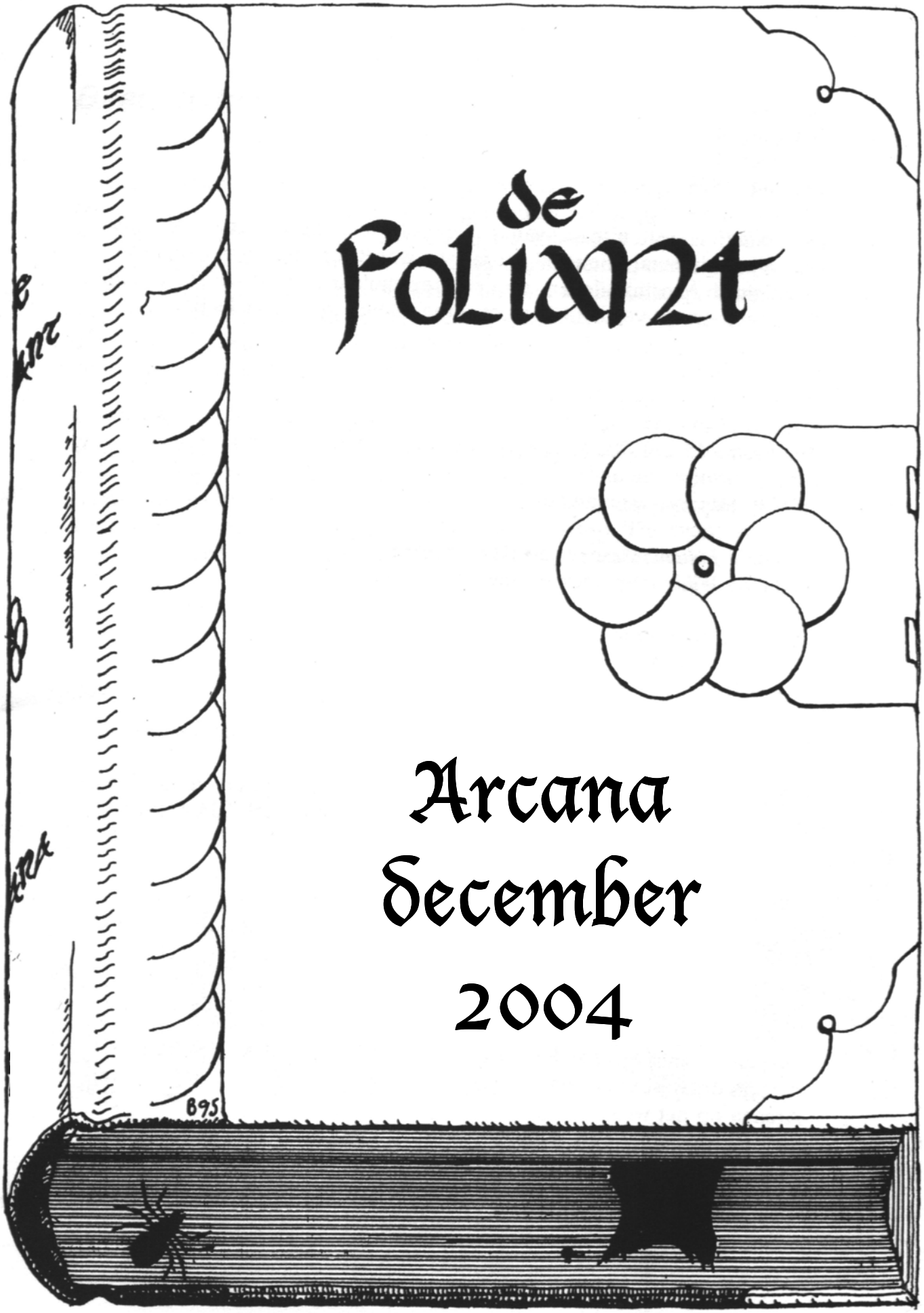
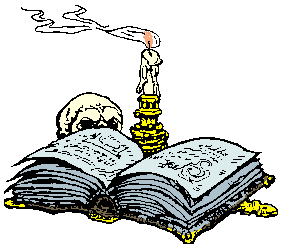


Arcana
December
2004

De Foliant
Jaargang: 10
Nummer: 4
December 2004



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
Waterwerk 51, 3063 HB ROTTERDAM

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

Redaktie *De Foliant*: Gerard Bloemers, Marco Lammers, Marcel Oerlemans
Redaktie *De Wilde Post*: Inez Boone, Johan Wouters, Eric Vinken, Eeke Anne de Ruig, Gerard Bloemers

Oplage: 200 exemplaren, © 2004 Rollenspelvereniging Arcana

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

Inhoud

Beste leden, ...3
Enquête Live XIX 4
Algemene Ledenvergadering en Diner 9
Wapens en wapenrusting: Spaanse helmen 11
Inschrijving live 20 15
Wie is wie, of hoe heette dat figuur nou? 16
Improvisatie workshop 20
Puerto Diablo Enquête 21
Horror Acanae: Zum Raben 27
Agenda 29

Beste leden,

In deze *Foliant* natuurlijk veel aandacht voor Puerto Diablo, de Elerion *live* en de Horror Arcanae. De inschrijving voor Puerto Diablo is geopend en ook voor de Elerion *live* zijn zowel spelers- als figurantenplaatsen beschikbaar. Daar het nieuwe jaar alweer met rasse schreden naderbij komt, wordt het tijd om het lidmaatschapsgeld voor Arcana over te maken. De penningmeester wacht met smart op jullie contributie.

Een nieuw jaar betekent tevens dat de algemene ledenvergadering van Arcana in aantocht is. Ook dit keer weer met diner. Zie hiervoor de aankondiging verderop in de *Foliant*.

Uitgebreide aandacht is er deze keer voor de afgelopen evenementen; Zowel voor Puerto Diablo als de Elerion *lives* zijn er de uitslagen van de enquêtes. Er is een mooi artikel van Marijn van der Gaag over het maken van de spaanse helmen (Welbekend voor alle Puerto gangers).

Tussen de stukken vind je ook nog de gebruikelijke, nuttige informatie: aankondigingen voor de *lives*, het annuleren van de Horror Arcanae en een aankondiging voor een improvisatieworkshop!

Gerard Bloemers, Marcel Oerlemans en Marco Lammers.

Enquête Live XIX

De negentiende Elerion *live* is voorbij en de reacties na afloop gaven aan dat de meeste mensen zich hadden vermaakt. Uit de enquête blijkt dit ook: De algemene waardering ging weer een tiende punt omhoog. De stijgende lijn die de vorige *live* is ingezet, zet zich door. Vooral de figuranten vonden het spel geslaagder en gaven ruim een punt meer dan de vorige *live*! Er waren minder dode momenten en de omgeving werd zeer gewaardeerd; met een 8,7 was dit veruit de hoogste score. Er was ook een negatieve uitschieter; er werd beduidend minder *fair* gespeeld. Bij de aankleding stonden op het formulier niet de juiste locaties genoemd maar de meeste hebben de moeite genomen om dit zelf aan te vullen, waarvoor dank. De lijst met op- en aanmerkingen, tips en mogelijke verbeteringen is lang en maakt het mogelijk om de volgende *lives* nog beter te maken.

De uitblinkers

Zoals altijd had iedereen één stem. Als je meerdere namen noemde, werd jouw punt (stem) verdeeld over die personages. Tientallen deelnemers werden genoemd. Een overduidelijke winnaar: De runengolem, gespeeld door Johan Andree. Beste speelster was, net als de vorige keer, Nelleke Baldé, die met mus redelijk wat stemmen kreeg. Aardig detail is dat figuranten meer op spelers stemmen en andersom. Hier is de lijst van iedereen met meer dan twee punten:

12	De runengolem
4,8	Mus
4,5	Klepper de nar
3,5	Peerke de veerman
3,3	Hein de beschermer
3,2	Hannes de blinde tover
3	De alvenleiders
2,7	Miriam Dekoster, bodyguard van Idelette
2,5	Vermijn II, priester van de Generaal
2,3	Nicodemia Vanaertselaere van Team Alpha
2,2	Kyra, priesteres van de Generaal

De meest gedenkwaardige momenten

Vele mooie, indrukwekkende en spannende momenten werden genoemd en meerdere deelnemers gaven aan dat ze geen keuze konden maken omdat er vele mooie momenten waren. Het eindgevecht is in ieder geval bij velen in de smaak gevallen, iets waar de scenariogroep trots op mag zijn. De verschijning en het optreden van de demonesse heeft ook bij velen indruk gemaakt, mede dankzij de special effects. De rechtzaak en de dienst voor Lina, twee door spelers zelf georganiseerde activiteiten, werden goed gewaardeerd, een pluim voor de deelnemers hieraan.

14	Het 15 tegen 15 eindgevecht
10	Verschijnen demonesse
4,8	De rechtzaak
4,3	Gevechten met de alven
3	De dienst voor Lina
2,5	Allerzielenviering
2	Hofmagiër weerkaatst vuurstraal zes
2	Duel Kyra met alf

De tips

Er zijn genoeg suggesties om een groot deel van deze *Foliant* te kunnen vullen, maar dat zullen we niet doen. Hieronder de punten die vaker genoemd werden, en die dingen waar jullie als Arcana leden zelf mee aan de slag kunnen. Wees gerust dat alle andere suggesties ook door de spelleiding bekeken zijn!

Deze live werd goed gewaardeerd; iedereen zegt het naar zijn of haar zin te hebben gehad en de meeste geven aan dat ze de volgende keer weer van de partij zullen zijn. Meerdere personen vertelden ons dat we vooral zo door moesten gaan. Dat er op veel plekken niet gerookt mocht worden, vonden mensen erg prettig. Niet alles was positief: De regels zijn niet bij iedereen bekend en er worden te weinig hits genomen. Dit geldt zowel voor figuranten als spelers.

Bij het punt scenario werden onder andere opmerkingen geplaatst bij de grote hoeveelheid hooggeplaatste personen. Dit maakt ze minder bijzonder. Eén persoon merkte op dat verzamel'spel' beter beloond wordt dan rollenspel. Dit is inderdaad nogal eens het geval, maar de ervaring leert dat met goed rollenspel ook een boel te verdienen valt. Dit is echter niet uit te drukken in componenten en vaardigheden. De spelleiding is in ieder geval veel eerder geneigd om

personen die met goed rollenspel zaken gedaan proberen te krijgen, tegemoet te komen.
Over figuranten(rollen) waren veel opmerkingen: Men wil graag meer informatie en de nieuwe figuranten krijgen wel eens een rol toebedeeld die te lastig voor ze is. Een extra briefing zou hierbij misschien kunnen helpen.

De lokatie riep een verscheidenheid aan reakties op: De omgeving werd zeer boeiend gevonden, de plaatsing van de verschillende gebouwen vond men goed, maar het sanitair en vooral de douches was men minder tevreden over. De herberg vond men wat krap en de aankleding liet duidelijk te wensen over. Het was te donker en niet gezellig, waardoor er weinig betrokkenheid was. Betere aankleding van de bar en de wanden met bijvoorbeeld doeken werden als suggestie gegeven.

De speciale effecten werden goed gewaardeerd, vooral het tevoorschijn komen van de demonesse heeft indruk gemaakt. Eén persoon vond het allemaal wel mooi, maar ook erg '*high tech*'.

Bij het papierwerk werd er gevraagd om een *update* van zowel het infoboekje als het "Wapenrusting en kleding" boekje. Iemand merkte op dat de Wilde Post meer een spelerskrant moest worden. Mocht je als speler iets in de Wilde Post willen plaatsen, dan is dit echter mogelijk. De routebeschrijving werd nog niet door iedereen duidelijk gevonden, hoewel het afdrukken op het rode papier van de kaft daar ook aan bij heeft gedragen. Aan één van de verzoeken kunnen we direct gehoor geven: In deze Foliant is een "Wie is wie op live 19" opgenomen.

Speltechnisch waren er de gebruikelijke problemen waar we mee worstelen. De tijdstops blijven een lastig punt en drie kwartier wachten voordat je verder kan spelen, maakt niemand blij. Dan heb je natuurlijk de zaken die de ene persoon fijn vindt en de andere juist niet: Spelers vinden de broedermalen erg leuk en zien het liefst dat er een mooie ruimte gereed staat waar ze kunnen eten. De keukenploeg zou juist liever zien dat het eetgebeuren centraal blijft, zij vinden dat niet alleen handiger, maar ook gezelliger!

Er waren wat opmerkingen over de lange vergaderingen. Als spelleiding gaan we echter niet ingrijpen bij dat soort zaken als dat niet echt nodig is. Wij vinden het ook niet altijd even handig, maar dit is een uitvloeisel van het spel en als we zouden ingrijpen, dan zijn we verzekerd van een heleboel -niet zo positief- commentaar. Wat men erg prettig vond, was dat er na de eindslag nog tijd was om wat lopende zaken af te handelen.

Er werd behoorlijk veel en heftig gevochten en een deel van de spelers waardeerde dit zeer. Was er de vorige keer een opmerking dat er wel wat meer

magie door de tegenstanders mocht worden gebruikt, deze keer vond een enkeling dat het teveel van het goede was. Bij de gevechten ging het er niet altijd even veilig aan toe, als spelers mag je dan echter ingrijpen door een tijdstop af te kondigen. Neem de tijd om uit te leggen waarom je dat gedaan hebt en verplaats het geheel naar een betere plek om weer verder te gaan.

De korte vechtworkshop die door o.a. Sander ten Napel werd gegeven aan de figuranten werd hogelijk gewaardeerd en iets dergelijks voor de spelers zou mischien handig zijn. Gezien de drukte vlak voor het begin van de *live*, is dit echter niet te garanderen.

De getallen

	TOTAAL	Speler	Figurant
Aantal ingevulde enquêtes	77	53	24
Algemene gemiddelde score	7.9	7.9	8.0
SPEL	7.6	7.5	7.8
Naar je zin gehad ?	76 / 76	52 / 52	24 / 24
Volgende keer weer ?	73 / 73	51 / 51	22 / 22
Genoeg actie ?	72 / 74	49 / 51	23 / 23
Teveel dode momenten ?	7 / 75	4 / 52	3 / 23
Gelegenheid rol uitbouwen/spelen ?	67 / 73	49 / 51	18 / 22
Amusementswaarde	8.2	8.2	8.3
Lijnscenario	6.8	6.7	7.2
Verhaal/Scenario	7.8	7.7	8.0
In rol/binnenspel figuranten ?	7.9	8.0	7.8
In rol/binnenspel spelers ?	7.8	7.7	8.0
Eerlijk & volgens regels figuranten ?	7.8	7.8	7.9
Eerlijk & volgens regels spelers ?	6.9	7.0	6.5
LOCATIE	8.2	8.1	8.5
Accomodatie	7.8	7.6	8.1
Omgeving	8.7	8.7	8.8
Terrein te groot ?	0 / 71	0 / 48	0 / 23
Terrein te klein ?	4 / 71	3 / 48	1 / 23
AANKLEDING	7.8	7.8	8.0
Idelette's optrekje	7.7	7.6	8.1
De herberg	7.3	7.4	7.1
Huis van Hein	7.6	7.6	7.7

AANKLEDING/VERZORGING	7.9	7.9	8.0
Kostuums	8.3	8.2	8.3
Maaltijden	8.1	7.9	8.5
Special Effects	8.1	8.1	8.3
Aankleding spelterrein	7.4	7.3	7.7
ORGANISATIE	7.9	8.0	7.8
Incheck spelers	8.0	8.0	
Figurantenbijeenkomst	7.4		7.4
Spelleiding	8.1	8.1	8.0
Spellokaal	8.1		8.1
Informatie figurantenrollen	7.8		7.8
Ontvangst figuranten	7.6		7.6
Briefing spelers	7.5	7.5	
Logistiek	7.8	7.8	7.8
REGLEMENT	7.8	7.9	7.7
Speelbaarheid	7.8	7.9	7.7
Personagekaart	8.1	8.0	8.2
Naslagkaart voor figuranten	7.5		7.5
Gevechtssysteem	7.9	7.9	7.7
Magiesysteem	7.7	7.8	7.3
ARCANA PAPIER	7.9	7.9	7.9
de Foliant	8.0	7.8	8.3
de Wilde Post	8.1	8.0	8.4
Spelers/figuranteninformatie	7.7	7.7	7.6
"Informatie Nieuwe Leden"	7.6	7.9	7.3
"Wapenrusting & Kleding"	8.0	8.2	7.7

Marco Lammers

Algemene Ledenvergadering en Diner

Wanneer: Zondag 30 januari 2005 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 25 januari 2004
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 2005
13. Evenementencommissies
14. Wat verder ter tafel komt
15. Rondvraag
16. Sluiting

Enkele noten 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:
Het zittende bestuur stelt de ledenvergadering voor het bestuur in de huidige samenstelling voort te zetten:

Martin Welsh, voorzitter
Casper van Dijk, secretaris
Leon van Ee, penningmeester
Renz Klerks, bestuurslid beheer
Mariëlle Klerks, evenementencoördinator

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 heeft het bestuur voor de verschillende evenementen van Arcana activiteitencommissies benoemd.
De commissies zijn:

- Commissie Elerion (de *fantasy lives*): Mariëlle Klerks (eindverantwoordelijke), Leon van Ee (financiën), Casper van Dijk (administratie);
- Commissie Horror Aranae: Jacco Kwakkel (eindverantwoordelijke), Martin Welsh (financiën);
- Commissie Puerto Diablo: Renz Klerks (eindverantwoordelijke), Raymond Kales (financiën en administratie), Sander ten Napel (o.a. scenario);
- Lustrumcommissie: Joke Uljee (eindverantwoordelijke), Richard Jansen (financiën), Mariëlle Klerks (administratie);
- Commissie Wapenworkshops: Sander ten Napel (eindverantwoordelijke), Leon van Ee (financiën en administratie).

Van deze commissies zal in ieder geval de Lustrumcommissie gedechargeerd worden. Omdat er tegenwoordig geringe belangstelling is voor wapenworkshops zal mogelijk ook deze commissie gedechargeerd worden. Hierover zal tussentijds op een bestuursvergadering worden besloten.

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 komen opdagen.
Je kunt je tot en met zondag 16 januari opgeven, 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.

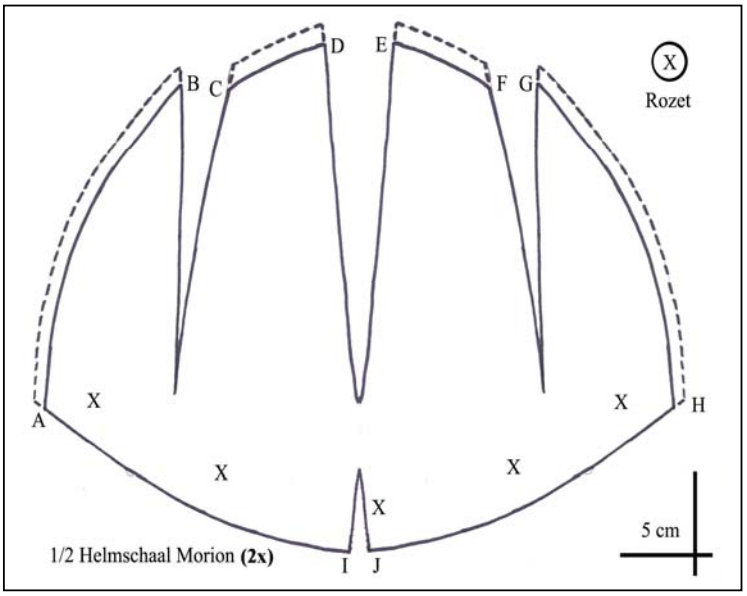
Tot zondag 30 januari,

Martin ‘Bush’ Welsh
voorzitter RSV Arcana

Wapens en wapenrusting: Spaanse helmen

Dit stuk behandelt de vorm en constructie van de zogenaamde “Spaanse” helmtypen: de Morion en de Cabasset, beide gedragen ten tijde van Puerto Diablo (16-17^{e} eeuw). De betiteling Spaans is trouwens niet juist. Dit type helm werd door alle Europese legers gebruikt. De Morion met de gegraveerde lelie was een type die vooral bij Duitse huursoldaten werd aangetroffen. Het verschil tussen de Morion en de Cabasset is dat de laatste hoger en smaller van vorm is, met een rand die haaks op de helmschaal staat (die van de Morion is gebogen). Cabassets komen uit een iets eerdere periode dan de Morion. De Morions kunnen in twee typen onderverdeeld worden: met een kam op de helmschaal en de zogeheten peer-vorm waarbij een soort haakje op de helmschaal zit. Morions met kam stammen uit een wat latere tijdsperiode dan de peervorm. Een Morion kon uit één stuk gesmeed zijn, of uit 2 schaalhelften die tegen elkaar gezet waren.

Maar genoeg over de stalen versie, laten we nu de constructie van een larp Morion bekijken.

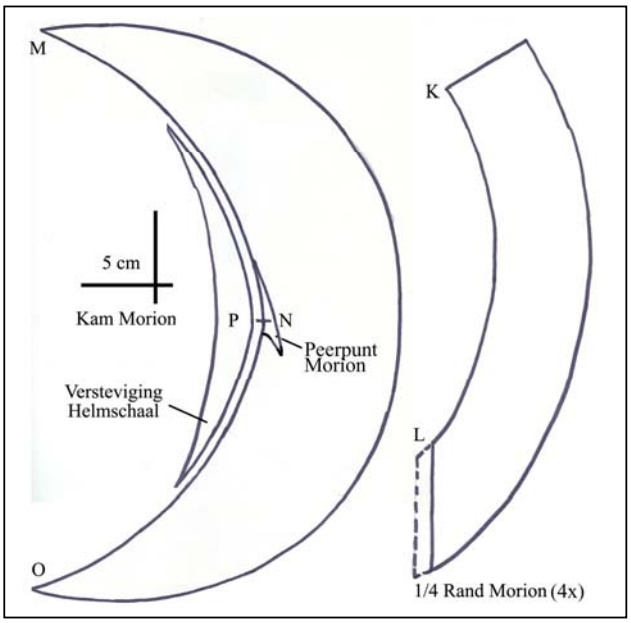


Je hebt nodig:

- kampeermatje (0,7 cm dikte, de standaard Arcana en Elegast mat)
- snijmesjes
- een stift of pen om af te tekenen op het schuim
- thinner
- Bisontix
- Bison lijmspray of een Bisonkit-thinner oplossing
- latex
- eventueel voor het binnenwerk: leer, gesp, siernieten en een revolvertang voor de gaatjes.

Een larp Morion is de ideale helm. Waar een andere helm precies de hoofdmaat van de drager nodig heeft, is dit bij een Morion niet nodig. Het is een echte *one size fits all* helm. Mocht je toch een ontzettend groot hoofd hebben dan kun je de opgegeven maten vergroten door aan alle randen van de helmschaal wat toe te voegen en bij de helmrand bij de contactpunten (K en L) van de kwarten.

1. Maak een papieren mal van de vormen, bijvoorbeeld door uitvergroten op een kopieermachine. Teken de helmschaal twee maal af op het schuim. Maak de tweede helmschaal aan de bovenzijde 0,7 cm groter (het gestippelde stuk). Dit is gelijk de dikte van het schuim en waar de helmschalen aan elkaar worden geplakt. Snijdt beide halve helmschalen uit. Bij het uitsnijden van de inkepingen B-C, D-E, F-G en I-J kan het beste een kleine schuine hoek (een paar graden) worden aangehouden om een mooie bolling in de helm te krijgen. Plak de inkepingen met bisontix aan elkaar. Je hebt nu twee schaalhelften. Snij de bovenrand van de helm wat bij zodat de B-C en F-G overgang als één lijn doorloopt.



Smeer bisontix op de smalle A-B-E-G-H rand van de kleine helmhelft en aan de binnenzijde van de A-B-E-G-H rand van de grote halve helmschaal. Plak beide helften aan elkaar, de basis van de morion is nu af. Snij de versteviging P van de helmschaal uit en plak die binnen in de (top van de) helm.

2. Als je een kam op de Morion wil moet je voor de afstand O-M op de "scherpe" rand van de morion tot een breedte van 0,7 cm afvlakken. Hou de kam tegen de helmschaal zodat je de juiste afstand hebt. Gebruik het punt N als het midden van de kam dat op de top (DE) van de morion komt. Op dit afgevlakte stuk wordt nu de kam vast gelijmd.

3. Wil je geen kam, vlak dan voor de afstand van de punt de scherpe rand van de Morion op dezelfde manier af. Plak de punt vast en "scherp" de punt nu net zo als de rest van de rand van de Morion.

4. Snij de vier kwartstukken van de helmrand uit. Plak ze bij K aan elkaar, zodat je nu twee randhelften hebt. Smeer Bisontix aan één van de buitenzijden van de A-I-H rand van de Morion en de smalle L-K-L rand en plak ze aan elkaar, te beginnen in het midden (K tegen I) zodat de helmrand goed symmetrisch tegen de helmschaal aan komt. Doe je dat niet dan wordt je helm vreemd gevormd, de helmrand is namelijk langer dan de lengte A-I-H ! Doe nu hetzelfde voor de andere halve helmrand.

5. De helm is nu bijna af, alleen de uiteinden van de helmranden moeten nog aan elkaar vastgemaakt worden. De uitstekende stukken van de helmranden zijn echter te groot en moeten bijgesneden worden. Wanneer je van L naar SS snijdt krijg je een hoger staande helmrand dan wanneer je van L naar S snijdt. Bepaal zelf wat je het mooist vindt en plak de LS stukken aan elkaar vast.

6. De Morion moet nu nog afgewerkt worden. Bijvoorbeeld door het lijmen van (bewerkte) rozetten X op de helmschaal. De rozetten hielden bij de stalen Morions het leren binnenwerk en de helmriem op z'n plaats. Met een soldeerbout kan de helm verder decoratief afgewerkt worden door figuren, vormen, etc. er in te branden. Morions waren vaak mooi versierd, vooral die van officieren en adel. Op de helmschaal en de kam kon men allegorische voorstellingen, heiligen (zoals St,-Sebastiaan op de Morion van El Capitano) of strijdtaferelen aantreffen. De Morions van de gewone soldaat hadden vaak eenvoudiger geometrische motieven, zoals de reeds eerder genoemde fleur-de-lis.

7. Ontvet de Morion met thinner. Spuit lijmspray op de buitenkant van de helm en smeer de eerste laag latex erop. Als deze droog is doe je hetzelfde voor de binnenzijde van de helm. Latex de helm op de normale wijze af. Diepliggende (met soldeerbout gebrande) stukken komen beter uit als je die iets donkerder (een klein beetje zwart erbij) maakt.

8. Je kunt de Morion van een leren binnenwerk voorzien, waaraan riem en gesp vastgemaakt kunnen worden. Maak het stuk leer groot genoeg om stevig vastgeplakt te kunnen worden. Gebruik siernieten om riem en binnenwerk aan elkaar vast te maken. Lijm het leer eerst één maal voor met bisontix en laat het drogen. Lijm het nogmaals en de binnenzijde van de helm en plak ze aan elkaar vast.

9. Spuit de helm met siliconenspray en hij is af!

Wat moet er veranderd worden wil je een Cabasset in plaats van een Morion maken? De afstand A-H moet korter en de afstand IJ-DE langer worden gemaakt. De inkepingen B-C en F-G komen ook wat dichter op elkaar te staan. Let wel dat bij het korter worden van A-H de hoofdmaat meer mee gaat tellen.

Succes,

Marijn van der Gaag

A decorated morion, Brescia, circa 1590
The heavy, single-piece skull with typical stalk in the apex and brim with turned under and roped edge, the entire surface covered with a finely engraved decoration of ribbons, vines and trophies. Lining rivets with brass washers. Isolated remnants of gilding in recesses. Height 25 cm.

A South German black-and-white comb morion, circa 1610, probably Nuremberg, formed in two-pieces joined by a tall roped comb, embossed on each face with a large fleur-de-lys against a black painted surface, outwardly flanged at the base, studded throughout with brass rosette, and with notched rim, 26cm high.

Morion, Zuid-Duits, circa 1600. Uit twee delen geslagen helmschaal met hoge kam. Gedreven decoratie van ring met golfvormen met in het midden een diamantvorm. Aangenagelde ijzeren verenpluimhouder en geponste messing rozetten. Ongeveer 27 cm hoog.

Cabasset (peervormig), Spaans, 2e helft 16e eeuw. Hoge eendelig geslagen ijzeren helmschaal met middelgraat en punt. Smalle helmrand met gedraaide en geribbelde rand. Messing siernieten rondom. 26 cm hoog.

Inschrijving live 20

Inschrijfformulier ARCANA *live XX* op 18, 19 en 20 maart 2005 in de Kalei te Dilsen-Stokkem (België)

☐ Ik ben lid van Arcana en schrijf me in als deelnemer aan *live XX*.
☐ Ik word lid van Arcana en schrijf me in als lid èn als deelnemer aan *live XX*.

Ik wil meedoen als: ☐ speler ☐ speler en als dat niet kan als figurant.
☐ figurant ☐ figurant en als dat niet kan als speler.

Spelers

☐ Ik wil het personage houden dat ik tijdens een eerdere live van Arcana heb gespeeld.
Naam personage: _____

☐ Ik wil een nieuw personage spelen en de volgende drie basisklassen hebben mijn voorkeur:

- Krijger
- Spoorzoeker
- Priester van de Generaal
- Priester van de Jaden Hemelkeizer
- Druïde
- Tovenaar
- Avonturier
  (Kies ook één basisvaardigheid en één talent.)

1e voorkeur: _____
2e voorkeur: _____
3e voorkeur: _____

Basisvaardigheid avonturier:
☐ houtwerken ☐ leerwerken
☐ smeden ☐ zakkenrollen

Talent avonturier:
☐ boekrollen lezen
☐ vechten met twee wapens
☐ woudlopen

Figuranten

Wat vind je leuk om te spelen?

	Ja	Nee
Een rol waarbij ik veel verbaal moet improviseren.	☐	☐
Een rol waarvan vechten een onderdeel is.	☐	☐
Een rol die volledig is gericht op actie (monsterrol).	☐	☐
Een rol waarbij ik op de voorgrond moet treden.	☐	☐
Een rol zonder directe relatie met andere figurantenrollen.	☐	☐
Een rol waarbij ik met andere figuranten een groep vorm.	☐	☐
Een rol die draait om één bepaald plot (plotgerichte rol).	☐	☐
Een rol die is gekoppeld aan de setting en niet aan een plot.	☐	☐
Een rol met veel achtergrondinformatie die ik moet leren/kennen.	☐	☐
Een rol met meerdere spreuken die ik moet kunnen uitvoeren.	☐	☐

Voor de casting willen we graag weten hoe lang je bent en hoeveel je ongeveer weegt:

Lengte: _____ m.

Gewicht: _____ kg.

Hoe is je fysieke conditie:
☐ goed
☐ matig
☐ slecht

Gegevens

Naam en voorletter(s): Voornaam:

Straat en nummer:

Postcode en woonplaats: Land:

E-mail adres:

Telefoonnr. thuis: Telefoonnr. werk:

Datum en plaats: - 200 , te Handtekening:

Het Arcana-lidmaatschap kost €12 per jaar. Alleen leden kunnen zich inschrijven voor lives, workshops en andere verenigingsactiviteiten. Leden krijgen vier keer per jaar het verenigingsblad *de Foliant*. De live kost €55 voor figuranten en €90 voor spelers. Hiervoor krijg je een rollenspel van vrijdagmiddag t/m zondagmiddag, 6 maaltijden en een slaapplaats met douchegelegenheid.
Stuur je inschrijfformulier, samen met een pasfoto (alleen voor nieuwe spelers), naar: Arcana, Waterwerk 51, 3063 HB Rotterdam.
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 wordt betaald,, 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.***

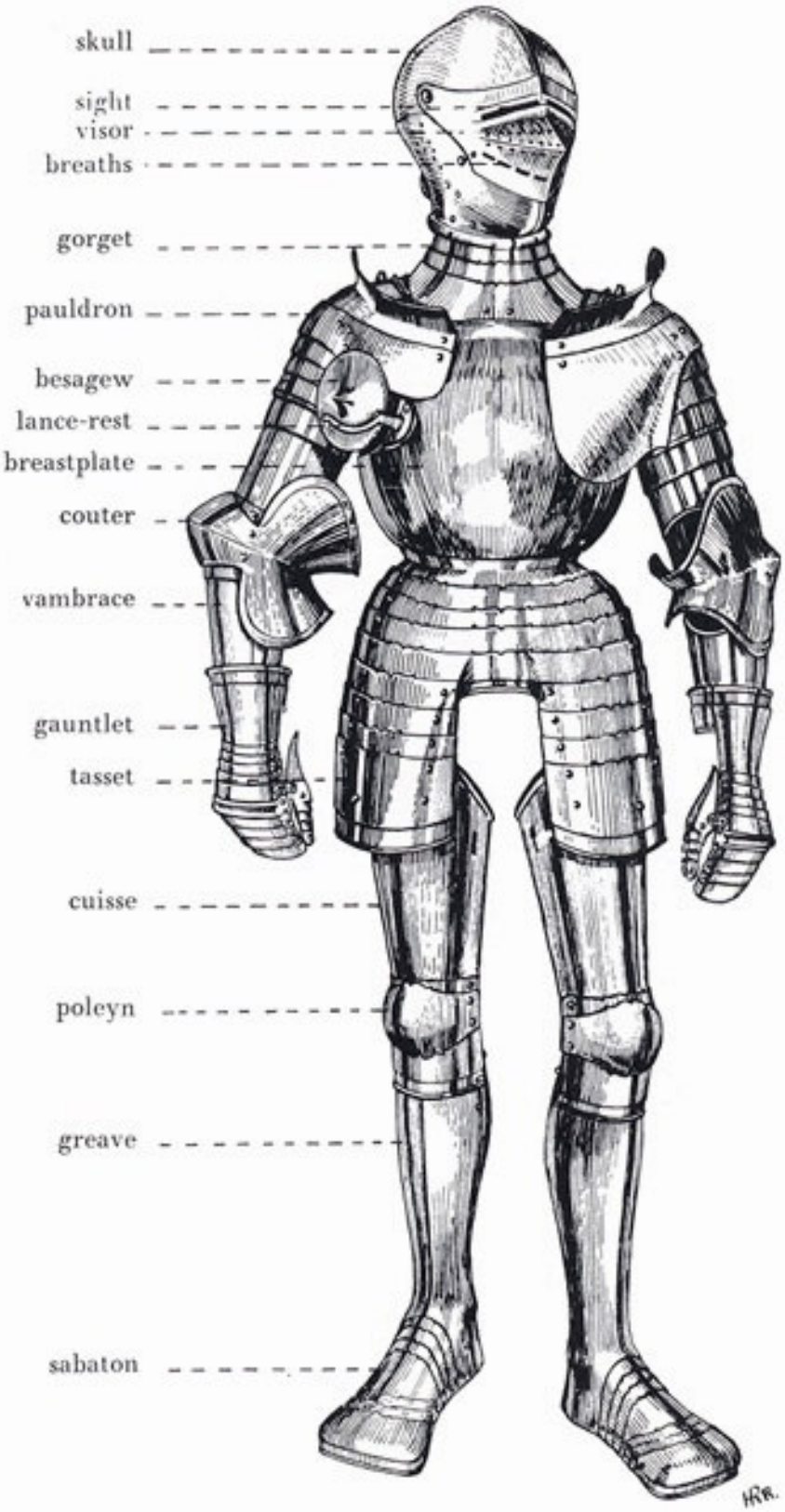
Wie is wie, of hoe heette dat figuur nou?

Tijdens de afgelopen Elerion *live* was het weer een druk komen en gaan van personages. Voor hen die niet zo snel bij hebben kunnen houden met wie ze nou de halve *live* aan de bar hebben gezeten (of voor wie ze in het bos hard weg zijn gerend), volgt hier de lijst met personages. De lijst is in twee delen: Eerst staan de figurantenpersonages vermeld, voor zover bekend was, gevolgd door de spelers. Het kan dus voorkomen dat niet iedereen er op staat: het zij zo. Veranderingen net voor of tijdens de *live* zijn niet verwerkt.

PERSONAGE	NAAM
Amon	Casper van Dijk
Arie Jolstra	Jeroen Vos
Bor Druf	Gilles de Vries
Boris Mulkens	Casper van Dijk
Bram Grierst	Michiel Kruiff
Carel de Kok	Aage Hilbert
Dollie Spijkerwende	Myrtha Davina
Drogar Ftosa	Eric van Lunteren
Edward Minnema	Andrew Stevens
Eline Vacht	Nancy van der Veeken
Engelbregt Banck	Johan van der Speeten
Etiènne Gionne	Esther Buller
Evert de Kok	Ruud de Boo
Evina de Turfsteker	Yvonne Borst
Fred de Drankschenker	Remco van Denderen
Garazar Krarazar	Jonne van Lunteren
Grauw 'Klauw' Rmrch'r	Marco Lammers
Gruuw Rmrch'r	Myrtha Davina
Hallgatag	Mark Bassant
Hein de Beschermer	Daniël Oberski
Hilde Winterdal	Wineke t Hart
Holger Kirstens	Gerbrand Vestjens
Idelette de Biënhof	Helma van den Ouwelant
Ignatia Kultrisev	Caroline Nijnuis
Jaap Singe	Marcel Oerlemans
Janine van Tornica	Mariëlle Klerks
Jaro Du Flique	Eric van Lunteren
Jean-Jules L'Utilee	Bas den Breejen
Jonathan Dubbeldam	Johan Wouters
Joseph Petersen	Simon Pauw
Ketie Westerheem	Hiske Versprille
Kira Lapluche	Yvonne Borst
Klepper	Eric Vinken
Knoet de Leerbewerker	Mark Bassant
Kobus Gisbers	Marco Lammers
Konvassa	Esther Buller
Kraar Rmrch'r	Lilian Stigter

Laurentien 'Lara' van Micken	Lilian Stigter
Leonard van Welzwake	Marcel Smoorenburg
Lien de Kok	Wendy Boon
Maithor Zilvergoud	Alexander Eckhardt
Malagarivar Karlovytreck	Lucas Beerekamp
Maximiliaan Bennovrizo	Marcel Peereboom
Miriam Dekoster	Annemiek Scholten
Nadirkhan Malik Karnal Inal Ibrahim etc	Bart Baplu
Nicodemius Vanaertselaere	Sander ten Napel
Niels de Knaller	Richard Jansen
Olaf van Reycksteen	Andrew Stevens
Otto Verseveld	Ross Gimblett
Padanir Mustailov	Ivon van Velse
Peter Overga	Martin Welsh
Pia de Kok	Linda van Dijk-Brandenburg
Puk de Verzamelaar	Alexander Eckhardt
Qarine	Eline van Berkum
Quaad	Richard Jansen
Quader	Johan Andree
Quartigero	Johan van der Speeten
Quirijn	Steven Rijs
Qukri	Eric Vinken
Raola Lapaloma	Ivon van Velse
Razas Ort	Reinoud van Leeuwen
René de Genezer	David Dylan Jessurun
Rico Loen	Steven Rijs
Runebewaker Muggenstein	Johan Andree
Siem de Kok	Jolanda
Sirohadja Yuorida	Merijn Hommes
Sritor Srada	Ross Gimblett
Timo de Kikkervanger	Marinus Jansen
Tina de Kok	Joke Uljee
Urfir Srada	David Dylan Jessurun
Vanja de Smid	Lisette Magnée
Victoria Kelderman	Lisette Magnée
Wammes de Schoonmaker	Mark Vrolijk
Wilhelm Drugels	Leon van Ee

Amatiël Enochian	Jan Wensveen
Amber Vanuela	Jelle van Reeuwijk-de Ruijsscher
Annesta van Klaveren	Eeke Anne de Ruig
Antonius Opdam	Harald Honsbeek
Argile Rusnak	Kino Verburg
Armand La Kwaq de Beijl	Wouter Pieters
Arthur de Vroome	Diego Claessens
Baldwin Degenhart	Renz Klerks
Balthasar den Havik	Bas Paap
Bastiaan van Gard	Bernard Piavaux
Bernard van Wolf	Bart Aarts


skull
sight
visor
breaths
gorget
pauldron
besagew
lance-rest
breastplate
couter
vambrace
gauntlet
tasset
cuisse
poleyn
greave
sabaton

Calesta
Convivax, Meester
Cornelius
Corvus de Witte
David
Elric
Ferdinand Heraldius
Fernando van Klaveren
GBogou 'N Guessan Nago
Glorelain van Reycksteen
Gregorius
Hannes Zam
Herman de Gekke
Heronius
Ian O'Dale
Jaromir Leuth von Harlette
Jarum Jozias Joseph van Rozenburg
Jisan Assul
Joseb Janzkauskaz
Kilian Quigley
Kyra Kalliphon van der Boeggeest
Lambiek Al Dente-van Reijcksteen
Lidia Vanula
Lina Hendriksdochter
Lotte al Dente
Maeve
Mithras, Magister
Mus
Nele al Dente
Orion Falls
Phresi al Dente
Polter Rodiak
Rigor
Roberto Canestrelli di Torresole
Swentibold Hoen
Tigris de Bloeddorstige
Tristan de Onrustige
Uma Guma
Val-drah
Vermijn II
Wel-Drah zoon van Zo-Drah
Wilfried Van Gaard
Yacume Silvera
Yor Spillinkra Agûn de Lapin Agûn etc.

Michiel Magnée
Christiaan Lam
Arjan van Reeuwijk
Stef Pauwels
Dave Vlegels
Erik van Looy
Sander Koop
Robin Gilijamse
Alphons Dragt
Jimmy Raaijmakers
Ide Nentjes
Don Kwast
Jef de Coster
Tjalling Spaans
Evert Jansen
André Hogendoorn
David Gilijamse
Jonas Norrby
Gerard Bloemers
Jacob Boersma
Bibi Boom
Bram van de Pas
Janne-Maike Venis
Sandra van Bodegom
Anne van Diepeningen
Daniëlle de Boe
Joke Spannenburg
Nelleke Baldé
Cathelijne Kloks
Joris Pieterse
Marijn van der Gaag
Nico Schipper
Roald Lazet
Rob Goedemans
Gilbert van Zeijl
Olivier Gubbels
Sven de Herdt
Annis Kouwenberg
Anja Goedemans
Stefan Strybol
Maurice Lomans
Bernard de Cuyper
Imran Siddiqui
Simone van de Stadt

Gerard Bloemers en Marcel Oerlemans

Improvisatie workshop

Improviseren is de basis voor rollenspelen. Hoe makkelijker je improviseert, hoe beter je je rol kunt neerzetten, hoe makkelijker je inspeelt op allerlei gebeurtenissen en hoe meer plezier je bij het rollenspelen hebt. En hoewel voor sommige mensen improviseren een aangeboren talent is en voor andere een moeizame bezigheid, is improviseren ook te leren.

Arcana organiseert een improvisatieworkshop voor alle leden. De workshop is niet specifiek op spelers of figuranten gericht, voor beide is er wat te halen.
Er zal aandacht worden besteedt aan:

- Basis improvisatie technieken (niet specifiek voor rollenspel maar er wel op toepasbaar)
- Het neerzetten van een personage (met nadruk op non-verbaal spel)
- Emoties (bijv. hoe speel je ze, op welke verschillende manieren kun je ze spelen)
- Archetypen (wat is essentieel voor veel voorkomende rollen als adel, magiër, barbaar e.d. en hoe kun je ze op verschillende manieren neerzetten zonder de essentie te verliezen)
- Verzoekjes van workshopdeelnemers
- Figuranten die zich al hebben ingeschreven en gecast zijn kunnen hun personage uitproberen

De workshop wordt gehouden op zondag 27 februari in Leiden. Exacte locatie volgt na inschrijving. De workshop begint op 13.00 en duurt tot ongeveer 18.00. Kosten zijn 5 euro en het aantal deelnemers is minimaal 8 en maximaal 12. De workshop wordt gegeven door Eric Vinken.

Inschrijven kan via: `info@arcana.nl` of via 076-5209231, dit zijn tevens de plaatsen om meer informatie over de workshop te krijgen.

Eric Vinken

Puerto Diablo Enquête

In dit stukje de enquête-resultaten en wat achtergronden.
Voor wie het nog niet weet (en geen reden heeft het niet te willen weten): het spelgegeven was dat drie schepen (Engels, Frans en Nederlands) elkaar kelderen voor de kust van een klein, slaperig Spaans eilandje: Puerto Diablo. De meeste drenkelingen werden door de Spanjaarden opgevangen, die niet zo goed wisten wat ze met deze vreemdelingen aan moesten. Andere drenkelingen spoelden aan op een klein eilandje voor de kust van Puerto Diablo, waar een groep vrijbuiters huist.
Vanaf dat moment bepaalden de spelers de loop van het spel.
In de loop van het weekend begonnen de vreemdelingen zich steeds meer te misdragen: grafroof, diefstal uit de bibliotheek, ongeoorloofd junglebezoek, openbaar beleiden van protestante godsdiensten en bemoeienis met de precaire balans tussen de locale onderwereld en autoriteiten.
Het duurde dan ook niet lang voor er opgetreden werd: het cachot zat vol en de galg deed zijn werk. Het bezoek van de groot-inquisiteur der Caraïben maakte het er niet beter op. Als klap op de vuurpijl bleek het Franse schip mariniers te vervoeren die in naam van de koning het eiland st. Michelle (zoals de Fransen Puerto Diablo noemen) wilden heroveren. De weinigen van hen die de scheepsramp overleefden werden zonder pardon geëxecuteerd.
Tijdens de uiteindelijke escalatie stierf de Spaanse gouverneur Don Allehandro Tedesco toen hij er op toe zag dat de doopsgezinde hagepredikeer opgepakt zou worden. Enkele van de volgelingen van de hagepredikeer bemoeiden zich met de arrestatie en het werd een bloedbad, waarbij velen het leven lieten.
Als afsluiter deed de nieuw benoemde bisschop der Caraïben het eiland aan. De beste man had haast nog geen voet op vaste grond gezet, of de Spaans priester loste - te vergeefs - vanuit de struiken een musketschot op zijn bisschop. Wat had dat nu weer te betekenen ???

Het was een groot succes; afgaande op de verhalen, de enquête en op onze eigen beleving. Ons doel was een sfeervol evenement neerzetten dat in veel opzichten anders was dan een fantasy-live zoals we die kenden. Al snel na dat we onze eerste vergaderingen hadden, wisten wat we wilden doen: een “historische” live, met een vette knipoog.

Dankzij de kennis van Renz over decorbouw konden we heel veel inzetten op aankleding, om zo min mogelijk te vragen van het voorstellingsvermogen, zodat de deelnemers er zoveel mogelijk “echt” waren.
Magie was een struikelblok. In de 17e-eeuw werd er heel veel magie bedreven door alchimisten, kwakzalvers en allerlei semireligieuze occulte genootschappen. Magie negeren kon dus niet. Tegelijkertijd wilde ik geen

standaard magie systeem en vooral geen duidelijkheid over de waarheid over magie. Veel leuker leek het me om mensen te laten reageren van het geloof/bijgeloof van hun karakter, daar bij in het midden latend wat het eigenlijk is. Hoewel dit natuurlijk weer nieuwe problemen met zich meebrengt, kon ik zo het voor veel lives standaard spreukensysteem overboord gooien en heel veel tijd (laten) steken in vage recepten tegen eksterogen, kwade reuk en om het *schyten voor de deuren te keeren*. Het mooie is (en dat lees ik ook weer terug in de verslagen) dat de ware kracht van magie, de angst is dat het misschien wel "echt" werkt.
Nota bene: in de bibliotheek vond iemand tijdens het spel een recept dat eigenlijk bij Elerion hoort. Dat hebben we in ons spel opgenomen. Waarom niet?
Het spelsysteem moest zoveel mogelijk aansluiten op de spelwereld. Deze spelwereld - geënt - op de echte wereld, kent geen helden, vreemde wezens en spelerklassen zoals de Krijger, de Tovenaar of de Elf. In plaats daarvan mensen, die diverse vaardigheden leren tijdens hun leven. Voorts heb ik het vechten dodelijker en bloederiger gemaakt in hoop dat mensen zich alleen in uiterste noodzaak tot geweld wenden als oplossing, in plaats van het bos in te lopen voor een robbertje vechten voor de lol of wat buit.
En dan het scenario. Ik heb heel vaak geroepen dat Puerto Diablo geen scenario heeft. Dat is wat overdreven.
Ik zal het toelichten. Puerto Diablo heeft een heel klein draaiboek waarin staat wanneer het spel begint, dat op een bepaalde tijd de inquisiteur aankomt en dat er iemand raaskallend uit de jungle gekropen komt. Deze zaken gebeuren, los van wat er zich afspeelt. Dat wil zeggen: gebeurtenissen op het eiland beïnvloeden niet dat er een hoge afgezant van het Vaticaan langskomt, die al weken terug is vertrokken met Puerto Diablo als reisdoel.
Daarnaast hebben de figuranten allerlei motivaties in hun rol: ruzies, onafgehandelde zaken, haat- of liefdegevoelens, opdrachten, ambities, etc... Hierdoor lijkt de wereld al lang te bestaan en beginnen allerlei plots vanzelf te lopen. Hoe en wat mensen er mee willen doen, staat ze vrij. Deze opzet koste me veel tijd omdat ik een consequente en zeer uitgebreide beginsituatie moest schrijven, die tevens voldoende openingen had waar het initiatief spelers in zou passen. Deze vorm van schrijven is die van veel commerciële spelen en die van de Horror Arcanae natuurlijk. Wat het spannend maakte, was de vraag of het ook voor een heel weekend zou lukken.
Als laatste spelaanbieders waren er de schatten, boeken, tombes die klaar lagen om gevonden te worden en wellicht aan informatie elders te knopen waren.
Hoe al deze zaken zouden gaan samenspelen stond niet van te voren vast en wat de situatie bij de spelstop zou zijn, was dus niets meer en niets minder dan het netto resultaat van het spel van de deelnemers. Dat er dus een "eind" gevecht ontstond (de dood van de gouverneur) was zuiver het resultaat van een samenloop van omstandigheden.

De enquête-resultaten in een lijstje, zoals deze te vinden zijn op de internet pagina `www.puertodiablo.nl/enquete.htm` geven een helder en duidelijk beeld van het evenement, maar ik wilde een en ander wat toelichten en enkele op- en aanmerkingen van de deelnemers in dit stukje verwerken. Deze staan niet een bepaalde volgorde.

De Veteraan

Opmerkingen:
-De begroeiing rond de haven was erg mooi.
Dank je wel. Het heeft ons kapitalen aan pokon gekost :-)

-Doordat het niet duidelijk was of de spelleiding een echt spook in het spel zou gooien of dat bovennatuurlijk zaken alleen maar hersenspinsels zijn, kan men echt twijfelen over wat men gezien had (zoals het blauwe licht van de geest van Snaphaan, de smokkelaarster).
Ik ben erg trots dat deze opzet werkt en het spel dieper maakt. Uiteraard kan ik niets zeggen over hoe deze dingen eigenlijk zitten...

-De kostuums van spelers en figuranten ontliepen elkaar niet in aandacht voor detail.
Dat vond ik ook geweldig mooi. De bedoeling was dat figuranten en spelers goed zouden mixen en de kleding werkte hier heel erg aan mee. Mijn dank ook alle spelers hiervoor (hun moeders?)

-De flatgebouwen op de achtergrond waren pas achteraf op de foto's goed te zien.
Blijkbaar zat men goed in het spel.

-De Spaanse soldaten waren een constante dreiging. Hulde en lof voor de figuranten die het volhielden steeds weer wacht te lopen.
Fijn te horen. Sommige soldaten vonden dit ook wel erg belastend. Ik denk dat ze het erg prettig vinden te lezen dat hun moeite erg gewaardeerd werd.

-Vis op vrijdag in het Spaanse (katholieke) dorp was een mooi detail.
Tof dat dit veel mensen op viel. Behalve op decor en rekwisieten hebben we geprobeerd ook met dit soort acties zoveel mogelijk het gevoel van "echt" over te brengen.

-Maak er geen groter evenement van.
Maak je geen zorgen. Groei zit hem voor ons in een nog beter spel, niet in aantallen deelnemers.

Aanmerkingen:
-De mensen op de schepen die vergingen, kenden elkaar al maanden en hadden informatie over elkaar moeten ontvangen.
Dat was ons plan ook en dit is tot op zekere hoogte ook gelukt. Omdat sommige deelnemers erg laat waren met deze op te sturen en vanwege de topdrukte de laatste maand voor het evenement is dit erbij ingeschoten. Excuses.

-Het voetbal-kijkfeest bij de buren met harde muziek was erg storend.
Inderdaad. De beheerder kon er echter niets aan doen. De buren schijnen zoiets een keer of 3 per jaar te doen en wij hadden net pech.

-De rol van figuranten mag duidelijker.
Wil ik juist niet binnen deze aanpak. Hoe minder verschil, hoe beter. (zie het stukje over onze aanpak)

-De jungle was (nog) leuker geweest met junglegeluiden.
Die waren er ook. De cd-speler heeft het buitenleven echter niet overleefd. Volgende keer komt er een betere constructie.

-Het is niet logisch dat de vrijbuiters in het Spaanse dorp eten.
Dat klopt. Ik zou het ook graag anders zien. Volgende keer iets met een bolderkar regelen die voor de "echte" vrijbuiters (en dus niet voor willekeurige bezoekers) buitenom eten haalt. Het laatste woord is echter aan de kookploeg en die heeft (zie enquête) zulk goed werk geleverd dat ik die niet tegen de haren in wil strijken.

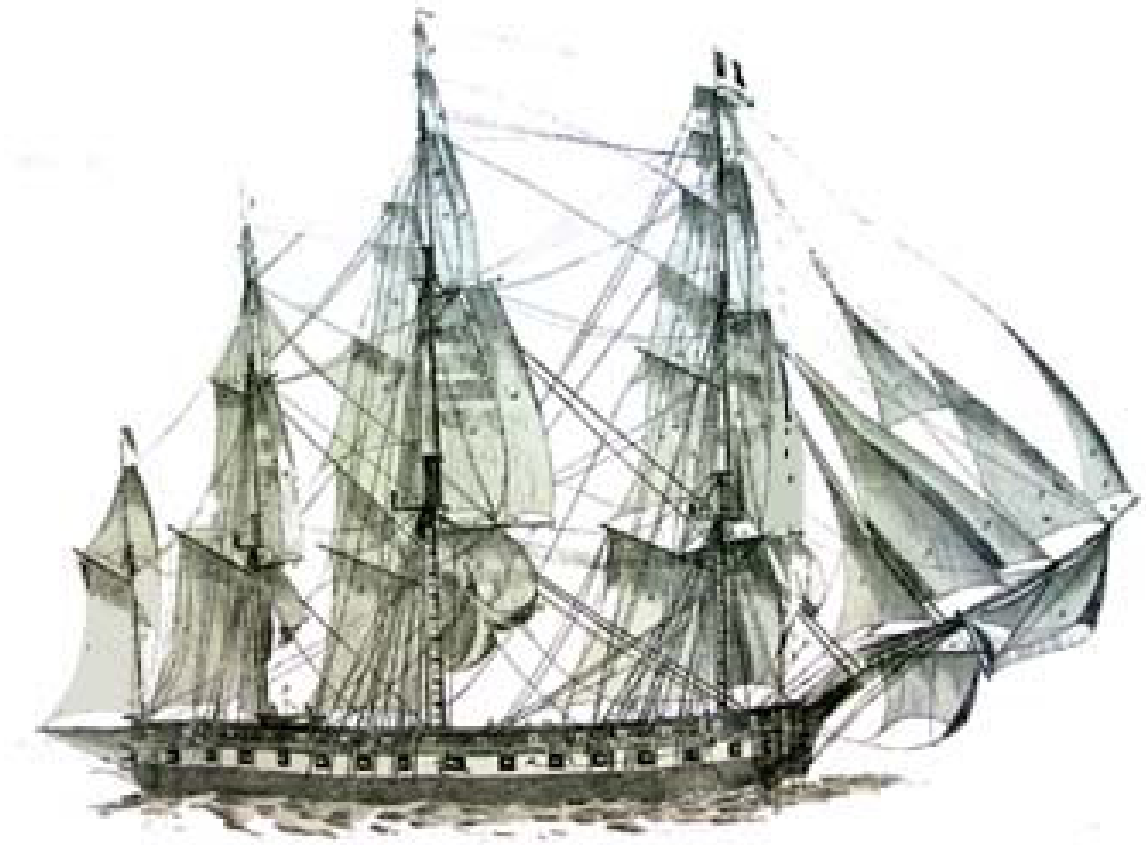
-Er waren te weinig bootjes.
Er waren genoeg bootjes toen er nog geen hordes drenkelingen het eiland overspoelden. Wat denken jullie? Dat de locals op jullie zaten te wachten? Maar... er zijn mensen bezig om een nieuwe sloep te bouwen. Er is hoop.

-Er was geen evenwicht in de beloning van eerlijk ambachtelijk werk en allerlei gedoe in de marge.
Tja, eerlijk duurt het langst. Daarbij is de straf voor stelen bij Puerto Diablo authentiek heftig (laat dat maar aan Sergio Servantes, el capitano over). Daarbij komt nog eens dat de economie goed gebalanceerd was, voordat de drenkelingen kwamen. Volgend evenement is het verschil tussen locals en nieuwelingen al wat verwaterd en zal er meer te werken zijn voor allochtone handwerkslieden.

-Sommige vaardigheden waren moeilijk binnenspels te gebruiken omdat er een buitenspels aspect aan zit ("hallo, ik heb de vaardigheid sjacheren").
Tja. Dat was een tussen mij een Renz ook al een discussie. Ik heb geprobeerd om het spelsysteem zo "zelfvoorzienend" mogelijk te maken en dat betekend hier een daar wat fictief rollenspel (b.v. sjacheren, waarbij men zelf wat uit de verstrekbak neemt en het geld aan een figurant/barman/vrouw geeft en achteraf doet alsof er echt gehandeld is) en wat situaties waarin mensen voorgeprogrammeerd moeten reageren (als je gemarteld wordt door iemand met deze vaardigheid <u>kun je niet liegen</u> bij een gereguleerd aantal -door de beul aan te geven - antwoorden).

-Kunnen er geen (gesimuleerde) huisjes komen, waar de dorpelingen wonen.
Nee. Renz en ik vinden het organiseren van een live een leuke hobby, maar we moeten ook nog werken en onze vrouwen (en kinderen) te vriend houden. Daarbij moeten we gezien het budget even een pas op de plaats doen. Maar... het idee is leuk.

-De figurantendag was te laat aangekondigd.
Mee eens. Doen we beter.



-De spelleiders zijn allemaal lelijke mannen met morsig haar.
Dat is een leugen: Johan Wouters had zijn haar netjes gekamd en gewassen. Daarbij had het veel erger kunnen zijn. Stel je voor dat je spelleiders allemaal lelijke, dikke Amsterdammers zijn…

- Sander ten Napel -

Horror Acanae: Zum Raben

Horror Arcanae: Zum Raben uitgesteld... of afgesteld?

In de mei-editie van de Foliant kondigden we aan dat we ook dit jaar onder de naam *Horror Arcanae* een kleinschalig horror-evenement zouden organiseren. Deze keer zou het een horror-verhaal zijn in een historische setting: een afgelegen herberg in het Zwarte Woud aan het eind van de 18e eeuw.

Omdat de locatie en dus ook de datum nog niet definitief bevestigd was, hebben we pas met het uitkomen van de augustus-Foliant de formele inschrijving geopend.
Helaas hadden we op 1 november (nog geen vier weken voor het evenement) pas twaalf inschrijvingen (spelers). Om marginaal uit de kosten te komen hadden we er achttien nodig en in overleg met de beheerder van De Singel konden we een nieuwe datum eind januari 2005 prikken. We hadden nu twee maanden respijt en konden de december-Foliant en de Mid Winter Fair in het Archeon gebruiken om nog een paar deelnemers te werven.

Tot onze schrik bleek, nadat we de nieuwe datum hadden bekendgemaakt bij de reeds ingeschreven deelnemers, dat vijf van de twaalf spelers moesten afhaken wegens verplichtingen elders.
En dat bekende weer dat we tenminste èlf andere spelers nodig hadden om het geheel financieel te kunnen verantwoorden. Omdat dat onmogelijk leek, hebben we ook de nieuwe datum geschrapt. We proberen nu laat in het najaar van 2005 (19, 12 of 26 november) een datum te reserveren.

Of het evenement dan ook een 18e eeuwse horror met de titel Zum Raben wordt, is maar de vraag. Mogelijk heeft juist dat historische aspect een extra drempel voor potentiële deelnemers opgeworpen. Het is tenslotte best wel een investering in tijd, moeite en eventueel geld om voor slechts één avond een verantwoord kostuum samen te stellen. Of misschien spreekt het hele idee mensen onvoldoende aan.

Daarnaast speelt misschien ook een zekere rollenspel-moeheid een rol. Er wordt tegenwoordig erg veel georganiseerd: van maart tot en met oktober gaat er vrijwel geen weekend voorbij zonder dat er één of meer middelgrote of grote evenementen plaatsvinden in Nederland of Vlaanderen. Er is keuze genoeg en vanzelfsprekend pikken mensen dan de bekende krenten uit de pap en blijven de ietwat glibberige maar toch spannende brokjes liggen.

Enfin, wij beraden ons op de volgende Horror Arcanae. Wij zijn enthousiast en hebben meer dan genoeg ideeën: Chinees spookverhaal, onderzeeër, psychiatrische inrichting, enzovoorts.

Nu nog voldoende enthousiaste spelers...

Martin 'Bush' Welsh en Jacco Kwakkel

Agenda

Januari

15 januari 2005
Charm organiseert Charm Six Hours IV, een kort 6-uren *live* binnen de Charm setting. Geheel verzorgd, een perfekte kennismaking met Charm, haar spel en rollenspel in het algemeen. Meer info op de Charm www-pagina: `www.charmlive.nl`, of mail naar: `info@charmlive.nl`

30 januari 2005
Arcana algemene ledenvergadering in "de Bolk" te Delft. Meer informatie: Telefoon: 076 - 5209 231 (doordeweeks van 18:30 tot 22:00 en in het weekend)

Februari

11 t/m 13 februari 2005
Oneiros organiseert SagaII Bloedwraak. Lokaties : het domein Marteau Longe te Arbre. Meer info op de Oneiros www-pagina: `www.oneiros.org`

Maart

4 t/m 6 maart 2005
Eternica organiseert Eternica *Live* 22.
Meer info op de Eternica www-pagina: `www.eternica.com`

6 maart 2005 vanaf 13:00
Arcana figurantenbijeenkomst voor live XX. De figurantenbijeenkomst wordt waarschijnlijk gehouden in "de Bolk" te Delft. Alle figuranten worden verwacht op deze bijeenkomst; ook crewleden zijn meer dan welkom.
Meer informatie: Telefoon: 076 - 5209 231 (Marielle Klerks, doordeweeks van 18:30 tot 22:00 uur en in het weekend)

11 t/m 13 maart 2005
Oneiros organiseert Brug X. Lokatie : Kamphuis AHOY in Oosterhout (NB), Nederland. Informatie te verkrijgen via `brug@oneiros.org`
Meer info op de Oneiros www-pagina: `www.oneiros.org`

18 t/m 20 maart 2005
Rollenspelvereniging Arcana organiseert haar 20e *live* roleplay-weekend op de "Kalei" te Dilsen-Stokkum (België). (Electronisch) inschrijven is heden mogelijk op: `www.arcana.nl` Informatie: Telefoon: 076 - 5209 231 (Marielle Klerks, doordeweeks van 18:30 tot 22:00h en in het weekend)

April

1 t/m 3 april 2005
RSV Maerquin organiseert haar 16e Koninkrijk Malatië Weekend in Kamphuis AHOY te Oosterhout
Meer info op de Maerquin www-pagina: www.maerquin.nl, of mail naar info@maerquin.nl of bel naar +(31) (0)30 2342820 (tussen 20:00 en 22:00 u)

2 t/m 3 april 2005
Eternica organiseert Alcharion 9, Ancien Moulin Magotiaux, Gouvy.
Meer info op de Eternica www-pagina: www.eternica.com

29 april t/m 1 mei 2005
Oneiros organiseert Manticore XI: 'A Brave New World: Continental Breakfast'.
Meer info op de Oneiros www-pagina: www.oneiros.org

Mei

20 t/m 22 mei 2005
Charm organiseert Charm *Live* VIII.
De achtste *live* van Charm zal weer zijn zoals voorgaande keren, vol humor, spanning, lol, rollenspel en veel spelersinbreng. Eten en drinken inclusief, lokatie de Singel, Oosterhout.
Meer info op de Charm www-pagina: www.charmlive.nl, of mail naar: info@charmlive.nl

Augustus

26 t/m 28 augustus 2005
Charm organiseert Charm *Live* IX.
De negende *live* van Charm zal weer zijn zoals voorgaande keren, vol humor, spanning, lol, rollenspel en veel spelersinbreng. Lokatie : Zie de Charm www-pagina: www.charmlive.nl, of mail naar: info@charmlive.nl

September

16 t/m 18 september 2005
Rollenspelvereniging Arcana organiseert haar 21e Elerion live roleplay-weekend in "de Hoffbauer" te Zutendaal (België).
Informatie: Telefoon: 076 - 5209 231 (doordeweeks van 18:30 tot 22:00 uur en in het weekend) of natuurlijk de website: www.arcana.nl

23 t/m 25 september 2005
RSV Maerquin organiseert haar 17e Koninkrijk Malatië Weekend in Oldebroek (Utrechts Buitencentrum). Meer info hierover op de Maerquin WWW-pagina: `www.maerquin.nl`, of mail naar `info@maerquin.nl` of bel naar +(31) (0)30 - 234 28 20 (tussen 20:00 en 22:00 uur).

30 september t/m 2 oktober 2005
Oneiros organiseert Manticore XII: 'Return of the Dragons' (werktitel). Meer info op de Oneiros www-pagina: `www.oneiros.org`

DRUKWERK

Afzender:

Rollenspelvereniging Arcana

Waterwerk 51, 3063HB ROTTERDAM