

Circuit

# Duivelse spelletjes

*Ze noemen zichzelf 'gamers' en zijn vaak te vinden in speciale spellenwinkels, waar met kaarten of miniatuurtjes epische veldslagen in het rijk van de 'fantasy' in scène worden gezet. Ook in de huiskamer en in de bossen leven ze zich uit. 'Prepare to die!' Maar gelukkig nemen ze zichzelf niet al te serieus.*

Steven van Lijnden



**D**e drie Klingons, fiere strijders van een trots ras, staan op een witte loopbrug in een groot, ondergronds gewelf. De afgrond gaapt. Een lid van hun onderzoeksteam is net ontvoerd door twee mensachtige robots en ze staan op het punt de achtervolging in te zetten. Dan klinkt een dwingende stem. "Volg me, deze kant op, of ik schiet!" Geschrokken draaien de Klingons zich om. Ze zien een man staan die een disruptor-wapen op ze gericht houdt. Chubathel, een sterke, grote vrouw, springt op hem af maar wordt in haar borst geraakt; Yoshad aarzelt geen moment en verdampt de man met een welgemikt schot. De zwaargewonde Chubathel wordt snel naar een cryostasis-tank gebracht, waar ze, want ingevroren, voorlopig zal kunnen





RONALD HOEBEN

overleven. Want hoewel er nog veel te doen en te ontdekken valt, houden de dappere krijgers het voor gezien. Het is al laat. Voldaan leunen ze achterover in hun stoelen. De nodige flessen wijn zijn gesneuveld, vele sigaretten in rook opgegaan, maar het was het waard.

**D**e locatie: een doodnormale, wat benauwde zitkamer in de Amsterdamse wijk Bos en Lommer. Een jong katje tikt met enthousiasme een dobbelsteen over de grond. Iedere zondag voert hier een groep van zo'n vier mensen een soort improvisatietoneel op; niet voor een publiek, maar voor en met elkaar. Een *role-playing game*. Deze spelvorm is ontstaan uit de *wargames*, waarbij eerst echte veld-

*'Life role-playing' in de bossen. 'Je wordt geconfronteerd met je eigen beperkingen.'*



slagen met miniatuurtjes werden nagespeeld, en later ook verzonden oorlogen met fantasielegers van vreemde wezens. De spelers gingen zich steeds meer richten op de aanvoerders, de helden, tot die uiteindelijk een eigen leven gingen leiden. Ze creëerden rollen, personages, voor zichzelf in een verhaal dat werd bedacht en gestuurd door een Game Master (GM).

Vandaag is de GM Derrick Puckett (24), eigenaar van de spellenwinkel Sir Ludemus' House of Games in de Amsterdamse Kinkerstraat. De plot speelt zich af in de wereld van de populaire TV-serie *Star Trek* en maakt deel uit van een *campaign* die al twee jaar duurt. Bij zo'n *campaign* spelen de personages steeds in dezelfde wereld, met een doorlopend verhaal waarin ze een bepaalde taak moeten vervullen. Sophia Reijkerk (24) speelt de net ernstig gewonde Klingon, Sahand Saheb Divani (18) een onstuimige jonge krijger en Trish (36) en Dave Slater (47) zijn twee eigenaardige wetenschappers van een archeologisch onderzoeksteam. Soms vertrekken er wel eens mensen uit de groep of komen er anderen bij, waardoor, net als bij een soap, personages erin of eruit geschreven moeten worden. Het Canadese echtpaar Slater, bijvoorbeeld, speelt deze keer eenmalig mee. Omdat hun fictieve tegenhangers aan het einde van de sessie nog niet overleden zijn, zal de GM ze de volgende keer voor zijn rekening moeten nemen, als NPC's (*Non Player Characters*). De GM speelt alle personages die niet vertegenwoordigd worden door een speler en kan op die manier het verhaal in goede banen proberen te leiden. Dat valt niet mee, omdat de spelers niet expliciet te horen krijgen wat van ze verwacht wordt en ze soms heel andere ideeën hebben. "Dan heb je een pracht van een missie voorbereid," zegt Dave, zelf al sinds 1972 GM, "en dan besluiten de helden doodleuk je lokkertjes te negeren en met z'n allen een of andere kroeg in te duiken."

Daarom is het belangrijk dat je goed kunt improviseren. Derrick: "Je hebt mensen die zich geen raad weten als je van hun verhaal afwijkt. Soms loopt dat dan helemaal vast." Sahand geeft een voorbeeld. "Bij een andere *campaign*, met een andere GM, liepen we eindeloos over een smal pad met aan alle kanten Niets om ons heen, zonder dat er iets gebeurde. Toen stelde iemand voor met z'n allen over de rand te springen. Dat deden we, en we keken de GM afwachtend aan: 'Wat gebeurt er nu?' 'Jullie zijn allemaal dood, assholes!' riep hij."

Derrick: "Waarop mijn reactie was: 'Goed, laten we wat gaan drinken.'"

Er zijn verschillende boeken met algemene regels voor verhalen in bepaalde settings (science-fiction, fantasy of horror) die een steuntje in de rug kunnen geven, maar uiteindelijk moet de GM bepalen wat in een verhaal wel of niet kan. Derrick: "Je kunt uitgebreide discussies krijgen over de regels, maar een goede GM maakt duidelijk dat zijn wil wet is."

Iedere Game Master heeft zo zijn eigen aanpak. "Sommigen gaan voor het puzzelen, het oplossen van problemen, anderen houden meer van *hack and slash*, het vechtwerk. En weer anderen richten zich vooral op het acteren, de interactie tussen de personages," legt Sophia uit. Vroeger werd er bij role-playing veel gedobbeld, bijvoorbeeld om vast te stellen of en in welke mate iemand gewond raakte, of een bepaalde handeling al of niet met succes kon uitvoeren, maar de rol van de dobbelsteen wordt steeds



kleiner. Een personage zal niet zomaar overlijden vanwege een ongunstige worp, dat gaat in overleg met de GM. Sophia: "Je speelt niet tegen, maar mét elkaar. Je probeert met z'n allen een goed verhaal te vertellen." Wat niet wegneemt dat er een zeker spanningsveld bestaat tussen de spelers en de almachtige GM. "Power corrupts, absolute power... is kinda neat!" lacht Dave.

"Ik heb van iemand die me niet mocht wel eens zonder enige waarschuwing een mes in mijn rug gekregen," zegt Sophia. "Dood was ik. Niets meer aan te doen." Maar ook de GM is niet veilig, maakt Trish duidelijk. "We wilden een keer een GM pesten die we wel erg keurig vonden. Ik heb toen een necrofiel gespeeld die een spreuk had waarmee je de doden deels tot leven kon brengen en een vriend van me was een kannibaal die continu aan het schelden was. Daarna werd het steeds erger. We wilden eens kijken hoe lang we konden doorgaan voordat hij ons liet stoppen."

Wrijvingen tussen spelers sluipen al snel het verhaal binnen. "Ik vind jou niet aardig, dus mijn personages vinden de jouwe ook niet aardig," zegt Sophia. "En



Rasu speelt Chronopia in Sir Ludemus' House of Games, Kinkerstraat, Amsterdam



Derrick Puckett: 'Je hebt mensen die zich geen raad weten als je van hun verhaal afwijkt.'

RONALD HOEBEN



dan proberen ze je iedere keer dat ze je tegenkomen te vermoorden." Maar ook verlangens kunnen doordringen tot de spelwereld. "Stel, ik vind je erg leuk en ik wil met je naar bed, maar dat kan niet want ik heb een monogame relatie. Dan zouden onze personages verbaal seks kunnen hebben

en fictieve affaires en dat soort dingen." Iedereen lacht en Derrick, behalve GM ook Sophia's vriend, gaat overeind zitten. "Jij bent ENG!" zegt hij. "Ik dacht dat role-playing leuk moest blijven. Ik wil me graag van deze opmerkingen distantiëren."

Zowel Sophia en Derrick als Trish en Dave ontmoetten elkaar via role-playing. Het lijkt voor sommigen een manier van leven, maar de spelers zijn het erover eens dat je niet te veel moet laten meeslepen. Twee jaar geleden doodde een groep doorgedraaide Amerikaanse tieners die verslingerd waren aan het spel Vampire, de ouders van een van hen. Ook zogen ze elkaars bloed en dat van dieren op. "Maar zulke mensen zijn sowieso al verknijpt," zegt Sahan. "In een groep heb je normaal gesproken veel sociale controle."

Role-playing games werden al eerder als gevaarlijk en satanisch bestempeld, omdat er gerefereerd werd aan hemel en hel, duivels, demonen en pentagrammen. Reden voor sommige fabrikanten om al die verwijzingen te verwijderen. De groep van deze avond kent geen role-players die op het randje balanceren. Het spelen blijkt zelfs therapeutisch. "In Psychology Magazine las ik een recent rapport waarin stond dat role-players over het algemeen erg intelligent en creatief zijn," zegt Trish. "De beginners waren sociaal niet zo vaardig, maar de gevorderden juist wel. Je leert het door te spelen." Sophia: "Je kunt met je personages facetten van jezelf onderzoeken die je normaal niet ziet. Je kunt dingen doen die niet geaccepteerd worden in de samenleving. Ik heb wel eens echte *bad guys* gespeeld, maar daar was ik niet goed in omdat ik me er niet mee kon identificeren. Ik vind het leuker iemand te spelen als Chubathel, die erg sterk voor zichzelf opkomt, daar kan ik me in vinden."

"Trish is in het echt vrij verlegen," zegt Dave. "Maar haar *characters* zijn dat niet. Soms helpt het haar om zich in een bepaalde situatie af te vragen: wat zou mijn *character* in dit geval doen? Je kunt dingen ontdekken in een virtuele wereld die soms door iemand anders is bedacht maar die je



ook zelf vanuit het niets kunt opbouwen. Dan kun je bijvoorbeeld speculeren over theologie, met vragen als: hoe zou het calvinisme eruitzien als ze niet in de hel geloofden?"

**S**ahand en Sophia doen ook wel eens aan live role-playing. Tijdens speciale bijeenkomsten trekken spelers een kostuum aan, gaan ze de bossen in en worden ze voor enkele uren of dagen hun personage. Derrick is er weinig enthousiast over. "Met een kostuum door de modder rondhollen, bedoel je? Die mensen kiezen feilloos dagen met slecht weer uit."

Het grootste evenement in de Benelux, The Summoning, wordt georganiseerd door Malatië Adventures in Utrecht. Karel Ketelaar (31) zit in het bestuur, maar speelt zelf ook. Zijn alter ego Ereke, aanhanger van de Godheid van het Eeuwige Plezier, stierf de vorige keer aan een giftige kus, maar kreeg nog wel een postmortale massage. "Live role-playing is anders dan de *table-top* variant. Je wordt meer geconfronteerd met je eigen beperkingen. Als je klein van stuk bent en als Conan the Barbarian komt aanzetten, dan moet je dat wel kunnen waarmaken. En wat spreuken betreft word je beperkt door wat je kunt uitbeelden." De wapens zijn van latex. "Eigenlijk zijn het stokken, met daaromheen een opgerolde kampeermat, ingesmeerd met vloeibare latex, je weet wel, waar ze ook condooms van maken. Ze worden uit Engeland geïmporteerd, daar is dit al veel populairder. Ik was er laatst bij The Gathering waar twee legers van 1250 man op elkaar instormden, zoiets als in de film *Braveheart*." Maar ook in Nederland is het in opkomst. De meeste evenementen zijn uitverkocht. Ketelaar: "De leeftijd van de deelnemers ligt tussen de 16 en de 53 jaar, met de grootste groep tussen de 24 en de 34. Gelukkig zitten er steeds meer meisjes bij, inmiddels ongeveer een derde."

Wie een oorlog wil uitvechten, en niet op zo'n weekend wil wachten, kan altijd terecht in de Kinkerstraat. Het kleine winkeltje van Derrick, met role-playing games, board games en card games, werd twee jaar geleden geopend en is eigenlijk al uit zijn voegen gegroeid. Op zich lijkt er nog genoeg ruimte, maar die wordt gebruikt om te spelen. Midden in de winkel staat een grote tafel, waarop iedere zondagmiddag een maquette wordt opgesteld. Op een rotsachtige ondergrond worden torens en obstakels geplaatst en twee legers in stelling gebracht. Vandaag wordt *Chronopia* gespeeld, een goedkopere variant op het meest bekende wargame, *Warhammer*. De legers bestaan uit miniatuurtjes, sommige handgeschilderd door de spelers. Twee zestienjarige beginners moeten het met hun leger van *elves* opnemen tegen de *trolls*, *ogres* en *goblins* van Rasu (34), wiens achternaam een groot mysterie is. "We hebben het opgegeven ernaar te vragen," zegt Derrick. "Hij heet gewoon Rasu."

Rasu is al *gamer* sinds zijn twaalfde en speelt hier regelmatig, om anderen de spellen te leren. "Prepare to die!" roept hij aan het begin zijn tegenspelers vrolijk toe. De miniatuurtjes bewegen zich om de beurt een bepaald aantal *inches* naar voren, beschutting zoekend achter de obstakels. Dobbelstenen rollen rijkelijk. Na een strijd van zo'n drie uur ligt het leger van *elves* plat. "Al onze *archers* waren vrij snel dood, daarom konden we hem van een afstand niet raken," analyseert een van de jongens. "Toen was het gauw afgelopen." Rasu haalt zijn schouders op. "Normaal

speel ik om te verliezen, maar daar was dit keer geen beginnen aan."

Achter in de winkel staan twee tafels waaraan vrijwel altijd wel iemand zit te spelen. Ook personeel van andere spellenwinkels komt er wel eens. "We zijn zeker niet de enige winkel waar je kunt spelen. Er zijn andere winkels die meer ruimte hebben," zegt Derrick, "maar toch is het hier drukker." Rond de 250 mensen hebben een vaste-klantenkaart en zo'n 50 daarvan hangen iedere week uren in de winkel rond. Vooral op dinsdagavond is het druk, dan wordt hier altijd een *Magic-tournament* gehouden.

**D**e meeste echte *gamers* beperken zich niet tot één spel, maar proberen alles een keer uit. Magic is een razend populair kaartspel, zo populair dat de tekenaars van de eerste kaarten noodgedwongen in aandelen moesten worden uitbetaald. Inmiddels zijn ze miljonair. Er is een grote handel in oude en zeldzame speelkaarten ontstaan. Ernst van Diggelen (26) heeft beschermhoesjes om zijn kaarten, omdat het zonde zou zijn ze te beschadigen. "Er zijn mensen die helemaal niet spelen, maar die alleen in kaarten handelen."

Ernst speelt al drie jaar, vooral bij wedstrijden. De spelers zijn twee tovenaars die elkaar met monsters moeten bevechten. Naarmate ze meer *lands* (grond) hebben en daarmee meer *mana* (toverkracht), kunnen ze sterkere wezens uitspelen en de ander meer schade toebrengen. Dat gaat gepaard met veel tappen (kantelen), ontappen en geschuif van kaarten, dat voor een niet-ingewijde moeilijk te volgen is. Ernst: "Je hebt in het algemeen twee soorten spellen. Bij de ene stel je van tevoren je eigen *deck* samen, waarbij je een bepaalde strategie kunt hanteren, bijvoorbeeld een *deck* waarmee je de tegenstander erg snel schade toebrengt of een *control deck* waarbij je controle kunt uitoefenen op zijn kaarten. De andere spelsoort heet *booster-draft*. Aan het begin worden enkele nieuwe pakken kaarten doorgegeven waaruit de spelers ter plekke een aantal kaarten moeten trekken om hun eigen *deck* samen te stellen."

"Het is in Nederland een relatief kleine, maar erg fanatieke groep," zegt Michael Bruinsma (45). Hij is de directeur van 999 Games, een van de twee importeurs van het kaartspel. We moeten overigens niet denken dat het getal 999 een duivelse (666) verwijzing is; het is het serienummer van een favoriete stoomlocomotief. Bruinsma: "Magic is een subliem spel, maar je moet er erg veel tijd in steken om goed te worden. Dus zie je dat ze nauwelijks nog iets anders spelen."

Maar Derrick merkt dat de Magic-gekte hem ook nieuwe klanten voor zijn winkel oplevert. "Eerst komen ze hier alleen om te kaarten, maar na een paar maanden gaan ze verder kijken en dan denken ze: hé, de rest zou ook wel eens interessant kunnen zijn."

Wanneer Derrick me uitgeleide doet, zegt hij: "Volgens mij ben jij een *closet-gamer*. Ik heb het idee dat ik je nog wel eens terugzie." Vlak voordat de deur dichtgaat lijkt het of zijn ogen even demonisch opgloeien. ■



ook zelf vanuit het niets kunt opbouwen. Dan kun je bijvoorbeeld speculeren over theologie, met vragen als: hoe zou het calvinisme eruitzien als ze niet in de hel geloofden?"

**S**ahand en Sophia doen ook wel eens aan live role-playing. Tijdens speciale bijeenkomsten trekken spelers een kostuum aan, gaan ze de bossen in en worden ze voor enkele uren of dagen hun personage. Derrick is er weinig enthousiast over. "Met een kostuum door de modder rondhollen, bedoel je? Die mensen kiezen feilloos dagen met slecht weer uit."

Het grootste evenement in de Benelux, The Summoning, wordt georganiseerd door Malatië Adventures in Utrecht. Karel Ketelaar (31) zit in het bestuur, maar speelt zelf ook. Zijn alter ego Ereke, aanhanger van de Godheid van het Eeuwige Plezier, stierf de vorige keer aan een giftige kus, maar kreeg nog wel een postmortale massage. "Live role-playing is anders dan de *table-top* variant. Je wordt meer geconfronteerd met je eigen beperkingen. Als je klein van stuk bent en als Conan the Barbarian komt aanzetten, dan moet je dat wel kunnen waarmaken. En wat spreuken betreft word je beperkt door wat je kunt uitbeelden." De wapens zijn van latex. "Eigenlijk zijn het stokken, met daaromheen een opgerolde kampeermat, ingesmeerd met vloeibare latex, je weet wel, waar ze ook condooms van maken. Ze worden uit Engeland geïmporteerd, daar is dit al veel populairder. Ik was er laatst bij The Gathering waar twee legers van 1250 man op elkaar instormden, zoiets als in de film *Braveheart*." Maar ook in Nederland is het in opkomst. De meeste evenementen zijn uitverkocht. Ketelaar: "De leeftijd van de deelnemers ligt tussen de 16 en de 53 jaar, met de grootste groep tussen de 24 en de 34. Gelukkig zitten er steeds meer meisjes bij, inmiddels ongeveer een derde."

Wie een oorlog wil uitvechten, en niet op zo'n weekend wil wachten, kan altijd terecht in de Kinkerstraat. Het kleine winkeltje van Derrick, met role-playing games, board games en card games, werd twee jaar geleden geopend en is eigenlijk al uit zijn voegen gegroeid. Op zich lijkt er nog genoeg ruimte, maar die wordt gebruikt om te spelen. Midden in de winkel staat een grote tafel, waarop iedere zondagmiddag een maquette wordt opgesteld. Op een rotsachtige ondergrond worden torens en obstakels geplaatst en twee legers in stelling gebracht. Vandaag wordt *Chronopia* gespeeld, een goedkopere variant op het meest bekende wargame, *Warhammer*. De legers bestaan uit miniatuurtjes, sommige handgeschilderd door de spelers. Twee zestienjarige beginners moeten het met hun leger van *elves* opnemen tegen de *trolls*, *ogres* en *goblins* van Rasu (34), wiens achternaam een groot mysterie is. "We hebben het opgegeven ernaar te vragen," zegt Derrick. "Hij heet gewoon Rasu."

Rasu is al *gamer* sinds zijn twaalfde en speelt hier regelmatig, om anderen de spellen te leren. "Prepare to die!" roept hij aan het begin zijn tegenspelers vrolijk toe. De miniatuurtjes bewegen zich om de beurt een bepaald aantal *inches* naar voren, beschutting zoekend achter de obstakels. Dobbelstenen rollen rijkelijk. Na een strijd van zo'n drie uur ligt het leger van *elves* plat. "Al onze *archers* waren vrij snel dood, daarom konden we hem van een afstand niet raken," analyseert een van de jongens. "Toen was het gauw afgelopen." Rasu haalt zijn schouders op. "Normaal

speel ik om te verliezen, maar daar was dit keer geen beginnen aan."

Achter in de winkel staan twee tafels waaraan vrijwel altijd wel iemand zit te spelen. Ook personeel van andere spellenwinkels komt er wel eens. "We zijn zeker niet de enige winkel waar je kunt spelen. Er zijn andere winkels die meer ruimte hebben," zegt Derrick, "maar toch is het hier drukker." Rond de 250 mensen hebben een vaste-klantenkaart en zo'n 50 daarvan hangen iedere week uren in de winkel rond. Vooral op dinsdagavond is het druk, dan wordt hier altijd een *Magic-tournament* gehouden.

**D**e meeste echte *gamers* beperken zich niet tot één spel, maar proberen alles een keer uit. Magic is een razend populair kaartspel, zo populair dat de tekenaars van de eerste kaarten noodgedwongen in aandelen moesten worden uitbetaald. Inmiddels zijn ze miljonair. Er is een grote handel in oude en zeldzame speelkaarten ontstaan. Ernst van Diggelen (26) heeft beschermhoesjes om zijn kaarten, omdat het zonde zou zijn ze te beschadigen. "Er zijn mensen die helemaal niet spelen, maar die alleen in kaarten handelen."

Ernst speelt al drie jaar, vooral bij wedstrijden. De spelers zijn twee tovenaars die elkaar met monsters moeten bevechten. Naarmate ze meer *lands* (grond) hebben en daarmee meer *mana* (toverkracht), kunnen ze sterkere wezens uitspelen en de ander meer schade toebrengen. Dat gaat gepaard met veel tappen (kantelen), ontappen en geschuif van kaarten, dat voor een niet-ingewijde moeilijk te volgen is. Ernst: "Je hebt in het algemeen twee soorten spellen. Bij de ene stel je van tevoren je eigen *deck* samen, waarbij je een bepaalde strategie kunt hanteren, bijvoorbeeld een *deck* waarmee je de tegenstander erg snel schade toebrengt of een *control deck* waarbij je controle kunt uitoefenen op zijn kaarten. De andere spelsoort heet *booster-draft*. Aan het begin worden enkele nieuwe pakken kaarten doorgegeven waaruit de spelers ter plekke een aantal kaarten moeten trekken om hun eigen *deck* samen te stellen."

"Het is in Nederland een relatief kleine, maar erg fanatieke groep," zegt Michael Bruinsma (45). Hij is de directeur van 999 Games, een van de twee importeurs van het kaartspel. We moeten overigens niet denken dat het getal 999 een duivelse (666) verwijzing is; het is het serienummer van een favoriete stoomlocomotief. Bruinsma: "Magic is een subliem spel, maar je moet er erg veel tijd in steken om goed te worden. Dus zie je dat ze nauwelijks nog iets anders spelen."

Maar Derrick merkt dat de Magic-gekte hem ook nieuwe klanten voor zijn winkel oplevert. "Eerst komen ze hier alleen om te kaarten, maar na een paar maanden gaan ze verder kijken en dan denken ze: hé, de rest zou ook wel eens interessant kunnen zijn."

Wanneer Derrick me uitgeleide doet, zegt hij: "Volgens mij ben jij een *closet-gamer*. Ik heb het idee dat ik je nog wel eens terugzie." Vlak voordat de deur dichtgaat lijkt het of zijn ogen even demonisch opgloeien. ■