

Nummer 1

April 2024



# Spelduivel

L.S.S.V. Het Duivelsei

## D&D Playlists

How to make your own!

## De Redactie Speelt...

Realm of the Mad God!

## Lustrum Game Brawl

Behind the Scenes!

◆ FOUR OF SWORDS ◆

# SPELLENSPECIAALZAAK



## Meer dan alleen een winkel

Ruim assortiment van:

- Bordspellen
- Collectible cardgames
- Miniature wargames
- Puzzels
- Role Playing Games
- Tweedehands spellen

Een spel uitproberen?

Of mee doen aan een toernooitje?

Kom dan gerust langs.

Wij hebben een grote speelruimte. En organiseren met regelmaat activiteiten in het weekend. Van demo's tot toernooien. Check onze site of facebook pagina voor detail

Donderdag avond

MtG draft en casual play.

Andere ccg's spelers zoals van Cardfight! Vanguard zijn uiteraard ook welkom.

Wargames - kom een battle Warhammer, Warmachine of een ander spelsysteem spelen tegen andere spelers.

Vrijdag avond

Ben jij een bordspel fanaat? Of vind je het leuk om tijdens een leuk spelletje te socializen?

Dan is dit de avond voor jou!

Neem je favoriete spel mee, of leen één van onze spellen uit onze demo-spellenkast.

**Op vertoon van de Duivelsei ledenpas - 10% korting\***

Adres

Oude Herengracht 11a, 2312LN Leiden (loopafstand van de Pelibar)

website

[www.tafelridder.nl](http://www.tafelridder.nl)

facebook

<https://www.facebook.com/#!/DeTafelridder>

\*Geld niet voor tweedehands spellen en aanbiedingen

**Colofon**

De Spelduivel is een uitgave van L.S.S.V. Het Duivelsei

**Redactie**

Joyce Belleflamme  
Niels van Leur  
Jenna Hoekstra  
Tessa Vermeeren  
Arjan van der Hoff  
Nathan Houkes

**Gastschrijvers**

Marijn van der Horst

**Vormgeving**

Niels van Leur  
Joyce Belleflamme  
Tessa Vermeeren  
Nathan Houkes

**Cover**

Eline Hilbers

**Bezoekadres**

Pelikaanhof 52  
Achterin de oude  
Pelibar  
2312 EC Leiden

**Contact**

E-mail bestuur  
bestuur@duivelsei.nl  
E-mail redactie  
redactie@duivelsei.nl

www.duivelsei.nl

# Party Time!

It's almost time for Duivelsei's Birthday! And you didn't think that we'd miss out on all those grand festivities. Of course we had to produce another Spelduivel for you to read while you wait for the next Lustrum and DIES- related activity.

Speaking of Duivelsei's Birthday, we may have unintentionally taken over a bit of the theme of our Lustrum Almanak: Spooky! In this edition of the Spelduivel, we have articles about Skyrim, Realm of the Mad God, D&D, Ten Candles, Tarots Cards and much more!

But don't get too scared, we also have our usual animal and recipe pieces, and a puzzle of course! The Redactie shares their latest obsessions and we also have some articles on different board games. We also have a guest writer with a piece about Esports! And on top of all of that, also a look behind the scenes of the Lustrum Game Brawl! There surely is something interesting for everyone.

We look forward to celebrating Duivelsei's Birthday with this new edition of the Spelduivel, do you?

**Joyce Belleflamme**  
Hoofdredacteur



## In dit nummer:

Solo Games	<b>4</b>	4 Wereldreis Bordspellen	<b>17</b>
A Brief Overview of Tarot Cards (EN)	<b>6</b>	De oorlog die geen einde kent	<b>18</b>
Marijns Esports Avontuur	<b>7</b>	Latest Obsessions	<b>20</b>
The Lustrum Game Brawl (EN)	<b>8</b>	Skyrim's Population Crisis (EN)	<b>22</b>
Geef het stokje door: Axel	<b>10</b>	Redactie Speelt: Realm of the Mad God	<b>24</b>
A Guide to D&D Playlists (EN)	<b>11</b>	Puzzel: Um, Actually	<b>26</b>
Ten Candles (EN)	<b>12</b>		
Huisdierenhoekje + Nomcie	<b>16</b>		

# Solo Games

## De Oplossing voor Eenzaamheid!

We zijn als Eitjes natuurlijk allemaal bordspelfanaten, maar toch knaagt er soms iets bij mij. Door een spellenbeurs of bordspellenwinkel lopen is erg leuk, en soms voel ik me geneigd om een spel te kopen, maar dan denk ik: wacht eens even, ik woon in *the middle of nowhere*, met wie ga ik dit ooit spelen? Dan bieden solo spellen een uitkomst. Bordspellen zonder dat daar andere mensen voor nodig zijn, wie wil dat niet? Waarschijnlijk mensen die graag bordspellen spelen als excuus om sociaal te doen met andere mensen... Maar goed, daar hebben we het nu niet over.

Tekst: Jenna Hoekstra

### Van multi naar single

In de wereld van bordspellen zijn er verschillende manieren om in je eentje te kunnen spelen. Sommige spellen zijn coöperatief met open informatie (zoals Spirit Island of Astro Knights), en zouden dus door één persoon gespeeld kunnen worden die meerdere personages tegelijkertijd speelt. Dit kan erg leuk zijn, maar je hebt toch het gevoel dat er iets mist. Wie moet ik er nu van overtuigen dat mijn domme plannen toch zeker hun voordelen hebben? Het overleggen en samenwerken van verschillende spelers is toch wat deze spellen leuk maakt, en dat mis je als je in je eentje speelt.



Dan zijn er ook nog spellen die een ingebouwd algoritme bevatten om tegen te kunnen spelen. Deze worden vaak ook wel Automa genoemd. Wingspan is hier een goed voorbeeld van. De Automa werkt via kaarten die willekeurig worden gekozen door de speler. Daar staan handelingen op die de speler voor de Automa moet uitvoeren. Vaak kunnen spelers winnen of verliezen tegen de Automa, die wel met wat andere regels speelt dan normale spelers.

Ik vind het goed dat sommige ontwerpers besluiten om hun spellen ofwel zo in te richten dat ze door een enkele speler kunnen worden gespeeld, of door een automatische tegenstander toe te voegen. Toch is dit niet waar ik naar op zoek ben. Ik wil spellen die puur zijn ingericht op één enkele speler: niet meer en niet minder.

### Final Girl

Op SPIEL liep ik op een gegeven moment met een groepje langs Final Girl, en het trok mijn aandacht. Al snel kwamen we er achter dat het spel maar door één persoon gespeeld kon worden, maar toch hield ik het in mijn achterhoofd voor later. De volgende dag had ik wat downtime toen andere mensen druk bezig waren, dus ik besloot alleen op pad te gaan om naar Final Girl te kijken. Wat een goed idee was dat! De ietwat moeie meneer van Van Ryder Games legde me de regels uit.



In Final Girl speel je als het meisje dat als enige overblijft aan het einde van een horrorfilm, en moet je de moordenaar te slim af zijn. Het spel kan maar op twee manieren eindigen: je gaat dood of je wint. In het begin ben je erg zwak, maar door het helpen van slachtoffers, het vinden van voorwerpen, en het goed inplannen van je acties kun je uiteindelijk overwinnen.

Het spel maakt goed gebruik van spanning door veel acties af te laten hangen van het geluk. Zo wordt elke dobbelsteenworp erg spannend. De moordenaar kan soms ook gewoon vals spelen, door bijvoorbeeld opeens te verschijnen in de locatie met de meeste slachtoffers en ze allemaal uit te moorden, waardoor die zelf sterker wordt! Final Girl is ook erg modulair; elke uitbreiding brengt een moordenaar en een locatie met zich mee, en alhoewel deze thematisch overeenkomen kun je moordenaars en locaties ook met elkaar verwisselen, wat elk potje weer anders maakt. Ik raad het zeker aan als je wat spanning in je leven zoekt.

### Witchcraft!

Op SPIEL kwam ik ook nog Witchcraft! tegen (niet te verwarren met Witchcraft). Ondanks het feit dat ik het niet eerst kon uitproberen kocht ik het spel meteen, alleen maar omdat er stond dat het een solospel is. Pas terug in Nederland kwam ik erachter dat ik een goede keus had gemaakt.

Witchcraft! draait om een dorpje dat wordt aangevallen door kwaadaardige krachten. De dorpsbewoners zijn zich hier nog niet van bewust, dus als heksencoven kun je het tij nog keren. Jammer genoeg rust er een taboe op hekserij, dus zul je je schuil moeten houden. Elke heks heeft namelijk twee krachten, maar als je de sterkere variant gebruikt zal deze betrappt worden en in de gevangenis worden gegooid, waarna deze moeilijk terug te krijgen zijn. Je moet dus een balans weten te vinden tussen het voltooien van je missies en het schuilhouden van je heksen. Dit zou een stuk moeilijker toe te passen zijn in een spel waaraan meer dan één speler meedoet, dus ik begrijp dat de makers het spel solo hebben gemaakt.

Witchcraft! heeft het voordeel dat het sneller op te zetten is dan Final Girl. Ook heeft het wat willekeur in de missies die je moet voltooien, maar deze komen redelijk vaak ongeveer op hetzelfde neer. Het spel heeft ook variabele *winstates* waardoor je volgens het regelboekje helemaal kunt verliezen of helemaal kunt winnen, maar ook deels kunt winnen of deels kunt verliezen. Dit maakt het evalueren van je eindscore gevoelsmatig een beetje vreemd, omdat het moeilijk is tevreden te zijn met een halve winst.



Ook zijn er scenario's die een extra uitdaging bieden. Deze hebben wel absolute manieren om te winnen, maar er zijn er in totaal maar negen, en bieden niet dezelfde *replay value* als de normale spelmodus. Witchcraft! voelt al met al dus aan als een iets meer *casual* spel dan Final Girl, maar aangezien het een stuk goedkoper is heb ik er zeker wel de waarde uitgehaald, en ik raad zeker aan om het eens te proberen.

### Conclusie

Solo games zijn de perfecte games om te spelen als andere mensen geen tijd hebben om met je te spelen. Het kost wat meer tijd om ze op te zetten en af te breken, en de acties van je 'tegenstander' (als die er al is) moet je zelf uitvoeren. In die zin zijn ze dus iets minder handig om te spelen dan een videogame, maar dat maakt ze wat mij betreft juist enig om te spelen. Voor mij is het een beetje het verschil tussen muziek luisteren op Spotify vs een plaat opzetten. De materialiteit voegt echt iets toe, en daarom raad ik jullie zeker aan om eens te duiken in de wereld van *sologames*!



# A Brief Overview of Tarot Cards

If you're like me, you've probably heard mentions of tarot cards a few times in the geeky media you consume. *Persona 5*, *Jojo's Bizarre Adventure*, and *the Binding of Isaac* all reference them, to name a few. Again, if you're like me, you might be wondering what these cards actually are, where they came from, and what they're supposed to represent. If you do, you've come to the right place, as I'm about to explain everything you might want to know about tarot cards!

*Text: Jenna Hoekstra*



## The Past

I don't think it'll be very interesting if I start paraphrasing a Wikipedia article to give you the low-down on tarot cards' history, but I think it'll be fun to have some background information, in case you ever need to scare your religious aunt at a birthday party by mentioning your knowledge of witchcraft. Tarot cards emerged around 500 years ago from Italian, French and German card game cultures. The cards were originally used the same way we use playing cards today. During the 18th century, occultists started giving (i.e. coming up with) explanations for the iconography used on the cards. The art of cartomancy,

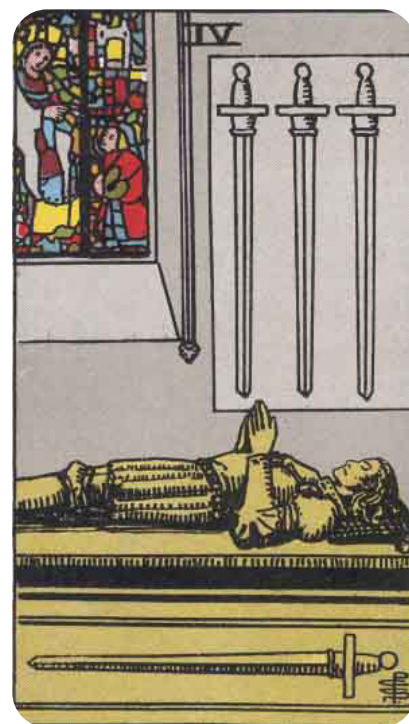
fortune telling using playing cards, had already existed for a while back then, but these occultists started to write up concrete meanings for each of the cards and started spreading knowledge of how to use them.

## The Present

Today, the most often used deck of tarot cards is the Rider-Waite-Smith deck, named after its two designers. Their illustrations are what many modern tarot decks are based on, and the drawings are still iconic to this day. Each tarot deck consists of 22 major arcana, which are the numbered cards that are often used in popular media. These often neglect the 56 minor arcana, which are more like our typical decks of cards: numbered 1 through 10, with 4 face cards (Page, Knight, Queen and King) as opposed to our 3 face cards. Just like our decks, there are four suits: Cups, Pentacles, Wands and Swords. This is all no coincidence, of course, as these minor arcana evolved to become our modern deck of playing cards.

## The Future

So, how exactly does one use tarot cards to tell the future? The most common method comes from the Hermetic Order of the Golden Dawn, an occult order based around forms of magic such as Wicca and also tarot card readings. Whilst their logo is massively confusing, the process



is simple: the reader shuffles the deck of 78 tarot cards whilst thinking of a question they want answered by the deck (or having the person whose fortune they're reading do the thinking). The reader then lays down three cards: one to signify the past, one to signify the present, and the last to signify the future. A skilled reader will find a way to connect the cards to events in real life, whether through genuine witchcraft or cold reading, whichever you'd like to believe more.

I hope you enjoyed learning about the tarot deck as much as I have, and if you'd like a reading done on yourself, be sure to hit me up!

# MARIJNS ESPORTS AVONTUUR

Afgelopen semester hebben ik (Marijn) en wat vrienden (Max (Jansdam), Cas, Roderick, Sjors en Iris) ons opgegeven als team voor de DCLS (Dutch College League of Legends Series) via Het Duivelsei. Wij werden in de 4e divisie geplaatst van de 5 (dus de een na laagste). In deze competitie hebben we een waar avontuur beleefd, hierbij een verslag van deze enorm leuke esport ervaring.

Tekst: Marijn van der Horst

## Poulefase en Playoffs

In de competitie begonnen we met een zwakke start aan de poule-fase, waar we één match wonnen, twee verloren en twee gelijkspeelden. Dit was gelukkig met een 4e plek net genoeg om naar de playoffs te mogen. Hier verloren we in de kwartfinales, aan de winnaarskant, van het team waar we eerder tegen gelijkspeelden in de poulefase, het team van *Blueshell* uit Enschede (waar Max Jansdam op het moment bestuur is :D). Hierdoor kwamen we aan de verliezerskant uit tegen de nummer 3 van de poulefase, een team van *DSEA*. Die match begon met een goede start. We wonnen de eerste game in de *best-of-five*, maar helaas verloren we de twee erna. Als we toen nog een game zouden verliezen, lagen we eruit dus hebben we alles uit de kast getrokken om toch uiteindelijk de match 3-2 te winnen.



TEAM 1	25 / 10 / 41	59,433	30	8,467
12 CuriousPanda	1 / 3 / 10	30	8,467	
16 Caseblanka	3 / 3 / 4	172	11,204	
15 Bladerdeeg	6 / 1 / 7	200	12,134	
16 aMijr	9 / 3 / 8	179	13,353	
17 Srsbest	6 / 0 / 12	237	14,275	
TEAM 2	10 / 25 / 15	47,709	190	10,347
15 dragonprince	3 / 2 / 3	190	10,347	
14 Ultearov	2 / 7 / 6	172	10,131	
15 Leprice	2 / 4 / 2	220	11,350	
12 Syntaxfehler	3 / 7 / 0	180	9,603	
11 Wookiee	0 / 5 / 4	12	6,278	

Als volgende moesten we tegen de nummer 2 (een team van *MSEA Peritan*), die van ons hadden gewonnen in de poulefase. De match begon slecht met een 2-0 achterstand, maar toen ging de hele trukendoos open en hebben we net een 3-2 overwinning eruit gehaald. Daar in de finale stond onze aartsvijand *Blueshell* weer op ons te wachten. Hier eindigde dan uiteindelijk ook de *dreamrun*, want *Blueshell* heeft ons wederom verslagen, ook al hebben we een win weten te pakken door onze spelers van rollen te verschuiven.

## Promotie

De tweede plaats was goed genoeg om door te gaan naar het promotie toernooi, waar onze eerste tegenstander niet kwam opdagen. Dus wonnen we en waren we gepromoveerd naar divisie 3, dachten we. In de finale van het promotietoernooi stond niemand anders dan *Blueshell* op ons te wachten en zijn we met de grond gelijk gemaakt. Eigenlijk was deze wedstrijd meer voor de eer, want beide teams dachten al zeker te zijn van promotie. Toen begon dit semester een nieuwe split en zagen wij dat we weer ingedeeld waren in divisie 4, terwijl andere teams waar wij van hadden gewonnen omhoog waren geplaatst omdat ze een speler hadden vervangen. Dit vonden wij onterecht dus hebben we oer-Hollands gezeikt en toen zijn we wel gepromote. Helaas verloren we wel de eerste match van een team uit Eindhoven, maar ik heb alsnog vertrouwen in komende split!

## Andere strijders

We hadden ook nog een ander League of Legends team dat speelde in divisie 2. Het team van Luuk, Niels, Arturo, Junior, Dennis en Sytze. Zij werden eerste in de poulefase, maar verloren in de playoffs helaas twee keer achter elkaar. Dit team speelt deze *split* in de 1e divisie en ik heb er vertrouwen in dat ze dit kunnen!

Ik (Niels) heb dit halfjaar eigenlijk maar 1 game zelf gespeeld, vanwege bestuurswerk. Wel heb ik een groot deel van de finale matches die Marijn speelde gestreamd. Hier diende ik met één of twee vrienden, van zowel Marijn als ik, als commentator. Dit zorgde voor enorm veel leuke momenten en het was ook een goede manier om de games later nog eens

terug te kijken.



# The Lustrum Game Brawl

## Behind the Scenes

On the 9th of March, the Lustrum Game Brawl took place. A day-long tournament where eight teams of five battled each other in different games and pub quizzes. And before the day itself, there were different challenges so that the teams could earn Jokers. As you might've guessed, this whole project took a great deal of work. So, let me take you behind the scenes of the Lustrum Game Brawl.

*Text: Joyce Belleflamme*

### Preparations

The idea for a huge Game Brawl in Duivelsei's lustrum year was born about six months before the year had even started. It had to be different from earlier Game Brawls, even more organised and special, something that people would want to invest a lot of time in. Rens brainstormed about it a lot, both in my presence and absence, and continued to do so after we had put up the 'Coming Soon' posters around the Filmzaal.

In the autumn, Rens recruited Xander and Bas from the Gamecie to help with this big project. We wanted a group large enough to pull off a lot of events and activities, but little enough so that we wouldn't include too many potential contestants. The four of us seemed like the perfect balance. After more brainstorming, some illness and some cruel study-related deadlines, we finally had our first meeting at the beginning of January. Here, Rens caught Xander and Bas up to speed, we chose the games and quiz categories, and the work on the sign-up form and Joker challenges officially started.

### Set-up

In the weeks from our starting announcement to the association to the actual day of the Game Brawl, we set up six challenges for the teams. When a challenge was won, the winning team would earn a Joker Card, giving them certain advantages during the Game Brawl. These Joker were based on Marvel's infinity stones, and the order in which the challenges took place was the opposite order in which Thanos found the stones. Non-participants may have even seen some of these challenges play out at the association.



Lucky for us, within a week of our starting announcement, more than thirty people had already signed up. This meant that there were more than enough people who were passionate about earning the Joker Cards. I can still remember the day when we set up the puzzles for the first Joker and how giddy we all felt. There was still a lot to do for the Game Brawl and the other Jokers, but this was already a start. However, seeing the first people looking around and finding the clues mere hours after we sent the first message in the group chat was more than gratifying. And it was a huge motivator as well.





### Joker Cards

The first Joker challenge we set out was for the Mind Joker. It was a big scavenger hunt with digital elements mixed with real-life places and objects. This challenge was probably the hardest, as it took almost two weeks until we got a correct final answer. Of course, we helped our contestants here and there, most often through hint announcements or answering very basic questions. Whenever we saw people stuck on a certain puzzle or following a stray path, we would have to suppress a smile or clench our fists as we could not give anyone the advantage of help from the Brawlcie. Yes, by that point we were an unofficial temporary committee, something much easier for people to identify.



The Time Joker was hidden in the week mail, you know, a kind of 'look' at the future. This one was quite easy compared to some other Jokers, but we had to vary in the level of difficulty, otherwise every challenge would've been more frustrating than fun. The Soul Joker could be won during the Cursed Mario Kart tournament. The wheel of misfortune had to land on "The Soul of Mario Kart" and a Game Brawl contestant had to win four races with the most soul-crushing of rule sets.

The Reality Joker took place online in a Google Drive full of different puzzles. This one was earned faster than the Mind Joker, but only because a team decided to continue puzzling past 2 AM. The Space Joker was hidden between some 30 Seconds cards, but was only discovered after more than fifty fake papers were found. And last but not least, the Power Joker was earned after one team had beat our game-savvy Rens, Xander and Bas in a game of their choice during the event "Brawl the Brawlcie". After six weeks of team bondi- I mean, Joker challenges, our participants were excited and ready for the main event.

### Lustrum Game Brawl!

The day before the Game Brawl itself, we spent about eight hours setting everything up, testing everything, and thinking of quiz questions. It was a bit stressful, but at least we had the prizes for the winners, all the games, and the sound quizzes (on which I spent more than ten hours) ready to go.



The morning of the Game Brawl the majority of us were still tweaking the Powerpoint, and even continued to do so when we started noting participants' presence an hour before we started. What do you mean last minute? But besides that, everything went quite smoothly. And when it didn't, we worked with what we had. Overall, I would say the pub quizzes and games were a success. We had eight teams of five who all, miraculously, showed up (!) and seemed to have an amazing time. It was amazing to see everyone so competitive and excited, especially when someone lit up when they knew an answer to an obscure question.

We loved how our project came to life, how every reference we made in a challenge or on the poster came back in the end, and how everyone trusted us and our secrecy. We are very thankful for all of our 'brawlees' and their enthusiasm, it helped us to create something amazing. Not only that, it allowed us, the Brawlcie, to meet and see each other in a different light, be enthusiastic together, and also be productive in an unusually creative sense. We couldn't have done this without each other and our participants. Thank you!



# Geef het stokje door



Iedere editie van de Spelduivel wordt één van onze leden eens goed aan de tand gevoeld. De slachtoffers? Die worden steeds door het vorige slachtoffer gekozen. Het woord is deze keer aan Axel van 't Wel.

Tekst: Niels van Leur

## Wat is jouw artiest/serie/boek etc. recommendation?

Oe. Je hebt zo een band. IFA Wartburg, het is een Zweedse tweemansband uit de jaren 90. Die doen alsof ze hardcore Duitse DDR communisten zijn. Prachtig album over het afschuwelijke Westen en de utopie van de Duitse Democratische Republiek. Zeker het bekijken waard.

## Wat is een herinnering aan Het Ei waar je jaren later nog aan terug zal denken?

We gingen met al mijn vrienden naar het halloweenfeest op het Duivelsei verkleed. Ik ging als Phoenix van Ace Attorney. Terwijl er, voor mijn outfit, een kilo gel mijn haar in werd gekwakt, hoorden we ook nog dat kabinet Rutte IV was gevallen, wat het nog extra memorabel maakte.

## Wat is je favoriete ding om te doen in je me-time?

Ik denk mappie spelen met m'n makkers. Mappie is het woord voor alle strategy games, games met een kaart, die ik samen met m'n maten of alleen speel. En verder lekker films kijken en Chinees leren. Ik ga een half jaar in Taiwan studeren en ga daar dan wat meer de internationale relaties kant op, dus wat Mandarijn leren kan geen kwaad. Bing qílín!

## Als je één dag met iemand mee zou mogen lopen in hun dagelijkse activiteiten (fictief of uit onze eigen wereld), wie zou het zijn en wat zouden jullie doen?

Ik denk dat ik wel met Kenneth Laban zou willen meelopen. Het is een goede vriend en ik ben heel benieuwd wat die de hele dag doet. Ik zie hem dan soms voor wel 3 uur online, dan hoor je zijn ouders of zijn oma op de achtergrond. Maar ik ben gewoon heel erg benieuwd naar een hele dag in zijn leven.

## Wat is een verborgen talent waar jij over beschikt?

Ik ben heel goed in pepermuntjes smikkelen en Tetris t-spins. Verder is mijn bijnaam op mijn werk in het theater "de schenker". Verkregen door mijn verborgen talent snel drankjes inschenken.

## Waar mogen ze jou 's nachts voor wakker maken?

Liever niet, ik heb nooit dat als ik 's nachts wakker gemaakt wordt, dat het echt waard is. Misschien zou ik voor Obama een oogje open doen.



## Als je plot armor hebt en er niks met je kan gebeuren, in wat voor universum zou je dan willen zitten?

Het Inazuma 11 universum. Mijn eigen superschot creëren genaamd de Royal Navy. Hiermee zou ik gegarandeerd de engerds van Occult Junior High een kopje kleiner trappen.

## Welk spel zou je willen verbannen uit de vereniging?

Ik denk wel Harry Potter trivia. Het zijn allemaal stomme trivia vragen over de meest specifieke stomme Harry Potter details. En dan is het ook nog in het Nederlands, dus dan denk je het een keer goed te hebben en dan is het zo van: nee, het is Zwadderich en niet Slytherin.

## Welk persoon heeft je (fundamenteel) positief beïnvloed? Wat heeft deze persoon gedaan/gezegd?

Maarten van Rossum, hij zei ooit: 'ik heb goed nieuws; u gaat dood.' Ik had het nog nooit zo bekeken, wat een inspiratieel hoogstandje.

## Je mag een vraag kiezen om te elimineren, welke vraag kies je?

Waar mogen ze jou 's nachts voor wakker maken?

## Welke vraag wil je toevoegen?

Welke Pokémon zou jij zijn en waarom?

## Wie nomineer je voor de volgende editie?

Roderick (van Pokémon Go) Nielen

# Bardic Inspiration

## A Guide to D&D Playlists

The perception of sound is a very good tool for immersion. Not only do movies and video games utilize music to great effect, but so can your D&D sessions! As someone who has created over 50 different D&D playlists on Spotify, I will give you three tips for how you can create your very own!

Text: Arjan van der Hoff

### Purpose of a Playlist

A playlist should immerse the players into the game while setting the mood. This can be done by either highlighting an emotion or the area. The latter is useful for moments of downtime or exploration, such as a 'marketplace' or 'feywild' playlist, while the former is useful for moments where the actions of the players take priority, such as a 'sorrow' or 'epic combat' playlist. When creating a playlist, especially for 'area' playlists, try to find a middle ground between broad and specific. Having just one playlist for every city and town can make your places not stand out, while having a different playlist for every single shop possible can feel overwhelming.

Don't forget what the purpose is of every playlist, and don't make things too hard for yourself. You're a Dungeon Master (I assume), not a DJ who changes songs every two minutes.

### Use Media You Like

One simple way to make the perfect playlists, is by using songs from your favorite games and movies. You already have a special connection to that piece of media, so you know exactly for which situations you should use those songs. You could also do the same for the favorite games and movies of your friends. I will never forget when one of my players instantly noticed a song



from Darkest Dungeon, one of his favorite games. He was smiling the entire time and told me afterwards that he was going to play it again when he got home.

### Video Games > Movies

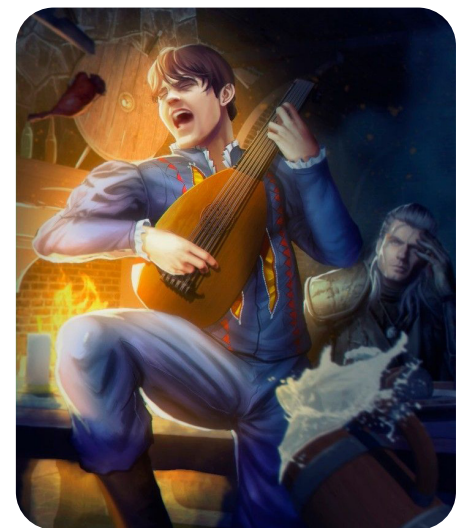
It is usually better to use music from video games than from movies and TV shows. You see, music in the latter is usually made to fit a scene well. The issue arises whenever there is a shift in the mood or action of the scene, because this causes the music to change accordingly. It can really take players out of the immersion whenever the mood and/or action of the music contrasts with what they are actually experiencing. Video games, especially those with an open world, are almost always perfect

for D&D playlists in this regard. Songs rarely change in mood or action, since they have to make sure that the player stays immersed into the game world. This does not mean that every piece of video game music is flawless and that you should put movie soundtracks into the trash, but this is a pattern you must be aware of.



### Suggestions

Here I will list a couple of soundtracks that I have found to be perfect: Amnesia, Assassin's Creed, Dark Souls, Elder Scrolls, Fallout, Game of Thrones, Hollow Knight, and the Witcher (video games).





# Ten Candles

## The World is Dark, and We are Alive

Since last year, I have been delving more into the world of TTRPGs, wanting to play something different than Dungeons & Dragons. Although there are lots of amazing ones out there, none have captured my heart as much as the game Ten Candles, and I hope that at the end of these two pages, you will want to try it out for yourself.

*Text: Arjan van der Hoff*

### What is it?

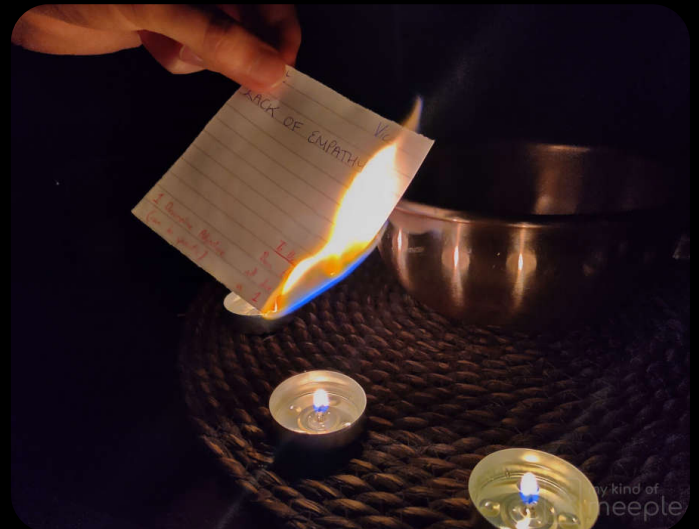
Ten Candles describes itself as a “tragic horror time-based cooperative storytelling game”. Now, what the heck does that mean? At its very core lies “tragic horror”. This can feel similar at times to “survival horror”, because in both instances the players find themselves in desperate situations where they have to escape a grave danger or otherwise lose their lives. There is, however, a very important distinction: you cannot “win” in tragic horror. No matter how hard you fight back, no matter how far you run, you will succumb to the darkness.

At the very beginning of the Ten Candles rulebook, it is made especially clear that by the end of the story, all player characters will have died. This can feel weird, because why would you play a game that you cannot win? Doesn't that defeat the whole purpose of playing a game? I am of the opinion that this very fact is the reason why Ten Candles has quickly become one of my favorite TTRPGs in the entire world. I will get into this later.

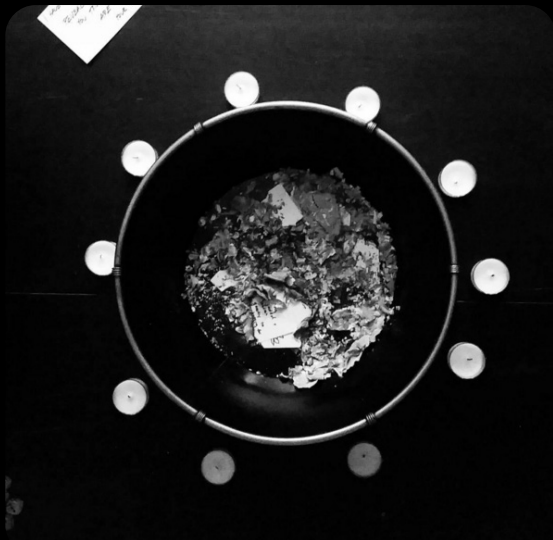
### How do you play it?

The world of Ten Candles is similar to that of our modern day world, though you can set it in any time period or space of your choice. In most games, light has completely vanished ten days ago. The sun, the moon, the stars, everything has simply disappeared with no logical explanation. Furthermore, power grids have failed on a global scale, plunging the world into chaos. Then, five days ago, They came. It is uncertain what They are, but They're out there in the dark, and They're coming for you.

Each game starts off with a small introduction. This sets up the exact location of your characters, what has transpired, and what your goal is. After that, you create your characters, which each consists of 4 characteristics: a virtue, a vice, a moment, and a brink. A virtue is a broad term for something positive about your character, and a vice is the exact opposite. A moment is some sort of personal goal that your character will try to achieve during the session. It must be something that brings them hope. Lastly, a brink is something that your character is capable of when they're at their lowest point. This can be something like running away, lying, or even killing. These characteristics can each be used only once to reroll your dice, burning them away in the candle fire.



by kind of  
people



During the game, you will be rolling your 6-sided dice whenever you try to do something that can end up in failure or success, or whenever the outcome is unclear. Whatever it is, you must roll all dice at the same time. If you roll at least one 6, then you have succeeded, and you must narrate what happens. However, every 1 that you roll must be set aside and cannot be rolled again until a candle has gone out. If you fail to roll a 6, the GM must take over the narration, and you must blow a candle out.

Ten Candles is played in ten "scenes". At the start of every scene, the players will receive an amount of dice equal to the amount of lit candles. Meanwhile, the GM gains dice equal to the amount of candles that have been blown out. The GM rolls all of these dice whenever a player has to roll. If the GM rolls more sixes than the player, then the GM will narrate the player's success instead of the player themselves. This all means that the players will progressively grow weaker as they lose narrative control, while They only get stronger.

When only 1 candle is lit, all players that have survived will die one by one. When the last player has died, the game ends. Although there are a couple more rules, these are the most important ones.

#### **Why is this fun?**

I have never witnessed storytelling as great as I have while playing Ten Candles. Since this is a cooperative game where you cannot really win, everyone will try their hardest to tell the best story imaginable. The fact that everyone knows that their character will perish by the end, drives them to give them some form of closure, no matter how "funny" or 2D the character may seem at the start. One of my players wanted to play a stereotypical football hooligan from Rotterdam, but during this game he slowly transformed into a loving father with serious anger issues that he wanted to overcome. When he eventually found his son, he calmed down and closed his eyes while They were encroaching on them.

Not only do the rules support terrific storytelling, the candle mechanics help give the feeling of a dark world that slowly gets darker. As the game goes on, candles are being blown out faster as the



players have less chances of rolling a 6. You can really feel the hopelessness that the game wants you to feel.

Playing this game only lasts about 2-3 hours, and teaching the game is also very easy. The rulebook gives over 20 different scenarios for you to try out, but it is also incredibly simple to make one yourselves. Who/what They are changes with every game, so no two games will ever be the same.

Never before have I been touched as much by good roleplaying as with this game. Everything this game tries to do, it does perfectly. If you like tragic horror stories, then I would highly recommend playing this game. Although a rulebook helps, you don't need it to play, as you can easily look up (most of) the rules online.







# Huis Dieren Hoekje

Voor een duivelse portie schattigheid

Tekst: Arjan van der Hoff

Daar zijn we weer hoor: het is tijd voor de dierenhoek! In dit artikel worden allerlei leuke verhalen verteld over de leukste dieren van Duivelseitjes. Dit keer keren we naar Huize Bella Donna, waar Esther samenwoont met de ster van de show: Donna! Zij is een dove zwarte kat die nu al flink wat jaartjes meegaat. Niemand in het huis weet echt precies hoe Donna hier terecht is gekomen, maar Esther en haar huisgenoten vermoeden dat ze al 15 jaar

lang bij hen leeft. Hoe zij aan haar naam is gekomen is verder ook een groot mysterie.

Als 20-jarige kat doet Donna het lekker rustig aan. Slapen is een van haar favoriete hobby's, en dat doet ze ook graag op het bed van Esther (nadat ze Donna een paar keer lief van haar toetsenbord heeft weggeduwd, *of course*). Als je wilt dat ze bij je op schoot komt, leg dan een geel dekkentje erop. Geel is namelijk haar favoriete kleur, dus ze zoekt vaak dat



dekkentje op om er snoezig op te tukken.

Voor Donna is doof zijn geen enkel probleem. Het zit zelfs soms in haar voordeel! Tijdens feestjes kan ze zowat ongestoord overall chillen zonder last te hebben van het geluid. Maar het liefst is ze onder de mensen, aangezien ze erg houdt van aandacht krijgen.

Als *housewarming* cadeautje heeft Donna iets heel liefs gegeven aan Esther: kots op haar nieuwe bed! Gelukkig heeft ze het sindsdien goedge maakt met haar baasje door onwijs schattig te doen. Bij andere huisgenoten is ze niet altijd zo attent, dus dat vat Esther graag op als een teken dat hun vriendschap hechter is dan ooit.

Donna is nu al ouder dan sommige studenten, en daarom verdient zij absoluut een plek in ons huisdierenhoekje met Esther!

## Nomcie Vegan Citroen Cake

recept:

### Benodigheden

- 2 kopjes bloem (indien vervangen door glutenvrij meel zal het eindresultaat compacter en minder luchtig zijn)
- 1 1/2 tl bakpoeder
- 3/4 tl zout
- 1/4 tl baksoda
- 1 kopje suiker
- 3/4 kopje melk naar keuze (zoals Havermelk of amandelmelk)
- 1/2 kopje naturel yoghurt (zoals amandelmelk yoghurt of kokos yoghurt)
- 1/4 kopje olie (zoals olijfolie)
- 1/4 kopje citroensap
- schil van 1 grote of 2 kleine citroenen (1 el totaal - niet weglaten)
- 1 tl vanille-extract

Deze cake is het perfecte bewijs dat vegan baksels niet droog of smakeloos zijn. Dit recept resulteert in een cake met een sterke citroensmaak die ook nog perfect smeug is van binnen. Een enorme aanrader dus voor iedereen die een keer iets vegans wil proberen!

### Bereidingswijze

Verwarm de oven voor op ongeveer 175 °C. Vet een (ongeveer) 20x12 cakevorm in. Meng in een grote kom alle droge ingrediënten. Klop de vloeibare ingrediënten in een aparte kom, combineer nat en droog, en roer dan tot alles gelijkmatig gemengd is. Verdeel het mengsel over de cakevorm. Bak 50-55 minuten, of tot de cake is gerezen en een tandenstoker die in het midden is gestoken er schoon uitkomt.





# 4 Wereldreis bordspellen

## Hoe je een klein spel groot kunt maken

2 Euro. Toen ik in Leiderdorp het spel '4 Wereldreis Bordspellen' kocht, nu alweer jaren geleden, kostte het bijna niets. Het is dan ook niet veel materiaal: wat fiches, 4 pionnen, en een dobbelsteen, allemaal in een zakje dat met een touw aan het uitklapbare spelbord is bevestigd. Toch heb ik absoluut geen spijt van mijn aanschaf. Het stimuleert namelijk datgene wat het zo sterk waard maakt om spellen te spelen: ongelimiteerde creativiteit!

*Tekst: Nathan Houkes*

### Kinderspel

Het meest verbazingwekkende is misschien nog wel de doelgroep van 4WB: 'schoolgaande kinderen' (5+). Geen van de spellen is bedoeld om sterk strategisch te zijn, en alles wordt in essentie bepaald door de dobbelsteen. De kracht zit hem echter in de simpliciteit: neem bijvoorbeeld spel 2: 'Kriskras door Europa'. Dit bestaat uit een kaart van Europa (prachtig getekend, zoals alle spelborden), met een groot aantal Europese hoofdsteden ingetekend, waartussen paden lopen. Het doel van het spel is om zo snel mogelijk een aantal steden te bezoeken, en dan terug te gaan naar start. Of toch niet?

Naast het leren van topografie (en een beetje geschiedenis) heeft 4WB nog een ander doel: kinderen eigen regels laten bedenken. En dan begint de echte pret. Wat als het doel is alle 26 steden te claimen, en de koploper tegengehouden moet worden door de andere drie spelers? Wat als je de andere spelers moet uitschakelen door hun startlocatie te bezoeken? Wat als je deze regels allebei invoert? De mogelijkheden zijn eindeloos, zonder dat het spel overigens te complex wordt: dat kan bijna niet vanwege het eerdere gebrek aan regels.

### De zijde wordt duur betaald

Spel 3 laat een ander aspect zien. Dit spel heet 'De Zijderoute', en begint redelijk simpel. Je start in Istanbul, en gooit met de dobbelsteen. De worp bepaalt volledig welke route je neemt. Maar onder dit systeem zitten een paar extra lagen. Onderweg kun je gevaren tegenkomen, zoals bandieten: als je deze tegenkomt, gooi je een dobbelsteen. Gooi je hoger dan de bandiet? Dan mag je direct stapjes vooruit gelijk aan je worp. Gooi je lager, dan moet je terug naar de vorige stad op je route. Wat er ook gebeurt, je krijgt een munt. Deze munten zijn het belangrijkste in het hele spel: als je namelijk aangekomen bent in China of India, moet je een boot kopen. Om die boot te betalen, moet je eindeloos rondjes lopen in de hoop dat je

op een muntvakje terecht komt. De bootreis is het gevaarlijkste stuk: je kunt je boot kwijtraken, of op het verkeerde moment van bandieten verliezen, waardoor je 20 vakjes terug moet. Het punt dat ik wil maken: ondanks het feit dat dit spel een soort veredeld ganzenbord is, is het niet saai. Er gebeurt simpelweg te veel.

### Conclusie

4 Wereldreis Bordspellen is een van mijn meest onverwachte favorieten. Het heeft de breindoodheid van Mahé en de fantasie van Spyfall. Niet gek voor een spel goedkoper dan een zak patat.



# De Oorlog die geen Einde kent

*The war to end all wars*, zo werd de Eerste Wereldoorlog genoemd. Pijnlijk was dan ook dat 21 jaar later de grootste oorlog die de mensheid ooit had gezien uitbrak. Toch is er na deze verschrikkelijke oorlog een periode van relatieve vrede aangebroken: *The Long Peace*. Er lijken echter steeds meer conflicten bij te komen de afgelopen paar jaar. In dit artikel probeer ik uit te zoeken hoe dit komt en hoe een lange periode van vrede stand kon houden. Helaas is duidelijk geworden: het is bijna onmogelijk om onze prachtige planeet oorlogsvrij te krijgen.

Tekst: Niels van Leur

## Lang verleden in oorlog

Al meer dan veertienduizend jaar worden er menselijke oorlogen uitgevochten op deze toch prachtige planeet Aarde. De eerste gedocumenteerde oorlogen zijn afgeleid uit opgravingen. De precieze jaartallen van deze oorlogen zijn dan ook onbekend, maar er zijn schattingen gemaakt naar aanleiding van de vondsten. Met de opgravingen kan wel geconcludeerd worden dat er veel oorlogen hebben plaatsgevonden ver voor de eerste gedocumenteerde oorlogen.



Aan de lijst van gedocumenteerde oorlogen komt zowat geen einde. In totaal kent de geschiedenis meer dan tienduizend gedocumenteerde oorlogen. Ze vonden eerst plaats in West-Azië, rond het Midden-Oosten en Egypte. Een tijd later woedden er grote oorlogen tussen de Perzen en Grieken, toen kwamen de oorlogen van Alexander de Grote, later een gigantische oorlog tussen 7 Chinese machten en de bekende Romeinse oorlogen.



Later volgden de kruistochten, de Mongoolse invasie in Europa, het kolonialisme en vervolgens de Eerste en Tweede Wereldoorlog. En dan ben ik er nog heel veel oorlogen vergeten te noemen.

*“What difference does it make to the dead, the orphans and the homeless, whether the mad destruction is wrought under the name of totalitarianism or in the holy name of liberty or democracy?” -Mahatma Gandhi*

## Redenen en oorzaken van oorlogen

Dit wekt al vrij snel de vraag op: wat zijn de redenen dat rijken oorlog voeren en hoe ontstaan oorlogen? In het verleden werden er veel oorlogen gevoerd om invloed en grondstoffen. Denk maar aan de kruistochten of het kolonialisme. Nu is dit nog steeds het geval, maar vinden deze oorlogen veel vaker plaats in armere landen.



Tegenwoordig proberen landen veel vaker handel te drijven of invloed uit te oefenen zonder oorlog. Maar oorlog en onvrede liggen hier vaak op de loer. In veel Afrikaanse landen liggen de oorzaken van burgeroorlogen een stuk dieper en is er veel invloed van buitenaf. Heel veel oorlogen hebben een voorafgaande fase van enorm sterk nationalisme, het lager zien van de burens en algemene onvrede.



De oorzaken van oorlogen liggen ver uit een, maar in veel gevallen is het toch één leider die vanwege persoonlijk ego een oorlog begint. Uit de geschiedenis blijkt inderdaad ook dat dictators veel vaker een oorlog beginnen of massamoorden. De voorbeelden zijn eindeloos: Hitler, Putin, Hussein, Mussolini, Stalin, en zo ook Mao. De een begon een oorlog tegen een ander land, en onder de ander kwamen miljoenen mensen om in een burgeroorlog. Als er één rijtje van namen is waar ik niet bij zou willen staan, dan is dit hem wel.

*"There are perhaps many causes worth dying for, but to me, certainly, there are none worth killing for."* - Albert Dietrich

### The Long Peace

Er is een oorlog die boven alle andere oorlogen uit torent: de Tweede Wereldoorlog. Naar schatting zijn over de hele wereld 80 miljoen mensen aan de gevolgen van deze oorlog overleden. Na deze oorlog zijn er gelukkig veel handelingen geweest om nieuwe oorlogen te voorkomen. De Verenigde Naties en Navo werden opgericht en we kunnen sindsdien spreken van een periode van relatief weinig oorlogen in de wereld.



Ook speelt de afschrikking tot oorlog door kernwapens natuurlijk mee. Het is na de Tweede Wereldoorlog, tot voor kort, niet meer uitgelopen tot een grote oorlog tussen rijke landen. Deze periode wordt daarom ook wel *The Long Peace* genoemd. Er is veel geïnvesteerd in diplomatie en vredesmissies, maar nog steeds blijft er veel onrust en onvrede in de wereld.

*"Peace cannot be kept by force; it can only be achieved by understanding."*  
- Albert Einstein

### Oorlogen de afgelopen 10 jaar

De laatste jaren staan vooral in het teken van de inval van Rusland in Oekraïne en de oorlog tussen Hamas en Israël. Verder zijn er in veel andere landen burgeroorlogen gaande en blijkt de democratie erg kwetsbaar.



Sinds 1800 zijn er steeds golven geweest in toename van democratieën overal ter wereld. Door dekolonisatie, maar ook door de afname van het communisme en de laatste tijd door vooruitgang en westerse invloeden. Sommige leiders van een voormalige democratie zorgen er echter voor dat ze aan de macht blijven door wetswijzigingen en andere trucs.

Zo zijn China, Rusland en Iran in theorie democratieën, maar wij weten allemaal dat verkiezingsuitslagen al vast staan vanaf het begin. In veel andere landen zoals de VS of Brazilië blijkt het erg lastig om goede tegenkandidaten naar voren te schrijven door het systeem.

*"Democracy is the worst form of government, except all those other forms that have been tried from time to time."*  
-Winston Churchill

### Hoe vrede tot stand komt

De oorzaken van oorlogen lopen heel erg uiteen. Wel blijken er samenhangende eigenschappen van vrede te zijn. Een goed systeem, waarbij macht verdeeld en gecontroleerd wordt. Waar men inspraak heeft en waar er duidelijke wetgeving en instanties zijn om onduidelijkheden en ontevredenheden in een samenleving af te nemen. Diplomatieke relaties moeten behouden worden en afspraken moeten gehandhaafd worden. Toch blijkt vrede en rust kwetsbaar, maar het is wel waar we naartoe moeten als we het met zijn allen willen overleven.

*"Mankind must put an end to war before war puts an end to mankind."*  
-John F Kennedy



# Latest Obsessions

Waar kunnen de Redactieleden niet over ophouden en wat houden ze in hun vrije tijd zoal mee bezig? Een hele hoop verschillende dingen, van video games, concepten tot historische verhalen. Dit zijn de dingen waar de leden van de Redactie recent geobsedeerd door zijn geraakt!

## Niels: Rayman Origins Speedrunnen

In groep 8 kregen we het spel Rayman Origins voor op de Playstation 3. Ik deelde destijds de Playstation 3 met mijn vier broers. We hadden vier PS3 controllers, waardoor we in ieder geval met de hele vierling tegelijk op de tv met elkaar konden spelen. Zo speelden we bijvoorbeeld het spel Rayman Origins met zijn vieren (Rayman Origins lijkt een beetje op Super Mario Bros). Nu jaren later speel ik nog af en toe op de good old PS3, waarbij ik eerst Rayman Origins 100% uitgespeeld heb, door alle individuele level te speedrunnen (dit was een vereiste voor 100%). Nadat dit gelukt was speelde ik zo nog af en toe een leveltje, maar vooral mijn favoriete level, namelijk de allerlaatste...

Door zo af en toe te oefenen, ben ik best goed geworden in dit lastige level. De laatste tijd heb ik er een sport van gemaakt om dit level te *speedrunnen*. Ik gebruik zo een aantal precieze trucs die ik van vroeger nog kende, of nu zelf heb bedacht (ik heb nog geen trucs opgezocht). Ik heb zojuist tijdens het schrijven gekeken naar de videoclip van het wereldrecord en die is absurd! Ik zie dat als ik twee jaar geleden hiermee was begonnen, ik heel even het wereldrecord had gehad. Er zijn namelijk pas 2 jaar mensen die tijden hebben achtergelaten. Het wereldrecord van nu ligt buiten mijn bereik, maar plek twee, 21 seconden daarachter, kan ik met nog een beetje oefening misschien wel hebben.



## Nathan: De Historiën van Herodotus

Het eerste geschiedkundige werk ter wereld mag dan stoffig lijken, maar dat is buiten Herodotus gerekend. Niet alleen is hij een historicus, hij is ook de eerste antropoloog, met een relatief milde kijk op andere volken. Zijn uitweiding over de gewoonten van Egyptenaren, Babyloniërs, Scythen en nog meer antieke volken staat vol met beeldende beschrijvingen en wetenswaardigheden. Zijn beste, maar ook minst wetenschappelijke kant, is die van verhalenverteller. Heb je al gehoord van Hippokleides, de verloofde die door met zijn beentjes in de lucht op de tafel te dansen zijn huwelijk vergooide? De tragedie van Adrastus, die de zoon van zijn gastheer vermoordde bij een jachtongeluk? Of van de vliegende slangen, waarvan Herodotus beweert de skeletten met eigen ogen gezien te hebben? Ik heb het afgelopen halfjaar besteed aan het lezen van dit boek, en nu kan ik alles zien door de lens van Herodotus. Misschien doe ik dat een beetje te veel.

### Jenna: Void Stranger

Ik ben groot fan van december, niet alleen vanwege Sinterklaas en Oud & Nieuw en al die gezelligheid, maar ook omdat al mijn favoriete Youtubers dan hun *end-of-year* video's uploaden, met film-, muziek- en gameaanraders van het afgelopen jaar. Ook dit jaar is mijn *backlog* weer eens flink aangespekt, zo ook door het spel *Void Stranger*. Het is een moeilijk puzzelspel waarbij je op elke verdieping bij de trap moet zien te komen, en zo dieper en dieper de *Void* in gaat. Je hebt in het spel een staf waarmee je grondtegels kunt verplaatsen, wat de puzzels erg creatief maakt.

Daarnaast zal je tijdens het spelen bepaalde mysterieuze dingen opvallen. Wat doen al die vreemde standbeelden overal? Welk verhaal probeert dit spel nou eigenlijk te vertellen? Wat betekenen de tegels die ik maar niet kan ontcijferen? Langzaam maar zeker openbaart het spel haar geheimen, en kun je laag na laag weg beginnen te pellen... zeker een aanrader voor fans van puzzelgames en games die aanvankelijk alleen de top van de ijsberg aan je tonen!



### Tessa: Transmedialiteit

Verwachten jullie een goede *recommendation*, kom ik aanzetten met een abstract concept van mijn studie (Film- en Literatuurwetenschap, btw). Maar geef mij even om mezelf te verdedigen! Om zes hoorcolleges en twaalf artikelen even te *oversimplifyen*: transmedialiteit is wanneer een verhaal over verschillende media wordt verteld. Een van de bekendste voorbeelden is het Marvel universum. Dit begon natuurlijk met stripboeken, maar is uiteindelijk uitgebreid naar films, series, merchandise en *fanfictions* (en ja, fancontent wordt ook gezien als transmedialiteit!). Hoe meer ik erover leerde, hoe meer ik het overal zag terugkomen. *Pokémon*. *FNaF*. *D&D*. *Smash Bros*, of eigenlijk iedere *cross-over* ooit. ALLES. Het mooiste aan transmedialiteit vind ik wat ik net al kort aanstipte: dat wij als fans zelf ook invloed hebben op een verhaal. Zodra een verhaal gecreëerd is, is het aan de fans (of, om een prachtige term te gebruiken, de '*producers*') om het verder uit te breiden (en ja, dat kan dus ook een *Sonic-ship fanfic* zijn). Dus ja, mijn obsessie is momenteel transmedialiteit. Maar ik kan het ook niet helpen: je komt het gewoon overal tegen. Hopelijk kun jij, lieve lezer, nu met mij mee lijden obsederen over transmedialiteit.



### Arjan: Subschools of Magic in D&D

Zoals alle D&D strijders onder ons weten, zijn er 8 *schools of magic*. Dit zijn eigenlijk verschillende categorieën waarin magie verdeeld kan worden. Zo heb je bijvoorbeeld *abjuration* magie, wat zich voornamelijk bezighoudt met verdedigingsspreuken. Ik heb zelf al een tijdje nagedacht om *chronomancy*, oftewel de magische manipulatie van tijd, in mijn eigen wereld een 9e school te maken, maar ik heb altijd moeite gehad met kijken waar de grens nou precies ligt tussen een volwaardige school en een '*subschool*'. Sinds kort heb ik meerdere brainstormsessies gehad met mezelf, waarin ik nadacht over welke '*subschools*' er nou allemaal kunnen bestaan. Op het moment heb ik meer dan 100 verschillende '*subschools*' bij elkaar verzonnen, de een nog gekker dan de ander. Om er een paar op te noemen heb je *seraphimancy*, magie dat inherent in engelen zit, *chromamancy*, de inherente magie binnen kleuren, *pantamancy*, de magische manipulatie van kansen en geluk, en *musclurgy*, de magische manipulatie van spieren voor de echte muscle wizards onder ons. De lijst die ik heb is nooit af, maar dit geeft mij een goed beeld van hoe extreem gevarieerd magie wel niet kan zijn in D&D. Wat houd ik toch van niche stukjes magie.



# Skyrim's Population Crisis

## A Very Serious Investigation of Food Shortages in The Elder Scrolls V

You have just come from the small village of Riverwood, high up in a beautiful mountain valley, and now you are on your way to the Jarl of Whiterun to tell him about the dragon attack you witnessed. The end of the valley is near, and when you reach it, you are met by an awe-inspiring view of the lands below. In the distance the city of Whiterun catches your eye, with high-rising walls and a magnificent castle that stabs the sky like a sword. While the city dominates your view, you can see vast fields stretching around it, full with... grass. You start to worry. How can the few farms you see ever produce enough crops to feed such a city? Why is no one working the empty land? And most importantly, what will you eat for supper?

*Text: Nathan Houkes*



### Before the Research

My goal today is not to prove that the lack of farms near Whiterun can be attributed to a Fantasy convention of widespread wilderness untainted by civilization, which fails to offer explanations for the apparently skyrocketing productivity of non-mechanised labour. Instead, I will try to make sense of this phenomenon under the assumption that there has to be a reason inside of the game world. Do not worry if you have not played Skyrim: this should be easy enough to follow.



Now, why would there be too little food production in this case? This is because of another Fantasy convention in which the world is modelled after medieval Europe. In that place and time, two rules for food applied:

1. Productivity is low. In other words, the amount of food a farmer produces is mostly enough to feed themselves and keep a little to sell or stockpile. An abundance of food is very rare.
2. Trade is only marginal and consists mainly of luxury goods, like silk, fur, incense, etc. This means that communities have to be mostly self-sufficient, producing their own food.

These two rules mean that a city had to be surrounded by massive farmlands to survive: the citizens themselves did not produce new food, so they had to rely on the 'leftovers' of the surrounding fields. These farmlands are obviously not present near Whiterun. Our first question therefore has to be: do these rules still hold up in Skyrim?



### Knowledge is Food

Firstly, we have to talk about Productivity. A census committed by me shows that on the four farms near Whiterun, a total of 49 Cabbages, 44 Leeks, 25 Potato plants, 19 Bushels of Wheat and 5 Gourds are being grown. All of these crops take only a few days to regrow. This equals about 32 kilograms of food for every few days. There are about 95 people living in and around Whiterun, who therefore have about 330 grams of food to eat (which becomes less if you count seeds needed for regrowth). An average human eats about 3 kilograms a day. This means that the needs of the people of Whiterun can not be met, by quite a wide margin. Productivity is high, but not high enough.



Hold on, you might now think to yourself: what about meat? Surely this non cultivated land must have plenty of animals roaming around? You would be correct about the number of animals. However, a survey of the house of one citizen of Whiterun reveals that there is not a single ounce of meat in their home. Considering the fact that meat can be stockpiled by using salt, this probably means that the amount of meat consumed by the average person is not very significant.

### Food Caravans

Secondly, we have Trade. If the food production is not sufficient to feed the populace of Whiterun, surely there must be massive caravans stacked with food to make sure that the city is supplied with everything it needs. However, if you walk the roads, you will find them empty, except for wolves, bandits, small bands of soldiers, vampires, and a traveller every now and then. But wait, there are a few people on the road that do have wares! Between the big cities of Skyrim, Khajiit caravans travel, bringing with them a moderate assortment of goods. The only problem: there are only three Khajiit merchants in the entire country, and the amount of food they sell is quite insignificant. The assumed food caravans do not exist, which is not surprising considering the amount of dangers that can befall a travelling merchant. The massive bandit population of Skyrim also needs to eat, after all.



### The Answer?

There might still be an explanation as to how the mysterious extra food comes into being. The key to this is `~`. By pressing this on your keyboard whilst playing Skyrim on your PC, you open the Console. By inserting specific commands, you can change almost everything in the game. You can change your own stats, complete a quest for someone without ever talking to them, but the important thing here is that you can use it to instantly spawn items. The Player Character can thus break out of the inevitable famine that would occur under normal circumstances. The best part is, all other people can probably do more or less the same thing. This is indicated by the fact that, if you speak to a merchant, decide to buy everything, and come back a few days later, they will have resupplied their entire stock, even if that stock consisted of several high level weapons or of multiple rare gems and handcrafted golden necklaces. This is not possible without those items appearing out of thin air, as the amount of adventurers in Skyrim is too limited to find all of those goods in a matter of days.



### What have we learned?

The economy of Skyrim is at least in terms of food very comparable to that of medieval Europe. The only explanation for the lack of food production is therefore something unique to Skyrim: the ability of every person to instantly spawn their own food, as well as every other item in the game. A new question is how a market economy even exists if people can get everything for free, but that is to be dealt with another day, just like the nonexistent hyperinflation that should be caused by the player looting entire ancient cities. The worldbuilding of The Elder Scrolls is truly perfect.



# De Redactie Speelt: Realm of the Mad God

Wat als je, elke keer dat je doodging in een video game, helemaal opnieuw moest beginnen? Je houdt niets over: geen verzamelde voorwerpen, geen experience, je moet zelfs je avatar opnieuw maken. Het klinkt misschien als een ontmoedigende manier om een game te maken, maar Realm of the Mad God gaat de uitdaging aan door een coöperatieve MMO te zijn.

Tekst: Jenna Hoekstra

## Eenzaam en alleen

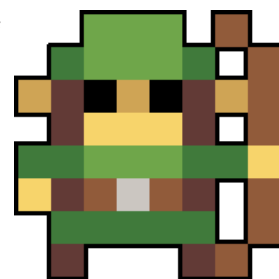
Een datum vinden om met zijn vijven samen te komen voor het spelen van een spel is altijd al een drama, maar het spelen van een online spel zou dat wat makkelijker moeten maken. Tenminste, dat was mijn gedachtegang, maar dat bleek een onderschatting te zijn geweest. Men blijkt druk in februari, ikzelf meegeteld, en zelfs in het weekend wisten we geen compromis te sluiten over de beste dag en tijd. Het leek ons het meest handig om sowieso Niels erbij te hebben, omdat hij als enige bekend is met dit spel, maar op dat moment kon verder alleen Joyce nog meedoen. Jammer genoeg had die technische problemen, waardoor Niels en ik met zijn tweeën overbleven. Desalniettemin hebben we er een gezellige middag van gemaakt, maar misschien klopt de titel van dit artikel niet meer helemaal... ach ja, soms heb je dat zo. Hierbij dus: Niels (SirleNoodl) en Jenna (CoopLobsters) spelen Realm of the Mad God!

me de tip dat ik op elk moment op de R knop kan drukken om naar de veilige hub te teleporteren. Ik hou dit in mijn achterhoofd voor later... Dat alles in acht genomen trekken we de wijde, met pixels bezaaide wereld in.



## Ontdekken en vechten

De getallen vliegen me in dit spel om de oren. Overall verschijnen *experience points*, *loot*, *HP* en *MP*, maar ik probeer gefocust te blijven op het spel. Ik wil allerminst overlijden en opnieuw moeten beginnen! Ik schiet als boogschutter rustig wat slijmmonsters af, terwijl Niels in mijn oor de strategie bespreekt. Ik luister half mee, maar volg hem op de voet. Opeens verschijnt de ingang naar een dungeon wanneer we een monster verslaan, en we lopen naar binnen. Ik begrijp niet compleet wat we proberen te bereiken, maar ik ben langzaam maar zeker levels aan het verdienen, dus ik vind het allemaal prima (dat blijkt later ook het hoofddoel te zijn). Ik moet een oogje houden op mijn *health bar*, of liever mijn volle aandacht; zo vroeg overlijden zou een sneu einde aan ons verhaal zijn...



## Introductie

Niels en ik delen elkaars scherm via Discord, zodat we altijd bij elkaar mee kunnen kijken. Zo kan hij mij door de tutorial heen begeleiden, ook al race ik daar zelf al doorheen. Nadat we elkaar in het spel hebben ontmoet bevrienden we elkaar zodat ik op elk moment naar Niels kan teleporteren. Dat is erg handig, want zo raak ik nooit verdwaald! Niels geeft



### To level 20 and beyond!

De jungle dungeon is binnen de kortste keren voorbij, maar dat is nog niet het einde van ons avontuur. Tijdens het spelen worden we langzaam sterker, en kunnen we steeds sterkere vijanden aan. De dungeons blijven maar komen, en ik blijf gestaag volgen. Alhoewel het geren en geschiet een soort waas voor mijn ogen is, zeker achteraf gezien, nu ik dit artikel schrijf, heb ik het erg naar mijn zin! Niels vertelt me dat level 20 voor nu ons doel is, en dat dat al een enorme prestatie zou zijn voor de eerste keer.

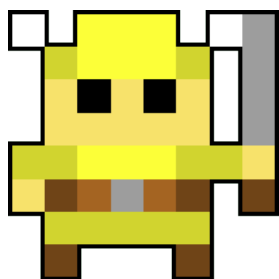


Needless to say, een half uurtje later lopen we als echte gamergoden rond met level 20 personages. "Wat nu?" vraag ik mij af (of eigenlijk vraag ik het gewoon aan Niels). "Nu kunnen we stat potions vinden die onze acht stats verhogen. Als je die allemaal tot het maximum kunt krijgen heb je een perfect personage." Op naar de stat potions dus...

### De end game grind

Terwijl we op zoek gaan naar de specifieke dungeons waar we sterker kunnen worden vertelt Niels mij wat anekdotes. Hij speelde dit op de middelbare met zijn vrienden, toen het allemaal nog nieuw en gevaarlijk voelde. Alles wat ik vandaag heb geleerd heeft hij in maanden en jaren moeten uitzoeken. De regio waar we nu in lopen, werd door zijn vrienden in de eerste paar weken gezien als een *no-go* zone, veel te gevaarlijk om zomaar in te banjeren. Nu is hij ervaren genoeg om niet alleen het gevaar te trotseren, maar kan hij ook moeiteloos een noob als ik meesleuren.

Niels laat me wat van zijn favoriete dungeons zien, zoals een soort Rainbow Road plek in de ruimte met bewegende platforms. We proberen ook een dungeon in een begraafplaats te voltooien, maar de haunted cemetery is veranderd sinds Niels voor het laatst speelde, waardoor we te laat naar de volgende kamer gaan, en



lopen we onze kans mis... Inmiddels begin ik te merken hoe groot dit spel wel niet is, en hoe veel er te doen valt. Ik had verwacht dat een spel met permadeath wat kleiner zou zijn, uit angst dat de meeste spelers toch niet zo veel zouden kunnen vinden met hetzelfde personage, maar het aantal dungeons stijgt de pan uit!

### The grand finale

Het is moeilijk een goede chronologische hertelling te geven van onze speelsessie, maar het einde kan ik me nog goed herinneren. Hoe Realm of the Mad God werkt is als volgt: spelers kunnen vrij lobbies in lopen om mee te vechten. Elke lobby bevat een aantal missies die globaal voltooid moeten worden. Als al deze missies zijn afgerond wordt de Mad God, Oryx, boos en daagt elke speler in de lobby uit om hem te komen bevechten.



Dit is een groot gevecht, en Niels en ik zijn verbaasd dat we allebei zo ver zijn gekomen. Ik heb nog nooit zo veel spelers op 1 plek gezien, en het is lastig om bij te houden waar ik überhaupt sta, maar langzaam maar zeker weten we Oryx te bedwingen. Een aantal random spelers om ons heen weten de strijd niet te overleven (RIP Tomiikk), maar Niels en ik zijn er allebei nog! Ik ben erg blij dat ik zo'n groot deel van het spel in een middag heb kunnen zien, zo veel zelfs dat het lastig is om al mijn verhalen op te sommen voor dit artikel.



# Um, Actually

Door: Jenna Hoekstra

Welkom bij Um, Actually! Hieronder vind je stellingen die elk een aantal fouten bevatten. Weet jij te spotten wat er mis is met deze omschrijvingen van populaire bordspellen, games en andere *nerdy* onderwerpen?

(Spoiler warning!)

## Tarot Cards 1 fout

Sommige mensen beweren dat de 22 Major Arcana van de tarotkaarten iemands levensverhaal uitbeelden. 0 - *The Fool* symboliseert een gebrek aan kennis, en 21 - *The World* toont de totaliteit van de persoon aan het einde van diens levensloop aan. Vraag me niet hoe *Death* daartussen past, of op welk punt de gemiddelde persoon *The Devil* en *The Angel* tegen zoukomen... ook hoop ik niet dat elke persoon uit een gebouw hoeft te springen, zoals in *The Tower*, en ook niet dat het leven zo gedreven is op geluk als *The Wheel of Fortune* doet vermoeden.



Um, Actually, *The Angel* is een niet bestaande tarotkaart, al zijn er wel veel religie-gerelateerde kaarten zoals *High Priestess*, *Hierophant*, en *Temperance*.

## Skyrim 1 fout

Whiterun is een erg interessante stad in *Skyrim* om meerdere redenen. Het is de eerste echte stad waar spelers naartoe worden geleid, en dat is niet zo vreemd aangezien het de hoofdstad van *Skyrim* is en omdat er veel handel plaatsvindt. Ook zijn er meerdere factions te vinden, zoals de familie *Battle-Born* en *the Circle*, een clan van weerwolven waar je ook zelf een weerwolf kunt worden. Ook kun je er een huis kopen, mocht je Whiterun zo'n leuke stad vinden om er je thuis van te maken.



Um, Actually, Whiterun is niet de hoofdstad van *Skyrim*, dat is Solitude.

## FFXIV 1 fout

Deze MMORPG van Square Enix heeft per DLC een aantal '*beast tribes*' toegevoegd, groepen intelligente wezens die elk een verhaallijn hebben waarin je hen kunt helpen via dagelijkse *quests*. Deze wezens komen in veel soorten en maten, maar wat ze allemaal gemeen hebben is dat ze dromen en zorgen hebben die ze graag willen volbrengen. Een aantal voorbeelden van deze *beast tribes* zijn de *Pianta*, de *Ixal*, de *Vanu Vanu* en de *Moogles*.



Um, Actually, de *Pianta* zijn de grote vriendelijke wezens in *Super Mario Sunshine*!

# HOLLE BOLLE GIJS

café/restaurant

## 3-gangen Dagmenu

25,-

Op maandag en dinsdag eet je nu drie gangen voor een tientje. Je begint met een soepje, dan geniet je van de dagschotel en het toetje kies je van de kaart.

Wij hebben weer ruimte voor nieuwe collega's!

Interesse? Je weet ons te vinden!



◆ THE FOOL ◆