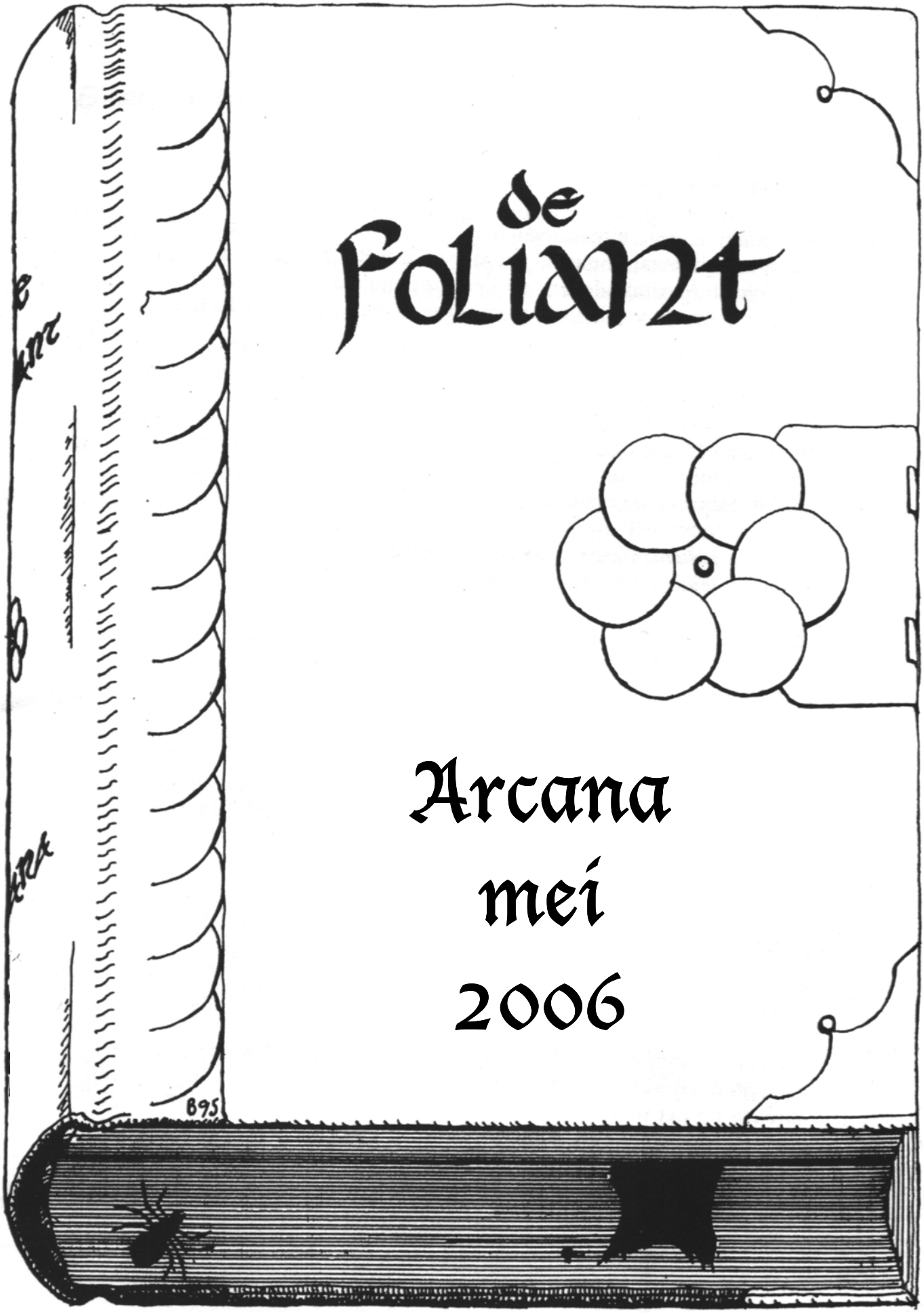
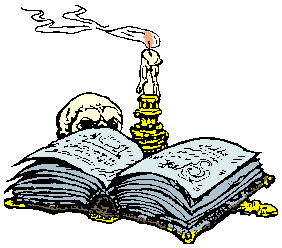



# Arcana
# mei
# 2006

*De Foliant*
Jaargang: 12
Nummer: 2
Mei 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 zowel *de Foliant* als *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
Puerto Diablo Fiesta ....4
Bijgeloof op zee....6
Een nieuw idee ....10
Enquête Elerion live 22 ....11
Inschrijving Elerion live 23 ....16
Puerto Diablo III....17
Onderkleding ....23
Update: Het nieuwe inschrijven ....28
De juiste kaarten... ....30
Algemene mededelingen Arcana....31
Agenda....33

# *Beste leden,*

En zo is het alweer bijna zomer. De zon schijnt, de vakantie lonkt en de volgende *Elerion* live is nog maanden van ons verwijderd. Laat je niet verrassen; voor je het weet mag je je kostuum weer aantrekken, je wapens weer in de siliconenspray / talk zetten (doorhalen wat niet van toepassing is) en jezelf afvragen wat je de komende live weer wilt gaan bereiken. Gebruik deze rustige tijd dus nuttig en plan vooruit. (en mocht je willen figureren op de *Elerion* live: geef je op VOOR de vakantie zodat je menig speler een fijne zomer bezorgt.)
Nu vind je in deze *Foliant* misschien genoeg inspiratie om menig zomeravond mee vol te plannen. Dat zou mooi zijn, maar het is niet aan ons om je van je favoriete terrasje te houden. We zullen wel een poging gaan doen….
We openen deze *Foliant* met een stuk over het *Puerto Diablo Fiesta*. Dit artikel had door ons eigenlijk al de vorige keer moeten worden geplaatst, maar het was aan onze aandacht ontglipt. Deze keer komt het er echter niet zo makkelijk vanaf! Gelijk daarna doen we iets aan bijgeloof op zee, hier kan natuurlijk geen zeevarende ziel aan ontsnappen. Lees je ook eens van een ander dat vrouwen op zee ongeluk brengen.
Omdat de huidige *Arcana* activiteiten gericht zijn op een volwassen en ervaren publiek, zal een deel van de potentiele deelnemers uitwijken naar andere verenigingen. Jeroen heeft het plan opgevat om iets te organiseren voor deze groep en zoekt vrijwilligers om hieraan bij te dragen. Misschien iets voor jou; kijk dan naar wat er wordt gezocht.
Van de afgelopen *Elerion live* zijn door Sylvia de enquêteformulieren verwerkt tot een leerzaam stuk. Wederom een goede live, wederom genoeg stof tot nadenken (en wederom een goede reden om je snel in te schrijven…).
*Puerto Diablo III* ligt nog vers in menig geheugen en Sander heeft reeds een stuk geschreven over wat er nu eigenlijk allemaal gebeurd is en wat eenieder er van heeft gevonden.
En als je denkt dat we er dan al zijn, dan zetten we je mooi in je ondergoed. Eigenlijk moeten we Jelle hiervoor bedanken, maar ons plezier zal er niet minder om zijn! Dat van jullie hopelijk ook niet.
We zijn op de goede weg en het artikel over (laat-)middeleeuwse kaarten zal ons helpen de goede richting aan te houden. Onze dank gaat uit naar Gilbert. Gezien het belang hebben we de nieuwe inschrijvingsprocedure voor de Elerion *lives* herhaald en *up-to-date* gemaakt; lees het door om niet te worden verrast.

Veel leesplezier gewenst,

Gerard Bloemers en Marco Lammers.

# *Puerto Diablo Fiesta*

Drie december was het *Puerto Diablo Fiesta*. Het was een geslaagde avond. Voor zowel de organisatoren als de deelnemers was het een noviteit. Het doel van de avond was bijkletsen, plannen maken en vooral het overbruggen van een heel jaar tussen de *Puerto*-weekends.
Helaas hadden we geen *live* muziek. De inschrijvingen kwamen pas laat op gang. Daardoor durfden we financieel de gok niet te nemen. Achteraf bleken er voldoende deelnemers te komen, maar helaas was het te kort dag om nog iets te regelen. Gelukkig is er toch gezongen en gitaar gespeeld door diverse mensen.

Voor wie er niet bij was, of voor wie het later eens terug wil lezen, is hier een verslagje van wat er die avond gebeurd is:
Om zeven uur stonden de gasten voor het feest van Don Maria Lopez voor de deur van taveerne "de Sombrero de Tres Picos". Binnen was alles voorbereid: Er was goed veel drank ingeslagen, de mokken en roemers stonden te glanzen, de kwispedoor was uitgesopt en de tafels van schone lakens voorzien. De deurwacht fouilleerde een ieder die binnenkwam en niet van Spaanse adel was.
Don Maria Lopez heette daarna iedereen welkom en deed erg blij. Volgens velen was hij eigenlijk nerveus dat de officiele aanstellingsbrieven niet op tijd zouden komen. Secretaris van de Casa de Contratacion Don Ramon Valdez schroomde niet meerdere malen te herhalen dat het tot nu nog steeds om een "tijdelijke" aanstelling ging. Daarnaast drukte de last van de verdwijning van zijn vrouw zwaar op de schouders van Don Lopez. Gelukkig duurde het niet al te lang alvorens een heraut van de Spaanse Admiraliteit, vergezeld door een lijfwacht, de bescheiden kwam brengen. Met gepast decorum werd Don Ramon geinaugureerd en gaat voortaan als Gouverneur Lopez door het leven. Tevens werd Ignatio Castelnuovo bevorderd tot nieuwe Kapitein van de Wacht. Johannes van der Drecht, de padre van het eiland sprak zijn zege uit over de nieuwe bevelhebbers en het klinken en drinken kon beginnen.
Het was een bont gezelschap, dat men normaal niet snel te samen zou zien. Vrijbuiters, Nederlandse handelaren, Spaanse soldaten en zelfs de Beul van Puerto Diablo, zaten gezamelijk aan het bier. Een zekere Dolle Dries van een Nederlands schip in de buurt, waagde het om het "de Stad Amsterdam" te zingen ten overstaan van de hele herberg, zonder dat er gruwelijke represailles volgden. Een week geleden toen Capitano Servantez de scepter nog zwaaide, zou dit onmiddelijk tot een ernstige lijfstraffen geleid hebben. Ook "Al die willen te Kapre varen", werd gedoogd als zijnde een onschuldige, puberale, Nederlandse culturele uiting. "Yo ho ho, it's a Pirates Life for Me" werd echter in de kiem gesmoord. Toch mag wel duidelijk zijn dat tolerantie hoog in het vaandel staat van de nieuwe Gouverneur.

Ondertussen wisselde de "Sombrero de Tres Picos" van uitbater. Isabella Velasquez, voorheen de waardin, deed de boel over aan Madame Nina Larouchelle, een franse dame over wie wilde geruchten de ronde doen.
Ondanks de ontspannen sfeer werd er bijna roet in het eten gegooid door een zekere Guillermo de Boer. Volgens omstanders een buurman van de plantage van Don Maria Lopez. Deze stormde voorbij de deurwacht, bazelde van alles over droogte en muskaatnoten, om vervolgens een geladen pistool te produceren, dat hij op de nieuwe Gouverneur richtte. Voor hij ook maar enige schade kon aanrichten, werd hij vakkundig neergesabeld door de wacht en naar het cachot gesleept.
De rest van de avond werd er gelukkig weer vrolijk doorgefeest en gezongen. Roy Mendelsohn, de engelse diplomaat van het gezonken schip "The King Charles", werd ernstig ziek. Boze tongen beweren dat het een mislukte vergiftiging betrof...
Daarna kwam, ietwat ongelegen, Rare Arie binnen; de dorpsgek van Vrijbuitereiland. Deze stortte zich al snel, samen met onder andere de padre en de non (??) in het kaartspel (met pinda's als inzet. Enkelen beweren dat deze uit het zicht van de autoriteiten en de kerk voor geld ingeruild konden worden). Arie beloofde na enkele korenwijntjes aan Yvette, een frivole franse dame, haar te trouwen. De padre beaamde onmiddelijk dat dit een goed plan zou zijn, in verband met de redding van de twijfelachtige reputatie van de dame in kwestie.
Rond middernacht werden de gelederen weer opgeschrikt. Henoch Mendez, de bibliothecaris, bloedde plotseling heftig vanuit het hoofd. Even ging het gerucht dat Henoch zou lijden aan de vliegende tering, waarop paniek ontstond. Al snel werd dit gerucht ontkracht. De piskijker van Vrijbuitereiland en de assistent van Henoch , ook een geneesheer, stelden vast dat de bibliothecaris niets ernstigs mankeerde.
De uren daarna verdween de ene na de andere gast en uiteindelijk ook de Gouverneur zelf richting de brits en eindigde het feest, ondanks enkele nare momenten, in een groot succes.

Sander, namens de gehele bemanning (Johan, Raymond en Renz)

# *Bijgeloof op zee*

Bij aanvang van het *Puerto Diablo Fiesta* kregen wij - de organisatie - een boekje cadeau van Bibi en Marcel. Het heet "The devil and the deep" en is opgenomen in de boekenlijst op de *site* van *Puerto Diablo*.
Ik heb de vrijheid genomen om enkele passages samen te vatten en te vertalen voor publicatie in *de Foliant* en op de *site*. Dit soort weetjes verschaft heel wat mogelijkheden tot inleving in de zeeman van de gouden eeuw en tot leuke spelmomenten. Voor wie meer wil weten, raad ik ten zeerste aan het boekje aan te schaffen.

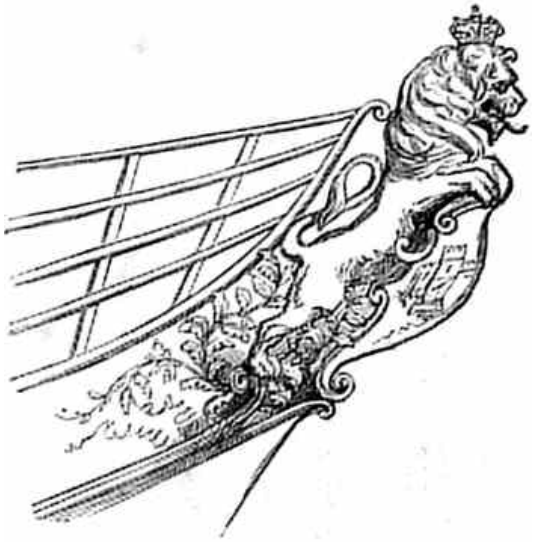
***Albatros***
Sinds onheugelijke tijden beschouwen zeelui het doden van een albatros als het afroepen van ongeluk over het schip en haar bemanning. Samuel Coleridge heeft dit bijgeloof wereldberoemd gemaakt met zijn "Rime of the Ancient Mariner".
Er is ook een andere verklaring. Het gerucht gaat dat de assistent van de navigator van de *Titanic* luisterde naar de naam "Albert Ross". Het zou enkele decenia later niet ongebruikelijk zijn om na een scheepsramp te zeggen: "Het was een Albert Ross". Verwarring tussen de naam van de assistent en die van de zeevogel zou het verder moeten verklaren.
Er waren vroeger ook zeelui die de albatros niet vreesden. Het vel tussen de lange tenen van de albatros werd vaak gebruikt om tabakszakken van te maken.

***Anker***
Dit onmisbare stuk uitrusting staat in de beleving van vele zeelieden voor hoop en een behouden thuiskomst. Het komt dan ook veelvuldig voor als tatoeage, in houtsnijwerk en op wapenschilden.
Wanneer een anker als decoratie wordt opgehangen, mag het nooit ondersteboven hangen, om dat dan het geluk er uit loopt (net als bij hoefijzers).

***Bezems***
Behalve om het dek mee te bezemen heeft dit gereedschap nog veel meer toepassingen. Zo kan een bezem in de top van de mast worden gehesen om zo een gunstige wind te krijgen. Men kan hem ook op het dek leggen, met de steel in de richting waarvan de wind moet komen. Als een bezem in het water gehouden wordt gaat het regenen. Wordt hij verbrand, dan komt er storm...
De beste bezems, zijn die, waar de kerk mee geveegd wordt. Deze zullen regelmatig vlak voor er schepen uitvaren "verdwenen" zijn.

***Boegbeelden***

In de oudheid hadden boegbeelden meerdere functies. Uiteraard was (en is) een boegbeeld een manier om de welgesteldheid van de eigenaar tot uitdrukking te brengen. Ze waren dan ook vaak verguld en/of prachtig geschilderd en uitstekend bijgehouden. Daarnaast was het boegbeeld een uitdrukking van de bezieling van het schip. Schepen werden beschouwd als levende wezens. Een reden te meer om het boegbeeld niet te verwaarlozen. De Phoeniciers offerden vaak bloed of meteen maar een hele slaaf bij de tewaterlating van het schip. Een gebruik dat we vandaag de dag nog terug zien in de fles champagne die tegen de boeg wordt geslagen. Een andere voorzetting van het boegbeeld ziet men in de decoratie op de moterkap van dure auto's zoals de Mercedes of mooier nog: De engel op de *Rolls Roys*



***De Dood***

Iedere kapitein vreesde het overlijden van een bemanningslid op zee. De begravenis op zee is niet voor niets zo'n spectakel. Als het bekend zou worden dat er ook maar iets niet goed uitgevoerd zou zijn tijdens de dienst, zou het wel eens onmogelijk kunnen worden een nieuwe bemanning te ronselen. Men geloofde namelijk dat de ziel van de overledene het schip als laatste rustplaats zou kiezen en uiteindelijk iedereen met zich mee de dood in zou nemen.

***De Duivel***

Op een schip mag nooit over de Duivel gesproken worden. Dat zou zijn aandacht kunnen trekken ("Als je over de duivel spreekt, trap je op zijn staart"), met vreselijke gevolgen. Daarom gebruikten engelstalige zeelui de term "Davy Jones" om de ongenoemde mee te benoemen. Nederlandse zeerotten spraken van "Joost"; u weet wel, "die mag het weten".

***Heksen***

Zoals bekend hebben heksen als beloning voor hun omgang met de duivel allerlei bijzondere gaven verkregen. Een van de meest genoemde is de macht over het weer. Boosaardig als heksen natuurlijk zijn, lieten ze voor de lol schepen vergaan in vreselijke stormen. In 1716 werden bijvoorbeeld twee vrouwen gearresteerd omdat ze hun voeten in het water hielden: volgens de autoriteiten duidelijk een poging tot het opwekken van storm.

***Katten***
Over katten gaan de meest uiteenlopende verhalen. In de gouden eeuw en later zag men katten als heksen in diervorm en die heksen maken stormen, dus verdween de kat al gauw overboord na deze ontdekking.
De Persen en de oude Egyptenaren zagen de kat als een godheid, die geluk bracht tijdens de reis. Chinese bronnen melden dat in de golven katachtige demonen wonen die stormen voortbrengen en met toverformules tot rust gebracht moesten worden. In de klassieke oudheid was de kat nuttig om aan boord te hebben omdat hij het weer kon voorspellen.

***Messen***
Ouwe zeerotten hadden vaak hun leven lang hetzelfde mes en beschouwden het als een talisman. Je mes kwijtraken werd uitgelegd als een zeer slecht omen. Praktisch gezien was je zonder mes in groot gevaar in een omgeving waar je ieder moment vast kon raken tussen de touwen. Dus ook zonder bovennatuurlijke verklaring, had de zeeman alle reden voor zijn leven te vrezen zonder mes op zak. Daarnaast kon het mes gebruikt worden om gunstige wind op te roepen, door hem in het juiste kwartier van de mast te steken.

***Priesters***
Hoewel men het in de oudheid het als ongehoord beschouwde zonder priester aan boord uit te varen, was het in de zeventiende eeuw bijzonder ongewenst. Waar de priester eerst nodig was om de zeegoden te overreden het schip te sparen, werd hij later bezien als iemand die te veel met de doden omging.

***Ratten***
Vreemd genoeg werden ratten aan boord als een gunstig voorteken beschouwd. Zeelui vonden het amusante huisdieren, die het weer konden voorspellen en een vlezige aanvulling vormden op het karige menu. Pas wanneer de ratten en masse het schip verlieten, diende men zich zorgen te gaan maken.

***Vrouwen***

Het zou ongeluk brengen als men op weg naar het schip, klaar om weg te zeilen, een vrouw tegen zou komen met een wit kapje of op blote voeten. Volgens anderen zou iedere vrouw al pech brengen. Een vrouw aan boord van een visserschuit of een marineschip zou al helemaal een garantie voor rampen zijn. Echter: Een naakte vrouw aan boord was weer ideaal om de wind te kalmeren. Zwangere vrouwen konden nooit geen kwaad.

***Zwemmen***

Over zwemmen doen verschillende verhalen de ronde.

Allereerst en meest populair zou zwemmen gevaarlijk zijn omdat het de geesten van het water hongerig maakt naar de zwemmer, die dan ook aan boord voor zijn leven zou moeten vrezen (een hoge golf kan genoeg zijn).

Een verklaring voor de afkeer van het leren zwemmen, is dat het in een hopeloze situatie midden op de oceaan beter is snel te verdrinken (wat een zachte dood heet te zijn) dan na een lange zinloze strijd.

Maar als men dan toch gaat zwemmen, mag men nooit eerst de voeten in het water laten; altijd het hoofd eerst. Helemaal naakt zwemmen zou zelfs geluk brengen. Het meeste geluk brengt het als men een naakte vrouw ziet zwemmen. (behalve als het een zeemeermin is natuurlijk, want dat is dan weer een doodstijding)

Sander ten Napel

# *Een nieuw idee*

Tijdens een gesprek rond een paar flesjes bier ontstond twee maanden geleden een idee; waarom niet een “instap”-evenement organiseren? En de volgende vraag was: “Waarom niet?”. Nu zetten we de eerste voorzichtige stappen…

Zo’n instap-evenement zou bedoeld zijn om mensen met meer steun en hulp te laten doen aan levend rollenspel en zou dan met name gericht zijn op de jongere rollenspelers ($18^+$, misschien $16^+$). Het idee op dit moment is om 1 keer per jaar een evenement plaats te laten vinden in het koninkrijk *Pelinor*, met minder regels dan bij de *Elerion*-lives, met in totaal minder deelnemers dan bij *Elerion* en met meer figuranten dan spelers. Meer dan dat staat er nu nog niet vast.

Waarom dit stukje in *de Foliant*? Omdat we twee vragen hebben:

1) **Lijkt dit je zo leuk dat je zou willen helpen met het organiseren hiervan?**
   Misschien wilde je altijd al meehelpen bij *Arcana* maar kon dat niet omdat je dan niet meer kon deelnemen als speler in de *Elerion* evenementen? Dat maakt voor dit evenement niet uit, dus…

2) **Lijkt dit je zo leuk dat wel zou willen komen figureren, voor je eigen plezier en om beginnende rollenspelers op weg te helpen?**
   Hoe meer enthousiaste figuranten, hoe mooier dit evenement kan worden! Laat dus vooral horen als je hier zin in hebt!

Er is nog niets definitief; of dit idee werkelijkheid wordt, hangt af van jullie antwoorden, dus laat ons weten wat je denkt! Stuur een e-mail naar: `nieuwidee@arcana.nl`

Alvast bedankt!

Jeroen Vos

# *Enquête Elerion live 22*

Alweer mag, het wordt al bijna standaard, de *Elerion*-ploeg trots zijn op een leuke *live*. De gemiddelde score is net iets hoger dan van *live* 21 en vooral de aankleding van het boskamp is erg goed in de smaak gevallen, jullie gaven ook aan blij te zijn dat we jullie opmerkingen daarover in de enquête van *live* 21 ter harte hadden genomen. Iedereen die de enquête heeft ingevuld, heeft het goed naar zijn of haar zin gehad en wil volgende keer wil komen; dus we kunnen ook al weer massaal uitkijken naar *live* 23!

## *De uitblinkers*

Waarschijnlijk het stuk waar jullie als eerste naar kijken: Staat mijn naam er tussen? Iedereen heeft één stem die als 1 punt telt, dus als je meerdere personen hebt genoemd, wordt je stem over die mensen verdeeld, maar het aantal mensen dat op een specifiek persoon of groep gestemd heeft, staat er ook bij. De absolute winnaar dit keer is geen speler en geen figurant: Het is een *prop*, de prachtige draak Aureus! Op de voet gevolgd door de twee dryades, Treur en Wilg. De hoogste speler is Raeboo Banck, helaas gesneefd deze live. Er is zeer divers gekozen deze keer, dus de lijst is lang.

| **Personage** | **Totaal** | **#** |
|---|---|---|
| Aureus, de draak | 8 | 9 |
| Treur en Wilg, de dryades | 7.2 | 9 |
| Beloras, de sater | 3.8 | 6 |
| Harry Bonkhorst, de barman op zaterdagavond | 3 | 3 |
| Praxis en Wilma Beukenslinger, experimenteerders van de Gele Orde | 2.8 | 4 |
| Feron Mutaron, de aartsdruïde | 2.2 | 4 |
| Antoon Mergels, de baas van Handelshuis Mulder | 2 | 2 |
| Raeboo Banck, krijger der Generaal † | 2 | 2 |
| Ramona, de gezelschapsdame | 2 | 2 |
| De Al'Dentes, de familie der drakeniers | 1.5 | 2 |
| Filodrondel het snuitbeestje, ook bekend als 'm | 1 | 3 |
| Loete, postbode | 1 | 2 |
| Richard 'de Alvenhamer' Smeenge, luitenant van de Generaal | 1 | 2 |
| Aurora, druïde | 1 | 1 |
| Bertrand, necromantiër | 1 | 1 |
| Dronken generaalstover die dacht dat hij een krijger was | 1 | 1 |
| Kabugu, de orkenzonnepriester | 1 | 1 |
| Kilian Quigley, alchemist | 1 | 1 |
| Kyra van de Boeggeeste – Kalliphon, priesteres der Generaal † | 1 | 1 |
| Madelon de Tartre, de alchemiste | 1 | 1 |
| Monsters | 1 | 1 |
| Rigor Reus, krijger der Generaal | 1 | 1 |
| Thomas A Talpa, abt van de Gele Orde | 1 | 1 |
| Vigo Latendonius, tovenaar van team alpha | 1 | 1 |
| Wart, priester der Generaal | 1 | 1 |
| Boswezens | .8 | 2 |

| | | |
|---|---|---|
| Houthakkers | .8 | 2 |
| Basilica, de assistente van de aartsdruïde | .7 | 2 |
| Orken | .7 | 2 |
| Anna Schipmakers (Joke van de keukenploeg) | .5 | 1 |
| Coren Landsweerd, burger | .5 | 1 |
| Handelshuis Mulder | .5 | 1 |
| Doyu Loddos, de vredeling | .17 | 1 |
| Roy Tyrts, de gokker | .17 | 1 |
| Toverleerling (Johan v/d Speeten) | .17 | 1 |
| Valentine Tinnengoud, de half | .17 | 1 |

## *De mooiste momenten van de live*

Altijd erg leuk om te lezen wat voor een diverse momenten spelers en figuranten nu weer als hun leukste moment hebben gekozen. Ik heb niet alle momenten getoond, dan wordt de lijst te lang, en sommige samengevoegd of wat aangepast om ongewenste herkenning van personen of situaties te voorkomen. De telling gaat op dezelfde manier als bij de uitblinkers. Al het gekonkel rondom de aanval op het handelstransport heeft duidelijk veel mensen bezig gehouden, het is erg vaak genoemd. Het was inderdaad zeker een duistere bedoeling… Verder zijn er ook veel andere gevechten genoemd, en maakten ook overlijdens en begrafenissen weer indruk. Gelukkig ook positievere zaken, zoals barhangen met een leuke barman, het voorlezen van een non-agressiepact en een vrolijk zonneritueel.

| **Situatie** | **Totaal** | **#** |
|---|---|---|
| Escorte van en aanval op het handelstransport | 5 | 6 |
| Vechten (uitplassen vuurelementaal, met aarde-elementaal en met entlingen vechten, Aureus & ondoden in het bos, eindgevecht) | 5 | 6 |
| Druïdenkamp en de tegenstelling druïdenkamp / Gele Orde / houthakkers | 3.8 | 6 |
| Barhangen met Harry Bonkhorst | 3 | 3 |
| Veel / het hele weekend | 3 | 3 |
| Eindritueel | 2.3 | 4 |
| Voorlezen van het non-agressie-pact tussen Pelinor en Bru | 2 | 3 |
| Begrafenisritueel van Amber en Kyra | 2 | 3 |
| Dood van Raeboo en Kyra | 2 | 2 |
| Gearresteerd worden voor moord / achtervolgd worden | 2 | 2 |
| Inwijding in mijn geloof | 2 | 2 |
| Ondoden controleren en beschieten voor de herberg | 2 | 2 |
| Scène op het kerkhof met de aartsdruïde | 2 | 2 |
| Vrijdagavond patrouilleren met de generaal: Compagnie Drank | 2 | 2 |
| Zonneritueel | 2 | 2 |
| Als Gele Ordist ondanks het verbod toch een generalissimo experimenteel genezen | 1 | 2 |
| Als houthakker naar de dryadenboom gaan met de smoes bloed te willen doneren maar eigenlijk om de boom om te hakken | 1 | 2 |
| Genezen van de ex-half | 1 | 2 |
| Exercitie op zaterdag | 1 | 1 |
| Handlezen | 1 | 1 |
| Horen dat het bij de slag om Geelvoorde net leek alsof de alven voorkennis hadden… | 1 | 1 |
| In de boom met de dryaden (en de gevolgen daarvan) | 1 | 1 |

## *De cijfers en de opmerkingen*

In de enquêtes staan cijfers en (soms erg veel!) opmerkingen/tips. De opmerkingen/tips komen niet allemaal in dit artikel, maar worden wel allemaal door de hele kerngroep gelezen. Hierbij een selectie. Er werd, zoals altijd, gezegd dat figuranten spreuken en spreukeffecten negeren. Dit komt inderdaad voor, maar het is vrees ik een onoplosbare zaak, ook spelers doen het af en toe. Tijdens een gevecht hoor je spreuken soms niet en voel je een krachtbol niet, ook niet als je daar wel je best voor doet. Verder kent niet iedereen alle spreuken en hun effecten, daar zijn het er te veel voor. Als je merkt dat iemand niet goed op bijvoorbeeld een verlammend zwaard reageert, roep dan tegen degene dat hij verlamd is. Zeg er in elk geval iets van tijdens een tijdstop, om te zorgen dat het de volgende keer wel goed gaat. Hou er echter rekening mee dat dit probleem niet volledig te voorkomen is, het gebeurt ook ervaren spelers en figuranten. Enkelen van jullie vonden dat er te weinig concrete dreiging was. 's Ochtends vroeg is het inderdaad relatief veilig in het bos, er zijn weinig figuranten die het dan leuk vinden om te monsteren, en zelfs als ze er zijn moet je elkaar maar net tegenkomen in het bos. Zaterdagavond was de situatie omgekeerd: Toen liepen er wel monsters door het ijskoude bos maar nauwelijks spelers, die waren massaal aan het vergaderen in hun slaapzalen, de spelleiding was jullie gewoon echt een tijdje kwijt! Hopelijk komen de beide groepen elkaar volgende live weer wel tegen.

Enkele mensen zeiden dat er teveel dode momenten waren, anderen dat ze nauwelijks rust kregen. Het scenario was redelijk vrij, jullie werden slechts zelden 'gedwongen' om op moment X actie Y uit te voeren. Sommige spelers vinden dit geweldig en gaan daar helemaal voor, anderen hebben liever

duidelijkere handvatten voor hun acties, we proberen jullie allemaal te plezieren, maar 100% zal dit nooit lukken. Zoals sommigen zeggen: Dode momenten creëer je tot op zekere hoogte zelf; als je niets te doen hebt, kun je uit jezelf naar actie op zoek gaan, ook als het scenario je daar niet toe dwingt. Het was inderdaad behoorlijk koud op zaterdagavond en er leek geen directe noodzaak te zijn om het bos in te gaan, maar degenen die dat wel gedaan hebben, hebben wel spel in onder andere het boskamp gehad. Anderen hebben zich in de herberg prima geamuseerd, barhangend met de barman. Niet iedereen was even blij met de compromisloze opstelling van de boswezens; als goede Nederlanders (en Belgen) houden jullie van polderen en nu lukte dat niet, ook omdat de compromissen van de Gele Orde en houthakkers niet geheel betrouwbaar overkwamen. Jullie moesten een kant te kiezen, wat bij sommigen tot behoorlijke morele dilemma's leidde, vooral toen de boswezens enkele onschuldige(?) boodschappers genadeloos afmaakten. Het leidde echter wel tot heel veel en diepgaand spel, voor zowel spelers als figuranten, dus wij zijn er erg tevreden over en gezien de cijfers op de enquêtes jullie uiteindelijk ook.

En dan nu de cijfers. Anders dan normaal ga ik niet alle kopjes langs, ik noem alleen de cijfers die erg afwijken van de vorige *live*. Minder figuranten dan de vorige keer hebben de enquête ingevuld, waarschijnlijk omdat er vrij veel nieuwe figuranten waren die deze gewoonte niet kennen. Er zijn wat meer spelers die vonden dat er teveel dode momenten waren. Dat vonden de figuranten die op zaterdagavond wilden knokken ook, zie hierboven! Het lijnscenario scoorde beter dan de vorige keer, waarschijnlijk omdat er dit keer drie lijnscenario's waren: Eentje voor nieuwe personages, eentje voor spelers uit het verleden die via een ritueel naar hun eigen tijd wilden gaan en eentje voor spelers die deze reis met de benenwagen wilden maken. De aankleding van de herberg van handelshuis Mulder en van het boskamp (inclusief de dryadenboom) scoorden zeer hoog; jullie waardeerden het dat we jullie kritiek van de vorige *live* ter harte hebben genomen. De figurantenbijeenkomst werd hoog gewaardeerd, wat vreemd overkomt omdat er slechts weinig mensen aanwezig waren. Hopelijk komen er de volgende keer meer mensen en wordt het nog gezelliger!

| | Totaal | Speler | Figurant |
|---|---|---|---|
| **Aantal ingevulde enquêtes** | **72** | **55** | **17** |
| **Algemene gemiddelde score** | **8.0** | **7.9** | **8.2** |
| | | | |
| **SPEL** | **7.8** | **7.8** | **8.0** |
| Naar je zin gehad ? | 71 / 71 | 54 / 54 | 17 / 17 |
| Volgende keer weer ? | 68 / 68 | 51 / 51 | 17 / 17 |
| Genoeg actie ? | 66 / 71 | 49 / 54 | 17 / 17 |
| Teveel dode momenten ? | 18 / 70 | 13 / 53 | 5 / 17 |
| Gelegenheid /info rol uitbouwen/spelen ? | 61 / 64 | 48 / 50 | 13 / 14 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Amusementswaarde | 8.1 | 8.1 | 8.3 |
| Lijnscenario | 7.6 | 7.6 | 7.9 |
| Verhaal/Scenario | 7.7 | 7.7 | 7.9 |
| | | | |
| In rol/binnenspel figuranten ? | 8.0 | 8.0 | 8.1 |
| In rol/binnenspel spelers ? | 7.9 | 7.8 | 8.4 |
| Eerlijk & volgens regels figuranten ? | 8.2 | 8.2 | 8.4 |
| Eerlijk & volgens regels spelers ? | 8.2 | 8.1 | 8.4 |
| | | | |
| **LOCATIE** | **7.8** | **7.7** | **8.1** |
| Accommodatie | 7.7 | 7.6 | 7.9 |
| Omgeving | 7.9 | 7.8 | 8.2 |
| Terrein te groot ? | 2 / 67 | 1 / 50 | 1 / 17 |
| Terrein te klein ? | 1 / 67 | 1 / 50 | 0 / 17 |
| | | | |
| **AANKLEDING** | **8.0** | **7.9** | **8.2** |
| Werkplaats van de Gele Orde | 7.3 | 7.2 | 7.7 |
| Herberg van Handelshuis Mulder | 8.1 | 7.9 | 8.5 |
| Het druïdenkamp | 8.5 | 8.4 | 8.7 |
| | | | |
| **AANKLEDING/VERZORGING** | **8.0** | **7.9** | **8.2** |
| Kostuums | 8.2 | 8.2 | 8.3 |
| Maaltijden | 8.5 | 8.4 | 8.8 |
| Special Effects | 7.7 | 7.7 | 7.9 |
| Aankleding spelterrein | 7.5 | 7.4 | 7.7 |
| | | | |
| **ORGANISATIE** | **8.1** | **8.0** | **8.2** |
| Incheck spelers | 7.8 | 7.8 | |
| Figurantenbijeenkomst | 8.4 | | 8.4 |
| Spelleiding | 8.2 | 8.1 | 8.3 |
| Spellokaal | 8.2 | | 8.2 |
| Informatie figurantenrollen | 7.8 | | 7.8 |
| Ontvangst figuranten | 7.8 | | 7.8 |
| Briefing spelers | 7.7 | 7.7 | |
| Logistiek | 7.9 | 7.8 | 8.1 |
| | | | |
| **REGLEMENT** | **8.2** | **8.2** | **8.2** |
| Speelbaarheid | 8.1 | 8.1 | 8.1 |
| Personagekaart | 8.3 | 8.2 | 8.4 |
| Naslagkaart voor figuranten | 8.4 | | 8.4 |
| Gevechtssysteem | 8.2 | 8.2 | 8.2 |
| Magiesysteem | 8.1 | 8.1 | 8.1 |
| | | | |
| **ARCANA PAPIER** | **7.8** | **7.6** | **8.1** |
| de Foliant | 7.7 | 7.6 | 7.9 |
| de Wilde Post | 7.8 | 7.8 | 8.2 |
| Spelers/figuranteninformatie | 7.6 | 7.6 | 7.8 |
| "Informatie Nieuwe Leden" | 7.8 | 7.3 | 8.5 |
| "Wapenrusting & Kleding" | 7.8 | 7.7 | 8.1 |

Sylvia Lemkowitz

# *Inschrijving Elerion live 23*

**Inschrijfformulier ARCANA *Elerion live XXIII* op 8, 9 & 10 september 2006 op "Landgoed Ten Vorsel" te Bladel in Nederland.**

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

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.***

# *Puerto Diablo III*

Hoewel vroeg in het jaar, was het weer eens een prachtig weekend: Veel zon, geen regen. Het is wederom een goed evenement geweest; zeer tot mijn opluchting. Al was het de derde keer; toch maakte ik mij zorgen hoe het allemaal zou gaan. Deze keer was een springplank naar een onzekere toekomst: Het geboorte-eiland van het evenement moest verlaten worden. Vandaar dat het Spaanse leger in grote getale is geland om de boel schoon te vegen. Tevens leek dit me een onverwachte gang van zaken, die de tot nu toe opgebouwde verwachting van een rustig voortkabbelend weekendje Caraïben eens flink door elkaar zou schudden.

## *Een korte beschrijving van de gebeurtenissen.*

*Vrijdag kwamen de laatste drenkelingen van de drievoudige scheepsramp - enkele weken terug - de jungle uitgestrompeld. Deze lieden waren net op tijd om de onthulling van de grafsteen van -de voor hen onbekende- Capitano Servantes mee te maken.*
*Op de plantage bleek opzichter Nuez Moscados in zijn eentje de scepter te zwaaien, nu plantage eigenaar Don Maria Lopez als nieuwe gouverneur dringender zaken aan zijn hoofd had.*
*Bijna de voltallige bemanning van de Zeearend bleek aan wal te zijn om feest te vieren. De herstelwerkzaamheden aan het schip van de West Indische Compagnie bleken bijna voltooi: Op zondag zou het schip zeewaardig zijn.*

*Op zaterdag was deze bemanning dan ook weer terug naar het schip. Onder diverse groeperingen die van het eiland weg wilden, had het plan post gevat om nu snel te gaan handelen om tijdig de Zeearend in handen te krijgen.*
*Onbewust van het dreigende gevaar hielden de edelen van Puerto Diablo een fiësta op de plantage; voorzien van heerlijke tapas geserveerd door twee onlangs gearriveerde Spanjaarden.*
*Onder deze druk -deels omdat hij getuige was van de lafhartige moord op Dries, de opperkoopman van de Zeearend- wist Rare Arie, de dorpsgek, een jarenlang geheugenverlies van zich af te schudden en ontpopte zich zo als de gevreesde Grijnzende Heijn: De schrik van Hispagnola.*
*Na een dag die zwanger was van dreigend geweld, barste 's avonds de bom: Een sloep met Ignatio, de Capitano van het spaanse garnizoen, en enkele soldaten aan boord werd door de kanonnen en granaten van de Zeearend tot zinken gebracht. Alle opvarenden van de sloep werden hierbij gedood. Hierdoor bleven er in het Spaanse havendorpje nog maar twee soldaten over.*

*Dit leek het startschot te zijn voor nationalistische Fransen en andere opstandige elementen op Vrijbuitereiland om scheep te gaan en naar de haven op te rukken. Na een korte schermutseling onder aanvoering van Maarten Dollaert, Roy Mendelsohn, Krijn de Kuyper en Grijnzende Heyn viel het dorpje in vrijbuiterhanden. Veel Spanjaarden werden gefolterd en gedood. Gouverneur Lopez werd in leven gelaten als eventueel nuttig voor in de toekomst. Een onhandige samenloop van plannen was dat een andere groep Vrijbuiters zelfstandig eerder op de dag het plan had opgevat de Spaanse barakken te verbranden. Juist toen de nieuwe heersers van Puerto Diablo de wapens en het buskruit wilden halen, knalde de hele voorraad.*

*Op zondag werden de plannen van Maarten en zijn kompanen om de Zeearend te gaan kapen ruw verstoord. De achterblijvers op Vrijbuitereiland die het helemaal zat waren dat de nieuwelingen de dienst uitmaakten, hadden alle sloepen gestolen en waren naar de Zeearend gevaren, waar zij asiel kregen.*
*Tot overmaat van ramp landde niet lang daarna een bataljon van het Spaanse leger, dat door het galjoen "Fuego de Dios" werd gebracht. De bouw van het fort op Vrijbuiterseiland schoot volgens het Spaanse hoofdkwartier niet voldoende op en blijkbaar had iemand daar bedacht dat de gouverneur een steuntje in de rug kon gebruiken.*
*Zonder slag of stoot gaven de Vrijbuiters in de Spaanse haven zich over aan de overmacht. Roy Mendelsohn, die een poging waagde met de Capitano te onderhandelen, werd, op aanwijzing van Don Lopez, zonder pardon neergeschoten. Alle vreemdelingen werden naar de Franse ruïnes gedreven. Enkelen van hen werden wreed in het water gegooid, terwijl anderen moesten toezien hoe zij verdronken.*
*Velen wisten het stuk naar Vrijbuitereiland te zwemmen, anderen werden opgepikt door vlotten die razendsnel in elkaar waren gezet. Helaas bleek ook vrijbuitereiland niet veilig. De kapitein van de nieuw aangekomen troepen stelde een ultimatum: Na een half uur zou het eilandje met kannonen beschoten worden, daarna zouden de Spaanse troepen aan land gaan en eenieder die nog leefde om het leven brengen.*
*Er volgde een ware exodus naar de Zeearend. Op gammele vlotten of zich vastklampend aan wrakhout waagde men de oversteek naar het WIC-schip. Daar aangekomen werden velen, die eerder in ongenade waren gevallen met de bemanning van de Zeearend of de Vrijbuiters van het eerste uur, weer in zee teruggeworpen (dood of levend)... en zo eindigde Puerto Diablo III in een orgie van geweld en machtswellust.*

*Een wind steekt op. De zijlen van Zeearend bollen lichtjes op. Kapitein Lodewijk Egbertszoon alleen heeft de macht te zeggen waarheen zij varen zal. Een nieuwe horizon lonkt. Puerto Diablo zal voor velen snel niet meer zijn dan een stip in de verte; maar wat daar gebeurt is, zal niemand vergeten…*

## *De enquêtes*

Al heel snel hebben we vele, ingevulde enquêteformulieren van de deelnemers ontvangen. Onze dank hiervoor. Niet alles is voor mij even leuk om te lezen (zeker nu ik nog steeds moe ben van al het werk), maar juist dankzij jullie eerlijke kritiek kunnen we proberen het allemaal nog leuker en spannender te maken. Gelukkig zijn jullie ook niet zuinig met complimentjes en deze lees ik dan weer graag.

Ik heb wat steekproeven genomen en hoop dat er zo een algemeen beeld ontstaat van knelpunten, lovende opmerkingen en mooiste momenten. Ik heb bij ieder punt een kort commentaar gegeven.

### *Kritiek:*

Over de Spaanse haven: Jullie werken keihard voor het aankleden van alle locaties, maar het leek dit jaar net iets minder te zijn in de haven. Niet erg, maar de "ZZING" was er net niet.

*Dat vond ik ook. Door de Zeearend is de totale hoeveelheid touw, kisten, etc meer verdund.*

Figuranten met veel macht houden soms spel voor zichzelf, in plaats van anderen erin te betrekken.

*Dit kan gemakkelijk gebeuren. Ik ga er vanuit dat mensen spel zo veel mogelijk delen als het kan (zowel spelers als figuranten). Ik kan niet anders dan er op vertrouwen, dat een ieder zijn of haar best doet. Tenzij er een overduidelijk probleem is, kan ik er niet veel aan doen.*

De beginspeech was te lang en te compleet.

*Tsja. Daar heb ik van te voren over nagedacht en blijkbaar de verkeerde conclusie getrokken. Nieuwe mensen vinden het meestal prettig dat het compleet is. Dat was in de vorige enquêtes vaak te lezen (en ook nu weer). Maar er zijn nu zoveel oudgedienden dat het voor wel erg veel mensen overbodig compleet is en dus ronduit saai wordt. In een kritiek las ik een mooie suggestie die ik de volgende keer ter harte neem: "Misschien toch iets meer vertrouwen op de eigen voorbereiding van iedereen?"*

Onduidelijkheid uitwerking poeders en drankjes etc…

*De volgende keer ga ik in de algemene spelregels de effecten van de veel voorkomende poeders en drankjes opnemen. Tevens krijgen enkele mensen die er veel mee omgaan een overzichtskaart. Hier aan gerelateerd wil ik een opmerking kwijt over het levenselixer (dat Roy Mendelsohn dronk tijdens het gevecht in de haven). Het effect was nooit voldoende uitgewerkt/overdacht door*

*mij. Dit tevens als rechtzetting naar Don (de speler van Roy) en de mensen die op dat moment meenden dat hier iets niet klopte: Alles is goed en naar de regels gespeeld! Naar aanleiding van deze situatie wil ik wel de uitwerking van het elixer nuanceren. Voortaan wil ik informatie meegeven als:*

---

*Levenselixer:*
Als adrenaline shot (denk aan de injectie in het hart in Pulp Fiction.): Direct opveren, helemaal vol energie, hyper. Na 1 minuut (of na het gevecht) extreme vermoeidheid dat dagdeel. Direct: Giffen en ziektes van alle niveaus genezen. Let op: Wonden blijven bloeden. Na één dagdeel: Alle wonden/bloedverlies, etc, genezen.

---

Ik miste in de jungle de geluidsband van vorige life.

*Ik ook. Dat hebben we niet op tijd geregeld. Onze excuses.*

Soms lastig dat sommige vaardigheden (hoe voor de hand liggend ook) niet in het boekje omschreven worden (cartografie bijvoorbeeld).

*Ik wil een aantal vaardigheden duidelijker uitwerken en andere die tot nu achter de hand zijn gehouden, gaan plaatsen. Een aantal zal echter vaag blijven; totdat je personage het ook daadwerkelijk leert. Als je meent iets te moeten weten, kun je altijd naar het spellokaal komen.*

Veel geforceerd spel op zondagmiddag: Opeens waren er vlotten, konden mensen wel naar Vrijbuitereiland zwemmen, gespartel op het gras, etc…

*Mee eens. Renz en ik werden zondagochtend gewekt met de mededeling dat alle sloepen gestolen waren en dat er niemand meer kon varen. Binnen het spel een logische daad. Maar… wat die mensen niet wisten (en zo moet je eigenlijk altijd spelen), was dat er niet lang daarna een Spaans leger iedereen van het eiland kwam jagen. Mijn idee is altijd geweest dat met de boten evacuatie-acties uitgevoerd konden worden en zonodig zelfs een aanval op de Zeearend. Terugdraaien wilden we niet, hierdoor zijn we op een aantal minder bevredigende oplossingen uitgekomen, maar we wilden niet het merendeel van de niet-Spaanse personages een gewisse dood insturen. De druk van het moeten, verkracht het zelfsturende karakter van de Puerto-lives. Liever dan dit soort situaties te sturen, wil ik deze momenten vermijden in onze planning.*

Sommige figuranten verwachten toevoegingen aan hun rolinfo te zien tussen de evenementen. Min of meer dezelfde tekst lijkt voor sommigen hun spel tijdens de evenementen in meer of mindere mate teniet te doen.

*Onze insteek is dat nieuwe motieven uit de krantjes, informatie in andere rollen, documenten, brieven en dergelijke moeten komen. Dit komt blijkbaar bij een aantal mensen niet over. Toch is er over alle rollen nagedacht. De bestaande rollen bouwen, juist door consequent door te spelen, een grote diepgang op (net als die van spelers).*

Mijn blouse was wel heel erg groot en onvrouwelijk... kan er misschien iets omgewisseld worden?

*Natuurlijk kan er iets omgewisseld worden. Dit evenement had je het spellokaal of Claire kunnen aanspreken. Kom gerust langs de volgende keer!*

Ik hoorde dat de 'kabouter', waar Maarten steeds schoteltjes melk voor neerzette, echt bestond en dat een bepaald personage een soort heiden was die zieltjes verzamelde door mensen met bloed te laten tekenen en dan demonen ervan kan maken....Dit klinkt niet meer als een historisch gebaseerd spel. Ik vind zulke fantasy-dingen jammer... Daarvoor ga ik niet naar een PD-evenement, ik ga juist voor het naspelen van de historische sfeer.

*We hebben Wouter Apner (Maarten Dollaert) 's nachts gewekt en terwijl hij slaapdronken was, zijn scheepskabouter langs laten komen, zodat hij zijn eigen persoonlijke scheepskabouter ervaring heeft gehad. Of de kabouter binnen het spel echt is, is een kwestie van hoe gelovig je personage is, lijkt me. Wie meent een echte kabouter in de spellokaaltent gezien te hebben, raad ik aan psychiatrische hulp te zoeken ☺*

*Hetzelfde geld voor het demonen-verhaal (dat van die demonen wist ik eigenlijk niet eens). Bedenk je dat in de zeventiende eeuw heel wat mensen er van overtuigd waren dat het mogelijk was omgang te hebben met de duivel en dat men zo allerlei bijzondere gaven kon verkrijgen. Aan het hof van Lodewijk de 14e schijnen verveelde edelen allerlei bloederige rituelen uitgevoerd te hebben… Dus zo raar vind ik het niet dat er dat soort verhalen de ronde doen.*

Buitenspelse gesprekken

*Ik lees vrij vaak over gespekken die over buitenspelse zaken gaan (kinderen, etc…). Ik heb zelf ook zo'n situatie meegemaakt, die ik onbedoeld veroorzaakte door als spelleider aanwezig te zijn (en dus de "natuurlijke loop" te verstoren). Probeer toch om zo min mogelijk "buitenspels" te gaan. Hoe vaker je het doet, hoe makkelijker het wordt en het stoort anderen. Tip: zonder je af met je gesprekspartner. Rond het gesprek leuk en goed af en stap allebei weer duidelijk het spel in.*

## *Lof:*

Over decor: Het niveau is en blijft indrukwekkend!

*(Dank, er zit nog steeds wat beits onder mijn nagels.)*

Fantastisch gegeten, goed in de juiste sfeer, zelfs het toetje!!

Prima website, zeer uitgebreid, veel informatie, ik heb er vaak op gekeken.

De opmerking van het evenement wat mij betreft: De "Tapas-boys" die een vraag kwamen stellen en weg liepen bij de speltent met de opmerking "Dit is een evenement waar echt alles kan!"

Over de rolinfo: Lekker die vrijheid om je rol uit te kunnen bouwen!

Ik vond de muzikant erg leuk! (en nog vele anderen van deze aard)

De pen blijft deze keer goed plakken op de personagekaart.

Over de rekwisieten: ...nog steeds blijft het niveau van detaillering me verbazen.

### *Mooiste momenten:*

- Met kanonnen schieten;-) Dan blijven we toch grote jochies met speelgoed.
- Maarten Dollaert die per ongeluk een glas met slaapmiddel opdronk en vervolgens een braakmiddel toegediend kreeg.
- De inval van de Spaanse garde
  (*iemand sprak zelfs van 25 man, terwijl het er een stuk minder waren* ☺)
- De coup van zaterdag!
- The Great Escape op de zondagmorgen.
- Toen ik een heuse brok in mijn keel kreeg, omdat het erop leek dat die foute Spaanse soldaat mij toch echt in de rug ging schieten en er nog lol in had ook.
- Het overdonderende Hollandse machtsvertoon waarmee de Spaanse sloep met Capitano en soldaten werd weggevaagd.

En dan las ik nog een mooie tip. Iets dat ik zelf ook vaak doe, maar nog nooit echt bij stil heb gestaan:

Om dan ook nog wat constructiefs bij te dragen: Ik hanteer persoonlijk altijd de stelregel: Als iets om tijd uit redenen niet kan, dan gaat mijn karakter het ook niet verzinnen. Zo kom ik zelf als speler nooit in de situatie dat ik moet zeggen "maar eigenlijk..." Zo voorkom je in een soort tabletop spelletje met hele mooie decors terecht te komen.

Hierbij wilde ik het laten. Mijn dank aan alle deelnemers voor hun inzet en het plezier waarmee ze Puerto beleefd hebben.

Sander ten Napel

# Onderkleding

Afgelopen *live* heb ik vaak gehoord dat mensen het koud hadden. Je kunt dit voorkomen door meer kleding te dragen, thermokleding onder je kostuum te dragen of een warmere mantel om te slaan.
Vroeger werd de kleding gestapeld in laagjes. Men ging uit van een kostuum voor de winter en als het warmer werd, werden simpelweg wat kledingstukken weggelaten. Een essentieel onderdeel was de onderkleding, want ook middeleeuwers droegen ondergoed, jawel. Alweer een fabeltje uit de lucht. Er zijn duizenden afbeeldingen van mannen en vrouwen in hun hemd en ook de onderboek, bij mannen, is vele honderden keren afgebeeld. Of vrouwen een onderbroek droegen is nog steeds niet aangetoond, maar het is wel zo praktisch, zeker op bepaalde dagen in de maand. Het ondergoed was veelal van linnen en werd regelmatig gewassen. De onderkleding zorgt ervoor dat de bovenkleding niet besmeurd werd met huidvet, talg of zweet. Bovendien slijt de kostbare bovenkleding minder snel als deze gevoerd wordt en gedragen wordt over onderkleding. Onderkleding was vaak naturel van kleur, zodat deze na een aantal wasbeurten er ook nog fatsoenlijk uitzag.

## Heren

Voor de heren bestond de onderkleding uit een korte broek en een blouse of tuniek. De onderkleding was bij hen ook vaak zichtbaar onder de bovenkleding.
Al naar gelang de stand werden er door de heren zelfs meerdere lagen onderkleding gedragen. Hoe hoger (en rijker) je klasse was, hoe strakker de onderkleding werd gemaakt. Als rijke burgerman had je immers geen ruim zittende kleding nodig, waarin je veel bewegingsvrijheid had om arbeid uit te voeren.

*De onderkleding is nog net zichtbaar.*

Enkele voorbeelden:

*Laat-middeleeuwse tuniek voor de lage klasse.*

*Laat-middeleeuwse blouse voor de middelklasse.*

*Laat-middeleeuwse blouse voor de hogere klasse.*

*Gevoerde wollen broek, Laat-middeleeuws.*

*Luxe blouse uit de 17e eeuw.*

*Eenvoudige blouse uit de 17e eeuw*

## *Dames*

Voor de lage klassen bestond de onderkleding uit een blouse met rok of een onderjurk. Beiden met weinig pasvorm.

*Een blouse met rok*

*Een rechte basisjurk*

*Onderkleding was vaak zichtbaar.*

Getrouwde vrouwen droegen onderjurken met een hoge, ronde halslijn. Jonge vrouwen hadden in hun onderkleding een taille, zodat hun figuur goed uitkwam. Ook de halslijn was bij hen iets dieper uitgesneden al was er niet echt sprake van een decolleté. Weduwen wilden ook nog wel een (onder)jurk dragen met goede pasvorm, taille en diepere halslijn om snel weer aan de man te komen.

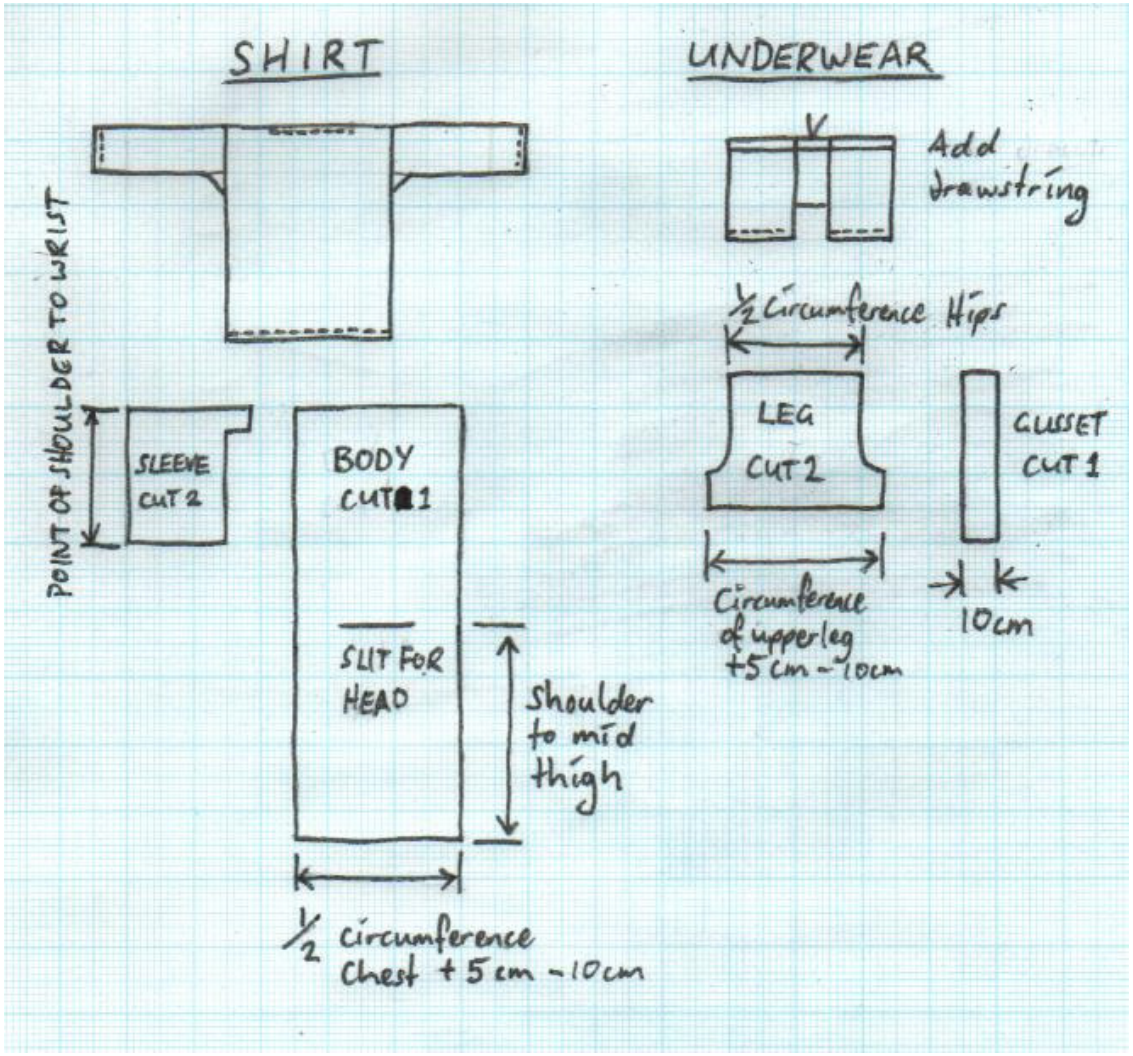
Bij dames van stand was de onderjurk veelal niet zichtbaar, omdat de onderjurk een laag uitgesneden decolleté had en een goede pasvorm. In andere gevallen zien we dat de onderjurk wel zichtbaar is; deze was dan geverfd en werd geïntegreerd in de bovenkleding. De rijkere dames droegen soms onderjurken met rijgsluiting. Iets wat een arm persoon zich niet kon veroorloven omdat er simpelweg iemand anders nodig was om de jurk dicht te knopen. Dit in tegenstelling tot de sluitingen van bovenkleding. Bij de bovenkleding zit de sluiting wel vaak op de rug, alleen de dames van lichte zeden, zigeuners/Nomadi en armen droegen een voorsluiting in de bovenkleding.

*Een onderjurk met rijgsluiting voor de winter.*

*Een getailleerde basisjurk met splitje werd gedragen door jonge, ongetrouwde vrouwen.*

Onderkleding werd voornamelijk van linnen gemaakt. In sommige gevallen werd ook vlas of hennep gebruikt. Dit betekent dat katoen, zijde en satijn alleen voor de rijken voorhanden waren. Kijk voor meer ideeën ook eens in het *Puerto Diablo* kledingboekje van Sandra bij herenkleding *1.2 Swashbuckler's shirt* of dameskleding *1.2 Chemise*. Dit boekje kan je vinden op het volgende adres:
`http://www.puertodiablo.nl/Docs/KledingboekjePuertoDiablo.pdf`

Enkele eenvoudige patronen om zelf aan de slag te gaan:




***Afbeeldingen:***
`www.valyar.nl`
`www.gelderseroos.nl`

***Patroon:***
`www.medievalproductions.nl/compagnie_de_ordonnance/shirtpattern.html`

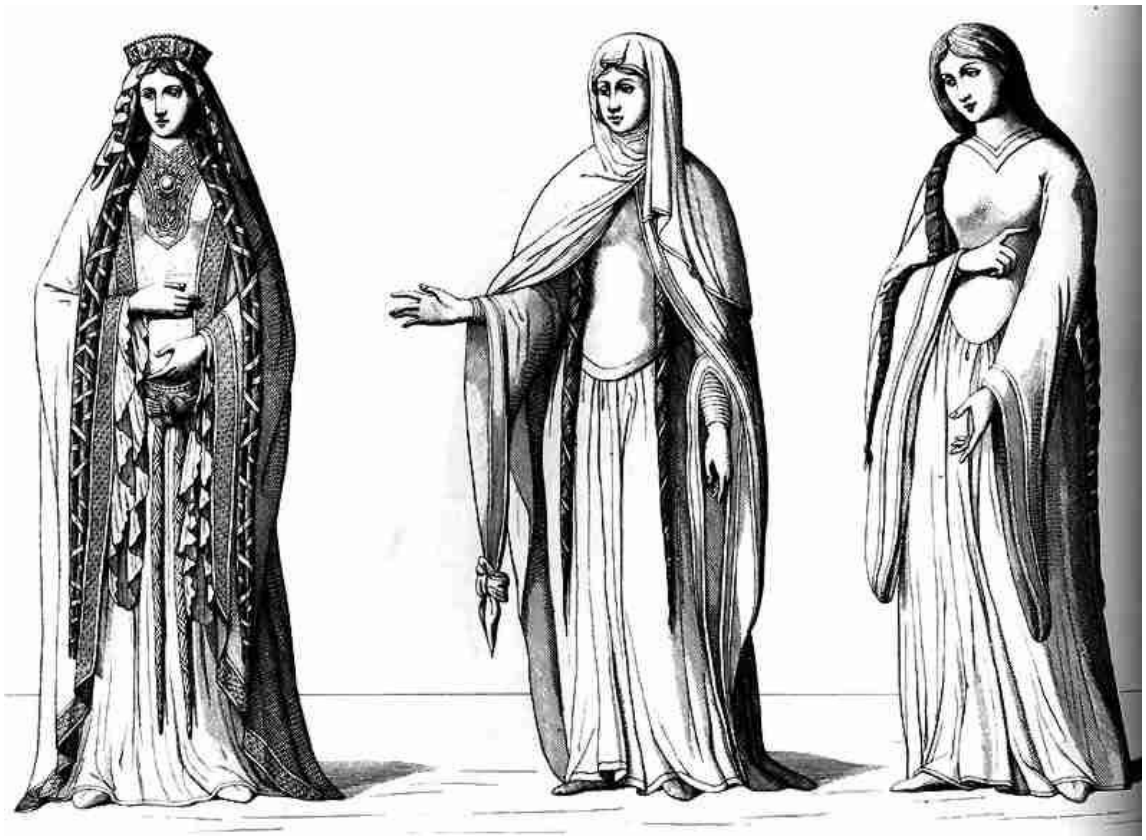
***Meer informatie over kleding en patronen:***

| | |
|---|---|
| www.scapreel.nl | (Je kunt hier patronen bestellen) |
| www.sewingcentral.com | (Je kunt hier patronen bestellen) |
| www.medievalproductions.nl | (Je kunt hier patronen bestellen) |

***Kleding bestellen:***

www.valyar.nl
www.dolle-griet.com
www.faerytale-fashion.nl
www.gelderseroos.nl

Jelle



# *Update: Het nieuwe inschrijven*

*Elerion Lives* 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 hebben we na *Elerion Live* 22, de afgelopen voorjaarslive, iets aan de inschrijving veranderd. 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:*

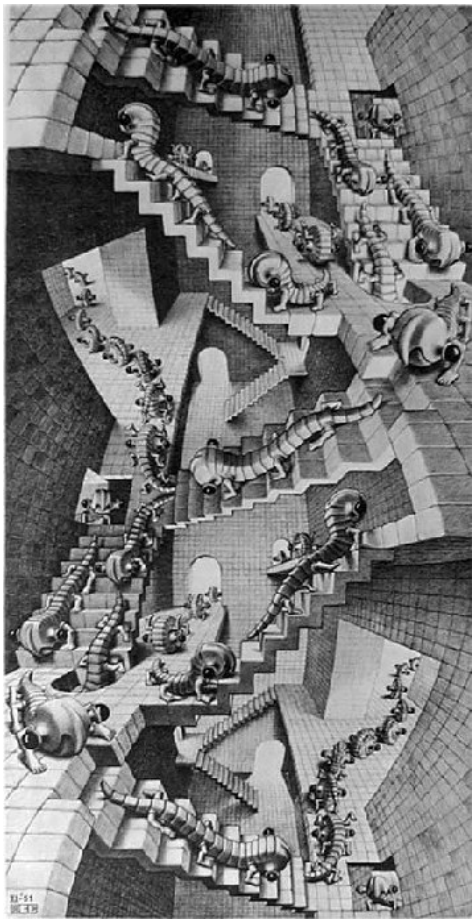
- Inschrijven bij de uitcheck komt te vervallen. Spelers kunnen voortaan vanaf de maandag ná de *Live* inschrijven en betalen. Dit is vanwege de logistiek van het nieuwe inschrijven, maar ook omdat de penningmeester op deze manier niet verantwoordelijk is voor onnodig veel contant geld. *Voor Elerion 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.

Resultaat: Een gebalanceerde *Elerion Live*!

### *Update:*

Ten tijde van dit schrijven zijn er al 39 spelers ingeschreven. Hiervoor zouden we dus minimaal 24 figuranten ingeschreven willen hebben. Helaas zijn er op dit moment pas 8 figuranten ingeschreven die ook betaald hebben. Daarmee kunnen we nu dus pas voor 33 spelers zeggen dat de *live* doorgaat. Wil je zeker weten dat jij meekan, help dan mee te zorgen dat voldoende figuranten zich **NU AL** inschrijven. Een laatste *update* van de inschrijvingen kun je binnenkort vinden op de website.
Alvast bedankt voor jullie begrip en hulp.

De kerngroep “Elerion”

# *De juiste kaarten...*

We schrijven het jaar 1665, de caribische wateren: ”Kapitein, we koersen volgens de kaart recht op het eiland af.” “Goed stuur, maar kun je me de volgende kaart alvast opzoeken, we verlaten nu de wateren rond Hispagnola en zullen snel in de wateren van Puerto Diabolo geraken.” “Ja Kapitein, maar waar is die kaart nu gebleven?” “Toenet lag tie nog hier op tafel.” “Wel duizend bommen en granaten. Ach, ik zie het al; het ding heeft zich in deze andere kaart van de Finse Golf gerold.” “Nog altijd heimwee naar de Oostzee Kapitein?” “Het zou toch handig zijn als alle kaarten in en boekwerk waren verenigd in plaats van al die losse rollen...”

Ze moesten eens weten, deze kapitein en zijn stuur, dat precies in datzelfde jaar er in de Nederlanden de eerste grootte atlas van de gehele wereld van de pers rolt. De atlas Maior van Blaeu. En goed nieuws voor alle kapiteins en sturen in de dop, want nu is deze magnifieke atlas in herdruk en zijn al deze fantastische kaarten avond op avond te bestuderen. Laat ik jullie de ogen uitsteken en stinkend jaloers maken. Ja, ik heb dit magnifieke boekwerk in de kast staan! *ISBN English/French/German edition: 3-8228-3125-5.*
Wie een voorproefje wil of de 150 Euri niet op tafel kan leggen heb ik een paar *links* opgezocht om alvast van de prachtige kaarten en illustraties te genieten. De Atlas Maior is een zodanig uniek ding, dat diverse delen als UNESCO monument worden beschermd. De herdruk is gebaseerd op het exemplaar dat in Wenen ligt en voorzien was van notities van Blaeu zelf. De kaarten werden trouwens niet in kleur gedrukt. De druk was zwart wit en de kaarten werden nadien handmatig ingekleurd.

Kijk voor mooie voorbeelden eens naar de volgende links:

`http://portal.unesco.org/ci/en/ev.php-URL_ID=14695&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html`

`http://www.loc.gov/rr/geogmap/guide/gmillatl.html`

`http://www.library.ucla.edu/yrl/reference/maps/blaeu/index.htm#contents`

`http://historic-cities.huji.ac.il/historic_cities.html`

`http://www.taschen.com/pages/en/excerpts/classics/show/2/133.htm`

Veel kaartplezier.

Gilbert van Zeijl

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

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

# Agenda

## Juni 2006

*23 t/m 25 juni 2006*
De Zwarte Vlam organiseert: De Zwarte Vlam V: “Apocalypse” in Kamphuis De Singel te Oosterhout. De kosten bedragen €55,- €65,- €75,- of €80,- (groepskorting mogelijk vanaf 6 personen) dit is inclusief: Onderdak (kamers of slaapzalen, 24-uurs tijd-in of met nachtrust), authentiek Middeleeuws eten, perfecte verzorging (wekdienst met koek, koffie & thee; doorgaand warme dranken en tussendoors), persoonlijke spelleiding, eenvoudig systeem dat rollenspel benadrukt, professionele EHBO, vervoer vanaf NS station Breda v.v.
Dit is de laatste Vlam! Sedert 1306 legert de Keizer geen troepen meer in 't Wolt, en verhalen van nauw verholen rebellie aan beide zijden van de grens worden overal gehoord.Onheilspellende maren van ziektes, plagen van ongedierten, bloedrode rivieren en onnatuurlijke zwangerschappen waren door het Saefthingsche Rijk rond, en reizigers doen kond van een zich verspreidende angst en achterdocht, die het gehele land in hun grip houden - een geruchtenstroom als een zwartblakerend vuur, door talloze boetepredikers aangewakkerd...
De priesters van Wet proberen het volk gerust te stellen, maar in hun sussende woorden weerklinkt slechts de vrees van velen... Sommigen zweren al het aardse af, treden in het klooster, en ontfermen zich over de armen, maar tegenover deze enkelingen zijn er meer en meer die zich overgeven aan allerhande uitspatting en losbandigheid. Het goud rolt rond en rond, en terwijl het volk feest viert en van de laatste zomer geniet staat het graan op de akker te rotten...
Oswald IX, Keizer van het Groot-Saefthings Rijk, doet dan ook het bevel uitgaan dat het Oogstfeest in Wettelijke traditie gevierd dient te worden. Zal Zijn macht deze proef doorstaan?
Voor meer informatie, zie: `http://www.dezwartevlam.nl/` of mail naar: `info@dezwartevlam.nl`

## Juli 2006

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

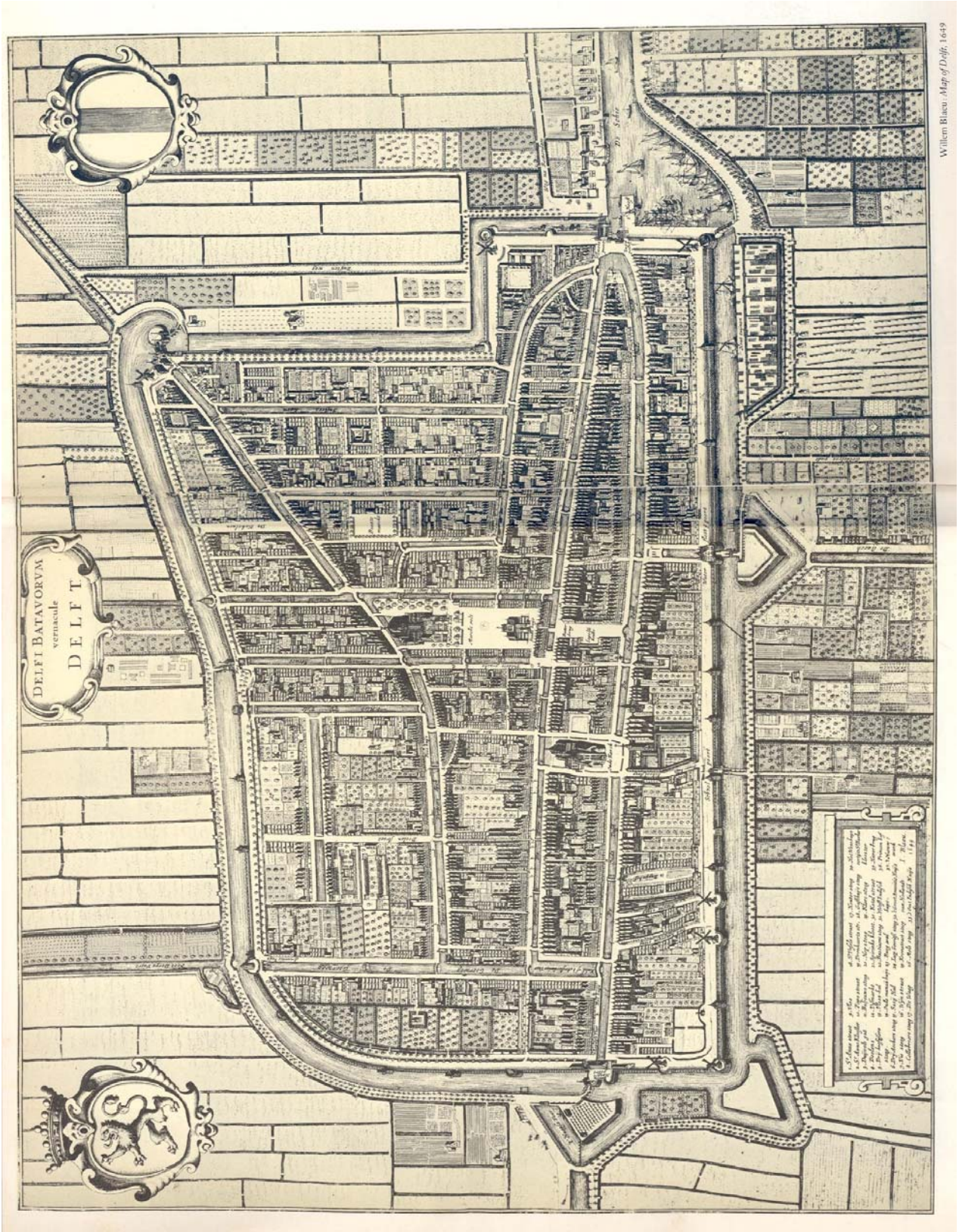
**Augustus 2006**

*27 augustus 2006 vanaf 13:00*
**RSV Arcana organiseert de *figurantenbijeenkomst voor live XXIII.***
De figurantenbijeenkomst wordt hoogstwaarschijnlijk 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).

**September 2006**

*1 t/m 3 september 2006*
Dawn organiseert haar 4e Live Role Playing weekend in "De Veldhof" te Kring van Dorth. Meer informatie en opgeven is mogelijk via de website: `http://www.dawnlrp.tk/`

*8 t/m 10 september 2006*
**Rollenspelvereniging Arcana organiseert *Elerion live XXIII***, een rollenspel weekeinde op "Landgoed Ten Vorsel" te Bladel. Electronisch inschrijven is mogelijk op `http://www.arcana.nl/`. Denk er aan dat de inschrijvingen op volgorde van **betaling** worden gehonoreerd en dat het aantal toegelaten spelers afhankelijk is van het aantal figuranten dat betaald heeft. 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).




Willem Blaeu: *Map of Delft*, 1649

DRUKWERK

Afzender:

Rollenspelvereniging Arcana

Waterwerk 51, 3063HB ROTTERDAM