgen of de behoefte hebben om lid te worden van onze cult heb ik de volgende termen vertaald in begrijpelijke taal.

Arnout van Kleef

Adventuringgear: Charactersheet, potlood, dobbelstenen en een rijke fantasie.



ers om je vijanden tot moes te slaan.

Character: Een uniek personage wat je zelf creëert en speelt gedurende een sessie. Ieder character heeft zijn of haar unieke talenten en persoonlijkheid.

Crossplayer: Een speler die een character van een ander geslacht speelt. Denk hierbij vooral aan mannelijke spelers die het leuk vinden kleine meisjes te spelen. De redactie stond het mij helaas niet toe deze term verder te verklaren. [Arnout laat weten dat hij bereid is dit op Duivelsei toe te lichten - red]

Alignment: De positie van jouw character op de as van "good and evil". Het spelen van een evil character is officieel niet toegestaan. Mocht je dit toch willen doen, noteer dan "unaligned" op je character sheet en hoop dat niemand je zal doden vanwege de misdaden die je begaat.

Class: Hetgeen waar jouw 'character' goed in is en tevens deel van je achtergrond. Je bent bijvoorbeeld als weeskind opgenomen in een klooster en nu ga je de wijde wereld in om andere 'characters' tot jouw geloof te bekeren. Of je bent opgegroeid in een barbarenstam en gebruikt de geesten van je vooroud-

DM: De 'dungeon master', oftewel de verteller van het verhaal. De DM beschrijft wat er gebeurt en de spelers reageren hier op. Tijdens een gevecht bijvoorbeeld beslist de DM wat de monsters doen en is het aan de avonturiers om de monsters een kopje kleiner te maken.

Duplocy: Afgeleid van de Engelse term "diplomacy". Dit is wat de party doet als men besluit om met de monsters te gaan praten in plaats van vechten.

Engels: De taal die men tracht te spreken aan tafel. Meestal valt men echter al snel terug in het Nederlands met net iets te veel Engelse termen er in.



Forgotten Realms: De fictieve wereld waarin veel D&D avonturen zich afspeelen. Er bestaan nog vele andere 'settings' en allicht zullen er in de toekomst ook in andere werelden 'RPGA adventures' op het Duivelsei gespeeld worden.

IC: De momenten waarop men 'in character' spreekt. Een goed voorbeeld is: "Dit bier smaakt naar slootwater, geef mij NU de hele avond gratis bier of ik sla deze hele bar kort en klein!". Voor een avonturier is dit vrij normaal gedrag, maar in de Peli-bar maak je er geen vrienden mee.

Icon: De grote conventie die de RPGA-cie twee maal per jaar organiseert waar D&D-ers uit heel het land op af komen. Dit is ook de gelegenheid om de 'special adventures' te kunnen spelen.

Munchkin: Een personage wat enkel en alleen gebouwd is om zo sterk mogelijk te zijn zonder ook maar

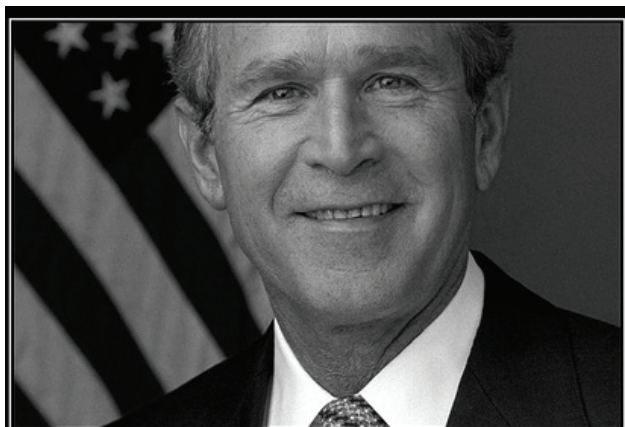
enige diepgang en persoonlijkheid. Het gebruik van deze term dient zoveel mogelijk vermeden te worden aangezien het vaak leid tot verhitte discussies en mogelijke 'OC' ruzies.

OC: De momenten waarop men 'out of character' iets zegt. Het moge duidelijk zijn dat een mysterieuze tovenaars tijdens een gevaarlijk ritueel niet snel zal zeggen: "Ik stuur mijn vriendin nog ff een sms dat ik wat later thuis kom vanavond."

Race: Het ras van jouw 'character'. Voorbeelden zijn: Dappere dwarves die ondergronds vechten tegen kwade demonen uit duistere dieptes, mysterieuze elves die in boomhutten wonen in een bos hier ver vandaan of een engel die gereïncarneerd is in een aardse vorm.

RPGA: Role Playing Game Association. De overkoepelende organisatie van Wizards of the Coast die adventures in verschillende campaign settings uitbrengt.

TPK: Total party kill. Niemand in de party overleeft het avontuur. Dit kan zijn omdat de characters onenigheid onderling krijgen en elkaar aan gaan vallen (dit is een goed voorbeeld van roleplaying), of de DM het leuk vindt om zijn monsters optimaal te spelen zodat de spelers geen schijn van kans maken.



INT

Not everyone uses Charisma as the dump stat

Int: Intelligence. De rest spreekt voor zich.



Akahige's Rant

Met het verschijnen van deze Spelduivel hebben we het eerste hoogtepunt van de feestmaanden al weer gehad. Sinterklaas is immers weer vertrokken uit het land. Zijn we allemaal braaf geweest en zodoende beloond? Ik niet, want ik geloof niet meer in hem en zie zodoende geen enkele reden waarom ik me niet als boefje (lees: immoreel en sadistisch stuk vreten) zou gedragen.

Peter Duivenvoorde

Ik was vroeger heel blij als de Goedheiligman weer opgebokt was. De man weet namelijk alles van je, waar je woont, wat je gedaan hebt en beoordeelt je. Ben je goed dan krijg je speelgoed. Ben je slecht dan ga je in de zak naar Spanje.

Door het pedagogische Licht genaamd mijn vader was ik wijsgemaakt dat stoute kindertjes in Spanje in de pepernotenmolen (in fonetisch Noordwijkerhouts: peejper-nowtuh-mowluh) gestopt werden. Nu was ik als kind al sterk begaafd in mijn verbeeldingskracht en dacht ik dus aan een gigantisch houten gevaarte dat onverminderd doormaalde, ongehinderd door de doodskreten van kind na weerloos kind die door een wreed grijnzende Zwarte Piet van boven in het apparaat gesmeten werd, waarbij een minzaam toekijkende Sint met zijn hand onder zijn tabberd zijn glanzend harde pik aan het strelen was.

Het ergste is nog wel dat ik bij god geen idee had wat precies de maatstaven van deze zieke hufters waren. Was ik goed? Wanneer was ik goed? Was denken dat ik niet goed zou zijn reden dat ik het niet was? Mijn schoolresultaten

op de basisschool waren uitmuntend, veel beter dan meeste van die boerenpummels uit mijn klas, dus dat maakt me goed, toch? Oh kut, ik noem mijn klasgenoten boerenpummels, ziet de Sint dat als arrogantie en dus als stout? Ik had werkelijk geen flauw idee of ik zijn lakmoesproef doorstond.

En dan kreeg ik cadeautjes. Jeej! Precies wat ik wilde hebben, barbies! En de Sint was ineens weg. Goddank. Spelen met mijn cadeautjes gaf me ontspanning en gemoedsrust en weldra werd ik minder gespannen als kind, tot het punt dat commercie me weer aan zijn terugkomst herinnerde. Dit ging door tot ik een jaar of 23 was.

Welnu, hij bestaat niet. Hij is bedacht om onwetenden bang en slaafs te houden en past prima in het rijtje bij andere wezens van bijgeloof zoals de kerstman, de paashaas en Chuck Norris. En nu ga ik lekker slecht zijn.

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 ernaar 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 toeneemt.

EEN GREEP UIT ONS ASSORTIMENT



10% korting voor Duivelseleden

Indien onbestelbaar retour:
Niels Bohrweg 1
2333 CA Leiden
t.a.v. Het Duivelsei

Christmas Wish



Choose some family, friends and/or loved ones you have from outside the game and celebrate some happy christmas time. On December 27th, remove Christmas Wish from the game.

Merry Christmas!
— Spelduivelcie

Illus. Thomas van Marle
2009

Colofon

Redactie
redactiespelduivel@gmail.com

Hoofdredacteur
Eindredacteur
Redactie

Ilse-Marie Zwakenberg
Sven de Jong
Peter Duivenvoorde
Dirk Lemmen
Thomas van Marle
Renée van der Nat

Opmaak

