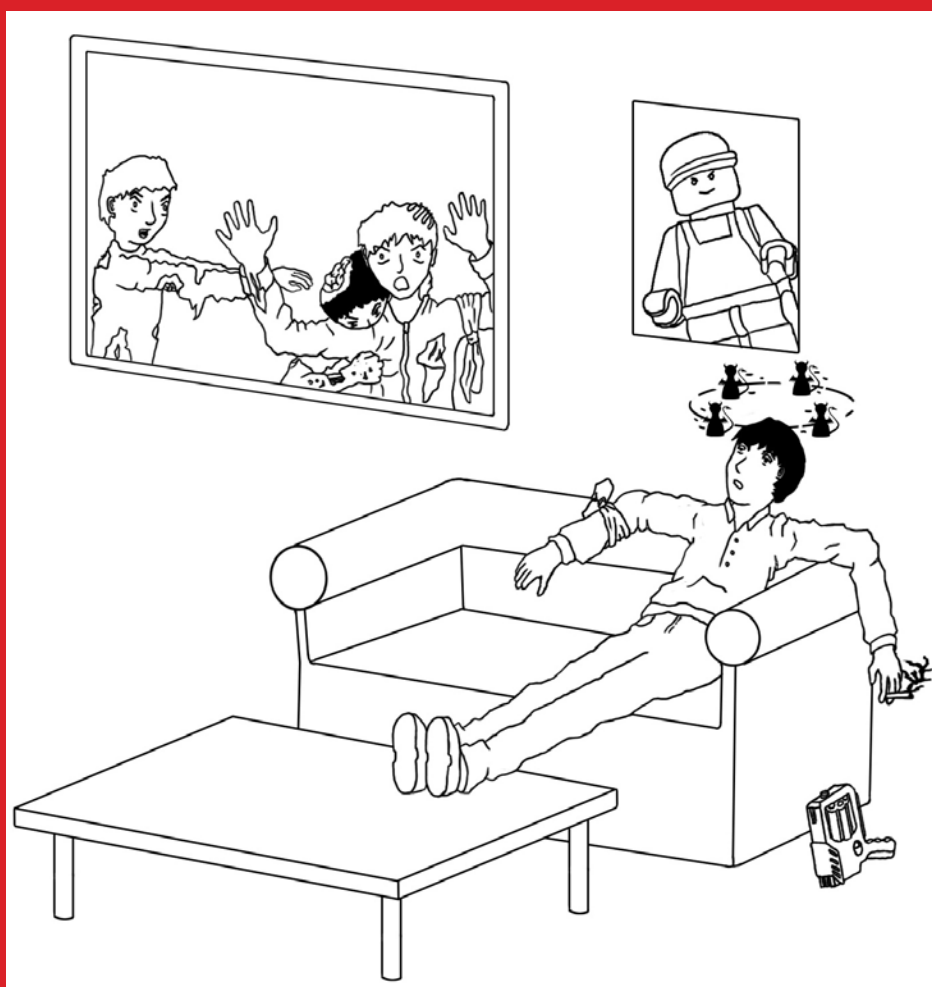




SPELDUIVEL

Jaargang 16 Nummer 1

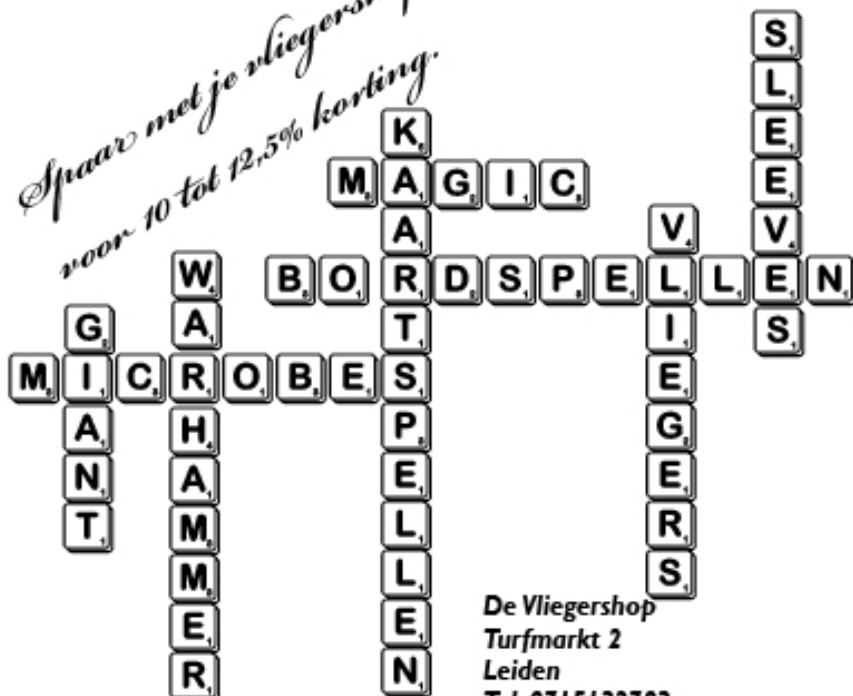
JANUARI 2011



Studentenspellenvereniging DUIVELSEI

DE VLIEGERSHOP

*Spaar met je vliegershopkaart
voor 10 tot 12,5% korting.*



De Vliegershop
Turfmarkt 2
Leiden
Tel: 0715132783
E-mail: info@vliegershop.nl
www.vliegershop.nl

Openingstijden:
dinsdag t/m vrijdag 10.00 - 18.00
zaterdag 10.00 - 17.00
donderdag koopavond 19.00 - 21.00



BESTE DUIVELSEI-LEDEN

Als je begenadigd bent met een zekere opmerkingsgeest, zul je zien dat waar hier voorheen een woordje van de voorzitter had gestaan, er nu opeens een woordje van yours truly, grote kindervriend Peter Duivenvoorde staat. Waarom? Wel, wij van de redactie willen het dit jaar anders doen. Jaar in, jaar uit schreef de praeses een voorwoord, maar nu willen we een willekeurig lid hebben die het schrijft, met mij als aftrap. Voorheen deden we ons best om een verenigingsblad te maken, tjokvol informatie die spelletjesliefhebbers als onszelf aangaat. Uiteraard betrof dit spelen. We zullen blijven schrijven over spelen, zoals we in dit nummer doen met een blik op EDH-magic of een verslag van wat er gebeurt als de gehele redactie Creationary gaat spelen.

Maar dit jaar zijn wij van de redactie ook van plan om over jou als Duivelsei-lid te gaan schrijven. Wat doe jij zoal? Wat heb je allemaal op je kerfstok? Waar liggen jouw normen en waarden? Wat is jouw gevoel voor humor? Eerlijk gezegd hebben we

geen flauw idee. Tijd om daar verandering in te brengen en omdat we niet vies zijn van een beetje controversie pakken we de boel rigoureus aan ook. Zodoende staat deze editie een beetje in het teken van de enquête die we onder Duivelsei-leden hebben gehouden, betreffende softdrugs. Waarom uitgerekend dat? De aanleiding staat in de feature die we erover gemaakt hebben.

Maken jullie je geen zorgen, hoor. We bedoelen het goed. We zijn heel prettig in de omgang. We zijn hele lieve mensen die slechts een beetje nieuwsgierig naar jou zijn. We zullen niet zomaar zonder waarschuwing in jullie privéleven gaan lopen wroeten. Volgende editie gaan we alleen maar wat vragen stellen over je seksleven, het nummer daarop over je strafblad. Nu ik dit schrijf en er een beetje over nadenk, maak je eigenlijk toch maar wel zorgen.

Met vriendelijke groeten,

Peter Duivenvoorde, eindredacteur

REDACTIE

Kevin Widdershoven *Hoofdredacteur*

Peter Duivenvoorde *Eindredacteur*

Sven de Jong

Dirk Lemmen

Ilse-Marie Zwakenberg

Lara Oude Alink

Vormgeving Frank Sneep

INHOUD

Editorial **3**

Drugs feature **4**

EDH-artikel **8**

De redactie speelt **10**

Ledenlijst **12**

ALV-verslag **15**

Humans vs Zombies **16**

Tokyo **18**

D&D **20**

Akahige's rant **22**



DUIVELSEI EN DRUGS

*Door Kevin Widdershoven en
Lara Oude Alink*

Steevast worden wij, Duivelseitjes, gezien als nerds. En zijn we daar ook eigenlijk niet trots op? Wij hebben geen geestverruimende middelen nodig om een leuke avond te kunnen hebben! Of zijn de leden van het Duivelsei toch niet zo onschuldig als ze lijken? De Spelduivel was erg geïnteresseerd in deze vraag en besloot zich voor deze editie te verdiepen in de meningen over drugs en het gebruik ervan onder de leden. Want wie weet hebben ook Duivelseitjes wel een duistere kant...

Het begon allemaal op het Duivelsei-forum, bij de discussie over het eerstejaarsweekend. Peter vroeg wat het beleid van de vereniging was over het gebruik van softdrugs op het weekend. Al snel kwamen er stemmen op die niet vonden dat het op de vereniging thuishoorde. Het zou voor een vreemd imago zorgen en eventuele nare gevolgen zouden verantwoordelijkheid zijn van het toenmalige bestuur. Er was ook een sterke stem die zei dat er geen probleem was, als het maar buiten het gebouw gebeurde. Uiteindelijk moest het bestuur beslissen, omdat er geen duidelijke regelgeving voor de kwestie bestaat. Hierop kwam het bestuur met de regel dat softdrugsgebruik toegestaan zou zijn op het weekend, mits het niet doorgegeven zou worden aan mensen die het nog nooit eerder gebruikt hadden.

Na deze uitspraak besloot Peter af te zien van zijn idee, omdat hiermee het aantal mensen dat mee zou kunnen zeer beperkt werd. Althans, daar leek het op. Toch maakte de discussie de Spelduivelcommissie nieuwsgierig naar hoe de vereniging nou werkelijk keek naar het gebruik van

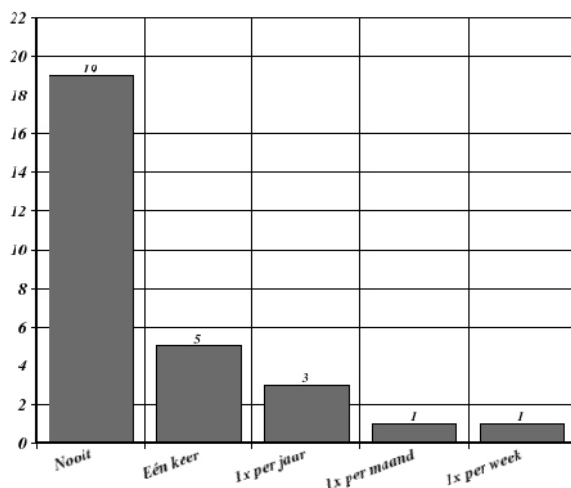
softdrugs. Het leek dan ook een perfecte onderwerp voor de nieuwe richting die de Spelduivel op wil gaan. Er werd dan ook besloten om met een enquête te kijken hoe leden over softdrugs dachten.

Op een reguliere spelavond zijn enquêtes afgenomen. We vroegen onze deelnemers onder andere of ze softdrugs gebruikten, of ze het ooit wilden proberen als dit niet het geval was, en wat ze er over het algemeen van vonden. Een deel van de resultaten zijn in de staafdiagrammen af te lezen.

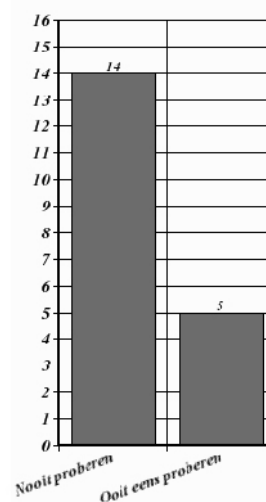
Wat blijkt is dat de meerderheid nog nooit softdrugs heeft gebruikt, maar wellicht tegen de verwachting in is er ook een substantieel gedeelte die het wel degelijk heeft geprobeerd. De Europese cijfers uit 2009 omtrent softdrugsgebruik geven aan dat iets minder dan 10% van de jongeren van 19 tot 34 jaar in Nederlands eens per maand softdrugs gebruikt. Als we dus de resultaten bekijken van de enquête, blijkt dat Duivelseitjes daar helemaal niet ver onder liggen.

Van de niet-gebruikers blijkt dat vijf mensen het ooit nog wel eens willen proberen. Onder de overige 14 is er een duidelijk scheiding te zien in de mening over softdrugsgebruik. De ene groep wil het zelf niet doen, maar heeft er geen problemen mee als iemand anders dat wel leuk vindt. Het is je eigen verantwoordelijkheid. De andere groep is echter fel tegen softdrugs. Eén van de respondenten had te melden dat het "iets weezinwekkends dat niet in de samenleving thuishoort" was. Ook werd enkele keren gezegd dat het te gevaarlijk en verslavend was.

Softdrugsgebruik op het Duivelsei



Niet-gebruikers binnen het Duivelsei



Er werd in de enquête ook nog kort ingegaan op harddrugs. Hierover was de mening niet verdeeld. Slechts één persoon gaf aan ze ooit gebruikt te hebben en één zei ze misschien te willen proberen. Voor deze persoon was het echter van belang dat het zeker was dat het niet met rotzooi vermengd was, dus alleen bij legalisering. De definitie van harddrugs had wellicht ook duidelijker gekund. Veel mensen trekken een lijn tussen harddrugs als ecstasy en cocaïne, waarbij ecstasy als minder erg gezien wordt dan bijvoorbeeld cocaïne. Er is wat onenigheid en we komen beide uitersten van de discussie tegen onder de leden. Eigenlijk heel normaal in de drugsdiscussie. Al met al kan er geconcludeerd worden dat leden van het Duivelsei, ondanks het imago, eigenlijk best normale Nederlandse jongeren zijn. Tenminste, wat betreft softdrugsgebruik dan.

Onder onze leden bevond zich één persoon met een zeer uitgesproken mening over drugs en wij besloten hem nader om

zijn mening te vragen middels een interview. Zie hier het gesprek dat we met hadden.

Spelduivel

De hamvraag: wat heb je allemaal zoal gebruikt?

Te veel om op te noemen, het enige wat ik met zekerheid kan zeggen dat ik niet gebruikt heb is heroïne en cocaïne. Ik weet zelf niet eens meer wat ik allemaal heb gehad.

Spelduivel

Wat gebruik je vandaag de dag nog?

Niks.

Spelduivel

Achteraf gezien, hoe kijk je op je ervaringen terug?

"Ik ben niet tegen drugs, dat is iets wat iedereen voor zichzelf moet uitvinden, maar ik vind dat het niet bij het imago van onze vereniging past."

Het is echt iets van mijn periode van 13 jaar oud tot 20, 21 jaar oud. Als ik terug kijk heb ik dingen als joints (zowel wiet als hash) regelmatig gebruikt en de andere dingen eigenlijk maar een keer om te proberen. Ik vond het toen leuk en rebels om te doen, als ik nu terug kijk heb ik van sommige dingen wel echt zoiets van "Dude, waarom heb je dat genomen?!"

Spelduivel

Kun je een voorbeeld geven van "Damn, slecht plan"?

GHB. Really risky stuf .

Spelduivel

Dat wordt normaal gebruik voor paarden, geloof ik. En staat ook bekend als de "rape drug". Wat was je ervaring ermee en waarom vond je het negatief?

Precies zoals je het zegt, met een iets te grote portie ga je knockout en weet je echt niet meer wat je hebt gedaan of wat dan ook. Dat heb ik gelukkig niet meegemaakt, maar ik heb wel vrienden gehad die wel knock-out gingen en dat later niet

wisten. Dat is best eng. Paddo's zijn soms ook nare dingen, ik heb iemand meegeemaakt die dacht dat zijn benen geamputeerd waren.

Spelduivel

Hoe liep dat af?!

Uiteindelijk kreeg hij wel door dat het niet echt was wat hij had gezien, maar de schrik zat er bij iedereen wel in.

Spelduivel

Wat was een van de positiefste ervaringen die je met drugs had?

Ik denk LSD, XTC en mijn trip met paddo's. LSD en XTC hebben op mij een effect alsof ik heel erg veel energydrink op heb. Ik word dus heel erg alert op alles, geluiden, licht, etc. Vooral op een houseparty is dat best gaaf. Het leuke van paddo's is dat je letterlijk dingen gaat zien, hetzij beestjes, hetzij geamputeerde ledematen. In mijn geval gingen alle meubels en andere dingen in de woonkamer bewegen. Which was pretty weird, maar ook wel hilarisch. Het effect van paddo's hangt echt van je gemoedstoestand af, dat maakt ze wel risikant.

Spelduivel

Nu ben je er dus mee gestopt. Waarom heb je daartoe besloten?

Ik had genoeg van de rebelse en ik kreeg een hele lieve vriendin. Ik ben toen ook tevens gestopt met roken wat ik ook vaak deed.

Spelduivel

Even iets heel anders, op het duivelsei-forum was er een korte doch vrij hevige

discussie over softdrugsgebruik en het spelweekend. Hoe sta jij tegenover die discussie?

Heel negatief. Niet zozeer vanwege dat ik tegen drugs ben, dat is iets wat iedereen voor zichzelf moet uitvinden, maar omdat ik vind dat het niet bij het imago van onze vereniging past.

Spelduivel

Hoe is drugs van invloed op imago, volgens jou?

Het Duivelsei moet niet geassocieerd worden met drugs, dat is iets wat mogelijk meer past in de sferen van Catena. Wij zijn een spelletjesvereniging. Het risico is dat het mensen afschrikt om naar de vereniging te komen, of dat mensen denken dat het Duivelsei een groepje alternatievelingen en nerds is die bij elkaar komen om spelletjes te spelen en te blowen of zo. Maar dit denk ik ook over andere verenigingen zoals Asopos de Vliet, Augustinus, Minerva of Quintus. Daar hoort ook geen drugs thuis.

Spelduivel

Wel bier.

True, maar bier vind ik niet onder drugs vallen.

Spelduivel

Hoe sta je tegenover alcoholgebruik?

Positief, zuipen totdat we kruipen! Met drank heb ik eigenlijk nooit problemen gehad, ben zelf ook wel een doordrinker als ik de kans krijg.

“Het risico is dat het mensen afschrikt om naar de vereniging te komen, of dat mensen denken dat het Duivelsei een groepje alternatievelingen en nerds is die bij elkaar komen om spelletjes te spelen en te blowen of zo.”

Spelduivel

Je haalt zelf “zuipen totdat we kruipen” aan. Is dat niet een beetje een dubbele moraal als je kijkt naar de effecten van softdrugs-gebruik?

Alcohol is meer geaccepteerd bij het imago van een studentenvereniging. En “zuipen totdat we kruipen” is natuurlijk f guurlijk bedoeld.

Spelduivel

Ik ken zelf ook maar één of twee Duivelseieren die zich echt klem kunnen zuipen (jullie weten zelf wie jullie zijn). Ten slotte, wat zou jij jonge duivelseitjes adviseren met betrekking tot het gebruik van softdrugs?

Wees alert met wat je gebruikt, hoe je het gebruikt en doe het vooral als je je goed voelt niet als je je kut voelt en een uitweg probeert te zoeken.



ELDER DRAGON HIGHLANDER

Door Sven de Jong

“Potje EDH?” “Is goed!” En voor je het weet zitten er drie of meer Magicers rond een tafel met torenhoge kaartstapels te spelen. Dit is een introductie tot fenomeen EDH, de nieuwe manier van Magic spelen die het Duivelsei bij storm nam.

EDH, wat staat voor Elder Dragon Highlander maar door Wizards is omgedoopt tot *Commander*, is anders dan normaal Magic. Waar je gewend bent een deck van zestig kaarten te bouwen en het op te nemen tegen één tegenstander zet EDH dit op zijn kop. Het is gestoeld op drie premissen: je hebt een generaal die je deck ‘aanvoert’, je deck is honderd kaarten groot waarbij elke kaart (op basic land na) er slechts één keer in mag zitten, en het is de bedoeling dat een potje EDH leuk is.

Eerst de generaal, ook wel de *commander* genoemd. Dat is de kaart waar je deck meestal om draait. Je generaal is een *legendary creature*. Die kaart gaat niet in je deck, maar in een aparte zone: de *command zone*. Als je tijdens je beurt de mana ervoor hebt, mag je je generaal uit de command zone spelen alsof hij in je hand zit. Legt je generaal daarna het loodje, dan mag je hem in plaats van naar de graveyard ook naar de command zone sturen. Van hieruit mag je de generaal opnieuw spelen, maar met een extra cost van 2 kleurloze mana voor elke keer dat hij dood is gegaan. Zo heb je altijd beschikking over je generaal.

Het andere belangrijke aspect van de generaal zijn de kleuren. Elk manasymbool op elke kaart in je deck moet ook in de manacost van je generaal zitten. Speel je bijvoorbeeld een deck met Karador, Ghost



Chieftain als generaal dan mag je alleen zwarte, groene, witte en kleurloze kaarten in je deck spelen. Je generaal zwaait immers de scepter over je deck, dus andere kleuren komen er niet in.

Dit brengt ons bij de tweede premisse, namelijk de speciale deckbouw-regels. Waar je in normaal Magic elke kaart vier keer mag spelen, mag je in EDH elke kaart die geen basic land is slechts één keer spelen. Daar komt het laatste woord van de naam EDH, Highlander, vandaan (*there can be only one!*). Een andere regel die de potjes nog unieker maakt, is dat je deck uit exact honderd kaarten moet bestaan, inclusief je generaal. Je kunt je voorstellen dat op deze manier geen enkel spelletje EDH hetzelfde is. Er zijn nog een paar an-

dere regels die je moet onthouden: iedereen start op veertig levens in plaats van twintig, iedereen mag één 'gratis' mulligan naar zeven kaarten nemen, en de speler die het spel begint trekt ook een kaart.

Al die vreemde deckbouw-regels dienen één doel, waarmee we bij de derde premisse komen: om een leuk potje te spelen. Natuurlijk is het winnen van een potje Magic leuk, maar ook als je tegenstander slechts twee land pakte? Of als jij in beurt drie je killer combo op tafel had? De bedenkers van EDH zijn het erover eens dat niet het winnen, maar het spel zelf het leukste deel is. Daarom bedachten zij al deze vreemde regels. Ze voegden er nog iets belangrijks aan toe, namelijk het multiplayer aspect. Het is bij EDH de bedoeling dat je met drie of meer man tegen elkaar speelt. En dat levert onvoorspelbare en vaak hilarische situaties op waar nog weken over doorgepraat wordt. Zeg nou zelf, maakt het dan nog uit wie het potje wint?

Als je dit leest, sta je vast te popelen om ook eens EDH te spelen. Maar honderd verschillende kaarten bij elkaar zoeken en samensmelten tot één werkend deck lijkt een behoorlijke uitdaging. Maar dat valt reuze mee. Sterker nog, bijna elke stapel van honderd kaarten is genoeg om mee te spelen met een potje EDH. Allereerst de keuze van je generaal: kies een kleur (of kleuren) die je goed vindt of waar je simpelweg de meeste kaarten van hebt. Zoek vervolgens in een online kaarten-database naar een legendary creature met dezelfde kleur(en), en selecteer degene die je het leukst vindt.

Dan komt de rest van het deck. In EDH gelden iets andere regels dan je misschien gewend bent voor de kwaliteit van de kaarten. Zo win je één-tegen-één vaak met

een deck vol goedkope creatures. Die strategie gaat echter niet op in EDH omdat iedereen veertig levens heeft in plaats van twintig en je meerdere tegenstanders moet uitschakelen. Het formaat staat dan ook bekend om de 'bommen': kaarten met een hoge impact die veel mana kosten (denk bijvoorbeeld aan draken). Vul je deck daarom met dat soort kaarten. Andere kaarten die goed werken in EDH zijn kaarten die je meer kaarten opleveren, kaarten die veel kaarten op tafel vernietigen en kaarten die land uit je deck op tafel leggen.

Tenslotte het land. Voor beginnende deckbouwers is er een hele makkelijke vuistregel: speel minstens veertig landjes. Doe er voor de zekerheid een stuk of vijf bij en je zult nooit te weinig mana hebben.

Dat is in een notendop EDH. Wil je meer weten, bezoek dan eens de onderstaande website of schuif op het Duivelsei eens gezellig aan!

Officiële website: www.mtgcommander.net





REDACTIE SPEELT: CREATIONARY

Door Ilse-Marie Zwakenberg

Sven bekijkt het kaartje aandachtig, denkt even na, en grijpt vervolgens naar de bak met lego. Zes paar ogen kijken naar het eerste steentje dat gepakt wordt. De kleur kan namelijk een aanwijzing zijn voor wat het moet voorstellen. Dan kan het roepen beginnen. Alle zes roepen we lekker door elkaar wat we denken dat het moet voorstellen. "Ja, dat was het!" zegt Sven als hij het goede antwoord hoort.

Als je in de speelgoedwinkels kijkt kan je er niet meer omheen. Er is een nieuw genre spelletjes ontstaan, namelijk Lego-spellen. Er is keuze uit verschillende spellen en we hebben besloten om Creationary te gaan spelen. Dat is eigenlijk precies wat de titel zegt, namelijk een combinatie van het oude vertrouwde Pictionary, maar dan met lego. Er zijn vier categorieën mogelijk, namelijk natuur, vervoer, gebouwen en gebruiksvoorwerpen. Ook de moeilijkheidsgraad kan variëren, aangegeven voor vraagtekens. Het plaatje van een appel geldt met een vraagteken als makkelijk een vakantie-resort met drie vraagtekens als moeilijk.

Het leuke van de Lego-spellen is dat er bijna geen regels zijn en de regels zelf kunt aanpassen. Zo kun je bijvoorbeeld zelf besluiten tot hoeveel punten je speelt en kun je de regels aanpassen als er te weinig of een oneven aantal mensen zijn. Het spel verloopt als volgt. Met behulp van de rubberen Lego-dobbelsteen, die lekker alle kanten op stuitert wordt de categorie gekozen. Dan begint de maker te bouwen en kunnen de andere spelers roepen wat ze denken dat het voor moet stellen. Als het goed geraden wordt krijgt

zowel de maker als degene die het geraden heeft een punt.

Als Andries de doos van het spel open maakt kunnen we zien met wat voor blokjes we kunnen werken. Alles is op kleur gesorteerd. Van alle kleuren zijn er maar een beperkt aantal blokjes. Zo zijn er bijvoorbeeld van iedere kleur maar vier 2 bij 2 blokjes. Er is ook een bakje met speciale onderdelen zoals een stuurtje, wieltjes en twee poppetjes. Eén poppetje is een normaal Lego-poppetje zoals we die allemaal kennen, het andere poppetje is een minipoppetje dat bij andere Lego-spellen vaak als pion gebruikt wordt.

Dan kan de strijd beginnen. Aan Andries de eer het eerste werkje te bouwen. Natuurlijk kan het niet uit blijven dat de nodige grapjes gemaakt worden. Zodra hij het eerste blokje heeft op gepakt worden er al snel dingen geroepen als: "De ingestorte twin towers!" of "Een ruïne!". Peter geeft al snel het eerste goede antwoord, waarvan hij er later op de avond nog een heleboel meer zou gaan geven.

Toen was het mijn beurt. Ik rol met de dobbelsteen en zie dat ik op de "x2" kom, wat betekent, dat als wat ik herkend wordt, zowel ik als degene die het raadt dubbele punten krijgen. Het blijkt dat ik een dinosaurius moet maken. Snel begin ik te bouwen en deze keer is het Femke die het raadt. Dan is Sven aan de beurt om wat te bouwen, vervolgens Peter, daarna Lara en Femke en tenslotte Thomas.

Zo komen de meest leuke bouwwerkjes langs, zoals een aap met het hoofd van



een Lego-poppetje dat door Lara gemaakt was of een grot waarin het mini-poppetje niet past waardoor zijn hoofd net uitsteekt, waarop prompt iemand "Een baarmoeder!" roept. Uiteindelijk wint Peter het spel met een daverende overwinning van 25. Dat is bijna het dubbele aantal punt van Sven die als tweede eindigt met 14 punten. De strijd om de derde plaats was echter wel heel spannend maar die eer gaat naar Thomas met 13 punten. Van de meest legendarische bouwwerkjes hebben we natuurlijk ook een foto genomen omdat wij jullie onze creaties niet wilden onthouden. Zo kunnen jullie de uil van Peter bewonderen, de drol van Andries en tenslotte is er de legendarische foto te zien van de computer die Peter maakte waar Sven welgeteld twee blokje voor nodig had om het te raden.





Winkel en online store

Lange Mare 42
071-5121380 (tijdens openingstijden)
www.Warp9.nl
info@Warp9.nl

De openingstijden zijn:	Science Fiction,
ma. Gesloten	Fantasy, Anime en
di. Gesloten	Manga
wo. 11:00 - 18.00	
do. gesloten overdag	- Collectable/Trading
Koopavond 19:00 - 21:30	Card Games
vr. 11:00 - 18:00	- D&D
za. 10:00 - 18:00	- Spelletjes
zo. gesloten	- Items van films en
	TV series



DUIVELSEI ACHTER DE SCHERMEN

Door Kevin Widdershoven

Velen van jullie zijn lid van het Duivelsei om af en toe te genieten van een spelletje of mee te doen aan een leuke activiteit. De vereniging bestaat echter bij de gratie van haar bestuur die alles draaiende houdt en de commissies die voor leuke activiteiten zorgen. Op de Algemene Ledenvergadering (ALV) krijg je zicht op wat dit eigenlijk inhoudt.

Afgelopen 25 november vond er weer een ALV plaats in het Duivelsnest. Voor velen een gruwelijke gebeurtenis die omschreven wordt met woorden als 'lang, saai en dodelijk saai'. Toch is de ALV van groot belang voor de vereniging. Op deze vergadering komen zaken aan bod als:

- Het financieel verslag controleren en goedkeuren (mits het voldoet aan de eisen).
- Commissies officieel aangestellen en hun werkzaamheden bespreken.
- Inwijding van nieuwe bestuursleden.
- Vragen en opmerkingen van leden over het beleid van het bestuur.

Helaas is er geruime tijd een probleem met het financieel verslag van het jaar 2008-2009 geweest. Deze is echter met de vorige ALV eindelijk goedgekeurd. Het verslag van 2009-2010 werd vervolgens nog niet goedgekeurd, omdat het niet volledig was. Er zal dan ook bij een nader bekend te maken ALV wederom naar gekeken moeten worden.

Deze ALV bracht ook een grote verandering teweeg binnen het bestuur. Bertram, Jolanda, Ellery en ikzelf namen afscheid van onze werkzaamheden. Thomas



V.l.n.r. Vincent, Thomas, Deirdre, Brian

(praeses), Deirdre (assessor inter, extern) en Vincent (abactis) voegen zich bij de achtergebleven Brian om de vereniging te leiden in de komende periode. Helaas konden er geen andere vrijwilligers gevonden worden zijn ze slechts met zijn vieren. Hoewel het extra werkdruk voor hen zal opleveren, heb ik er alle vertrouwen in dat ze het goed zullen doen. "Er zijn zeker plannen om concrete plannen te maken", aldus de kersverse voorzitter Thomas.

Commissies worden, in tegenstelling tot wat veel mensen denken, aangesteld op de ALV en het bestuur moet nieuwe leden van commissies goedkeuren. Nou is het bestuur van Duivelsei hier tot nu toe nooit erg streng mee geweest, maar toch heeft het bestuur altijd het laatste woord hierin. Daarnaast geven de commissies tijdens de vergadering aan wat ze gedaan hebben en nog willen doen.

Ook kunnen ze een oproep doen voor meer leden. Op het moment zijn de Accie en El Cidcie 2011 op zoek naar nieuwe leden. De Accie verzorgt de grotere activiteiten van het Duivelsei (zoals Humans vs. Zombies en het sinterklaasfeest). De El Cidcie zet zich in voor het Duivelsei tijdens de eerstejaars-week van Universiteit Leiden om zoveel mogelijk nieuwe leden binnen te halen. De Accie zoekt nog minstens één lid en de El Cidcie kan nog zeker twee mensen gebruiken om het team te versterken. Voor meer informatie kun je terecht bij het bestuur.



HUMANS VS ZOMBIES

Door Dirk Lemmen

Het einde der mensen lijkt uiteindelijk toch te zijn toegeslagen. Geen opwarming van de aarde of nucleaire oorlog, maar zombies hebben bijna al het leven op aarde uitgeroeid. Slechts enkelen zijn nog in leven en proberen nu tussen de ruïnes van wat ooit de Sleutelstad was te overleven. Met deze introductie heeft een groep van dertig Duivelseitjes en Catenianen van 13 t/m 20 oktober een zombie apocalypse gespeeld. Een soort killer, maar dan anders. Onder de dertig vermeende overlevenden (i.e. de spelers) bevinden zich twee zombies die in een week tijd door mensen aan te raken proberen hun aantal proberen uit te breiden. De mensen intussen proberen de week van het spel te overleven, zich zombies van het lijf houdend door ze (tijdelijk) uit te schakelen voor ze zelf geïnfecteerd worden.

Dirks log, woensdag 14 oktober

Vandaag werd alarm geslagen voor de communicatie toren in het Van der Werf-park; de zombies zouden die vanavond aanvallen. Vol goede moed had zich vervolgens een grote groep medeoverlevenden verzameld. Het alarm bleek correct en het duurde niet lang voor we duistere gedaanten door het park zagen bewegen. De gemoederen waren gespannen, maar het duurde niet lang voor het duidelijk werd dat wij zwaar in de meerderheid waren en met een paar companen ben ik toen zombies gaan jagen. Nu ben ik een slecht schutter, dus mijn projectielen haalden weinig uit, maar mijn zwaard boezemde duidelijk angst in en de paar zombies durfden niet dicht bij te komen. Er ontstond nog commotie toen één van de zombies (Sven) een sprint trok naar de toren en gevaarlijk dichtbij kwam, maar

gelukkig werd het monster net op tijd neergehakt. Een avond als deze geeft hoop voor de toekomst.

Dirks log, vrijdag 16 oktober, 17:30 uur
Vanavond een vergadering. Vincent waarschuwt me dat er hier zombies op de loer liggen. Geen nood, ik ben zwaarder bewapend dan ooit en ik weet dat het gevaar loert. Het komt vast goed...
Het is al duister wanneer ik op de fiets stap en langs de barak fietst. Dan ziet ik twee gedaanten om de hoek op me af komen. Ik trek mijn zwaard... en laat het prompt uit mijn hand vallen. De voorste zombie ziet een kans en springt op 'm af voor hij zich kan verweren. Ik vlucht snel op de fiets. Een half uur later voel ik me niet zo lekker... (Hiermee eindigt Dirks log. God hebbe zijn ziel. Wat volgt is een groffe reconstructie)

Maandag 19

Inmiddels zijn de rangen der zombies flink gegroeid. Vooral op DUWO is de laatste overlevende omringt door zombies. Maar, tot dusver hebben de mensen zich wanneer ze zich kunnen organiseren zeer weerbaar getoond tegen de inspanningen van zombies tegen hen. Verder is er als resultaat van het onderzoek van professor Van Marle een semi-massavernietigingswapen in productie, codenaam B.F.G. 3000 (of 1000, 5000 of 9000 – de bronnen zijn het daar niet over eens). Cruciale onderdelen hier voor moeten van de Rapenburg naar de pick-up locatie bij de model gebracht worden.

In een zijstraat op de route van de mensen verzamelt zich een klein legertje zombies, klaar om de mensen te overvallen. De vijf



mensen zijn echter niet voor één gat te vangen. Zich realiserend dat ze vanavond geen overmacht meer hebben gaan ze niet rechtstreeks naar de molen, maar maken een omweg over het Galgewater. De ene zombie die de mensen van dichtbij in de gaten hield waarschuwt de andere on-doden, die proberen de mensen de pas af te snijden. De mensen zetten het echter op een rennen en in hun pogingen de mensen te vinden en de pas af te snijden raken de zombies verspreid. Wanneer duidelijk wordt dat ze de mensen niet tegen kunnen houden trekken de verschillende zombies zich terug tot de molen, waar de mensen al snel arriveren.

Gespannen staan de levenden en de doden tegenover elkaar... totdat wederom zombie Sven de mensen weet te besluipen en Mats infecteert voor hij weer neergeslagen wordt. Dit breekt de spanning; de mensen rukken op en breken met superior firepower door de zombies heen – maar niet zonder slachtoffers. Ook Cecile en Simon gaan ten onder.

Een verwarrend gevecht op de parkeerplaats later staan de laatste twee niet-geïnfecteerde mensen, Vincent en Roelof, rug aan rug op de parkeerplaats, terwijl er een grote groep zombies om heen cirkelt. Intussen staan Cecile, Mats en Simon op een afstand toe te kijken terwijl de infectie zich door hun lichaam verspreidt en hun ledematen langzaam koud en stijf worden. De last stand lijkt hopeloos. Dan komt de pick-up. Vincent en Roelof maken een

sprint. Onderweg springt een zombie achter een auto vandaan, bovenop Vincent, maar Roelof haalt het en de mensen kraaien overwinning. Maar dan kruipt een zombie door de auto en weet ook Roelof zo te grazen te nemen.

Dinsdag 20

Leiden is verloren. Deze dag zal een semi-massavernietigingswapen de Sleutelstad vernietigen. De overlevende in de stad hebben nog een kans om te ontsnappen: om 19:00 uur van het dak van de parkeerplaats van het LUMC met een 'helikopter' opgepikt te worden. Daan en Mardie hadden zich voorheen op de vlakte gehouden en grijpen nu deze reddingsactie aan. In de parkeerplaats worden ze opgewacht door weer een flinke groep zombies. Met meerdere toegangswegen en weinig dekking voor de zombies houden de twee de zombies op afstand tot de helikopter eindelijk komt. Realiserend dat dit hun laatste kans is gaan alle zombies in de aanval over. Uiteindelijk kan enkel Daan in de helikopter klimmen, een stervende Mardie achterlatend. Maar de mensheid overwint... wel, Daan blijft tenminste leven.





HOW TO BE A NERD IN TOKYO

Door Lara Oude Alink

Zoals sommigen van de lezers misschien weten ben ik, samen met een groep van ongeveer 30 anderen, deze zomer naar Tokyo geweest om een taalcursus te volgen. Zes weken lang liepen we van de hitte naar de airco, en hadden we alle tijd om leuke dingen te doen. Omdat je de stad niet zomaar uit bent, hebben we vooral veel tijd shoppend doorgebracht! En voor de fans van Aziatische games is Tokyo praktisch de stad van je dromen.

In de buurt waar onze 'weekly mansion' stond (een soort hotel dat normaal bedoeld is voor zakenmannen) was bijvoorbeeld een arcade hal met onder andere mario kart en dat supergave spelletje met de gekleurde knoppen dat ik wel eens op een anime conventie gespeeld had. Het was leuk om te zien dat deze games hier gewoon live gespeeld werden. Sommige Japanners waren echt heel erg goed, en we stonden regelmatig met open mond te kijken. Vlakbij was ook een pachinko hal, een spel waar veel mensen compleet verslaafd aan lijken te zijn. Ongeacht het uur van de dag zaten deze hallen vol. Zelf heb ik het niet geprobeerd, maar ik weet wel dat het spel het niveau van een kermis-automaat niet overstijgt...

Eén van de eerste dingen die ik koste wat kost moest zien was natuurlijk Akihabara: de wijk waar alles op elektronisch- en nerdgebied te vinden zou zijn. En inderdaad, het heet niet zomaar 'electric town'. Er staat bijvoorbeeld een SEGA arcade hal van vijf verdiepingen, grote warenhuizen met soms wat dubieuze afdelingen, en veel kleine speciaalzaken met alleen maar snoertjes of stekkers. Alle manga, plushies of game merchandise die je maar kunt



bedenken ligt er. We moesten alleen wel goed op de euro-yen koers letten, want die was vorige zomer aan het begin zeker niet al te best. Maar ja, je weet natuurlijk niet wanneer je weer in Tokyo terug bent, dus als ik echt iets wilde hebben nam ik het gewoon mee... waardoor ik zes weken later een pakketje naar huis moest sturen met al mijn aankopen!

Onze tweede stop was Harajuku, een wijk voor alle liefhebbers van cosplay en gothic lolita. Omdat we foto's wilden van cosplayers in het wild probeerden we meerdere keren ze te vinden, maar het was waarschijnlijk ook te warm voor hen (zo'n 36 graden)! In deze wijk waren allemaal vette dingen te vinden, zoals de klassiekers maidkostuums en matrozenpakjes, maar daarnaast waren er ook hippe kledingwinkels. Jammer genoeg wel allemaal in Japanse maatjes, waardoor kleren kopen erg lastig werd.

's Avonds was het ook geen enkel probleem entertainment te vinden. De ene avond gingen we naar de karaokebar (erg goedkoop, met een hele groep), de andere avond naar een 'nomihodai', een all-you-can-drink bar! En avondeten vinden was



ook altijd een heel avontuur. Noodle-tentjes, traditioneel Japanse restaurants waar we onze schoenen uit moesten doen, horror-restaurants inclusief mannen in enge pakken die ons bang kwamen maken, en als we er genoeg van hadden doken we de MacDonald's in.

Hoewel we ons best deden buiten de spits te reizen, belandden we toch regelmatig in een propvolle trein. En ja, het is echt zo dat de mensen worden aangeduwd door studenten met een bijbaantje, als het heel druk is! Het was vervelend, maar het heeft er wél voor gezorgd dat ik nu minder snel zeur over een volle trein. De treinen in Nederland zijn bijna nooit echt vol, en we zijn een stelletje verwende studenten!

Tegen het eind van onze trip besloten we de Square-Enix store te gaan zoeken. Deze bleek nogal ver weg van alles te liggen, maar na ongeveer een kwartier lopen vonden we hem eindelijk. Het was een erg

chique winkel waar erg dure, luxe Square-artikelen verkocht werden. De Keyblade-sleutelhangers waren niet zo duur, dus ik besloot er een mee te nemen! Maar de grootste attractie in deze winkel was toch wel de slapende, naakte Sephiroth die heel sereen onder glas lag, in de vloer. Ik durfde er bijna niet overheen te lopen.

Verder heb ik nog een berg beklommen (met hulp van een hele enge trein die vrijwel in een rechte hoek naar boven ging), naar Kamakura geweest (waar de wolkenkrabbers niet bestaan en de lucht nog schoon is), en Yokohama bezocht (en dan vooral de uitgebreide Chinatown)! Al met al was het een geweldige vakantie, waar we ook nog wat hebben geleerd. Want wie had gedacht dat we met gewone Japanners op straat konden praten? Maar uiteindelijk was het ook wel weer goed toeven in het koele, rustige, en vieze Nederland!



DUNGEONS & DRAGONS: ESSENTIALS

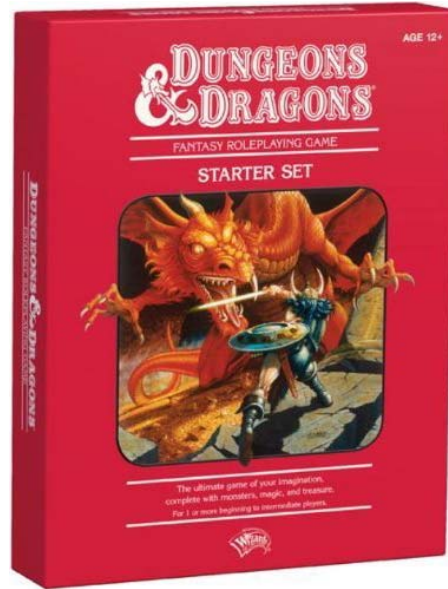
Door Sven de Jong

Sinds de vierde editie van D&D in juni 2008 verscheen, zijn de spelers twee jaar lang verwend met nieuwe manieren om hun karakters te verfijnen. In september 2010 verscheen het nieuwe product Dungeons & Dragons Essentials, bedoeld als een makkelijke versie van D&D. Is dit een onschuldige uitbreiding, of zijn we hiermee bij editie 4.5 beland?

In september was het eindelijk zo ver: de eerste producten in de Essentials-lijn lagen in de winkel. Ieders oog werd meteen getrokken naar een bekende verschijning uit het D&D verleden, namelijk de Red Box. Deze starterset, die in een grote rode doos verscheen, bevatte alles wat de beginnende D&Ders nodig had om aan de slag te gaan. Dit product leek de geruchten te bevestigen dat Essentials slechts D&D voor beginners was. Geen nieuwe editie, zoals sommige onheilsprofeten al verkondigden.

Maar een tweede product in de Essentials-lijn vertelde een ander verhaal. Het boek *Heroes of the Fallen Lands* beschreef de vier klassen waarmee iedereen bekend was – de fighter, rogue, wizard en cleric. Het boek doopte die klassen echter om tot respectievelijk slayers en knights, thieves, mages en warpriests. Andere bekende klassen zoals de ranger, druid, paladin en warlock kregen een make-over tot respectievelijk scout, sentinel, cavalier en hexblade in de uitbreiding *Heroes of the Forgotten Kingdoms* die in november verscheen.

Waarom die verandering? In een artikel op dndinsider.com, de officiële D&D website, legt Wizards uit dat ze hiermee een con-



cept uit eerdere edities omarmen: subklassen. De klassen in Essentials zouden een andere blik zijn op bestaande klassen. Ze hebben dezelfde plek in de D&D wereld, maar werken volgens andere regels. Feit blijft dat enkele basisregels simpelweg niet meer op gaan. Zo zijn daily powers, de sterkste aanvallen die karakters één keer per avontuur kunnen gebruiken, niet meer beschikbaar voor de helft van alle klassen! Knights, slayers, thieves, rangers en cavaliers moeten het doen met hun at-will en encounter powers, waardoor deze klassen een stuk saaier zijn geworden. Minder opties betekent immers minder afwisseling tijdens gevechten.

Een andere opvallende verandering is de speelstijl van de bekende klassen. Zo verandert de druid sentinel niet meer in een dier zoals de oude druid, maar vecht deze met een animal companion. Ook gebruikt de warlock hexblade geen spreken maar een zwaard om mee aan te vallen. Deze

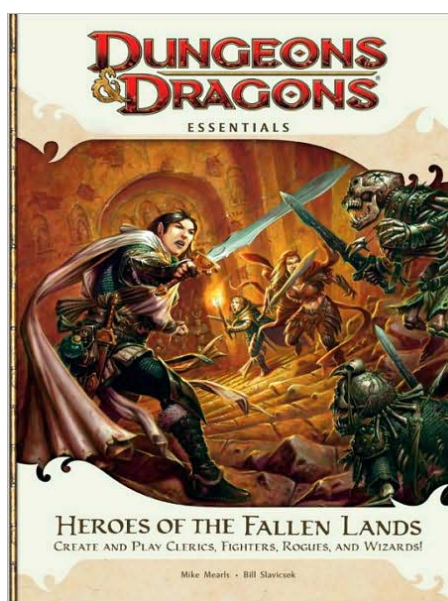
klassen klinken meer als de bekende beastmaster ranger en de swordmage. Betekent dit dat Wizards de oude klassen geen updates meer gaat geven? Afwachten maar.

Heroes of the Fallen Lands bevat niet alleen nieuwe klassen, ook het gebied van feats wacht spelers een verrassing. De meest opvallende verandering is de aloude, vaak gebruikte melee training feat. De schade die je kunt doen dankzij de feat is bijna gehalveerd. Dat zadelt klassen als de Battlemind, die normaal gesproken aanvalt met zijn Constitution, met een probleem op. Hoe hou je immers de vijanden bij je als je ze niet fatsoenlijk kunt straffen wanneer ze wegllopen?

Gelukkig geeft Wizards hier ook iets voor terug, zoals de nieuwe weapon expertise feats. De oude Staff Expertise feat gaf je slechts +1 op je aanvallen met een staff, met de nieuwe versie probeer je ook geen opportunity attacks meer als je een spreuk oproept door je staff en kan je met de staff als wapen van een afstand van twee vakjes aanvallen. Ook de meeste andere wapens en enkele implements hebben een dergelijke expertise feat (gebruikers van de flail, club, pick, polearm, tome, rod, totem en exotische wapens zoals de blowgun hebben pech), wat de aloude 'verplichte' feats een stuk interessanter maakt om te kopen zodra je weer eens level up gaat.

Wizards of the Coast zegt in hun Essentials-artikel dat ze niemand 'verplichten' om de nieuwe regels te gebruiken. Dat ligt voor de hand – er waren voor het verschijnen van Essentials immers al meer dan twintig regelboeken voor de vierde editie. Toch baart het de veteraan zorgen dat Wizards bijna al hun nieuwe content lijkt te focussen op Essentials. Hoe staat het

met de ondersteuning van alle bestaande klassen? Het is geen geheim dat klassen zoals de seeker, runepriest en artificer onderhand weer eens wat aandacht verdienen. Gaat Wizards die klassen hun verdiende update geven, of zullen ze langzaam verdwijnen in het zwarte gat van obscure D&D-klassen?



We hebben geen andere keus dan afwachten wat de toekomst brengt. Maar één ding is zeker: wil Wizards niet langzaam al hun oude spelers kwijtraken, dan wordt het hoog tijd dat ook zij weer eens wat aandacht krijgen. Want met enkel versimpelde versies van bestaande karakters krijgt Wizards mij niet zo ver dat ik voor hun producten blijf betalen.



AKAHIGE'S RANT

Drugs en bordspellen, hoe zou dat zijn? Ik wil mensen natuurlijk niet opdragen de proef op de som te nemen, maar ter lering en vermaak ga ik wel deels speculatief verkennen welke drugs met welke spellen samen kunnen gaan. Mocht een van jullie tegen mijn advies in het geschrevene in de praktijk hebben getoetst, laat het de redactie dan vooral weten!

Jungle Speed + speed

De naam van het spel zegt het al zelf. Reactievermogen en lichte agressie zijn een pré met dit spel en strak van de speed worden deze eigenschappen in het menselijk lichaam des te sterker. Overigens zou ik strak van de speed nog steeds een grafhekel aan dit spel hebben, alleen dan sneller.



Blokus + LSD

Al die glimmende kleurtjes van het spel Blokus schreeuwen om hallucinante midelen als LSD. Ik kan me heel goed voorstellen dat tijdens een trip de spelers van dit spel apestoned de wonderen van het spel aanstaren zonder het überhaupt aan te raken. Op zo'n manier wordt iedereen een winnaar.

EDH-magic + XTC

EDH-magic kan een nogal slepende gelegenheid zijn, die veel vergt van je concentratie en uithoudingsvermogen. XTC voldoet prima voor uithoudingsvermogen. Concentratie zou dan een probleem kunnen zijn, maar de potjes EDH worden er natuurlijk wel des te interessanter door. Een weekend achtereen marathon-sessies EDH-magic spelen zou zo een reële mogelijkheid kunnen zijn, en bij wijze van chillout-zone kunnen we mensen Pokémon laten spelen.

Shadows over Camelot + wiet

"Jezus, er staan 9 katapulten voor de poort, we verliezen de graal en het zwaard zinkt weg!"

neemt een hijs van een joint

"huh huh... zwaard. Ron, het kan me niet schelen dat je de verrader bent. Ik hou van je, man"

Als iedereen in de wereld zou blowen, zou er meer wereldvrede zijn en zo ook in dit spel.

Civilization + GHB

De enige manier om dit spel te kunnen spelen. Niet voor jezelf. Nee, om genoeg medespelers te kunnen vinden zul je ze moeten bedwelmen om ze dociel genoeg te krijgen om iets te doen dat ze bij het volle verstand niet eens zouden overwegen. GHB voldoet daarvoor uitstekend. Mocht het drankje dat Johannes je aanbiedt een beetje zoutig smaken, wees dan gewaarschuwd.

ETERNALWAR

Wij hebben een uitgebreid assortiment aan spellen en spelsystemen. Zowel bekende als minder bekende spellen. Dit alles tegen aantrekkelijke prijzen, zoals:

Tot 30% korting op miniature wargames

tot 25% korting op CCG's en CMG's*

tot 40% korting op Roleplaying Games

www.eternalwar.nl

Collectible Games – Role Playing Games – Miniature Wargames

Leden van Het Duivelsei krijgen 5% korting op ons assortiment

Ophalen in Alphen aan den Rijn is ook mogelijk

* Voor deze artikelen gelden geen extra kortingen

BORDSPELBAZAAR.NL

Wij hebben voor u een uitgebreid assortiment aan bordspellen, tegen één van de laagste prijzen van Nederland.

Spellen van zowel bekende als minder bekende uitgevers, kunt u bij ons vinden, zoals:

Clown Games

Days of Wonder

Fantasy Flight Games

Goliath

Heroscape

Looney Labs

Steve Jacksons

The Gamemaster

QWG

En nog veel meer.....

Indien een spel niet op onze site staat, laat het ons weten en we proberen er aan te komen!

Kom zelf kijken op onze site en overtuig jezelf

Bordspelbazaar.nl – de site voor jouw bordspellen



Contactadres
Niels Bohrweg 1
2333 CA Leiden
T.a.v. Het Duivelsei