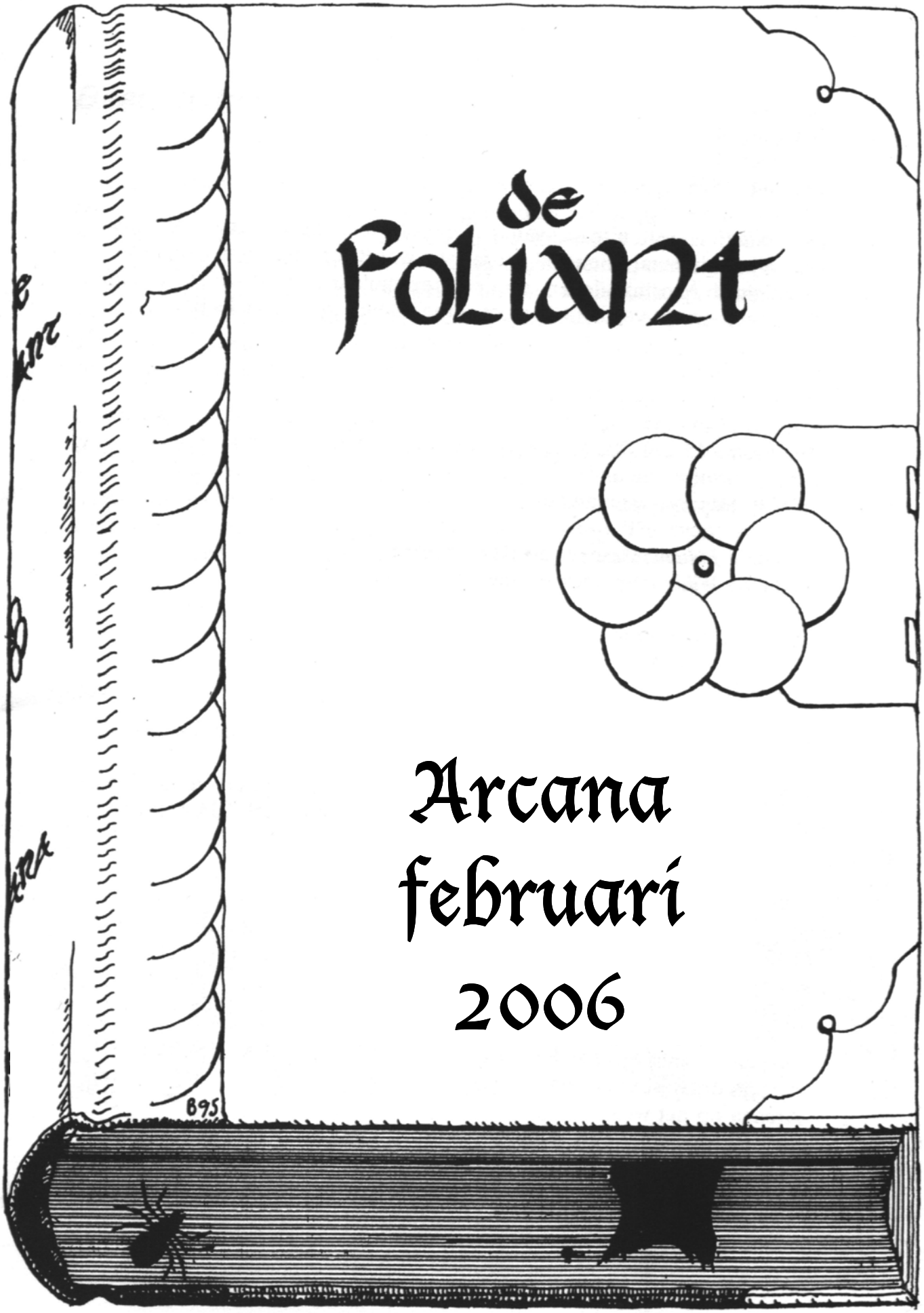
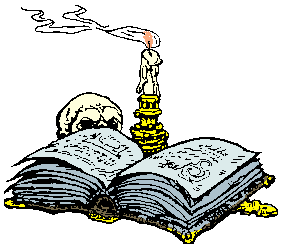


Arcana
februari
2006

De Foliant
Jaargang: 12
Nummer: 1
Februari 2006



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

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

Redaktie *de Foliant*: Gerard Bloemers, Marco Lammers.
Redaktie *de Wilde Post*: Jeroen Vos, Johan Wouters, Eric Vinken.

Oplage: 200 exemplaren, © 2006 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
Verslag Algemene Ledenvergadering 4
The Book of Kells 12
Hoe maak je een tover- of gebedenboek?....13
Waarom Elerion?....14
Inschrijving Elerion live 22....19
Nieuwe bollen, nieuwe kubussen 20
Inschrijving Puerto Diablo III....22
Elerion Lives: Het nieuwe inschrijven 24
PR – activiteiten van Arcana 26
Algemene mededelingen Arcana....27
Agenda....30

Beste leden,

Het is alweer 2006 en de kalender voor dit jaar staat weer vol leuke evenementen! *De Foliant* doet een poging dit jaar een goede start te bezorgen en jullie wegwijs te maken in de volle agenda van het nog prille jaar.

Het eerste evenement was de ALV die in januari is gehouden. In afwijking van de traditie deze keer geen diner, wel 21 trouwe leden die zich hierdoor niet af hebben laten schrikken! Het verslag van de ALV is in deze *Foliant* terug te vinden. Er is wat gewijzigd in de personele bezetting, zo gaat Leon zich meer bezighouden met zijn vaderschap en neemt Robin zijn taak als penningmeester over. Leon, bedankt voor je inzet, je hand op de knip en veel plezier met het familieleven. (Leden wees gerust: Leon houdt nog steeds zijn vinger aan de financiële pols door zitting te nemen in de kascommissie). We wensen Robin veel succes met zijn nieuwe uitdaging.

Naast de gebruikelijke aankondigingen is er voor elk wat wils. Zo zijn er instructies voor het maken van toverboeken (of gebedenboeken afhankelijk van welk type spreukelaar je bent) begeleidt door een stukje over the book of kells van de hand van Gilbert. Dit staat garant voor veel inspiratie en knutselplezier. Dit mag je zeker niet missen!
Voor hen die meer achterover leunend in de luie stoel willen zitten, is er een stuk van Stefan over zijn ervaringen bij *Arcana* (en hij heeft aardig wat ervaring...) Dan horen jullie het ook eens van iemand anders!
Het nieuwe jaar heeft ook nog wat in petto voor de vastgeroeste magiërs onder ons: Vernieuwde krachtbollen en focussen! Ik weet dat dit verstofte, conservatieve zootje niet op veranderingen zit te wachten, maar zelfs zij zullen met hun tijd mee moeten!

Voor hen die de strip van Sander vorige keer goed is bevallen is er goed nieuws: Deze wordt herhaald maar nu op een groter formaat! Sander is met wat fan-mail vast wel over te halen om een vervolg te produceren.

Een goed gebruik wordt weer eens van stal gehaald: Bij deze *Foliant* vind je de ledenlijst, erg handig als je weer eens iets van plan bent en je snode plannen met anderen door wilt spreken.

Veel leesplezier gewenst,

Gerard Bloemers en Marco Lammers.

Verslag Algemene Ledenvergadering

Zondag 29 januari 2006 werd in OJV "De Koornbeurs" de ALV gehouden. Daarbij waren 21 leden aanwezig. Vijf leden hadden zich afgemeld, waaronder commissieleden Gerard Bloemers en Jimmy Raaijmakers die beiden aangaven voor hun commissie beschikbaar te blijven.

Opening

De voorzitter opent de vergadering om 15.27 uur.

Agenda

Bij WVTTK wordt een punt 'onkostenvergoedingen' ingebracht. Verder wordt de aangekondigde agenda zonder aanpassingen vastgesteld.

Post

Post in 2005 bestond uit aanmeldingen & afmeldingen voor activiteiten, en uitnodigingen om deel te nemen aan externe evenementen zoals *Castlefest* – deze zijn doorgegeven aan de PR groep.

Mededelingen

Geen mededelingen.

Notulen ALV 30 januari 2005

Niemand heeft opmerkingen of correcties; de notulen worden officieel gearresteerd.

Jaarverslag secretaris

In 2005 had Arcana 164 leden en 17 coleden. Dat is iets minder dan vorig jaar, ondanks dat *Puerto Diablo* een groep nieuwe leden inbracht. Een reden is o.a. dat er in 2005 geen mensen speciaal lid zijn geworden om aan een *workshop* deel te nemen.
De *Foliant* is in 2005 vier keer verstuurd, waarbij twee keer een *Wilde Post* werd meegeleverd (de andere twee keer was er vanwege binnenspelse redenen geen *Wilde Post*). De activiteiten in 2005 bestonden uit twee *Elerion lives* (exclusief koks resp. 101 en 116 deelnemers), beide keren vooraf gegaan door een figurantendag, *Puerto Diablo* (68 deelnemers) en *Puerto Fiesta*, en de ALV. Er waren niet genoeg inschrijvingen om een wapen *workshop* te organiseren.
Het jaarverslag wordt per hamerslag goedgekeurd.

Geschillencommissie

De commissie meldt dat er in 2005 geen geschillen waren. Het verslag wordt per hamerslag goedgekeurd. De voorzitter bedankt en ontslaat de bestaande commissie. De nieuwe commissie bestaat uit Jimmy Raaijmakers, Tjalling Spaans en Annemiek Scholten, met reserveleden Eric Vinken en Leon van Ee.

Jaarverslag penningmeester

De penningmeester deelt kopieën uit van de balans over 2005, de winst en verlies rekening over 2005, en de begroting voor 2006 (deze komt na de bestuurswissel aan de orde).
De balans over 2005 is positief. *Puerto Diablo* heeft dit jaar haar schuld afgelost, er waren donaties, en beide *Elerion lives* zijn ook in de plus geëindigd.

- De balans vermeldt een kruispost van € 3000: dat is een bedrag op de belgische rekening die de vereniging Eternica nog tegoed heeft.
- De 'spaarpot' van de vereniging is een som van een aantal posten (totaal rond de € 7700) en is niet als zodanig op de balans terug te vinden.
- Debiteuren zijn *Elegast* (nog te vergoeden materiaalkosten) en het Tropenmuseum (een bijdrage van € 675 voor een PR actie die wel beloofd maar nog niet overgemaakt is – de vereniging bedankt wel Lilian Stigter, Alex le Heux en Reinoud van Leeuwen voor hun inzet in deze!).

Winst & verlies rekening algemeen

- De genoemde 181 leden zijn allemaal betalende leden – het lidmaatschap van een aantal koks is vanuit de evenementen zelf betaald.
- Na tien jaar onze *website* gratis *gehost* te hebben, heeft XS4ALL dit jaar besloten kosten te berekenen. Die kosten waren aanzienlijk en niet begroot, waarop de *website* is verhuisd naar een goedkopere partij. De vereniging is XS4ALL zeer erkentelijk voor de sponsoring de afgelopen 10 jaar – en bedankt ook de *webmasters* Ruud de Boo en Gerbrand Vestjens voor de snelle verhuizing.
- De post roerend goed bevat o.a. € 800 aan tenten en camouflagenetten.

Horror

- *Horror III* was voor 2005 wel begroot, maar is niet van de grond gekomen. Om de *Horror* wat meer draagvlak te geven wordt nagedacht over samenwerking met het evenement 'Oud Kwaad'.

Puerto Diablo

- Aan porto is in 2005 geen geld uitgegeven, omdat er uit 2004 nog een voorraad postzegels over was.
- *Puerto Diablo* heeft een aantal donaties mogen ontvangen, o.a. van Renz Klerks, Johan Wouters en Richard Jansen in de vorm van materiaal.

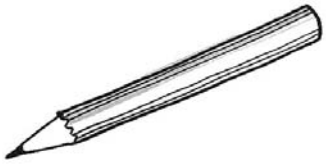
Elerion

- De post onvoorzien bevat o.a. de lidmaatschapgelden van de keukenploeg (zodat ook de koks verzekerd zijn en post ontvangen). Deze bijdrage werd wel al in de ALV van 2005 besproken, maar stond toen nog niet in de begroting. Daarnaast valt onder onvoorzien ook een partij harnassen en bijbehorende reparatiekosten.
- De *Elerion lives* hebben vrij veel winst gemaakt, o.a. omdat voor een aantal posten, zoals materiaal, veel minder is uitgegeven dan begroot. Het feit dat er winst gemaakt zou worden was wel de bedoeling; dit geld zal gebruikt worden om in 2006 de naar verhouding duurdere locaties te betalen.
- Bij het aantal deelnemers staan vijf getallen, b.v. 65/41/10/1/2. Dit slaat op betalingen: spelers, figuranten, crew, mensen die af moesten zeggen en hun geld niet terug konden krijgen, en mensen die hun geld wel terug kregen.
- Onder 'kleding' staat bij *Elerion XXI* een bedrag van € 340,47. Volgens Sylvia Lemkowitz heeft de kledinggroep minstens € 500 gedeclareerd. Dit komt doordat een deel van die kosten onder 'kleine requisieten' is geboekt.
- Voor *Elerion XXI* zijn geen kosten gemaakt voor grote requisieten – wel voor special effects (o.a. zenders).
- Er is geen aparte post 'wapens en wapenrusting', dat valt onder 'bijdrage materiaal'.

Voor de financiële commissie hebben Richard Jansen en Gerard Bloemers alle uitgaven gecontroleerd, inclusief bonnetjes, en een kas overschot van € 3 gevonden. De commissie adviseert het verslag van de penningmeester goed te keuren. Dat voorstel wordt aangenomen met 19 stemmen voor en 2 onthoudingen.

Financiële commissie

De voorzitter bedankt en ontslaat de bestaande commissie. De nieuwe commissie bestaat uit Gerard Bloemers, Jeroen Vos en Leon van Ee (onder voorbehoud dat hij voor het jaar 2006 geen penningmeester is).



Copyright (C), Yoko Kalapiri & NibangaWeb

Bestuur

Zonder tegenvoorstel wordt het bestuur voor 2006 geïnstalleerd zoals voorgesteld:

- Voorzitter: Martin Welsh
- Penningmeester: Robin Gilijamse
- Secretaris: Casper van Dijk
- Evenementen coördinator: Mariëlle Klerks
- Bestuurslid beheer: Renz Klerks

De voorzitter bedankt Leon van Ee voor zijn enorme inzet als penningmeester de afgelopen zeven jaar, en heet Robin Gilijamse welkom in die functie.

Begroting 2006

Algemeen

- Porto kosten: de 1e *Foliant* dit jaar zal nog geen *Wilde Post* bevatten, daarna weer wel – wat betekent dat *Elerion* weer mee betaald aan die portokosten.
- De rente inkomsten over 2006 zijn nu al (begin januari) ontvangen – door de hoge winst over 2005 zal de rente over 2006 ook hoger zijn, maar die komt pas in 2007 op de rekening.
- Voor 'roerend goed' bestaan plannen om de opslag verder in te richten, middels kratten en/of planken.
- Ter compensatie van de winst over 2005 is voor 2006 verlies begroot.
- Ook voor 2006 worden geen *workshops* gepland, omdat er vrijwel geen leden zijn die daar interesse in tonen.

Horror

- De begroting is dezelfde als die voor 2005 werd voorgesteld. Een en ander kan in de loop van het jaar aangepast worden als er meer zicht is op de samenwerking met 'Oud Kwaad'.

Puerto Diablo

- De post productie dekt kosten voor opbouw materiaal zoals gaffa tape.
- Grote requisieten is dit keer ingepland voor € 1000 vanwege grootse plannen. *Puerto Diablo* zal daarvoor € 500 lenen van de vereniging, wat middels latere evenementen weer terugbetaald zal worden.
- Kleding is deze keer ook fors begroot. Het is de bedoeling dat een voorraad voor komende *lives* wordt gemaakt.
- De *Puerto Diablo website* is voor 2006 al betaald – het is de bedoeling om dit jaar ook over te gaan naar de betere en goedkopere partij waar de Arcana *website* nu is ondergebracht. *Puerto* zal wel haar eigen domein naam houden.

- De kosten van de locatie voor *Puerto Fiesta* zijn nog onzeker. Als dat nodig is, zal er in overleg met het Arcana bestuur een nieuwe begroting voor komen.
- Inkomsten van *Puerto Fiesta* bestaan uit 40 deelnemers á € 25.
- Als onverhoopt de binnenspelse reden voor dit evenement zou wegvallen (iedereen sterft na *Puerto Diablo III*) dan komt er ook geen *Puerto Fiesta*, volgens de organisatoren.
- Deelname aan *Puerto Fiesta* is in eerste instantie bedoeld voor deelnemers aan eerdere *Puerto Diablo lives*. Je kan je alleen als speler inschrijven als je als speler deelnam aan *Puerto Diablo* I, II of III, en overleefde. Ieder Arcana lid kan deelnemen als figurant.
- *Puerto Fiesta* zal aangekondigd worden in de *Foliant*.

Elerion

- Het aantal *crew* leden in de begroting wordt aangepast naar 9, waarmee de begrote inkomsten ook € 60 omhoog gaan. Dit is exclusief keukenploeg van wie geen inkomsten begroot zijn.
- Porto kosten zijn begroot voor vier keer bijdrage aan de *Foliant*, dat wordt aangepast naar drie keer.
- Eric Vinken gaat de uitgaven aan grote requisieten en aankleding coördineren.
- De inkomsten uit drank zijn vaak hoger dan begroot, dat is niet de bedoeling. De schrapkaarten gaan aangepast worden: net als bij *Puerto Diablo* gaat een schrapkaart € 5 kosten, met 10 schrapjes, waarbij een consumptie zonder alcohol 1 schrapje kost, en een consumptie met alcohol 2. Dit voorstel wordt unaniem aangenomen.
- De organisatie is niet verplicht om ongebruikte schrapkaarten terug te kopen. De ALV wil dat niet, en onze evenementen vallen niet onder de Horeca wet. We gaan wel uitzoeken of hierover nog andere wettelijke bepalingen bestaan.
- De post onvoorzien is laag in vergelijking met vorig jaar. Dat komt doordat aan het eind van het jaar besloten is harnassen aan te schaffen, nadat duidelijk was dat er ook geld voor was.
- Portofoons zijn op € 0 begroot, aangenomen dat ze niet stuk gaan. Het is wel een post op de begroting omdat er misschien toch kosten voor gemaakt moeten worden. Misschien willen we ook wel een duurdere variant portofoons aanschaffen, maar dat kost gelijk € 2000 of meer, nog afgezien van de kosten van een zendvergunning. Richard Jansen gaat uitzoeken wat de kosten zijn – hij rapporteert aan het bestuur, dat hierover in overleg met de evenementen commissies een besluit kan nemen. Jonas Norrby heeft privé porto's te leen om uit te proberen. Jan Wensveen geeft de briljante tip aan de locatiegroep om de porto's mee te

nemen tijdens locatiebezoek.
- De kosten van de opslag zijn voor *live* XXII en XXIII anders begroot. Dit komt doordat we naast vaste kosten ook kosten voor de inrichting maken.

De begroting wordt per acclamatie goedgekeurd. Het bestuur zal uitzoeken of het mogelijk is om in de toekomst medeleden te machtigen om op de ALV mee te stemmen. Tot daar duidelijkheid over bestaat, is het niet mogelijk om te stemmen zonder zelf aanwezig te zijn.

Evenementen commissies

De *Elerion* commissie bestaat uit Mariëlle Klerks (eindverantwoordelijk), Eric Vinken (financiën) en Casper van Dijk (administratie).

- In de *Foliant* heeft een oproep gestaan om te helpen met de wat grotere klussen in de *Elerion* organisatie. Daar zijn geen reacties op gekomen. Leon van Ee stelt voor om mensen te zoeken die het leuk vinden een *live* te organiseren (in plaats van de huidige organisatie te helpen, wat misschien afschrikt). Op den duur is het voortbestaan van de *Elerion lives* onzeker. Voorlopig boeken we nog locaties voor toekomstige *lives*. Onzekerheid over de Elerion *lives* heeft op zich geen invloed op het voorbestaan van de vereniging Arcana.
- Na *live* XXII gaan de inschrijvingen voor *Elerion lives* veranderen. Het is niet meer mogelijk om na afloop van de *live* onmiddellijk voor het volgende evenement te betalen – betalingen worden pas geaccepteerd op de maandag na de vorige *live*. Bovendien zullen er vanaf een bepaald aantal inschrijvingen pas spelers mee kunnen doen, als er ook genoeg figuranten ingeschreven hebben. Details over dit systeem volgen in de *Foliant*.

De *Puerto Diablo* commissie bestaat uit Renz Klerks (eindverantwoordelijke), Raymond Kales (financiën) en Sander ten Napel (scenario)

- De commissie is tevreden over de succesvolle evenementen in 2005.
- *Puerto Fiesta* in 2005 was niet officieel aangekondigd; dat kwam uiteindelijk wel goed, maar in de toekomst zal *Fiesta* wel aangekondigd worden.

De *Horror* commissie bestaat uit Jacco Kwakkel (eindverantwoordelijk) en Martin Welsh (financiën). De commissie wapen *workshops* bestaat uit Sander ten Napel (eindverantwoordelijk) en Renz Klerks (financiën). Leden met plannen voor nieuwe evenementen kunnen die plannen (inclusief een begroting) aanmelden bij het bestuur.

Jeroen Vos doet verslag voor de PR groep.

- Samen met vereniging *Dawn* zijn in 2005 drie *fairs* bezocht. Onze aanpak (o.a. een lijnscenario voor bezoekers) sloeg erg aan, en is ook overgenomen door b.v. *Vortex* en de *Elf Fantasy Fair*.
- In 2006 slaan we de *Elf Fantasy Fair* over (er is geen vergoeding en de geplande veldslag zou ons materiaal en ons goede humeur kosten). We gaan wel naar *Castlefest* en het *Archeon*.
- Voorlopig leveren de PR activiteiten niet veel nieuwe leden op, maar wel (hernieuwde) naamsbekendheid, plus een flinke lijst met adressen van mogelijk geïnteresseerden.

Marco Lammers doet verslag voor de *Foliant* redaktie.

- Ondanks de sterk wisselende hoeveelheid kopij willen we toch graag vier *Folianten* per jaar. Daardoor blijft het voorspelbaar wanneer evenementen aangekondigd kunnen worden. De *deadlines* voor de *Foliant* komen op de Arcana *website*.
- Als er voor een *Foliant* erg veel kopij is, kan het in de toekomst gebeuren dat er stukken die niet 'tijdkritisch' zijn, doorgeschoven worden naar een volgende uitgave waar ze beter tot hun recht komen.

Gerbrand Vestjens doet verslag voor de *website* redaktie.

- De redaktie is bezig met een nieuwe opzet: een portaal met kopjes voor de verschillende evenementen. *Puerto Diablo* gaat er over nadenken of ze hun informatie onder willen brengen in de nieuwe *site*, of dat ze liever een link naar hun bestaande *website* willen.

Wat verder ter tafel komt

Eric Vinken stelt voor reiskosten te vergoeden voor activiteiten die 'niet digitaal afgehandeld kunnen worden'. Dus geen vergoeding voor vergaderingen, maar wel voor locatiebezoek of een trip naar de opslag in Oud Beijerland.

- Tot nu toe was de regel om geen reiskosten te vergoeden, voornamelijk omdat het erg lastig is aan te geven wat wel of niet te vergoeden. Een 'glijdende schaal' kan tot vervelende meningsverschillen leiden.
- De PR groep betaalt al reiskosten uit hun eigen budget. *Puerto Diablo* idem.
- Jeroen Vos heeft een principieel bezwaar tegen het voorstel: het past niet in de begroting. Volgens de penningmeester en financieel verantwoordelijken van de diversie commissies kan er desnoods in de begroting geschoven worden.

- Leon van Ee stelt voor om ‘per gebeurtenis’ in de betreffende evenementen commissie te bespreken of reiskosten vergoed kunnen worden – bovendien, dat de kosten voor rekening van de betreffende post komen. Daarmee komt de beslissing te liggen bij de verantwoordelijke voor een post binnen het budget, b.v. de kledinggroep, de locatiegroep of het algemene *Elerion* budget. Dit voorstel wordt aangenomen met 18 stemmen voor en 2 onthoudingen (één van de 21 aanwezigen is inmiddels vertrokken).
- Renz Klerks voegt hier aan toe dat financiële vergoedingen maar een deel van het verhaal zijn. Waardering voor de inzet van een ieder is er volop, als je let op de gezichten en reacties van de deelnemers aan onze evenementen.

Rondvraag

- Annemiek Scholten: is er iets te doen aan de lage opkomst bij deze ALV? Men denkt van niet – de opkomst ligt meestal iets boven de 20 leden. Is er een lift te regelen op de vrijdag van de *Elerion live*, rond 13.30 uit Den Haag? Mariëlle Klerks gaat proberen een en ander te coördineren.
- Jeroen Vos: mag iemand van 17 jaar en 11 maanden meedoen met een *live*? Nee dat mag officieel niet.
- Sylvia Lemkowitz stelt voor volgende ALV om 14.00 te beginnen.
- Marco Lammers: de *deadline* voor de eerstvolgende *Foliant* is 8 februari.
- Richard Jansen doet geen beheer *Elerion* materiaal en/of opslag meer.
- Sander te Napel: komt er nog een nieuw informatie boekje voor nieuwe leden? Ja, maar dat wacht op coördinatie met de nieuwe *website*. Sander heeft een nieuwe landkaart van Elerion klaar, waarvoor dank.
- Mariëlle Klerks verzoekt om bij volgende activiteiten in de Koornbeurs, de beschikbaarheid van thee, fris en bier beter te regelen – nu was er alleen koffie. Leden willen graag een recente ledenlijst in de *Foliant*. Marcel Oerlemans gaat die verzorgen.
- Leon van Ee wenst Robin Gilijamse succes, en vraagt de diverse commissies geregeld contact te houden met Robin. Robin zal als speler bij *Elerion* normaal gesproken niet aanwezig zal zijn bij vergaderingen anders dan de ALV, maar zal toch op de hoogte gehouden moeten worden van uitgaven en veranderde plannen aangaande budgetten.

Sluiting

De voorzitter sluit de vergadering rond 18.48.

Casper van Dijk, secretaris rollenspelvereniging Arcana

The Book of Kells

In het verleden heb ik al over enige van mijn favoriete bronnen van middeleeuwse illustraties verteld. En alhoewel internet een prachtige toegang tot veel materiaal is, heb ik echter met veel meer plezier laatst naar het echte werk staan kijken in Nijmegen. De expositie over de gebroeders Limburg was geweldig! (`http://www.gebroedersvanlimburg.nl`) Maar omdat deze expositie half november 2005 alweer voorbij was, wil ik liever over iets anders hebben.

The Book of Kells.

Een van de meest aansprekende, geïllustreerde boeken uit de vroege middeleeuwen is het boek of Kells, genoemd naar de abdij waar het lang heeft gelegen. Het is een prachtig voorbeeld van Keltische kunst met een Christelijk karakter. Gezien de tijd waarin het gemaakt werd nog niet zo vanzelfsprekend. Het boek is waarschijnlijk gemaakt voor het jaar 1000! De vermenging van keltische symboliek in de kerk is in later eeuwen een onderwerp van strijd geweest in de kerk die Rome uiteindelijk heeft gewonnen.

Een volledige beschrijving van alle wetenswaardigheden over het book of Kells is te vinden in de wikipedia:
`http://en.wikipedia.org/wiki/Book_of_Kells`
`http://en.wikipedia.org/wiki/Gallery_of_Book_of_Kells_pages`

Jammer genoeg zijn lang niet alle afbeeldingen op internet te vinden zoals voor een aantal andere boeken, bijv. het Heidelberger Liederbuch, wel het geval is. De eigenaar van het boek, Trinity college te Dublin zit er bovenop. De plaatjes op internet geven echter een goede indruk en meer dan genoeg gelegenheid tot genieten. De CD met de rest van de afbeeldingen staat ondertussen op mijn verlanglijstje.

Met de plaatjes die wel beschikbaar zijn van het book of Kells en wat knip en plak werk heb ik in het verleden leuke bladzijden gemaakt voor mijn toverboek als Luca Al Dente. Een tovenaar moet toch een boek hebben? Als je dit navolgt moet je er wel voor zorgen dat je je bladen zo vol drukt dat ze niet nog voor binnenspelse zaken te gebruiken zijn.

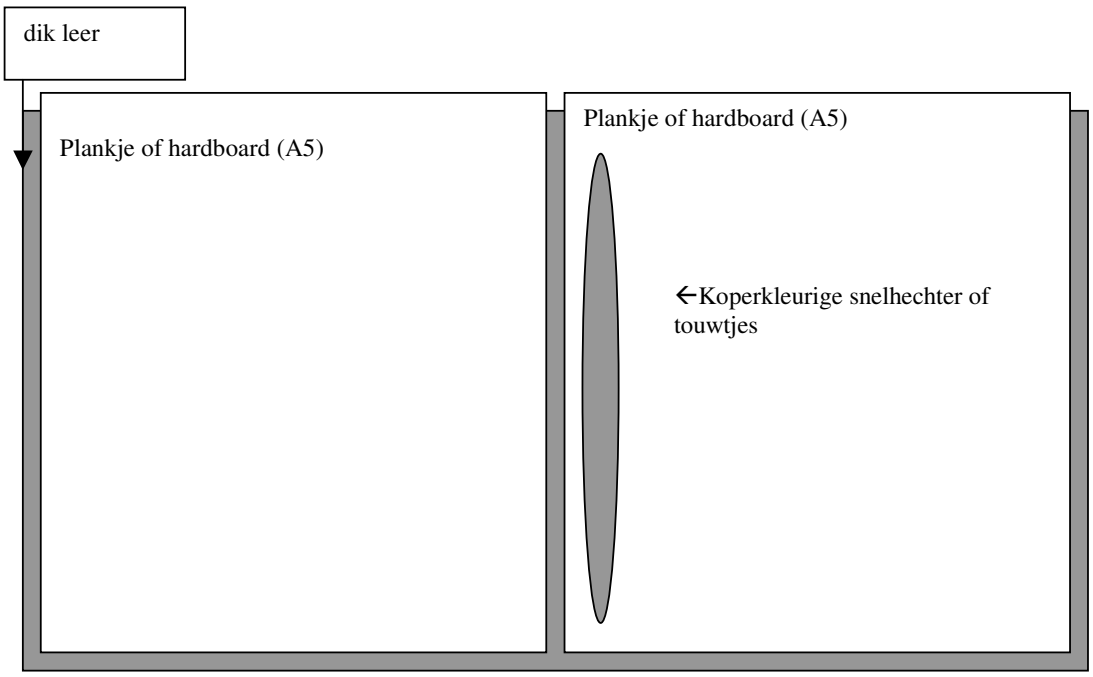
Groet,

Gilbert

Hoe maak je een tover- of gebedenboek?

Wat je nodig hebt:

- Twee dunne plankjes van gelijke afmeting. Iets hoger en iets breder dan A5. Bedenk dat A5 het gangbare Live papierwerk formaat is.
- Een stevig stuk leer dat net zo hoog is als de plankjes maar iets breder dan de twee plankjes naast elkaar. Deze extra ruimte is nodig om je boek dicht te kunnen vouwen met (veel) papier ertussen.
- Een koperkleurige snelhechter of een touwtje om het papier in je boek bijeen te houden.
- Een stukje fluweel als binnenvoering van je boek. Het stof moet 2 cm breder en langer zijn dan het stuk leer.



Het maken van het boek is niet moeilijk:

- Als eerste plak je de snelhechter op een van de plankjes vast. Stop een A5-velletje papier in de snelhechter, dan is de juiste plek makkelijk gevonden.
- Zet het boek eerst zonder lijm in elkaar. Het geheel is een sandwich van leer (de kaft), plankjes (uitlijnen op de buitenkant van het leer), en fluweel. De eindjes van het stof vouw je weg tussen de plakjes en het leer.
- Als alles past, dan lijm je eerst de stof op de plankjes. Vouw de randjes stof achter de plankjes en dan het leer erachter lijmen.
- Versier de voorkant van je boek met verf, door uitsnijden. Metalen hoekjes zijn te krijgen in de hobby winkel.

Gilbert

Waarom Elerion?

Ervaringen van een ervaren rollenspeler…

Voor doeleinden anders dan de *Foliant* vertrouwde Stefan Strijbol op verzoek van de *Elerion* kerngroep zijn mening over Arcana aan het papier toe. Het resultaat willen we jullie niet onthouden. Bedankt, Stefan!

Jeroen Vos, namens de *Elerion* kerngroep

Terugblik

Het begint op te vallen : Op het doorsnee *Arcana*-evenement lopen telkens weer heel wat "oudjes" rond. Je vindt ze in de keuken, niet zelden bij de spelleiding, en tussendoor als figurant. Vooral het spelersveld wordt echter keer op keer geteisterd door een zootje 30 tot 40 plussers. Ook zelf ruimschoots voorzien van rimpels en grijze haren, mag ik dat zeggen: Want daar is niks mis mee! "Oudjes" zijn niet zelden wat bezadigder dan het jonge geweld, maar gedijen alsnog goed. Zijn het immers niet net die veelvuldige generatiekloof-overschrijdende interacties (die door betrokkenen zelden zo aangevoeld worden) dewelke resulteren in een erg interessante mix van dadendrang en denkwerk?

Waar gaat dit heen, en hoe kom ik hier zo op? Mijn "oudjes-statuut" is pas nog formeel bevestigd... Subtiel, dat wel, ja. "Jij draait toch al een tijdje mee in *LARP*-land, niet? En je zegt telkens weer dat je afbouwt, ja? Waarom kies je dan toch nog steeds voor *Arcana*? Waarom blijf je komen?" Moeilijke vraag. Interessante vraag. Goeie vraag.

Bijna twee decennia lang (auw!) ben ik actief geweest in het *LARP*-gebeuren, in diverse verenigingen. Ik heb het genoegen gehad samen met tientallen andere gemotiveerde vrijwilligers evenementen te organiseren, maar ook het figureren en het spelen zijn me niet vreemd. Kortom: *LARP* ligt me nauw aan het hart. Ooit was het een excentrieke, ja buitenissige hobby, die bij vrienden en collega's onthaald werd op meewarig hoofdschudden, gefluister en vreemde blikken. Vandaag, mede dankzij de evolutie van het spelcomputerwereldje (wie speelt niet *WoW*?) en het mediasucces van bijvoorbeeld *LotR* en Harry Potter (jaja), is de afstand tussen *LARP/RPG* en het dagelijkse leven voor *non-believers* plots behoorlijk klein geworden. In lakens gehuld door bossen dwalen blijft uiteraard in de ogen van velen een vreemde hobby, maar niemand kan nog smalend de neus ophalen voor verhalen over alven, supervleermuizen, emotionele ondoden en verborgen schatten. Dát kent inmiddels iedereen, en dus

is het minder wereldvreemd. Dra komen we collectief los van het "*freak*" label, zeker weten!
Inmiddels kan ik (net als u, mag ik hopen) terugblikken op heel wat mooie *LARP*-momenten. *Arcana* vergelijkend met de (vele) andere spelsystemen en fantastische spelwerelden die ik heb mogen leren kennen, is mijn oordeel over *Elerion* (en *Puerto Diablo*, al is dat nog erg jong) uiteindelijk onversneden positief. En neen, de kritische noot schuw ik niet. Maar als iets goed is, mag dat ook gezegd worden...

Ik herinner me sinds *Elerion I* geen enkel *Arcana* evenement dat "beduidend minder" was, en ook geen enkel (buitenspels) incident dat ik nu nog als "niet te pruimen" kan duiden (op gifgroene pudding als desert na). Mogelijk is mijn geheugen aangetast doorheen de jaren, of ben ik erg subjectief. Maar ik wijt het eerder aan het feit dat, voor zover ik dat kan waarnemen, *Arcana*-evenementen gewoon goed in elkaar zitten. Ik ken natuurlijk de interne keuken van de vereniging niet (in tegenstelling tot die van andere verenigingen) maar dat pleit alleen maar in het voordeel van *Arcana*. Ongetwijfeld zijn er al wel problemen geweest, maar die werden (worden) prompt en discreet opgelost. Het niet-uithangen van de vuile was ("Oplossen, niet opblazen" is een gezond motto) voorkomt dat een kwalijk imago gekoppeld wordt aan specifieke *events* of de vereniging in haar totaliteit.

Het ganse *LARP*-gebeuren blijft mensenwerk, erger nog: Vrijwilligerswerk. Creatieve lieden en meer praktisch ingestelde werkpaarden botsen wel eens, dat is onvermijdelijk. Er zal ook bij *Arcana* in het spelkot of tijdens voorbereidende bijeenkomsten wel eens een traan gevloeid zijn of een stemband gescheurd, maar *Arcana* is er altijd in geslaagd het imago van *'smooth operation'* perfect te handhaven. *Honor due*.

Daarnaast zijn er tal van zaken die me bij *Arcana*, méér dan bij andere *LARP*-verenigingen, in positieve zin opvallen. Een overzicht, toegespitst op de *Elerion* evenementenreeks:

1) Algemeen:

- Super doorzichtig, eenvoudig technisch spelsysteem ("*low key*");
- ontdubbeling van fictieve lichamelijkheid (totaal levenspunten bestaat naast gelokaliseerde levenspunten, en dat geeft een extra dimensie aan verwondingen, ziekten, gif, heling en genezing): Zeldzaam in *LARP*-land, en ik vind het erg geslaagd;
- tussen personages onderling bestaat lichamelijk geen gigantisch fictief verschil (levenspunten), ongeacht niveau of klasse van het personage; dit geldt ook voor figurantenpersonages t.o.v. spelerpersonages;

- automatische doorstroom naar het volgende administratieve spelerniveau als beloning voor overleving/klantentrouw, zonder hieraan binnenspelse sociale voordelen te koppelen (die dienen immers via rollenspel verworven te worden).

2) Speltechniek:

- Simpele gevechtsregels (1 treffer = 1 schade), afwijkingen zijn zeldzaam;
- doordacht en gevarieerd vaardighedenblok, geen buitenissige zaken die het rollenspel verstoren;
- goed evenwicht tussen magie en (latex) wapengeweld (krijgers hoeven zich nooit overbodig te voelen, tovenaars zijn nochtans geen kneusjes als ze hun hoofd gebruiken);
- uitsluitend vaardighedenverwerving via rollenspel (de *Elerion* ambachtslui zijn een erg sociaal aspect van de evenementen);
- verwerving van max. 1 extra vaardigheid / evenement, en geen reserve-opbouw;
- binnenspelse benodigdheden voor magie en ambachten zijn relatief vlot te vinden, mits rollenspel.

3) Communicatie: [tussen organisatie en doelgroep (spelers + figuranten)]

- erg doorzichtige verenigingsstructuur (dankzij AV + stipte, volledige publicaties);
- de *Wilde Post* en andere sfeerbepalende publicaties (spelers/figuranten herkennen zichzelf);
- betrokkenheid van spelers wordt niet gewoon geslikt maar fel aangemoedigd
- de stipt verschijnende buitenspelse publicaties, met "*to-the-point*" info in plaats van vulling;
- respect en voortdurende aandacht voor niet-ervaren deelnemers !!!
- (wie *LARP* niet kent, kan ik geen betere intro dan *Arcana* aanbevelen);
- er wordt zowaar wat gedaan met enquête-resultaten...

4) Verenigingsleiding + spelleiding: [te omschrijven als : volwassen]

- Naar buiten uit: Geen fragiele ego's/kapsones bij groepsleiding :-)
- zorg voor detail en communicatieve zelfbeheersing op moeilijke momenten;
- daadkracht en consequent handelen: Geen oeverloos gezeur, geen uitstel van beslissingen;
- controle en doelgerichtheid, geen populariteitsstreven ten nadele van het evenement;
- geen "vriendjespolitiek" noch hints/geruchten daaromtrent : Een “zuivere” organisatie;

- ballen (m/v); met andere woorden: Dood is dood, binnenspelse actie kan binnenspels reactie opleveren, etc.

5) Spelwereld / scenario:

- Gelijktijdig herkenbaar mythisch én herkenbaar alledaags, met een leuke twist;
- zelden voorspelbaar (al is het bijwonen van magische rituelen af te raden ☺);
- altijd netjes op voorgaande en/of het totaalbeeld inhakend (oorzaak / gevolg lijn soms erg mooi);
- goede mix ernst / horror + ontspanning / humor;
- zeer sociale spelwereld: Er zijn binnenspelse netwerken waar je, ongeacht je ervaring of rollenspelvaardigheden, prompt welkom in bent (basisspel: Geen "wegwezen jij want we kennen je niet" - de meer diepgaande plots zijn uiteraard iets exclusiever maar dat hoort ook zo);
- genoeg diepgang en net niet zichtbare doch zeer "aanvoelbare" sociale intrige (politiek/religieus);
- nadruk op individuele/groeps actie en rollenspel, niet op (bezit van) supervoorwerpen / personagekaart-statistieken;

6) Mensen:

- *Powerplayers* vangen bot en blijven dus ook na een poging weg;
- figuranten worden goed gecoached;
- nadruk ligt (mede dankzij het spelsysteem / de spelwereld) op amusement, niet op prestatie;
- wie ontevreden is, wordt beleefd aanhoord maar niet gepaaid: Geen groepsconcessies om het individu te behagen.

7) Keuze locaties/setting/aankleding/requisieten/special effects:

- Evenwicht in alles;
- uiterste zorg besteed aan details;
- het "Wauw, nooit eerder gezien / nooit verwacht" gevoel is regelmaat, geen uitzondering;
- kleding / uniformiteit van monstertypes / figuranttypes creëert orde die binnenspel toelaat je erg vlot één te voelen met de spelwereld / locatie (een alf is herkenbaar, een geregistreerde gek is herkenbaar, een gerenommeerde huurling is herkenbaar…

8) Keuken:

- De bereidheid van *crew* om, ondanks het harde werk en de lange dagen, toch ten allen tijde, indien zichtbaar, "mee te spelen" en aangepaste kledij te dragen;
- het immer gevarieerde + overvloedige aanbod van voer / snacks / drank, niet zelden met binnenspelse benadering.

Kortom: voor mij is *Arcana* uniek. Mijn "visie op" wordt ongetwijfeld gekleurd door mijn "verknochtheid aan", maar dat positieve gevoel is net te danken aan alle bovenstaande puntjes. Ik was er als speler bij vanaf *Elerion 1*, genoot met volle teugen van *Puerto Diablo I* en heb slechts enkele *Arcana* evenementen gemist (altijd buiten mijn wil om). Nooit ben ik na afloop van een *Arcana* evenement naar huis teruggekeerd met het gevoel: “Was het dat maar?” Steeds is het totaalbeeld positief geweest. Dat kan ik (jammer genoeg) van geen enkele andere *LARP*-evenementenreeks zeggen... En dan te bedenken dat *Elerion* reeds haar 20ste verjaardag heeft gevierd!

Tot slot: Van harte dank aan alle vrijwilligers (inclusief figuranten en spelers, want die "maken" toch telkens weer de spelwereld, als mobiele, interactieve elementen) voor alle tijd en moeite, geïnvesteerd in *Arcana* gedurende al die jaren. Ik hoop hier ook in de toekomst nog intens van te kunnen genieten.

Stefan Strybol
aka Loete
aka Vermijn II, wijlen
aka Garod al Dente, verblijfplaats onbekend
aka Daphy d’Ucque, wijlen.

Inschrijving Elerion live 22

Inschrijfformulier ARCANA *Elerion live XXII "gedane zaken nemen geen keer"* op 17, 18 & 19 maart 2006 in de Winner te Overpelt in België.

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

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: - 2006, te Handtekening:

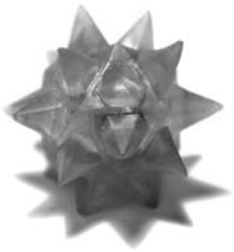
Het Arcana-lidmaatschap kost €12 per jaar. Alleen leden kunnen zich inschrijven voor lives, workshops en andere verenigingsactiviteiten. Leden krijgen vier keer per jaar het verenigingsblad *de Foliant*. De live kost €55 voor figuranten en €90 voor spelers. Hiervoor krijg je een rollenspel van vrijdagmiddag 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.

Nieuwe bollen, nieuwe kubussen

Slecht nieuws voor de speler-tovenaars onder ons die in het verleden speciale munitie-gordels vervaardigden om hun krachtbollen en magische focussen altijd bij de hand te hebben: Er staan nieuwe bollen (en kubussen) voor de deur…

Na goed voorbeeld van collega-rollenspelvereniging Dawn heeft Arcana de mogelijkheden bekeken rond zachte projectielen met ingebouwde special effect. Na keuring door onze ervaren wapen- en monsterbouwers werd deze constructie als veilig bestempeld, waarna we over zijn gegaan tot de aanschaf van een flinke hoeveelheid nieuwe magische krachtbollen en magische focussen.

De nieuwe Krachtbol



Deze heeft niet langer de vorm van een perfecte ronde bol, maar van een bol met (zachte) punten. Door in de bol te knijpen, treedt het effect in werking. We zien dit graag óók als toevoeging tijdens het uitvoeren van de spreuk ("in deze bol steek in mijn macht…".

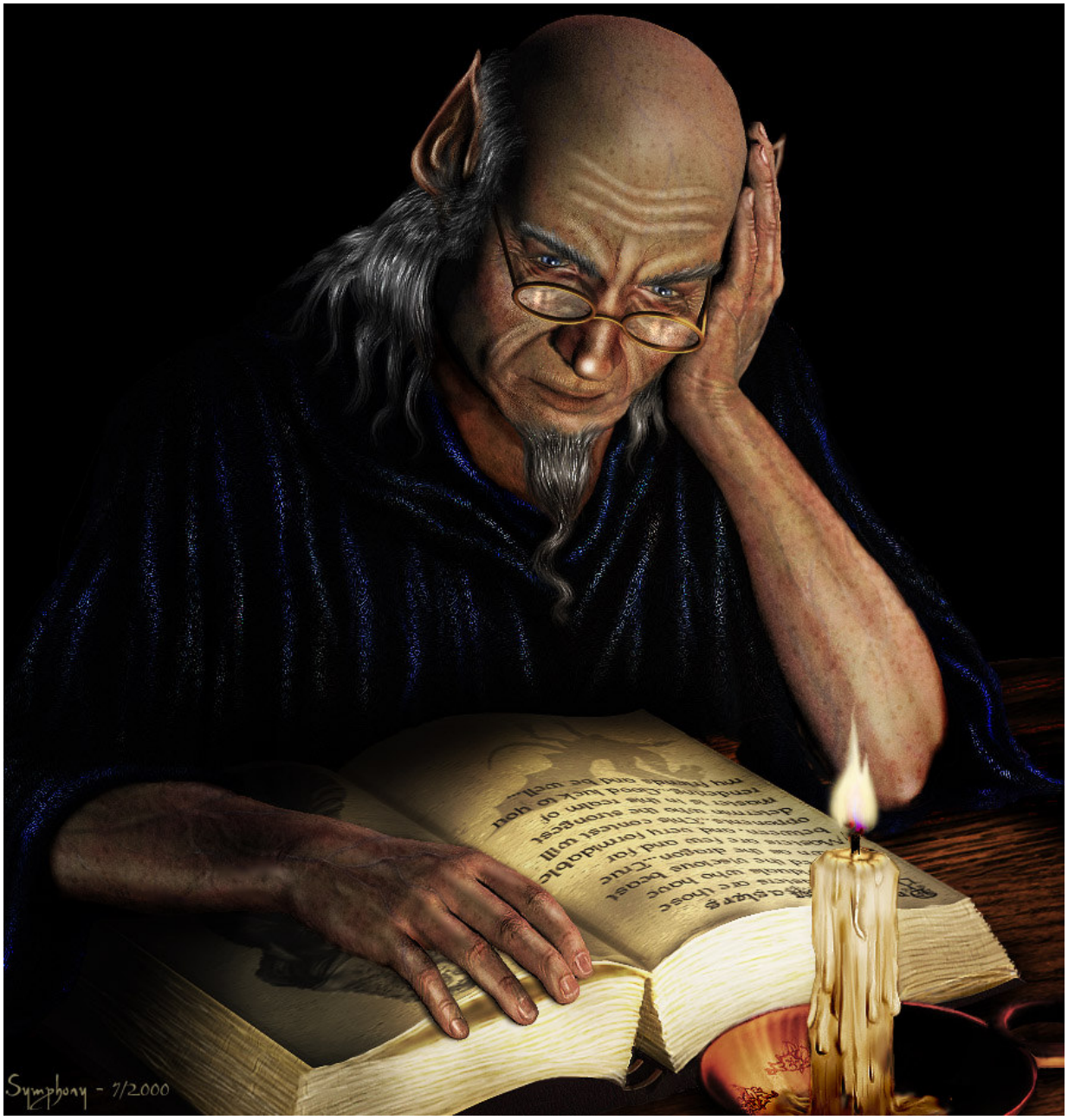
De nieuwe Magische Focus

Is qua vorm niet veranderd, en ziet er nog steeds uit als een dobbelsteen van grofweg dezelfde omvang. Hierin hoef je niet te knijpen; het effect gaat af zodra de focus, na het uitvoeren van een spreuk, ergens neerkomt.

Uiteraard blijven voor beide projectielen dezelfde veiligheidsvoorschriften van toepassing; gooi de focus nóóit naar iemand, en gooi de krachtbol als het even kan niet als een volleerd honkbalspeler zo hard mogelijk.

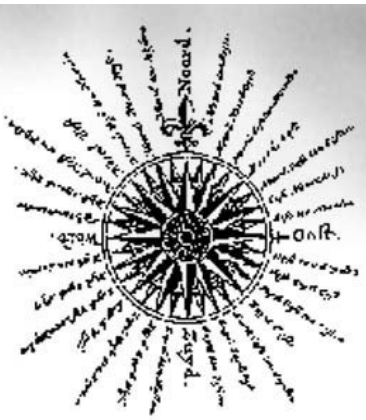
Namens de Spelregelgroep,
Johan Wouters

Als je echt van dobbelstenen houdt!


Symphony - 7/2000

Inschrijving Puerto Diablo III

Puerto Diablo



5, 6 en 7 mei 2006 presenteert rollenspel-vereniging Arcana "Puerto Diablo": een historie-spel dat zich afspeelt in de Caraiben 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.
Inschrijving geschiedt op volgorde van betaling.
De inschijving opent 1 november.

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. Geen tovenarij.

Wat is Puerto Diablo wel: Een kans om een stukje geschiedenis te beleven.
De wereld van Puerto Diablo is vol gevaar. De grote zeevarende natien 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.
Men kiest dus niet voor een klasse als krijger of piraat, maar men kan kiezen om te beginnen als nettenboeter, dandy, kuiper, barbier, bedelaar of lichtekooi, om enkele voorbeelden te noemen.

Aankleding: Wij zetten bij dit evenement alles op alles om het zo mooi mogelijk aan te kleden.
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 malienkolder).

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

www.puertodiablo.nl
postadres: Esschilderstraat 20 zwart
2012 BD Haarlem
inschrijven kan vanaf 1 november door 80 euro
bestaande spelerpersonages hebben voorrang tot 1 januari
over te maken op rekeningnr. 88.07.67.081
V.S.B. bank 's Gravenhage t.n.v. Arcana
onder vermelding van Puerto Diablo-
speler of figurant.
Gironummer van de bank is 3946

De zee rond het eiland is rustig. De sterren stralen helder in de heldere nacht. Een oplettend persoon zou kunnen zien dat zich boven Hispagnola – slechts enkele mijlen verderop – donkere wolken samen pakken. Zoals iedereen in deze streken zal beamen, is het weer in de Caraiben veraderlijk en kan plotseling omslaan...
De golven klotsen kalmpjes tegen de meerpalen in de haven. De twee soldaten die op wacht staan, dommelen bijna in door het rustgevende gekabbel. Afgelopen middag was het hier wel anders.
De kanonnen bulderden hun saluutschoten over de smalle baai, om de overleden capitano Sergio Servantez te eren. Een dichter droeg zijn werk voor. Een oplettende toeschouwer (wellicht dezelfde die later, in de nacht, naar Hispagnola zal kijken) had kunnen zien, dat maar weinigen werkelijk rouwden. De soldaten leken zelfs opgelucht. Wie was deze Servantez eigenlijk? Wat hield hem bezig; wat heeft hem zo hardvochtig gemaakt. Niemand die eigenlijk weet wat hij deed voor hij als hoogste officier van dit eiland werd aangesteld.
Dat zal wel altijd een raadsel blijven. Sergio's rechterhand Ignatio Castelnuovo is nu de hoogste in rang. Wat zouden zijn plannen zijn? En dan is er natuurlijk de nieuwe gouverneur – Don Maria Lopez. Wie zal zeggen welke koers hij zal gaan varen?
Maar gelukkig zijn de meesten het er over eens dat zowel capitano Castelnuovo als Don Lopez wijze, vreedzame mannen zijn.
Eindelijk lijkt Puerto Diablo in rustiger vaarwater gekomen. Sinds het zinken van de drie vreemde schepen en de komst van de drenkelingen, het bezoek van de inquisiteur en de nieuwe bisschop van Cuba en alle drieste ontwikkelingen daaromheen, is een periode van rust welverdiend.
Als de oplettende persoon (nog steeds dezelfde) naar de sterren zou kijken, zouden deze versluierd blijken achter een ijle wolk; de eerste voorbode van een storm die vanuit het zuiden op steekt. Zoals iedereen in deze streken zal beamen, is het weer in de Caraiben verraderlijk en kan plotseling omslaan...

Elerion Lives: Het nieuwe inschrijven

Elerion *Live*s kennen 2 groepen deelnemers: Spelers en figuranten. Er gaan gemiddeld 63 spelers en 42 figuranten mee, afhankelijk van de lokatie. De spelers-plekken zijn veelal ruim een maand voor de *Live* vergeven. Voorheen waren dan ook al 25 tot 30 figuranten ingeschreven, maar de laatste vier, vijf *Live*s schrijven figuranten zich steeds later in. Tegen 60 spelers stonden 3 weken vóór *Live* 21 zo'n 10 tot 15 figuranten. Gelukkig schreven zich in de laatste weken nog wel voldoende extra figuranten in.

Helaas zorgt dit late inschrijven door figuranten voor enkele lastige problemen voor de organisatie.

Het belangrijkste probleem is:

Kunnen we de 60 tot 65 spelers wel voldoende invulling en uitdaging bieden met (te) weinig figuranten?

Daarnaast zijn op de figurantendag niet alle figuranten aanwezig, zodat de late inschrijvers het scenario en de setting niet kennen. Dit wordt nu opgevangen door extra briefings op de vrijdagmiddag voor de *Live*, een lastig en druk tijdstip voor de organisatie. Verder blijft lang onduidelijk hoeveel figurantenpersonages überhaupt moeten worden uitgewerkt qua kleding, wapens en accessoires.

Onze wens is dan ook dat figuranten zich eerder inschrijven. Daarom veranderen we na Elerion *Live* 22, de komende voorjaarslive, iets aan de inschrijving. Dit vooral om te zorgen dat we tegenover een x-aantal spelers voldoende figuranten hebben staan voor tegenspel. De gewenste verhouding voor een Elerion *Live* is dat er tegenover elke 3 spelers 2 figuranten staan.

Het nieuwe inschrijven:

- Inschrijven bij de uitcheck komt te vervallen. Spelers kunnen voortaan vanaf de maandag ná de *Live* inschrijven en betalen. Dit is vanwege de logistiek van het nieuwe inschrijven, maar ook omdat de penningmeester op deze manier niet verantwoordelijk is voor onnodig veel contant geld. *Voor Elerion Live 23 betekent dit dat er* ***vanaf maandag 20 maart 2006*** *kan worden ingeschreven en betaalt.*
- Ingeschreven en betaalde spelers staan op een wachtlijst totdat er voldoende figuranten zijn om het verhaal te kunnen neerzetten. Dit verloopt in 'trapjes'.

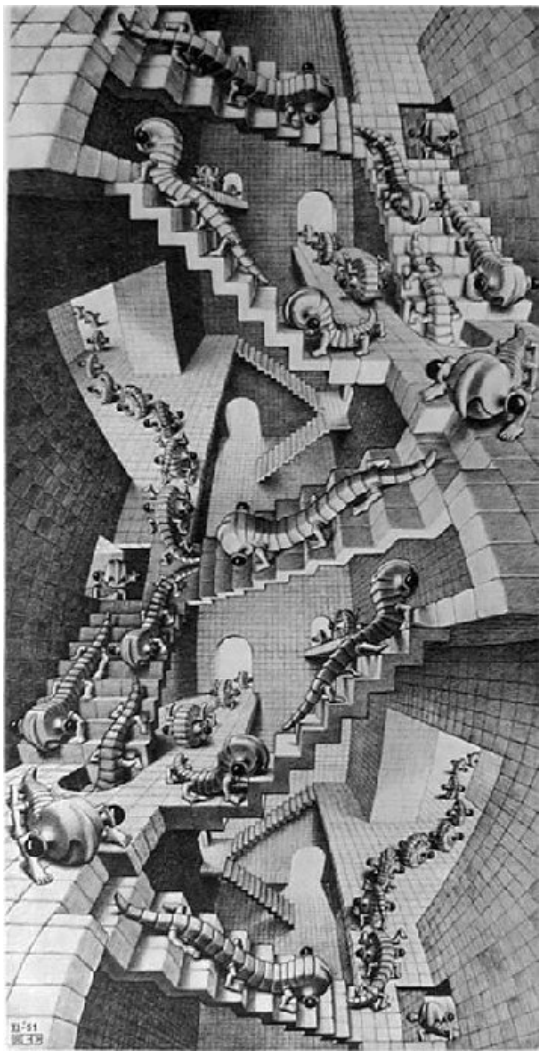
De ‘trappen’ van inschrijving:

Minimaal aantal figuranten *	1-20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40
Maximaal aantal spelers **	1-33	36	39	42	45	48	51	54	57	60	63

* ingeschreven en betaald,
** dat mee kan.

Een voorbeeld: Jan schrijft zich in als speler. Hij is de 49e spelers die dat doet. Op dat moment echter zijn er pas 28 figuranten ingeschreven. Om meer dan 48 spelers een mooie Live te kunnen bieden wil Elerion minimaal 32 figuranten hebben. Pas als die 32e figurant zich inschrijft en betaalt zullen Jan én spelers 50 en 51 dus te horen krijgen dat zij mee kunnen.

Een besluit over het wel of niet meegaan kan door de organisatie nog op de laatste dag worden genomen. Kun je uiteindelijk niet mee als speler dan krijg je uiteraard direct na de *Live* je geld terug of dit wordt doorgeschoven naar de daaropvolgende Elerion *Live*.



We hopen dat figuranten zich zullen realiseren dat hun vroege inschrijving op prijs gesteld wordt, zowel door de organisatie als door de spelers op de wachtlijst. Als speler op de wachtlijst hopen we dat je je vrienden waarvan je weet dat ze willen komen als figurant, vraagt of ze zich ook al hebben ingeschreven en hebben betaald.

Het eindresultaat: Een gebalanceerde Elerion *Live*!

Overigens: op Elerion *Live* 23 is plaats voor 63 spelers en 42 figuranten.

Alvast bedankt voor jullie begrip en hulp.

De kerngroep “Elerion”

PR – activiteiten van Arcana

Jij bent, als je dit leest, (waarschijnlijk) lid van Arcana. Dat geldt echter niet voor heel veel andere mensen in Nederland die mogelijk wel veel plezier zouden kunnen beleven aan levend rollenspel. Vandaar dat Arcana een PR-groep heeft. Het laatste jaar waren we aanwezig op Elf Fantasy Fair, CastleFest en de Archeon Winterfair. Daar hebben we mensen de mogelijkheid gegeven om gedurende 15 tot 20 minuten in een hoekje van Elerion rond te lopen en op die manier te ruiken aan levend rollenspel in Arcana-stijl. Ook volgend jaar gaan we dat weer doen en wel op de volgende evenementen:

- CastleFest 2006: 4, 5 en 6 augustus 2006 rondom kasteel "De Keukenhof" te Lisse
- Archeon Winterfair: Vermoedelijk op 16 en 17 december 2006 in het Archeon te Alphen a/d Rijn

Kasteel "De Keukenhof" te Lisse

Kom vooral naar deze evenementen toe, er is veel sfeer en je doet massa's inspiratie op voor je volgende personage! Lijkt het je daarnaast leuk om op zo'n evenement te helpen een levend rollenspel-ervaring neer te zetten voor volstrekt onervaren mensen? Kun je diezelfde mensen duidelijk maken waarom nou juist Arcana? Mail dan naar `pr@arcana.nl` en help mee!

Tot ziens!

Namens de PR-groep,

Jeroen Vos

Algemene mededelingen Arcana

Vragen aan Arcana

Als je iets wilt weten over de activiteiten van Arcana (je wilt bijvoorbeeld je hulp aanbieden bij het maken van de *live* kleding) of welke persoon je moet hebben om een bepaalde vraag aan te stellen, dan kan je het beste contact opnemen met het Arcana infopunt: Telefoon: 076 – 52 09 231 (Marielle Klerks of Eric Vinken, bereikbaar doordeweeks van 18:30 uur tot 22:00 uur en in het weekend). Je kan natuurlijk ook mailen: E-mail: `info@arcana.nl`.

Klim eens in je pen

Het is wel eens gebeurd dat leden hun stukje voor *de Foliant* of *de Wilde Post*, dat ze met veel plezier hebben geschreven, tegen hun verwachting in niet in de volgende uitgave hebben zien verschijnen. Dat is teleurstellend en had misschien voorkomen kunnen worden. Een mogelijke oorzaak is dat het stukje na de deadline bij de redaktie is aangekomen of misschien wel bij de verkeerde persoon in zijn of haar mailbox is beland. Hieraan kunnen we wat doen!

De deadlines voor het inleveren van kopij voor *de Foliant* en *de Wilde Post* zijn al bekend en staan hieronder vermeld. Door omstandigheden zouden deze nog kunnen wijzigen, maar voorlopig mogen jullie uitgaan van de volgende data:

- Nummer 2 - voorjaar 2006 deadline 3 mei
- Nummer 3 - zomer 2006: deadline 2 augustus
- Nummer 4 - najaar 2006: deadline 8 november
- Nummer 1 - voorjaar 2007: deadline 7 februari

Mocht je iets willen schrijven voor *de Foliant* of *de Wilde Post*, maar je weet niet wat, dan zou je aan het volgende kunnen denken:
Voor *de Foliant*: Een historisch artikel, bijvoorbeeld "Reizen in de middeleeuwen", een filmrecentie van films die zich afspelen in de middeleeuwen of de gouden eeuw of een stukje over het zelf fabriceren van mooie *live* spullen.
Voor *de Wilde Post*: Ingezonden brieven, rouwadvertenties, codeberichten of gedichten. Bij de Wilde Post moet je er wel rekening mee houden dat dit blaadje bij de *Elerion lives* hoort.
Geef bij stukken altijd aan waarvoor het bestemd is; *de Foliant* of *de Wilde Post.* Artikelen voor *de Foliant* en *de Wilde Post* kun je sturen naar de redaktie:
E-mail: `redaktie@arcana.nl`.

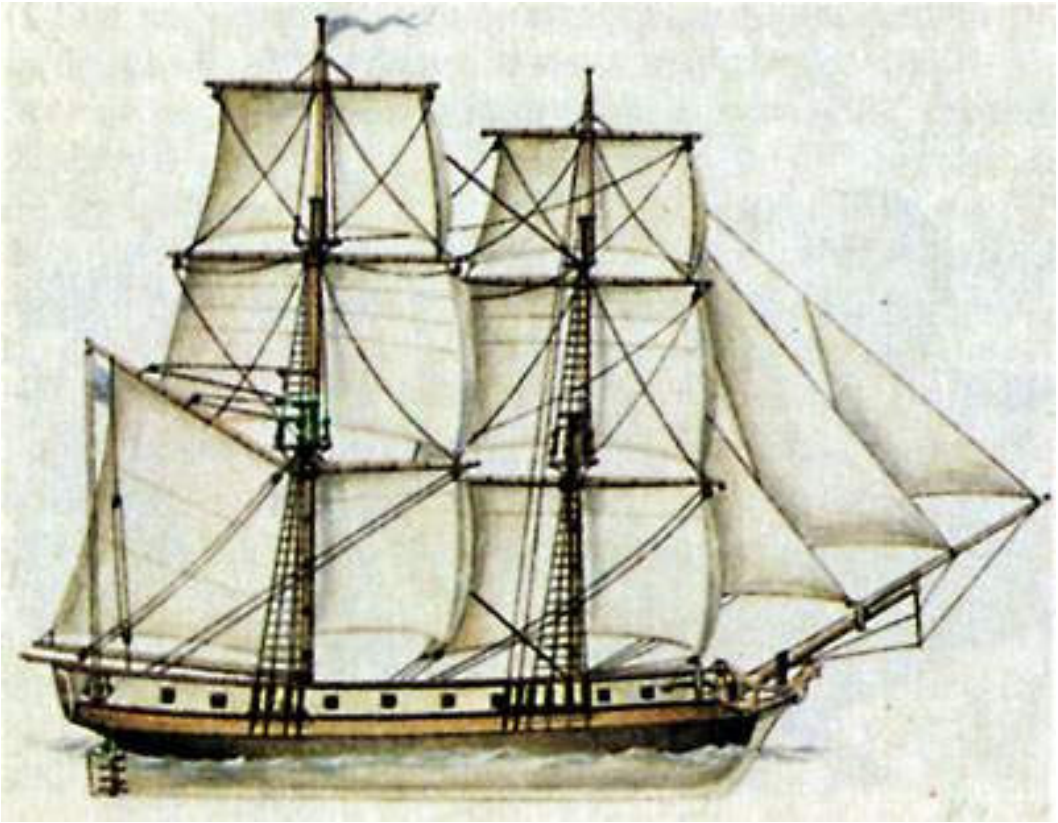
Vragen over Elerion

Indien je vragen of opmerkingen hebt van algemene aard of over de organisatie van de *lives*, dan kan je contact opnemen met de kerngroep:
E-mail: `kerngroep@arcana.nl`.
Voor scenario aangelegenheden, het opsturen van personagebeschrijvingen, doelen van je personage, grootse plannen die je tijdens de *live* ten uitvoer wilt brengen en binnenspelse brieven (naar bijvoorbeeld figurantenpersonages) neem je contact op met het scenario team:
E-mail: `scenario@arcana.nl`.
Voor vragen over de spelregels is er een spelregelgroep, je kunt ze bereiken per e-mail: `spelregels@arcana.nl`.

Vragen over Puerto Diablo

Voor vragen over de *Puerto Diablo lives*, kan je het best contact opnemen met het infopunt van *Puerto Diablo*: E-mail: `info@puertodiablo.nl`.

Gerard Bloemers, Marco Lammers



Tot slot: Kronan de Barbaar

Agenda

Maart 2006

5 maart 2006
RSV Arcana organiseert de *figurantenbijeenkomst voor live XXII*.
De figurantenbijeenkomst wordt gehouden in "de Koornbeurs", Voldersgracht 1 te Delft. **Alle** figuranten worden verwacht op deze bijeenkomst; ook crewleden zijn meer dan welkom. Meer informatie: Telefoon: 076 – 52 09 231 (Marielle Klerks of Eric Vinken, doordeweeks van 18:30 uur tot 22:00 uur en in het weekend).

10 t/m 12 maart 2006
Oneiros organiseert Caege XVIII. Locatie: het domein De Kluis te Sint-Joris-Weert. Meer info op de Oneiros www-pagina: `www.oneiros.org`

17 t/m 19 maart 2006
Rollenspelvereniging Arcana organiseert *Elerion live XXII*, een rollenspel weekeinde in "De Winner" te Overpelt (België). Electronisch inschrijven is (ook) mogelijk op de internetpagina. Denk er altijd aan dat de inschrijvingen op volgorde van **betaling** worden gehonoreerd.
Meer informatie: Telefoon: 076 – 52 09 231 (Marielle Klerks of Eric Vinken, doordeweeks van 18:30 uur tot 22:00 uur en in het weekend).

24 t/m 26 maart 2006
Oneiros organiseert *Brug XII: "Verlichting…!"* in Jeugdkamp "de Kievit" nabij Geel (België). Meer info op de Oneiros WWW-pagina `www.oneiros.org` of mail naar `brug@oneiros.org`.

April 2006

7 t/m 9 april 2006
RSV Maerquin organiseert haar *18e Koninkrijk Malatië Weekend* in "de Kievit" te Esbeek. Meer info op de Maerquin webpagina: `www.maerquin.nl`. Je kunt tevens mailen naar `info@maerquin.nl` of bellen naar +(31) (0)30 6054279 (tussen 19:00 en 21:00).

14 t/m 16 april 2006
Lands in Exile organiseert binnenkort haar vijfde evenement en zouden jullie hiervoor willen uitnodigen. Ga voor meer info naar `www.landsinexile.nl`, kijk in het forum op `www.landsinexile.nl/forum/`, of mail naar `landsinexile@gmail.com` of `ivobeekers@hotmail.com`. Bellen kan ook: 06 – 230 66 174.

21 t/m 23 april
Oneiros organiseert Poort XXV: Ontwaking.
Meer informatie op www.oneiros.org

Mei 2006

5 t/m 7 mei 2006
Rollenspelvereniging Arcana organiseert *Puerto Diablo III*.
Ga voor informatie naar de Puerto Diablo pagina: www.puertodiablo.nl of mail naar info@puertodiablo.nl.

12 t/m 14 mei 2006
Eternica organiseert Eternicaans Epos 24: "Weysheid ende Waenzin" te "Le Marteau Longe", Arber. Ga voor meer info naar de website www.eternica.com.

19 t/m 21 mei 2006
Ravenskeep organiseert *Ravenskeep call 18*.
Meer info en electronisch inschrijven op www.ravenskeep.nl.

Juli 2006

31 juli t/m 4 augustus 2006
Emphebion organiseert een *Zomerlive*.
Meer info op de website: www.emphebion.org.

Augustus 2006

27 augustus 2006 vanaf 13:00
RSV Arcana organiseert de *figurantenbijeenkomst voor live XXIII.*
Meer informatie: Telefoon: 076 – 52 09 231 (Marielle Klerks of Eric Vinken, doordeweeks van 18:30 uur tot 22:00 uur en in het weekend).

September 2006

8 t/m 10 september 2006
Rollenspelvereniging Arcana organiseert *Elerion live XXIII*, een rollenspel weekeinde op "Landgoed Ten Vorsel" te Bladel. Inschrijving is pas mogelijk na afloop van live 22. Meer informatie: Telefoon: 076-52 09 231 (Marielle Klerks of Eric Vinken, doordeweeks van 18:30 uur tot 22:00 uur en in het weekend).

DRUKWERK

Afzender:

Rollenspelvereniging Arcana

Waterwerk 51, 3063HB ROTTERDAM