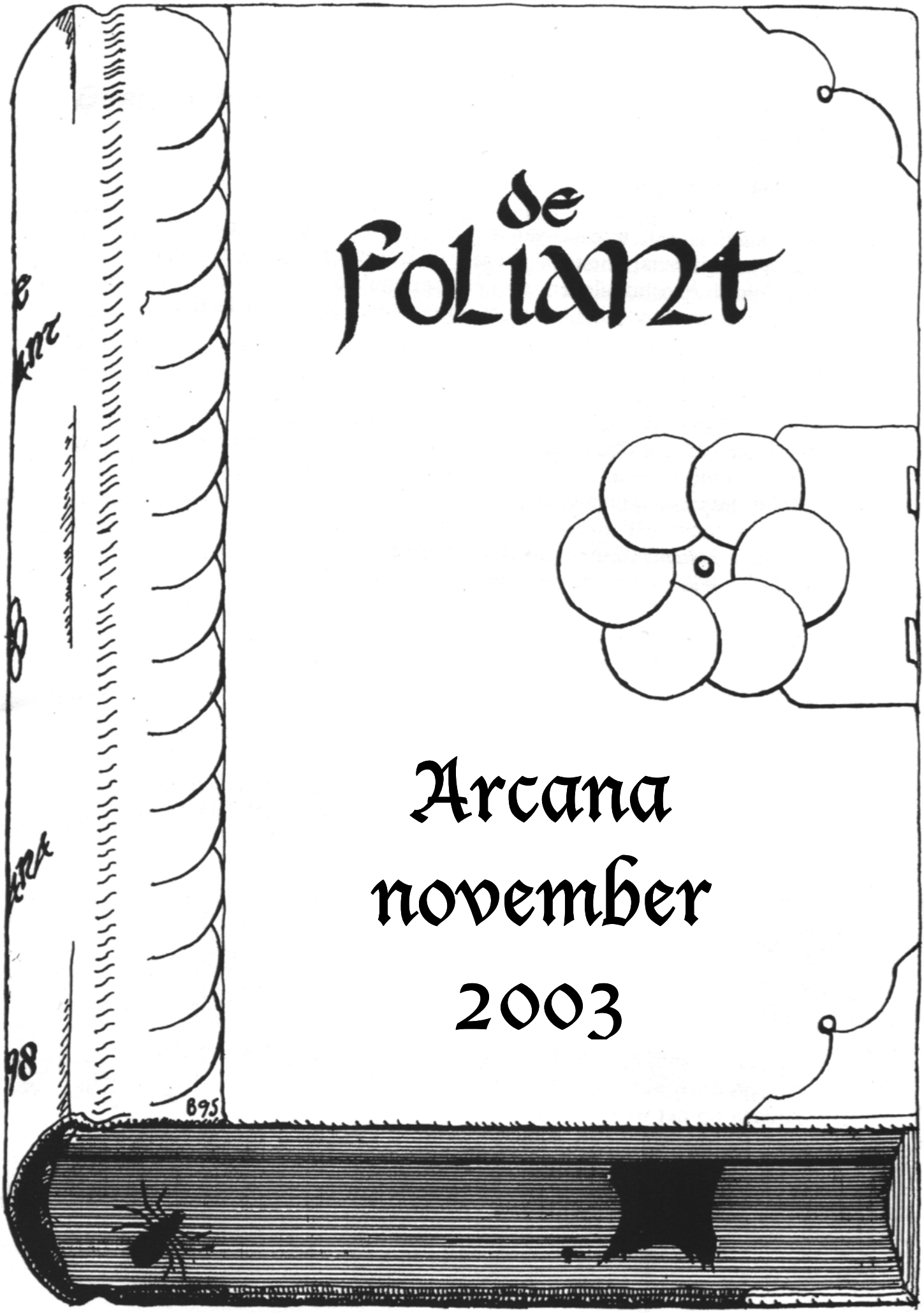
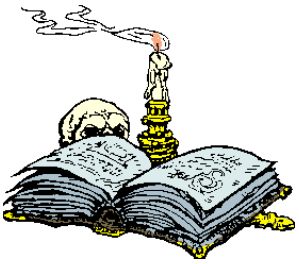
de Foliant

Arcana november 2003



De Foliant
Jaargang: 9
Nummer: 4
November 2003



De Foliant is een uitgave van rollenspelvereniging Arcana. *De Foliant* verschijnt vier maal per jaar en wordt verstuurd aan leden van de vereniging. Aan niet-leden die een exemplaar van *de Foliant* willen ontvangen, wordt verzocht contact op te nemen met de redaktie.

Redaktie-adres:
Rollenspelvereniging Arcana
Wilhelminalaan 61, 2625LG DELFT

Telefoon: 076 5209231 (Mariëlle Klerks, bellen 18:30 - 22:00 of in het weekend)
E-mail: `info@arcana.nl`
WWW: `http://www.arcana.nl`

Redaktie *Foliant*: Lilian Stigter, Marcel Oerlemans, Gerard Bloemers, Sander ten Napel
Redaktie *De Wilde Post*: Inez Boone, Johan Wouters, Eeke Anne de Ruig, Gerard Bloemers

Oplage: 200 exemplaren, © 2003 Rollenspelvereniging Arcana

Kopij voor de *Foliant* of *De Wilde Post* stuur je naar: `redaktie@arcana.nl` of het redaktie-adres. Voor het plaatsen van een advertentie kunt u hier ook terecht.

Inhoud

Algemene Ledenvergadering en diner 5
Arcana organiseert: Live XVIII 7
10 jaar Arcana: feestweekend op 17 en 18 april 2003?! 9
Enquête live XVII 10
Oproep 15
Tussen de regels: Spel tussen de lives 16
Arcana organiseert: Wapenworkshop 18
"Schip, schip!!" 20
Arcana organiseert: Puerto Diablo 22
Inschrijven voor Puerto Diablo 24
Een stukje geschiedenis van de zeventiende eeuw en de Caraïben 25
Agenda 30

Beste leden,

We hebben weer heel wat te melden in deze Foliant: de uitwerking van de enquete van *live* XVII, een nieuwe “tussen de regels” waarin uitgelegd wordt wat wel en niet kan tussen twee *lives* en een uitnodiging voor de komende ALV door ons aller voorzitter. Voorts wordt er veel aandacht besteed aan de nieuw te organiseren Boekaniers *live*.

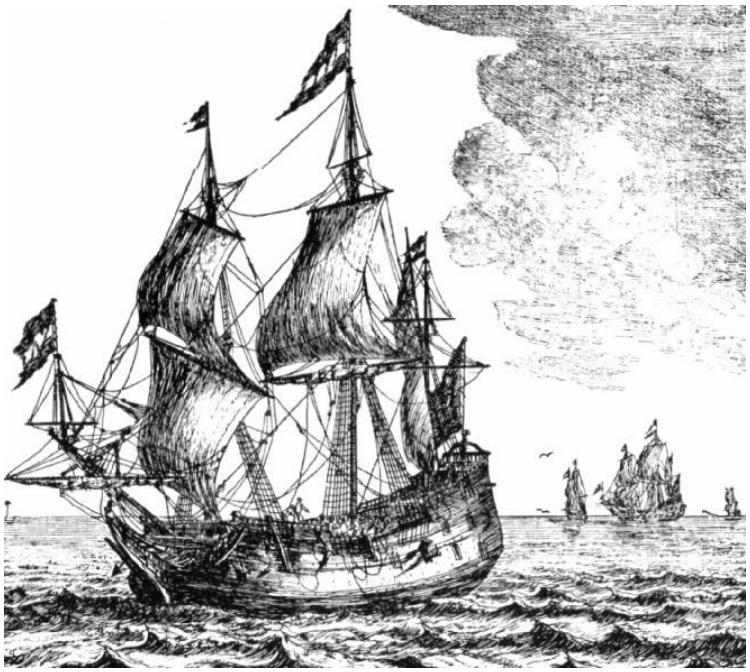
De komende Elerion *live* zit alweer bijna vol voor spelers, maar als figurant kun je zeker nog mee, dus grijp je kans! Net zo leuk als spelen, misschien zelfs wel leuker want je krijgt niet alleen de kans een leuke rol neer te zetten, je kunt ook letterlijk en figuurlijk in de huid van een monster kruipen.

Ook in deze Foliant: de aankondiging van de viering van het tienjarig bestaan van Arcana. Denk mee met de organisatoren en hou dit weekend alvast vrij!

De illustraties zijn deze keer afkomstig uit diverse bronnen, maar zijn vooral geïnspireerd door de Boekaniers *live*.

Uw aller redactie,

Lilian Stigter, Gerard Bloemers, Sander ten Napel & Marcel Oerlemans



Algemene Ledenvergadering en diner

Wanneer: zondag 25 januari 2004 om 15.00 uur.

Waar: Studentensociëteit "De Bolk", Buitenwatersloot 1-3, Delft.

Agenda van de Algemene Ledenvergadering

De agenda van de ALV ziet er als volgt uit:

1. Opening
2. Agenda
3. Post
4. Mededelingen
5. Notulen ALV 26 januari 2003
6. Jaarverslag van de secretaris
7. Geschillencommissie (verslag, décharge en installatie commissieleden)
8. Jaarverslag van de penningmeester en advies van de financiële commissie
9. Financiële commissie (verslag, décharge en installatie commissieleden)
10. Verkiezing bestuur
11. Bestuurswisseling (décharge en installatie bestuursleden)
12. Begroting 2004
13. Evenementencommissies
14. Wat verder ter tafel komt
15. Rondvraag
16. Sluiting

Enkele opmerkingen bij deze agenda:

Ad punten 7 en 9:
Leden die belangstelling hebben voor één (of beide?) van deze commissies kunnen zich beschikbaar stellen.

Ad punt 10:
Toon Krijthe (secretaris) heeft zijn taken tussentijds overgedragen aan Casper van Dijk en zal op 25 januari gedechargeerd worden.
Het zittende bestuur stelt de ledenvergadering voor een nieuw bestuur in de volgende samenstelling te installeren:

- Martin Welsh, voorzitter
- Casper van Dijk, secretaris (was evenementencoördinator)
- Leon van Ee, penningmeester
- Renz Klerks, bestuurslid beheer
- Mariëlle Klerks, evenementencoördinator (nieuw)

Op grond van de statuten kan door de leden een tegenvoorstel worden gedaan: dit bestuur moet uit tenminste drie personen (voorzitter, secretaris en penningmeester) bestaan en dient aan de ALV te worden gepresenteerd, waarna er door de ALV wordt gekozen.
Ad punt 13:
Op grond van het huishoudelijk reglement dient het bestuur voor de verschillende evenementen van Arcana activiteitencommissie te benoemen. Tot nu waren dit soort zaken steeds informeel geregeld, maar inmiddels heeft het bestuur voor de Elerion *live*s, Horror Arcanae en Puerto Diablo commissieleden benoemd.

Diner

Ook dit jaar organiseren we na afloop van de vergadering een overheerlijke maaltijd. Er kunnen zich maximaal 40 personen voor inschrijven. En zoals gebruikelijk stellen we het op prijs als jullie allemaal in sfeervolle *live* kleding op komen dagen.
Inschrijven kan uiterlijk tot en met zondag 18 januari, of tot het vol is, bij mij (mawelsh@xs4all.nl of tel. 071-5211679, na 18.00 uur). De maaltijd kost € 12 per persoon, ter plekke te voldoen. Wanneer je je hebt opgegeven voor het diner en verhinderd bent, dien je je bijtijds af te melden.

Tot zondag 25 januari,

Martin ‘Bush’ Welsh
voorzitter RSV Arcana

Arcana organiseert: Live XVIII

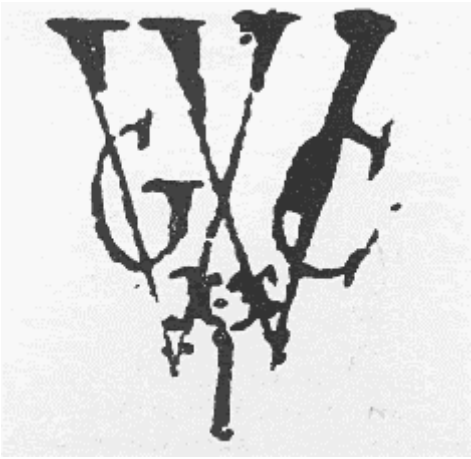
Waar & wanneer: vrijdag 19 tot en met zondag 21 maart 2003, te Overpelt (België)

Verdwaasd verlieten ze het slachtveld, de strijd verloren. Nu likken zij hun wonden en vragen zich af: hoe verder?

In deze *Foliant* zit zoals altijd een formulier, waarmee je je in kunt schrijven. Als je snel bent, kun je je nog inschrijven! De snelste manier om je in te schrijven is via de Arcana website. Vergeet niet zo snel mogelijk te betalen, want de datum van betaling geldt als datum van inschrijving. Deelname aan de *live* staat alleen open voor leden van Arcana. De minimumleeftijd voor deelname is 18 jaar. Als je nu nog geen lid bent, vergeet dan niet om bij het inschrijven aan te kruisen dat je lid wilt worden en vergeet vooral niet om dan ook het lidmaatschap voor 2003 te betalen.

Het deelnamegeld voor *live* XVIII bedraagt € 55 voor figuranten en € 90 voor spelers. Het lidmaatschap van Arcana kost € 12. Maak het bedrag over op bankrekeningnummer 88.07.67.081 van de Fortis Bank te Delft, en vermeld bij de opmerkingen "t.g.v. Arcana te Leiden". Als je het bedrag stort, met Girotel betaalt of door een ander laat betalen, denk er dan a.j.b. aan om je naam en adres te (laten) vermelden. Belgische deelnemers kunnen, door bemiddeling van VZW Eternica, bij een Belgische bank terecht. Maak het bedrag over naar rekening 001-2149427-80 t.n.v. "Eternica-Arcana" van de ASLK Evere-Zuid, Eversestraat 1, 1140 Evere. Vermeld alsjeblieft je naam en het nummer van de *live*. Dit rekeningnummer is alleen voor betalingen aan Arcana!

Marcel Oerlemans



Rollenspel vereniging Arcana
Postbus 16144, 2301 GC Leiden, Nederland
Telefoon: : 076 5209231 (Mariëlle Klerks, bellen 18:30 - 22:00 of in het weekend)
E-mail: info@arcana.nl, home page: http://www.arcana.nl

Inschrijfformulier ARCANA *live* XVIII 19, 20 en 21 maart in Overpelt (België)

O Ik ben reeds lid van rollenspelvereniging Arcana en schrijf me in als deelnemer aan de *live*
O Ik word lid van r.s.v. Arcana en schrijf me bij deze in als lid èn als deelnemer aan de *live*

Ik wil meedoen als ~~O Speler~~ ~~O Speler, maar als dat niet kan, dan als figurant~~
O Figurant ~~O Figurant, maar als dat niet kan, dan als speler~~
(kruis je voorkeur aan)

SPELERS

O Ik speel voor het eerst mee en wil graag met een nieuw karakter spelen.
Voorkeur voor spelers(basis)klassen:
1e: .....

2e: .....

3e: .....

FIGURANTEN

Voorkeur voor figurantenrollen: (kruis je voorkeur aan)
O Vooral rollenspel, langere of kortere rollen
O Vooral rollenspel, korte rollen
O Vooral actie, korte rollen

Eigen idee of aanvulling:

Kies uit deze basisklassen drie voorkeuren:

O Krijger
O Spoorzoeker
O Druïde
O Priester van de Jaden Hemelkeizer
O Priester van de Generaal
O Tovenaar
O Avonturier (vermeld dan ook het door jou gewenste talent en vaardigheid)

O Ik speelde reeds mee aan *live* XVI en/of *live* XVII en wil graag mijn karakter behouden.

Naam karakter: .....

I.v.m. typecasting van figuranten onderstaande gegevens graag invullen:

Lengte: ..... m.
Gewicht: ..... kg.

Fysieke conditie: goed / matig / slecht

Ervaring: (sport, toneel, andere *lives* etc.):

Naam en voorletters: .....
Voornaam: .....Geboortedatum:.....
Straat: .....
Postcode en woonplaats .....
Land: .....
Telefoon (thuis en werk) .....
E-mail adres: .....

Plaats en datum: ..... Handtekening: .....

Het lidmaatschap kost €12 per jaar. Alleen leden kunnen zich inschrijven voor *lives*, workshops en andere activiteiten van Arcana. Leden krijgen 4 maal per jaar het verenigingsblad De *live* kost €55 voor figuranten en €90 voor spelers. Hiervoor krijg je een spannend spel van vrijdag- t/m zondagmiddag, 6 maaltijden en een slaapplaats met douchegelegenheid.
Stuur je inschrijfformulier, samen met een pasfoto (alleen voor nieuwe spelers), naar: Postbus 16144, 2301 GC Leiden. Geld overmaken naar: # 88.07.67.081 van de Fortis bank te Delft, Nederland, t.n.v. ARCANA of # 001-2149427-80 t.n.v. Eternica-Arcana, ASLK Evere-Zuid, Eversestraat 1, 1140 Evere, België. Het moment waarop betaald wordt, is het moment van inschrijving. Bij annulering tussen vijf en drie weken voor aanvang wordt het deelnamegeld teruggestort, minus €12,- voor verstuurde documenten en administratiekosten. Bij annulering binnen drie weken voor de *live* vindt geen restitutie plaats, tenzij er sprake is van aantoonbare overmacht. Ook dan wordt €12,- ingehouden voor verstuurde documenten en administratiekosten. Inschrijvingen en betalingen zijn persoonlijk en niet overdraagbaar.

10 jaar Arcana: feestweekend op 17 en 18 april 2003?!

Jullie hebben het goede nieuws vast wel in de vorige Foliant gelezen: op 18 april 2004 bestaat Arcana 10 jaar! Naar aanleiding van de oproep van de voorzitter om "zelf" iets leuks te organiseren, willen we jullie onze plannen voorleggen (én natuurlijk om hulp vragen bij de uitvoering...). Wij dromen van een feestweekend in een sfeervolle kampeerboerderij, met zaterdagmiddag diverse middeleeuwse activiteiten, zaterdagavond een grandioos banket met live-muziek en zondagochtend (de echte verjaardag van Arcana!) een feestelijk ontbijt.

Alle leden zijn van harte welkom als hun favoriete personage van de afgelopen 10 jaar, ongeacht of dit karakter nog in leven is, jammerlijk is gesneuveld, alleen bij een andere vereniging bekend is of volledig voor de gelegenheid is verzonnen. Aangezien het feest zich afspeelt in een weinig vijandige omgeving is dit dé gelegenheid om partners en/of kinderen kennis te laten maken met de wereld van Arcana zonder dat zij belaagd worden door vuige creaturen en voor hun leven moeten rennen. Partners en kinderen zijn dus van harte welkom! Kijk of je kans ziet om hen ook in sfeervolle kledij te hijsen (zoniet dan valt er met enige hulp van Arcana ook ter plekke wel wat te regelen).

Wij gaan hard aan de slag om een locatie te vinden en de logistiek rond te krijgen, maar... we willen graag vast van jullie weten of jullie oren hebben naar een dergelijk weekend en of jullie eventueel partners en kinderen mee willen nemen. Het is beslist nog geen inschrijving, maar mail ons alsjeblieft even je eerste reactie (richardj@xs4all)! Natuurlijk kunnen we het niet allemaal alleen organiseren, en vinden we het erg fijn als je wilt helpen. We hebben in ieder geval mensen nodig voor de keuken en de bar. Daarnaast willen we jullie hulp vragen bij het organiseren van de zaterdagmiddagactiviteiten. Hiervoor circuleren uiteraard al de wildste plannen. Zonder vast te willen leggen wat er precies allemaal zou moeten gebeuren (laat staan dat het allemáál zou moeten gebeuren), denken we tot nu toe aan dingen als een zwaardvechttoernooi, een boogschiettoernooi, magische duels, eventueel lessen in zwaardvechten of boogschieten, een steekspel met geïmproviseerde "paarden" (karretjes o.i.d.?), korte eenvoudige workshops, etc. Als je één of meerdere van deze wilde plannen wel ziet zitten en wil organiseren, laat het ons dan weten. Heb je heel andere ideeën, mail ze ons! We horen graag van jullie!

Richard Jansen en Joke Uljee (071-5126894, richardj@xs4all.nl)

Enquête live XVII

Afgelopen tijd zijn er bij Arcana nogal wat petten van hoofd gewisseld. Ook het opstellen en verwerken van de enquête is in andere handen overgegaan. Bij deze nog een verlaat bedankje aan Jeroen Vos, die de afgelopen keren al jullie op- en aanmerkingen wist te verwerken tot een consistent verhaal, plus een lijstje aanbevelingen voor de Elerion kerngroep. Om het dan gelijk maar anders te doen, begin ik met het stukje waar jullie op zitten te wachten (kwade stemmen beweren zelfs dat de *Foliant* een weekje later in je bus viel, omdat dit onderdeel nog niet af was): de lijst met uitblinkers.

Uitblinkers

Bij de deelnemers die uitblonken door hun rollenspel, kwamen we wel dertig verschillende namen tegen. Dat doet deugd, want het betekent dat er heel veel momenten geweest moeten zijn die in jullie herinnering zijn blijven hangen. En onder die dertig tel ik niet eens de vele verschillende manieren waarop je de naam van Winti-man Bun Trang kan spellen (hm, misschien heb ik er net nog wel eentje bij verzonnen). Net als vorige keren had iedereen één stem, en als je meerdere personen had ingevuld dan kregen die allemaal een deel daarvan. Zo hebben veel mensen hun stemmen verdeeld: als je jezelf hieronder terug vindt met 3 stemmen, dan kom je waarschijnlijk op minstens 6 enquête formulieren voor. Afgerond op hele stemmen blijkt de lijst een duidelijke winnaar te hebben:

16: Bogor de ondode uitsmijter
11: Zonnepriester Theo de Draaier, hoofd van de familie Loen
6: Bun Trang de Winti Man
6: Jager (door iemand getypeerd als ‘de roze Robin Hood’)
4: Ivana Berkenrath, leider van de familie Petersen
3: De hoertjes van ‘*La Nature*’
3: Druïde Corvus de Witte
3: Jisan Assul
2: Geest van de duellist/wapenmeester

Mooiste moment van het weekend

Het is heel intrigerend om de enquêtes door te bladeren op ‘mooiste moment’. Vrijwel iedereen heeft daar iets anders ingevuld, en voor drie kwart was dat

heel persoonlijk: een gedenkwaardig moment waarop jouw personage iets wist te bereiken in de wereld van Elerion, of waarin het spel van een ander je wist te raken. Bij dit onderdeel heeft vrijwel niemand zijn stem verdeeld over meerdere gebeurtenissen. Dat betekent voor mij dat er dit weekend tientallen momenten zijn geweest waarop iets of iemand de show stal. Al met al zijn er toch ook hier een paar moment vaker genoemd (ook weer afgerond op hele stemmen):

6: Het eindgevecht tegen de alven
6: Het duel tussen paladijn Wel-Drah tegen de geest van de duellist
5: Het Winti ritueel waarbij de twee necro's gescheiden werden
3: Gevecht tegen de alven na de dood van Olaf
3: De begrafenis van Olaf
2: Gesprek van Kylian met de demon Amon
2: Overleg tussen de gelovigen van de Generaal en de JHK
2: Bun Tran die een skelet stuurt om zijn kleedje te halen
2: Tovenaar Hannes krijgt een zwiep tijdens het orkbal

Scores

In de tabel vinden jullie de gemiddelde scores van de enquête. Voor de volledigheid: er zijn door 54 spelers en 25 figuranten+crew enquêtes ingevuld. Veel punten waarderen jullie al tijden gelijk: kleding en maaltijden, papierwerk en spelsysteem wijken nauwelijks af van vorige enquêtes. In vergelijking met de vorige *live* zijn er een aantal punten minder gewaardeerd:

- Het lijnscenario – maar misschien had ik die deze keer niet zo op de enquête moeten zetten, want door logistieke randvoorwaarden moest het begin van het spel heel beperkt blijven. Volgende keer proberen we weer een lang lijnscenario te plannen.
- De omgeving scoort een puntje lager dan vorige keer – de tendens was dat het wel aardig was, maar dat het 'voor een flink eind rijden naar België' niet veel toevoegde aan de bekende terreinen. Daar kan ik gelijk op reageren door te stellen dat de locaties in Nederland te duur of te beperkt worden, waardoor we de komende *lives* ook in België zullen spelen. Wel op (nog) mooiere locaties!
- De aankleding van de locaties was ook een puntje lager, maar die moesten dan ook concurreren met de kastelen en crypte van Sonnema...

Wat vonden jullie deze keer ‘significant’ beter gaan:

- De gemiddelde amusementswaarde ging een beetje omhoog, vooral voor figuranten.
- Onder spelers wint het scenario een half punt, sinds vorige keer.
- Figurantenbijeenkomst, spelleiding en spellokaal waren een half tot heel puntje hoger – hier heeft de relaxte sfeer onder alle deelnemers zeker geholpen.

	totaal	spelers	figurant
Amusementswaarde	7,7	7,5	8,0
Lijnscenario	6,1	5,9	7,3
Verhaal/Scenario	7,4	7,3	7,6
In rol/binnenspel figuranten ?	7,7	7,7	7,6
In rol/binnenspel spelers ?	7,7	7,6	8,0
Eerlijk & volgens regels figuranten ?	7,6	7,6	7,8
Eerlijk & volgens regels spelers ?	7,5	7,6	7,3
Accommodatie	7,4	7,5	7,2
Omgeving	7,1	7,0	7,1
gokhuis het rollende goudstuk	7,2	7,0	7,5
kamp Paracelsius (alchimist)	6,7	6,6	7,0
de galg	7,5	7,5	7,7
kamp nomaden	7,3	7,4	7,3
Kerkhof	6,9	7,0	6,6
Kostuums	8,2	8,1	8,5
Maaltijden	7,9	7,7	8,3
Special Effects	7,3	7,3	7,5
Aankleding spelterrein	7,0	7,1	7,0
Incheck spelers	7,6	7,6	
Figurantenbijeenkomst	7,9		7,9
Spelleiding	7,9	7,8	8,1
Spellokaal	8,1		8,1
Briefing spelers	7,2	7,2	
Ontvangst figuranten	7,5		7,5
Briefing spelers	7,4	7,4	
Logistiek	7,3	7,3	7,2
Speelbaarheid	7,8	7,8	8,0
Personagekaart	8,0	8,0	7,9
Naslagkaart voor figuranten	7,4		7,4
Gevechtssysteem	7,9	7,9	7,9
Magiesysteem	7,7	7,7	7,6
de Foliant	7,8	7,8	7,8

de Wilde Post	7,9	7,8	7,9
Spelers/figuranteninformatie	7,5	7,7	7,3
"Informatie Nieuwe Leden"	8,1	8,3	8,0
"Wapenrusting & Kleding"	8,0	7,9	8,0

Andere getallen: slechts één persoon heeft aangegeven het niet zo naar de zin te hebben gehad (maar dat is er natuurlijk wel één te veel). Ongeveer een kwart van de deelnemers vond dat er toch nog te veel dode momenten waren.

Suggesties voor de organisatie

Veel suggesties deze keer, teveel om overal commentaar op te geven. We nemen ze wel allemaal ter harte!

Ik had nauwelijks tijd/energie om de enquête in te vullen, kan die niet nagezonden worden? Dat mag ook, als je hem volgende keer binnen een weekje na de *live* via slakkepost opstuurt naar Casper van Dijk, Waterwerk 51, 3063 HB Rotterdam.

Gedoe met de familie Loen in de nacht van zaterdag op zondag. Een aantal keer is aangegeven dat daar behoorlijk wat mis ging. Sommige deelnemers leken even vergeten te zijn dat we allemaal voor ons plezier komen. De spelleiding probeert dit soort situaties op tijd bij te sturen – deze keer had dat wat eerder gemoeten.

Voor de scenariogroep: er hadden wat meer tussen-scenario's mogen zijn, vooral plots die specifiek gericht zijn op groepen spelers, of kleine tussendoortjes waar voor de spelers iets te halen valt. Ook: doe meer in het bos, bijvoorbeeld een herberg waar je eens rustig kan zitten zonder lastig gevallen te worden. Is doorgegeven!

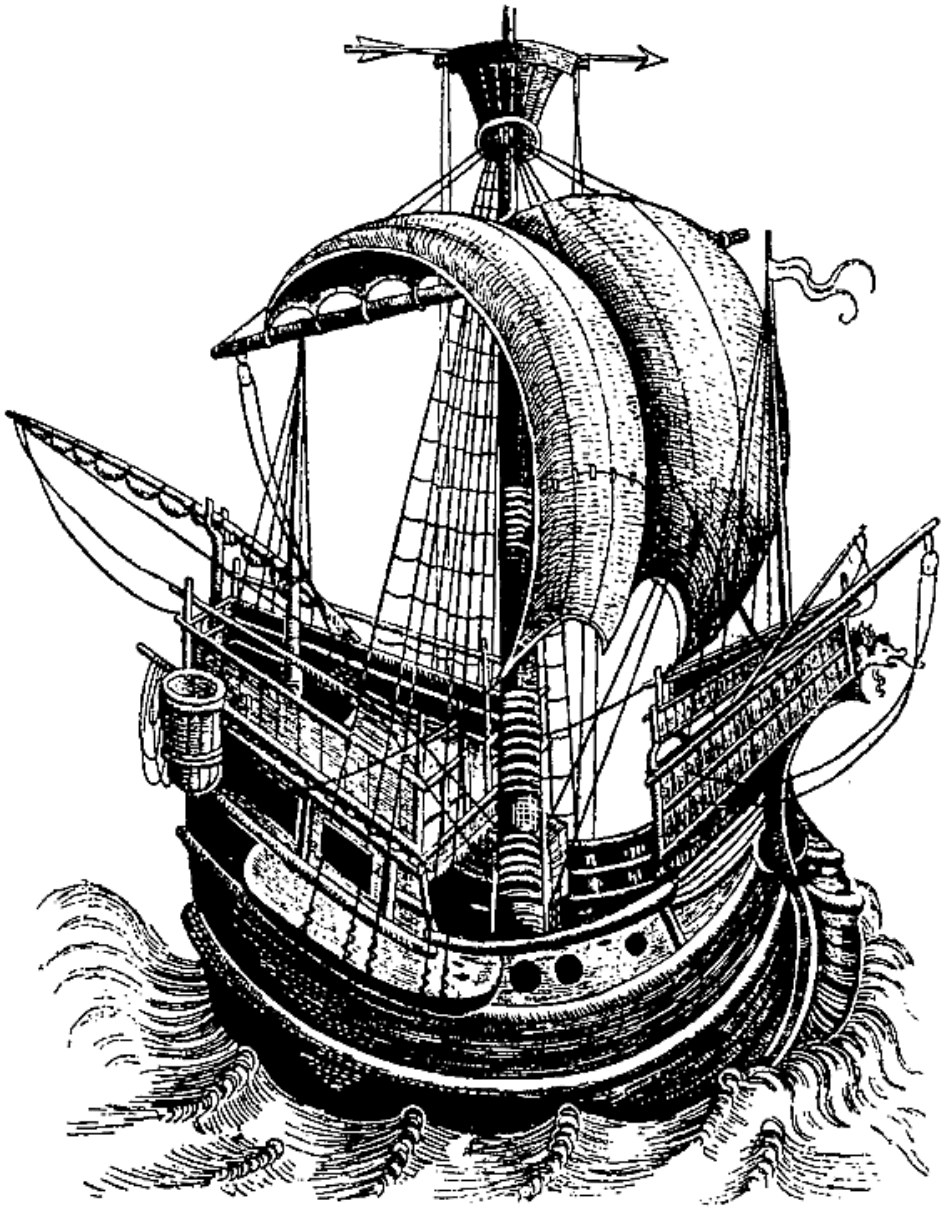
Voor de spelregelgroep: zet de afmetingen van de hellebaard op een lengte die meer gebruikelijk is bij andere verenigingen. En: kunnen jullie wat duidelijker zijn over het hoe & waarom van meesterproeven. Instrueer iedereen beter over de regel van 6, en de plekken waar een gids nodig is. Ook al doorgegeven.

De eindbattle ging niet zo soepel: tijdstops, onduidelijk, weinig te vechten door alle 'angst' spreuken. Toch werd de veldslag ook vaak genoemd als 'mooiste moment'. Deze had wat onverwachte nadelen – volgende *live* loopt alles weer anders…

Voor de logistiek: de volgende keer graag weer een kaartje bij de routebeschrijving. Lijkt me duidelijk, we willen geen deelnemers kwijtraken in het verre zuiden.

En dan nog wat aanwijzingen die eigenlijk voor alle deelnemers gelden. *Gebruik siliconenspray niet binnen*: je wapens moeten er glibberig van worden, niet je zolen. *Volg, als je nog niet zo ervaren bent in het vechten met latex, eens een paar workshops.* Een paar lessen bij b.v. 'Kling' te Leiden leren je niet alleen je mannetje (vrouwtje/orkje) te staan, maar leren je ook hoe je een mep uitdeelt waar een ander geen blauwe plek aan over houdt. Altijd aan te raden!

Casper van Dijk



Oproep

Gezocht: *Live*-Role-Play-Wapenknutselaar M/V

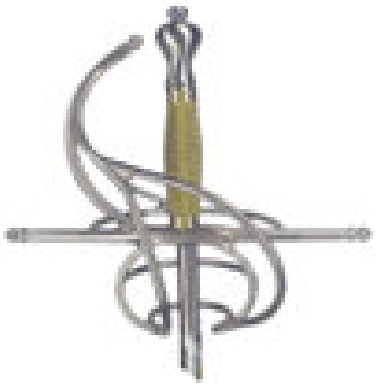
Wij zoeken voor de Arcana-wapengroep één nieuwe LARP-wapenkuntselaar. Een leuke taak met veel eigen verantwoordelijkheid, zelfstandig initiatief en leuke, spontane en jeugdige collega's. Je dient kapotte wapens van rollenspelvereniging Arcana te repareren en nieuwe te maken voor de evenementen van deze vereniging.

Wij verwachten van sollicitanten de volgende dingen:
-Affiniteit met *Live*-Role-Play
-Goede contactuele eigenschappen
-Minimaal 1 rechter hand (meerhoofdigheid is acceptabel)
-Geen lijmsnuif-verslavings-verleden
-Woonachtig in Leiden of directe omgeving
-Bereidheid om de werkzaamheden op de werkplaats (centraal) uit te voeren
-Tijd om rustig ingewerkt te worden
-Tijd om de functie waar te maken in drukke tijden voor de *live*
-Bereidheid om mystieke eeuwenoude tradities geheim te houden voor vreemde mogendheden.

Sollicitanten kunnen contact op nemen met Sander ten Napel: 071-5723621, of met Renz Klerks: 071-5214168

Sander en Renz

p.s. Deze oproep staat geheel los van Elegast; het LARP-wapen en props bedrijfje van Don, Renz en Sander



Tussen de regels: Spel tussen de lives

Flink wat spelers van de Arcana rollenspelweekenden zijn druk bezig met hun personage tussen twee *live*s. Het rollenspelen en het personage staat voor een speler niet stil tussen de *live*s. Je bent bezig met nieuwe attributen, wapens, kleding en vooral ook " wat ga ik doen met de situatie waarin ik terecht ben gekomen?". Sommige spelers, zoals bijvoorbeeld veel Generaals-volgelingen, wisselen tussen *live*s ook onderling volop ervaringen en plannen uit.

Als scenariogroep juichen we de betrokkenheid van spelers met hun personage en met de spelwereld toe. Wij vinden het erg leuk dat spelers tussen *live*s hun personages verdiepen en binnenspelse brieven schrijven en versturen. Aan de activiteiten van een personage tussen de *live*s zijn echter wel grenzen.
De belangrijkste grens is dat er alleen spel kan zijn tijdens een *live* zelf. We vinden dat zoveel mogelijk (zelfs liever alles) van wat personages van spelers doen, tijdens de *live*s uitgespeeld moet worden. Dat is leuker omdat anderen er op kunnen reageren, niet alleen de scenariogroep maar ook de spelers-personages om je heen. Je weet bij 'virtueel' spel (in een briefwisseling met een ander) bijvoorbeeld nooit of je hulp zou hebben gekregen uit onverwachte hoek! En dat is ook waar het in *live*s om gaat: de actie en interactie van jouw personage met die om je heen, zowel spelers- als figurantenpersonages.

Vanwege het bovenstaande hebben we een paar richtlijnen bedacht voor gebeurtenissen tussen de *live*s:

- Met andere spelerspersonages kan alleen informatie worden uitgewisseld, en dus geen binnenspelse materiële bezittingen zoals componenten, geld, wapens en wapenuitrusting (je begint de *live* met dat waarmee je de vorige *live* bent geëindigd).
- Een spelerpersonage kan tussen *live*s geen acties ondernemen die zijn status in de spelwereld duidelijk veranderen. Je kan dus geen opdrachten volbrengen die je beroemd maken, geen adellijke titel verkrijgen door te trouwen of berucht worden omdat je 10 kooplieden eigenhandig hebt beroofd en gedood.
- Een spelerpersonage kan niet betrokken zijn bij gebeurtenissen die een belangrijke rol spelen in de geschiedenis van de spelwereld. Dus je bent geen enige getuige van de moord op de koning van Pelinor, je ziet, verborgen in het struikgewas, geen vijftigduizend alven uit een onderwereldpoort verschijnen en je krijgt geen brief in handen waarin staat dat runenmeester Mabelis toch nog leeft.

Veel spelers sturen hun plannen en binnenspelse brieven naar de scenariogroep, bijvoorbeeld over wat hun personage tijdens de *live* is overkomen en soms ook

uit wat hun personage de komende *live* van plan is. Dat kan de scenariogroep aanknopingpunten geven voor het scenario van een volgende *live*. Het is tevens aan de scenariogroep om te beoordelen of de activiteiten van een spelerpersonage onder de eerder genoemde punten vallen.

Voor al de activiteiten tussen de *live*s geldt: als de scenariogroep het niet te horen heeft gekregen, dan is het ook niet gebeurd!! Met het uitwisselen van informatie tijdens een dineetje in karakter willen we ons niet bemoeien (wat jouw personage wel of niet geheim wil houden moet dat personage zelf weten), maar als je tijdens dat etentje een rang wilt stijgen in een cultus, dan wordt dat een ander verhaal. Ik vermoed dat je het advies krijgt de ceremonie daarvoor uit te spelen op de volgende *live*, maar stuur je plan in ieder geval naar scenario, anders is het ZEKER niet gebeurd. Wie weet wordt de ceremonie dan wel heel erg belangrijk, niet alleen voor jouw personage, maar voor heel Elerion!
Belangrijk is dus dat je al de activiteiten van je personage tussen de *live*s mailt naar de scenariogroep. Zij zullen je laten weten wat zij ervan vinden, of er iets aangepast moet worden of (iets wat echter zelden gebeurt) dat iets wat jij graag zou zien, echt niet kan in de spelwereld van Arcana. Mail je ideeën naar scenario@arcana.nl, dan weet je waar je aan toe bent.

Tot slot nog een logistieke overweging: als je ver voor een *live* ideeën hebt, mail die dan al direct naar scenario@arcana.nl. Bij de verzending van het informatieboekje vóór een *live* krijg je ook een formulier waarop je je binnenspelse plannen kunt aangeven, maar dit gebeurd zo kort voor de *live* dat het voor de scenariogroep soms zeer moeilijk is om die ideeën nog te verwerken. Na de *live* zijn de plannen vaak niet meer van toepassing en kan de scenariogroep er meestal ook niets meer mee.Dus, heb je plannen, zorg er dus voor dat die plannen en brieven e.d. 3 maanden voor een *live* bij de scenariogroep terechtkomen.

Veel plezier tot de volgende *live*!

Spelregelgroep Arcana
Jeroen Vos, Eric Vinken

Arcana organiseert: Wapenworkshop

Wanneer: zondag 15 februari van 11:00 tot 18:00
Waar: de Burcht, Kolhornseweg 7, 1213 RS Hilversum

Op deze workshop kun je *live roleplay*-wapens (leren) maken. Daarnaast kun je je laten informeren over het maken van een wapenrusting. De workshop begint rond 11:00 uur met een centrale uitleg en daarna kan iedereen aan de slag. Ervaren wapenmakers lopen rond voor de laatste aanwijzingen en vragen. Je krijgt het wapen op de workshop niet helemaal af: thuis moet je nog 6 tot 8 lagen latex aanbrengen. De benodigde materialen en instructie krijg je mee.

De inschrijving sluit op 1 februari en het maximum aantal leden dat kan deelnemen is 10. De volgorde gaat op datum van inschrijving, echter **spelers die een wapen nodig hebben voor de komende *live* hebben voorrang** (mits ze zich op tijd inschrijven). Je kunt je opgeven voor de workshop via de Arcana website. De kosten voor deelname bedragen 6 euro en daarnaast betaal je voor de gebruikte materialen. Betaal bij voorkeur tijdens de workshop. Tijdens de workshop verzorgen wij een eenvoudige lunch.

Ben je te laat met inschrijven en/of wil je je wapen zelf thuis maken, dan kun je de materialen voor je wapen ook bij ons afhalen. Je kunt dit aanvragen via de Arcana website.

Overzicht materiaalkosten per wapen:

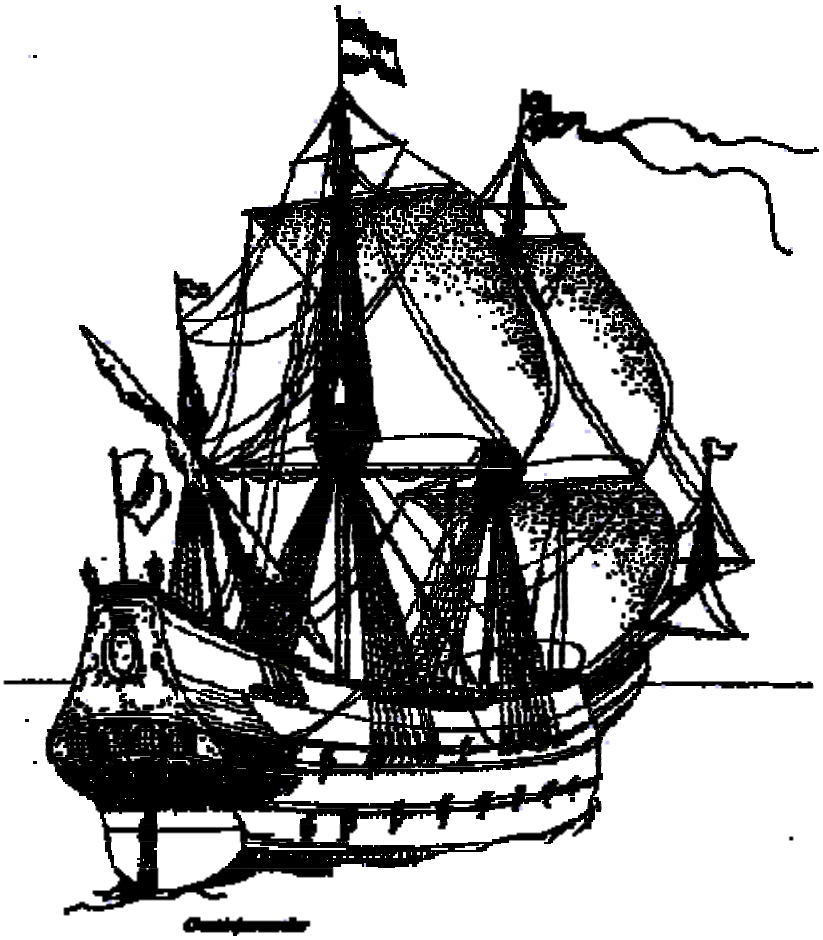
Dolk	9 euro	tot 40 cm lang
Kort zwaard	16 euro	40 tot 70 cm lang
Lang zwaard	20 euro	75 tot 100 cm lang
Tweehandig zwaard	29 euro	105 tot 125 cm lang (kern ∅ 12 mm)
	38 euro	125 tot 150 cm lang (kern ∅ 16 mm)
Korte bijl	13 euro	40 tot 70 cm lang
Tweehandige bijl	23 euro	75 tot 110 cm lang (kern ∅ 12 mm)
Korte knots	16 euro	40 tot 70 cm lang
Tweehandige knots	23 euro	75 tot 110 cm lang
Staf	11 euro	40 tot 70 cm lang
Klein schild	11 euro	circa 45 cm diameter
Middelgroot schild	13 euro	circa 60 cm diameter
Groot schild	16 euro	maximaal 80 cm diameter
Gelatext schild	18 euro	circa 50 cm diameter

Veel van onze kennis over het maken van wapens vind je in eerdere uitgaven van *de Foliant* of in het “Wapens en wapenrusting” boekje. Het is handig om vóór je naar de wapenworkshop afreist, het boekje door te lezen of de betreffende artikelen in *de Foliant* er nog eens op na te slaan.

Na ontvangst van je inschrijving, rekenen we op je komst. We hebben op een workshop in principe **alleen** materialen bij ons voor mensen die van te voren hebben opgegeven wat ze willen maken. De routebeschrijving ontvang je na je inschrijving. Voor meer informatie kun je bellen naar Leon; 06 23229231.

Tot ziens op de workshop!

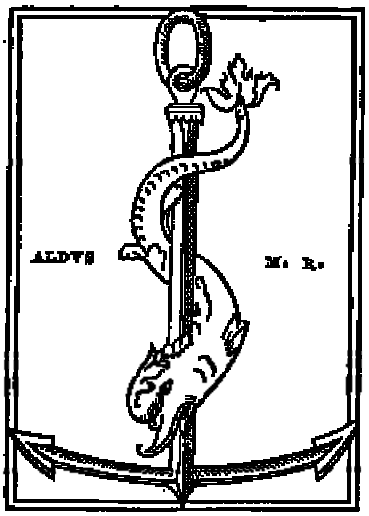
Sander ten Napel, Renz Klerks en Leon van Ee



"Schip, schip!!"

De maten kijken allemaal op van hun werk en even heerst er spanning aan boord. Je weet immers nooit.
"’t Zijn Fransozen!" wordt van boven geroepen. Een zucht van verlichting gaat rond. Fjelle loopt naar de reling om zijn emmer te vullen en onderwijl tuurt hij ingespannen naar het schip dat voor hen uit vaart. Op de achterplecht wuift een grote vlag met de franse lelie. Het grote zeil is gereven. Dan hoort hij Boots schreeuwen. Ze blijven zelf onder zeil. De Nywe Hoorn is veel kleiner dan het franse galjoen en veel wendbaarder.
"Kappie wil voorpiepen." Harm is een kop groter dan Fjelle en dit is zijn derde tocht al. Hij legt uit aan Fjelle dat als ze eerder in de baai van het eiland voor anker gaan, ze ook eerder klaar zijn om hun handelswaar aan te bieden.
Een tijdje kijken ze toe hoe ze op de Fransoos inlopen. Dan slaakt Harm een kreet van verbazing. Het franse schip draait en lijkt de wedstrijd al op te geven. De bemanning juicht wanneer ze het schip nu snel naderen. Maar dan klinkt er een nieuwe kreet van boven. Nog een schip. Fjelle leunt over de reling en kan net zien hoe schuin achter hen om de rotsen heen een tweede galjoen tevoorschijn komt. Het vaart onder volle zeilen en komt recht op hen af.
"’t zijn Engelsen," mompelt Harm.
"Ha, ze komen te laat," lacht Fjelle, "dit winnen wij toch wel." Maar Harm blijft bezorgd kijken.
Dan worden ze allebei in hun nekvel gegrepen en hardhandig naar het want geduwd.
"Naar boven jullie, slampampers," bromt Sjoele, "Of moet ik de Boots erbij halen?"
"Haal die broek op," roept de Boots van achter. Harm en Fjelle klimmen snel naar boven en beginnen aan de leien te trekken. Van beneden klinkt een vrolijk gezang. "Wy settede de tonne op zijn bodem, ende dronckense eerst leech…" Het belooft een goede dag te worden. Twee schepen tegelijk, dat is goede handel. En ze bereiken als eerste de kolonisten op de noordkust van Hispaniola, let maar op…
Maar dan klinken er een kreten van verbijstering. Fjelle kijkt om en ziet het engelse schip scherp bijdraaien. Het is nu zo dichtbij dat je de bemanning kunt zien rondrennen. Hij hoort Harm vloeken. Aan de andere kant is ook de Fransoos bijgedraaid. De Nywe Hoorn kan er nu makkelijk tussendoor schieten. Maar er klopt iets niet. En dan ziet Fjelle het ook. De beide schepen hebben hun geschutspoorten geopend. Vol ongeloof kijken de Hollanders toe hoe van beide zijden meer dan dertig kanonnen met de lopen op hen gericht worden.
"Ze gaan elkaar beschieten," schreeuwt Harm en hij begint razendsnel omlaag te klimmen. Fjelle verliest bijna zijn houvast en kijkt dan wild van het ene naar het andere schip. Ze zitten er nu precies tussenin. Beneden klinkt geschreeuw en er

wordt gerend. Dan lijkt het alsof de wereld vergaat. Eerst zijn er de rookpluimen, uit beide schepen tegelijk. Dan klinkt van weerszijden de rollende donder van kanonnen. En vrijwel tegelijk is er het gieren van kogels, ontploffingen, krakend hout en het gillen van matrozen. Het boeisel spat uiteen door de kracht van een kogel en een regen van splinters zaait dood en verderf aan dek. Fjelle gilt wanneer hij Harm ziet vallen. Dan voelt hij de touwen slap onder hem wegvallen. Hij hoort hevig gekraak en ziet het zeil kantelen. De mast is geraakt en die komt recht op hem af. Fjelle probeert zich vast te grijpen, maar vindt geen houvast meer. Terwijl hij valt hoort hij de kanonnen van de Nywe Hoorn bulderen. Het zijn er maar tien in totaal, maar ze schieten naar beide kanten, allemaal tegelijk. Met een plons komt hij in het water terecht. De klap beneemt hem de adem en hij heeft suizende oren. Hij graait in paniek om zich heen. Lucht, hij heeft lucht nodig. Dan komt hij boven en hapt naar adem. Meteen krijgt hij een hoestbui. Er hangt dikke rook boven het water. Hij hoort nog steeds niets, verdoofd als hij is door het gedonder van de kanonnen. Met de smaak van bloed in zijn mond kijkt hij naar het schip. Aan de rookpluimen ziet hij dat de kanonnen nog een keer bulderen, maar hij hoort ze niet. Vrijwel gelijktijdig ziet hij de scheepswand uit elkaar springen. Maten vliegen door de lucht. Het regent vuur en Fjelle duikt snel onder. Wanneer hij weer boven komt, grijpt hij een stuk hout vast. Door de rook heen ziet hij dat de Nywe Hoorn zwaar slagzij maakt. Door het suizen in zijn oren heen hoort hij nu van ver mensen schreeuwen en kermen. Er wordt een sloep uitgezet en hij ziet de Hoge Heren van boord gaan. Ondertussen klampt hij zich vast aan het maststuk en hij kijkt om zich heen of hij iets kan zien van de andere schepen. De Fransoos is vlakbij en staat in brand. Aan de andere kant ziet hij dat het engelse schip ook vervaarlijk overhelt....



Arcana organiseert: Puerto Diablo

18, 19 en 20 juni 2004 presenteert rollenspel-vereniging Arcana "Puerto Diablo": een historie-spel dat zich afspeelt in de Caraïben in de zeventiende eeuw (1663), de plaats en tijd van de boekaniers.
We spelen in Capelle aan de IJssel en de kosten zullen 80 euro bedragen. Voorwaarde is dat men lid is van rollenspel-vereniging Arcana.

Wat is Puerto Diablo niet:
Wie een fantasy-rollenspel verwacht, komt bedrogen uit. Er is geen bos vol boosaardige monsters. Er is geen Duistere Tegenstrever die de wereld wil vernietigen. Er zijn geen helden met toverzwaarden. Geen wonderlijke genezingen; wonden zijn dodelijk als ze niet snel worden verzorgd. Magie is vervangen door wetenschap en kwakzalverij.

Wat is Puerto Diablo wel:
Een kans om een stukje geschiedenis te beleven. Hoewel het niet om een weekendje piraatje spelen gaat, spelen schepen, kapers en kanonnen wel een grote rol. De wereld van Puerto Diablo is vol gevaar. De grote zeevarende natiën beoorlogen elkaar voortdurend. Men heeft te vrezen van de autoriteiten, spionnen, rovers en slinkse entrepreneurs.
De spelwereld wordt bevolkt door ambachtslieden, zeelui, zwervers, soldaten en heren van stand. Zowel de spelers als de figuranten horen bij deze mensen.

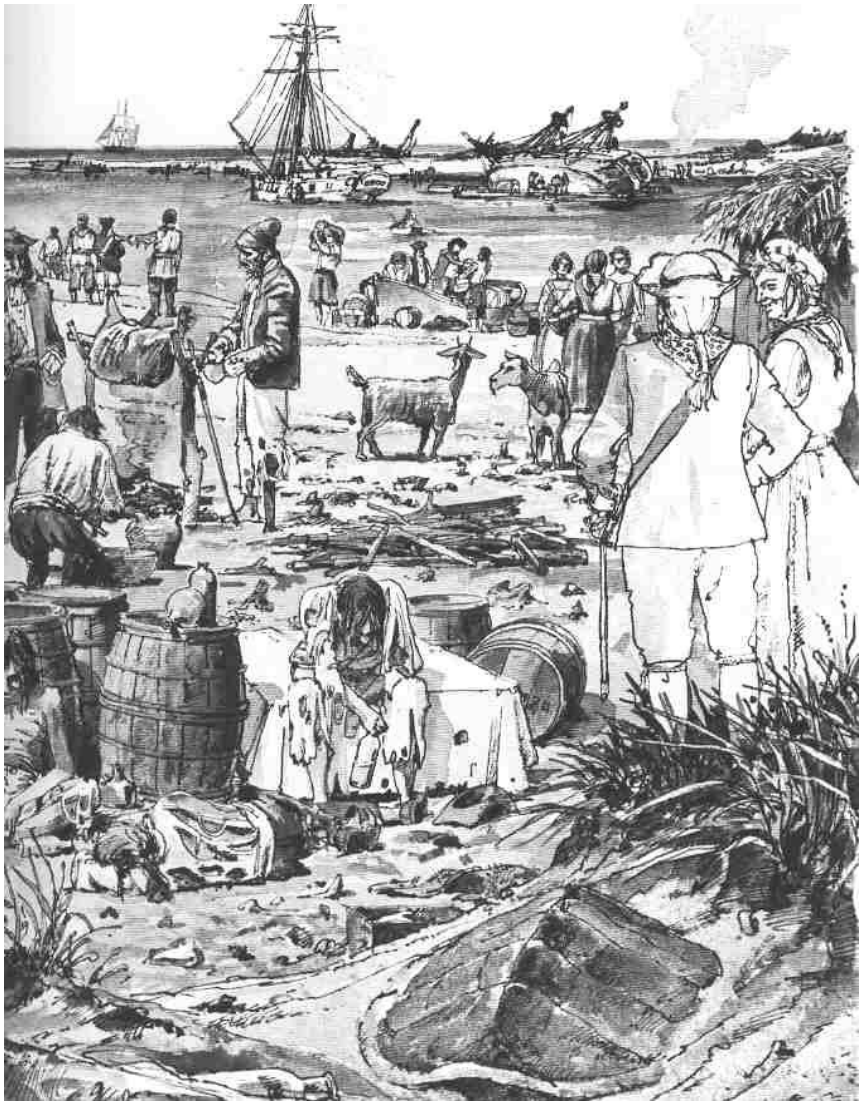
De Regels:
Men kiest dus niet voor een klasse als krijger of piraat of iets dergelijks. Wel kan men kiezen voor een startmal: nettenboeter, varkensslager, dandy, kuiper, barbier, bedelaar of lichtekooi, om enkele voorbeelden te noemen.
In plaats van op klassen is ons spel op vaardigheden gebaseerd. De regels lijken echter, op enkele details na, als twee druppels van de vertrouwde van de Arcana-fantasy-*live*.

Aankleding:
Wij zetten bij dit evenement alles op alles om het zo goed en zo mooi mogelijk aan te kleden. Het is ons streven een nieuwe standaard neer te zetten. We verwachten van spelers dan ook dat zij goed gekleed ten tonele verschijnen. Het is helemaal niet erg als een kostuum eigenlijk twintig jaar uit de mode is in het jaar dat we spelen. Wel storend is het als een kostuum duidelijk uit een ander tijdperk komt (een Sherlock Holmes-pak of een ridder in maliënkolder).
Anders dan bij de fantasy-*live* waar de spelers de helden zijn die, gehuld in schitterende harnassen en gewaden en behangen met woeste wapens, de monsters en de misstanden bestrijden, zijn zij bij dit evenement de "gewone"

lieden; weliswaar avontuurlijk genoeg om scheep te gaan naar de west, maar zeker geen koene ridders. Hierdoor ligt de nadruk eerder op het kostuum dan op wapens. Een mes, beitel of hakbijl zal men eerder aantreffen onder de personages dan degens, rapieren en musketten.

Kortom:
Puerto Diablo is een historisch rollenspel-evenement. Een weekend waarin we de zeventiende eeuw in de Caraïben willen laten herleven. Dit is je kans om aan te monsteren. Schip ahoi.

www.puertodiablo.nl, postadres: Esschilder 20 zwart 2012 BD Haarlem
Inschrijven kan vanaf 1 november door 80 euro over te maken op rekeningnummer 88.07.67.081 VSB bank ‘s Gravenhage t.n.v. “Arcana” onder vermelding van Puerto Diablo Speler of Figurant.
Het gironummer van de bank is 3946.



Inschrijven voor Puerto Diablo

Inschrijfformulier Puerto Diablo *live* 1
18 t/m 20 juni 2004

☐ Ik ben reeds lid van rollenspelvereniging Arcana
en schrijf me in als deelnemer aan de *live*.
☐ Ik word lid van r.s.v. Arcana
en schrijf me bij deze in als lid en als deelnemer aan de *live*.

Ik wil meedoen als: ☐ Speler
☐ Figurant

Gegevens:
Naam en voorletters: _____
Voornaam: _____
Geboortedatum: _____ / _____ / _____ Geslacht: _____
Straat en huisnummer: _____
Postcode en woonplaats: _____
Land: _____
Telefoon (overdag avond): _____/_____
E-mail: _____

Stuur je inschrijfformulier naar:
Raymond Kales
t.a.v. Puerto Diablo
Esschilderstraat 20 zwart
2012 BD Haarlem
Nederland Of: inschrijvingen@puertodiablo.nl

Voor contact met de organisatie:

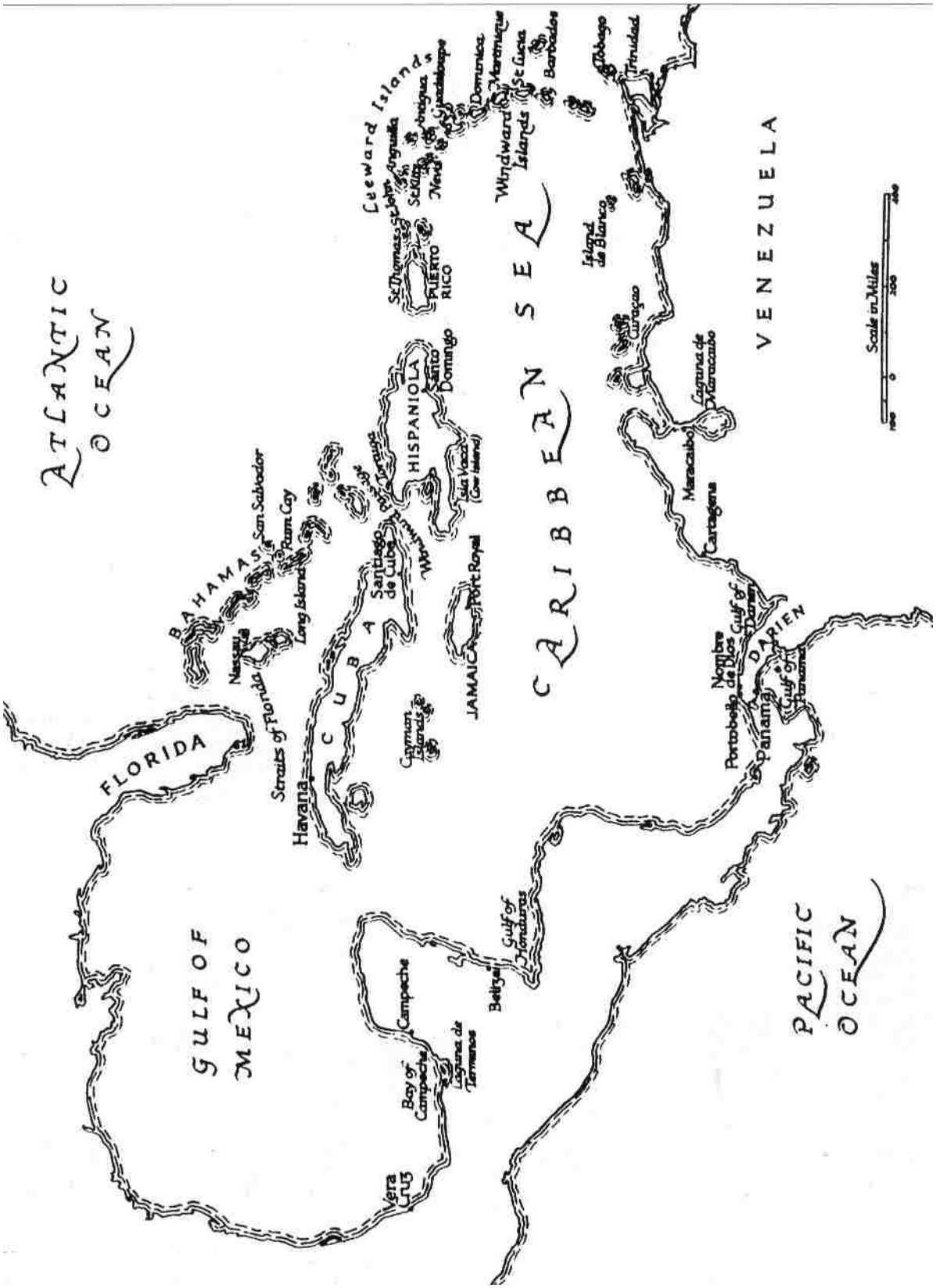
Internet:	www.puertodiablo.nl	E-mail:	info@puertodiablo.nl
Telefoon:	+31629524362	Raymond Kales	
	+31619172969	Renz Klerks	
	+31715723621	Sander ten Napel	

De regels:
Het lidmaatschap kost € 12 per jaar of de helft ervan voor co-leden. Alleen leden kunnen zich inschrijven voor *live*s, workshops en andere activiteiten van Arcana. Leden krijgen minimaal 3 maal per jaar het verenigingsblad.
De *live* kost € 80 voor spelers en figuranten. Hiervoor krijg je een spannend spel van vrijdag t/m zondagmiddag, 6 maaltijden, slaapplaats met douchegelegenheid.
De inschrijving is pas geldig als het geld ontvangen is. De datum van storting geldt als datum van inschrijving.
Bij annulering tussen vijf en drie weken voor aanvang wordt het deelnamegeld teruggestort minus € 12 voor verstuurde documenten en administratiekosten. Bij annulering binnen drie weken voor de *live* vindt geen restitutie plaats, tenzij er sprake is van aantoonbare overmacht.
Geld overmaken naar: # 88.07.67.081 van de Fortis bank te Delft, Nederland t.n.v. Arcana. Voor betalingen vanuit het buitenland is het het handigst om een eurocheque te sturen.
Belgen kunnen hun bijdrage storten op: # 001-2149427-80 t.n.v. Eternica-Arcana. ASLK Evere-Zuid, Eversestraat 1, 1140 Evere. De mensen van onze zustervereniging Eternica zorgen er dan voor dat het geld bij Arcana terecht komt, zonder dat iedereen afzonderlijk een aanzienlijk bedrag extra betaalt aan 'kosten voor internationaal betalingsverkeer'.
Geef alsjeblieft duidelijk aan om welke *live* het gaat en voor wie de betaling is: de naam van degene die aan die *live* meedoet.

Een stukje geschiedenis van de zeventiende eeuw en de Caraïben

Dit stuk is voornamelijk gericht op de deelnemers aan Puerto Diablo. Voor wie zich nog nooit verdiept heeft in de 17e eeuw biedt het hopelijk meer inzicht in het tijdsbeeld.

De Grote Zeevarende Natiën
Enkele Europese landen hadden een indrukwekkende vloot opgebouwd.
In navolging van Portugal en Spanje hadden Frankrijk, Engeland en de Nederlanden een handelsvloot op de been gebracht om specerijen, slaven en andere waardevolle zaken uit de nieuw ontdekte gebieden te halen.
Al eeuwenlang dreef Portugal handel op de kusten van West Afrika en later zelfs tot in Madagascar. Nadat hun beroemdste zeeman Christoffel Columbus Amerika ontdekte (1492) in de naam van de Spaanse Troon, namen de Spanjaarden het voortouw. Een eeuw lang plunderden zij, zonder enige concurrentie, het rijke Zuid en Midden Amerika; daarbij zoveel goud en zilver importerend dat er in Europa een hyperinflatie ontstond.
Spanje dat, na de verdrijving van de moslims en de verbintenis met de Habsburgers (grote delen het Duitse Keizerrijk), al hard op weg was de machtigste staat van Europa te worden. Het wekte met al haar koloniën over de gehele wereld de jaloezie op van de andere landen. Frankrijk en Engeland waren de eersten die het monopolie op de vaart op Amerika doorbraken. Later wierpen de Nederlanden zich ook in de strijd. Als in 1648 de tachtigjarige oorlog eindelijk stopt, staat niets hen meer in de weg om de rijkste staat van de westelijke wereld te worden.
Regelmatig raakten al deze landen in oorlog met elkaar; daarbij regelmatig bondgenootschappen sluiten met andere landen, die vier geleden nog vijanden waren.
Om de gevechtskracht van de vloot verder te vergroten verleenden regeringen kaperbrieven aan niet militairen die deze kapiteins het recht gaven om schepen van de vijand te overvallen en een deel van de buit zelf te houden. (denk aan de zilvervloot)
Dankzij deze kaperbrieven en de traagheid van berichtgeving op zee, was men zodra de kust van Europa uit zicht was, nergens meer veilig en bleek men vaak achteraf een vijand verslagen te hebben waar eigenlijk al weer vrede mee was gesloten.


ATLANTIC OCEAN
CARIBBEAN SEA
GULF OF MEXICO
PACIFIC OCEAN
VENEZUELA
FLORIDA
BAHAMAS
San Salvador
Plum Cay
Long Island
Nassau
Straits of Florida
Havana
CUBA
Santiago de Cuba
Port Royal
JAMAICA
Cayman Islands
HISPANIOLA
Santo Domingo
Isla Vacca (Cow Island)
PUERTO RICO
St Thomas
St John
Anguilla
St Kitts
Nevis
Antigua
Guadeloupe
Dominica
Martinique
St Lucia
Barbados
Windward Islands
Leeward Islands
Tobago
Trinidad
Island de Blanca
Curaçao
Laguna de Maracaibo
Maracaibo
Cartagena
Nombre de Dios
Portobello
Panama
Gulf of Darien
DARIEN
Gulf of Panama
Gulf of Honduras
Belize
Campeche
Bay of Campeche
Laguna de Terminos
Vera Cruz
Scale in Miles
100
0
200

De Caraïben en twee Boeiende Plaatsen aldaar

Hoewel deze eilanden het eerste stukje nieuwe wereld waren dat de Spanjaarden ontdekten en koloniseerden, hadden zij in de zeventiende eeuw hun aandacht verlegd naar het vaste land van Zuid en Midden Amerika waar de zilver- en goudmijnen van de Inca's en de Azteken een enorme rijkdom opleverden.
Door de verwaarlozing van de verdediging van de Caraïben zagen de Engelsen, Fransen en Nederlanders kans hier hun eigen kolonies te stichten.

Toruga: Op de noordkust van Hispagnola (tegenwoordig Haïti en Domicaanse Rep.), op Cuba na het grootste eiland, vestigden zich vele Franse kolonisten. Toen de Spanjaarden hun plantages vernietigden, werden voormalige boeren tot varkensjagers en zeerovers (boekaniers, naar de naam van gerookt varkensvlees: boucan).
Na jaren van guerrillaoorlog vestigden veel van de boekaniers zich op een klein en goed verdedigbaar eilandje voor de noordkust van Hispagnola. Dit eilandje - Tortuga - is de geschiedenis in gegaan als het ruigste piratennest van de Caraïben.
Hoewel Tortuga later dan weer eens in Spaanse, dan weer in Engelse handen valt, heeft niemand ooit echt gezag kunnen uitoefenen over de bewoners.

Port Royal: In 1655 stuurde de oorlogszuchtige Cromwell - Lord Protector van Engeland - admiraal Penn (de vader van de stichter van Pennsylvania) en generaal Venables om Hispagnola of Cuba te veroveren op de Spanjaarden.
Alles ging echter verkeerd. De versterkingen die men in de Engelse kolonie Barbados hoopte op te pikken, weigerden mee te werken omdat zij koningsgezind waren (de koning was onthoofd door Cromwell) en er brak een tropische ziekte uit onder de mariniers.
Omdat de mannen wilden gaan muiten, besloten Penn en Venables om het onbelangrijke eilandje Jamaica dan maar te veroveren, zodat ze niet met lege handen bij Cromwell zouden aankomen. Het zwakke Spaanse garnizoen gaf zich al snel over en hoera: Jamaica was Engels.
De haven van Jamaica - Cayo de Carena - werd omgedoopt tot Cagway (een verbastering van Caguaya; de kaap waar de haven lag).
Na de beëindiging van de regering van de zoon van Cromwell en de kroning van koning Charles II (1660) werd Cagway voortaan Port Royal genoemd.
Omdat de nieuwe koning anders dan Cromwell het belang van de koloniën niet op waarde schatte, werd een groot deel van de oorlogsvloot naar Europa terug geroepen. Om toch het hoofd te kunnen bieden tegen de dreiging van de Spanjaarden, besloot de gouverneur de hulp in te roepen van de boekaniers en allerlei andere zeelui van twijfelachtige reputatie.
Langzaam maar zeker werd Port Royal het nieuwe piratennest van de Caraïben. Tortuga liep echter leeg door de opkomst van Port Royal.

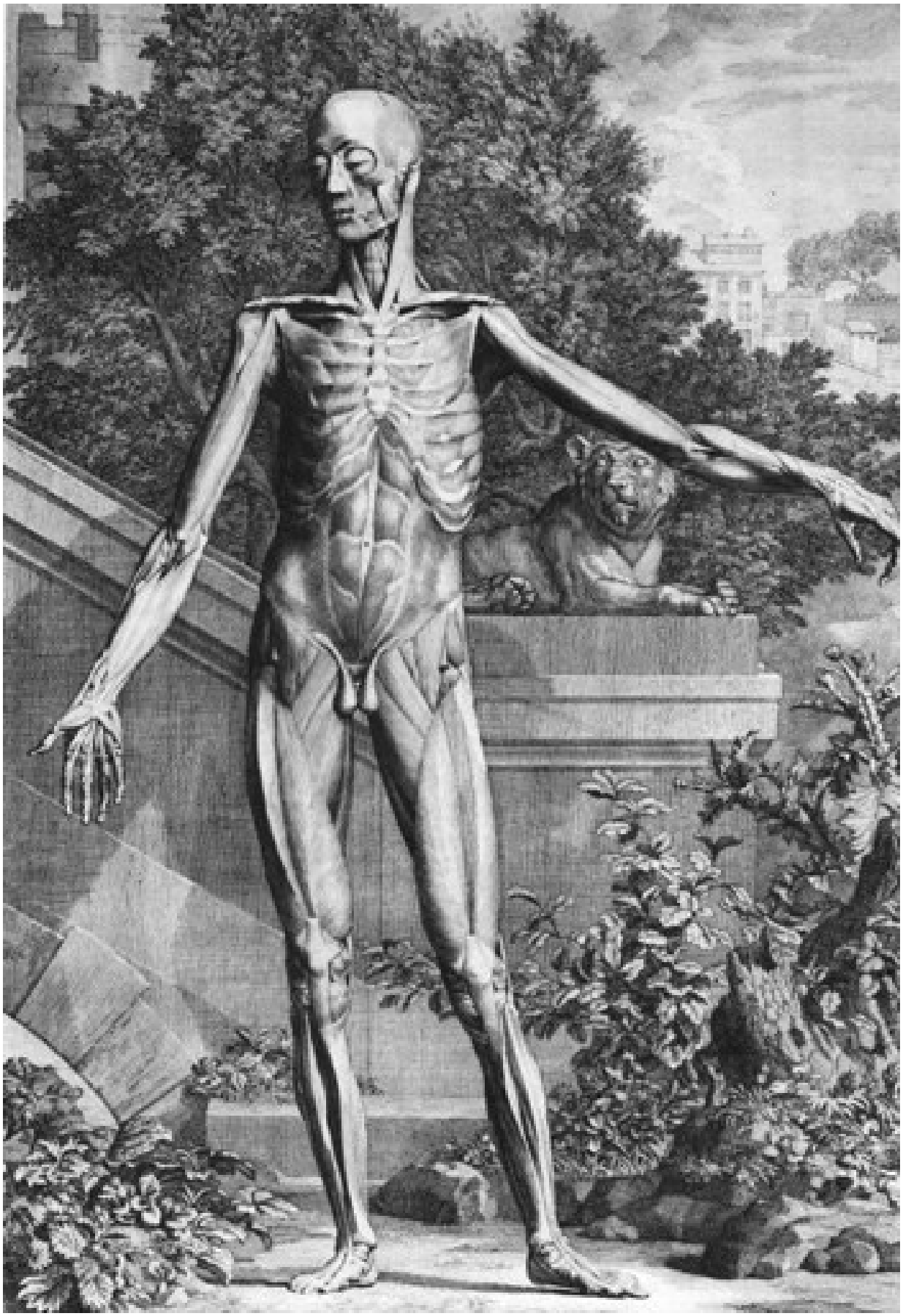
Religie in de Zeventiende Eeuw

Dit was de tijd van de contra-reformatie. Nadat in de zestiende-eeuw Noord Europa grotendeels tot diverse vormen van Protestantisme was overgegaan; waarin soberheid, bijbelvertaling in de landstaal, afwijzing van de aflatenhandel en verkiezing van de predikant door de gemeenteleden centraal staan, slaat de Rooms Katholieke kerk hard terug.
Met het geld dat Spanje aan het Vaticaan schonk (grotendeels uit Amerika afkomstig) bouwde men de st. Pieter, die gedecoreerd werd door de grootste kunstenaars van die tijd. Overal in Katholiek Europa verschenen prachtige barokke kerken. Vooral in Frankrijk en Oostenrijk zijn deze in rijkdom en praalzucht onovertroffen.
Daarnaast werden tal van nieuwe orden opgericht, waaronder die van de Jezuïeten, die er op toezagen dat hun broeders van de andere orden zich strikt aan de leer hielden. Over de hele wereld waren deze actief in het bekeren van nieuwe gelovigen: van Japan en de Filippijnen tot in de jungle van de Amazone.
De verminderde tolerantie van de Katholieke kerk, niet alleen in Spanje, maar ook in Frankrijk, zorgde er voor dat velen hun toevlucht zochten tot de nieuwe koloniën, waar men veiliger was voor vervolging. Joden en Hugenoten (Franse protestanten) trof men onder de kolonisten aan. Maar ook in Noord Europa waren er tal van kleine protestante afsplitsingen die op een betere toekomst hoopten aan de andere kant van de oceaan (Quakers, Wederdopers, Mennonieten, etc, etc...).
Daarnaast ontvluchtten veel Katholieken en Anglicaanse koningsgezinden het Puriteinse (protestantse) Engeland van Cromwell.

Technologie en Wetenschap

Dankzij het protestantisme; dat anders dan de Rooms Katholieke kerk wetenschappelijk onderzoek niet te vuur en te zwaard bestreed, was de wetenschap sterk in opkomst. Met de Renaissance net achter de rug, een stoot aan nieuwe kennis uit de veroverde Islamitische gebieden in Spanje en de Eeuw van de Verlichting voor de deur was dit een tijd van grote ontdekkingen en uitvindingen: de kaarten werden voor het eerst echt betrouwbaar (hoewel ze nog veel niet ingevulde plekken bevatten), vuurwapens werden steeds betrouwbaarder en gebruiken vuursteen i.p.v. een lont, Newton ontdekte de wetten van de

zwaartekracht en men was druk doende de geheimen van de bloedsomloop te doorgronden.



Agenda

December

13 december 2003
Charm organiseert "Six Hours" IV. Voor info mail naar charm_larp@hotmail.com of gobboe@netscape.net, of kijk op de website http://www.charm*live*.nl.

13, 14 december 2003
Eternica organiseert "Cyberlife III" te Broeder Bertus in Suutendael. Meer informatie is te verkrijgen via de site van VZW Eternica, http://www.eternica.com/.

19 t/m 21 december 2003
Oneiros organiseert Poort XX, "Apotheose" in Heuvelsven. Meer informatie is te verkrijgen op de http://www.oneiros.org/ Oneiros WWW-pagina.

27 t/m 30 december 2003
Emphebion organiseert de Winter*Live* 2003. Locatie: 'Brabantbos' te Leirop. Meer informatie te vinden op de http://www.emphebion.nl/ Emphebion WWW-pagina.

Januari

9 t/m 10 januari 2004
Apocalyps organiseert hun eerste *live* genaamd "Huldra". Meer informatie is te verkrijgen via de site van VZW Eternica, http://www.eternica.com/.

Februari

27 t/m 29 februari 2004
VZW Oneiros organiseert Brug IX, "Labyrinth" te St-Jansburg (Westmalle/Belgie - nabij Antwerpen). Meer informatie te verkrijgen op de http://www.oneiros.org/ Oneiros WWW-pagina. Of via email naar brug@oneiros.org.

Maart

12 t/m 14 maart 2004
Rollenspelvereniging Maerquin organiseert haar 14e Koninkrijk Malatie Weekend. Meer informatie te verkrijgen op de http://www.maerquin.nl/ Maerquin WWW-pagina. Via email naar info@maerquin.nl. Via reguliere post naar de Pr. Margrietlaan 116, 3708 ZH Zeist, of op telefoonnummer: +(31) (0)30 2342820 (tussen 20:00 en 22:00 u).

19 t/m 21 maart 2004
Rollenspelvereniging Arcana organiseert haar 18e *live* roleplay-weekend in "de Winner" te Overpelt (België). Denk er altijd aan dat de inschrijvingen op volgorde van betaling worden gehonoreerd. Informatie: telefoon: 076 - 5209 231 (Marielle Klerks, doordeweeks van 18:30 tot 22:00h en in het weekend) Meer info is te verkrijgen via de site van Arcana, http://www.arcana.nl/.

16 t/m 18 maart 2004
Oneiros organiseert Manticore IX, locatie onbekend. Meer informatie te verkrijgen op de http://www.oneiros.org/ Oneiros WWW-pagina.

Mei

14 t/m 16 mei 2004
Eternica organiseert hun 21 ste *live*-rollenspelweekend in een te gekke locatie: "We zullen u verbazen!". Meer info op de http://www.eternica.com/ Eternica WWW-pagina, of stuur een email naar eternica-life@eternica.com.

21 t/m 23 mei 2004
Charm organiseert *Live* VI: “De Heuvels” van Insulum te Orvelte. Voor info mail naar charm_larp@hotmail.com of gobboe@netscape.net, of kijk op de website http://www.charm*live*.nl.

Juni

18 t/m 20 juni 2004
Arcana organiseert "Puerto Diablo", een historie-spel dat zich afspeelt in de Caraiben in de zeventiende eeuw (1663), de plaats en tijd van de boekaniers. Plaats: Scouting-terrein "Scoutcentrum Rotterdam" te Capelle aan de IJssel. Meer info op de http://www.puertodiablo.nl/ website van Puerto

Diablo, via email naar info@puertodiablo.nl of reguliere post naar: Esschilder 20 zwart 2012 BD Haarlem binnenkort zal op de web-site van Puerto Diablo een electronisch inschrijfformulier verschijnen.

Augustus

27 t/m 29 augustus 2004
Charm organiseert *Live* VII: "De Opkomst van Aganath" te Oosterbeek. Voor info mail naar charm_larp@hotmail.com of gobboe@netscape.net, of kijk op de website http://www.charm*live*.nl.

Oktober

29 t/m 31 oktober 2004
Rollenspelvereniging Arcana organiseert haar 19e *live* roleplay-weekend op het "Heuvelsven" te Dilse-Stokkum (België). De inschrijving voor deze *Live* opent pas aan het einde van *Live* 18! Informatie: Telefoon: 076 - 5209 231 (Marielle Klerks, doordeweeks van 18:30 tot 22:00h en in het weekend) of bezoek onze mooie website te http://www.arcana.nl.

DRUKWERK

Afzender:

Rollenspelvereniging Arcana
Wilhelminalaan 61
2625LG DELFT