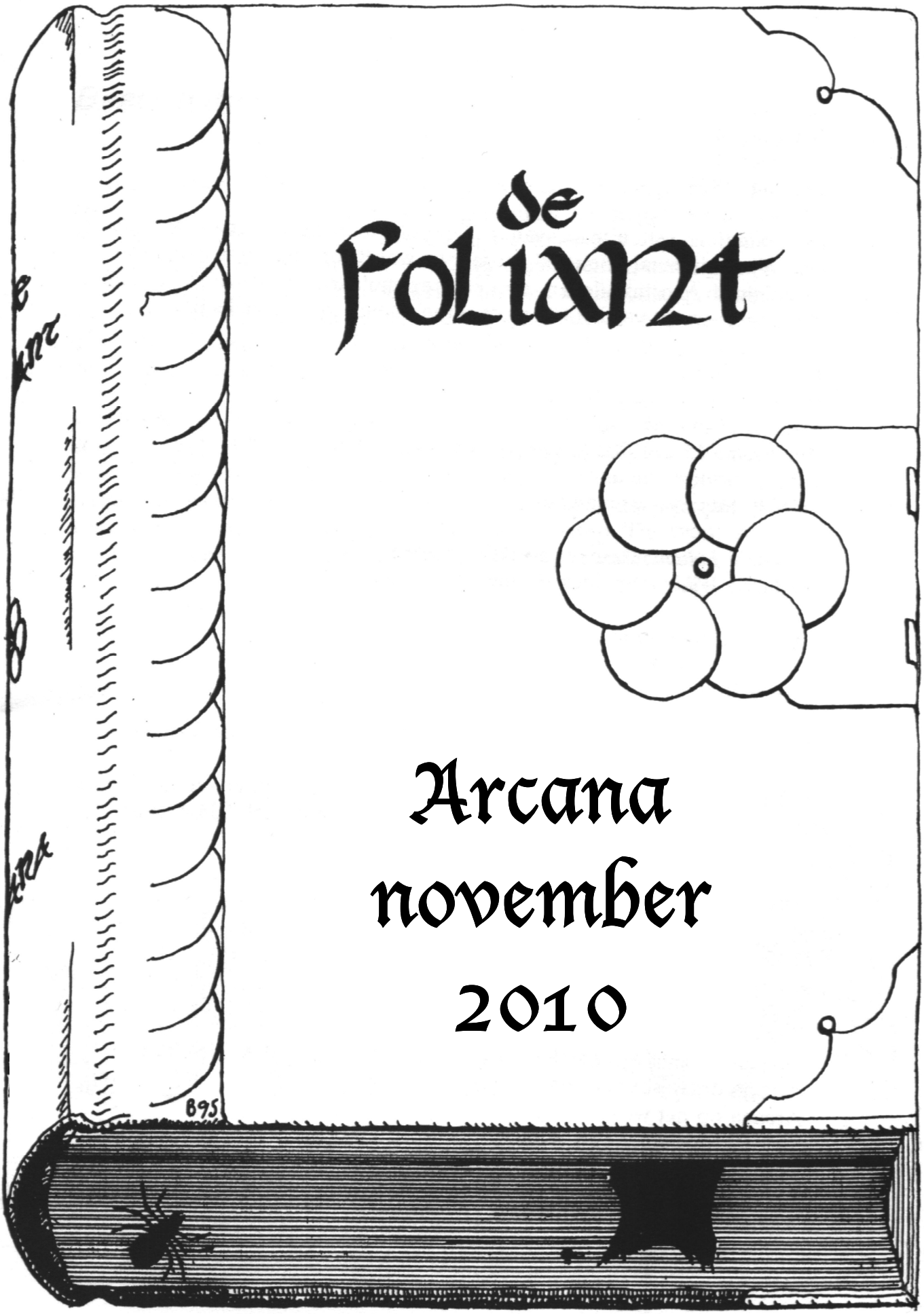
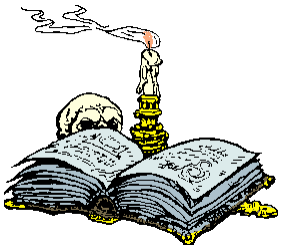


Arcana november 2010

De Foliant
Jaargang: 16
Nummer: 4
November 2010



De Foliant is een uitgave van rollenspelvereniging *Arcana*. *De Foliant* verschijnt vier maal per jaar en wordt ter beschikking gesteld 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*
Dr. van Stratenweg 540, 4205 LL Gorinchem

Arcana informatiepunt:
Telefoon: 076 - 52 09 231 (Mariëlle Klerks en Eric Vinken, bellen van 18:30 uur tot 22:00 uur of in het weekeinde)
E-mail adres: `info@arcana.nl`
Website: `http://www.arcana.nl`

Redaktie *de Foliant*: Maarten Scherpenzeel, Marco Lammers.

Oplage: n.v.t., © 2010 Rollenspelvereniging *Arcana*

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

Inhoud

Beste leden, ... 4
Enquête Elerion live 31 5
Achter de schermen van... 12
Van Cagua tot Port Royal 15
Puerto Diablo, het verhaal 17
Andere regels – plannen voor 2011 28
Algemene mededelingen Arcana 32
Agenda 34

Beste leden,

De Redaktie is weer vol verwachting bij de *e*-haard gaan zingen over al het moois dat de Sint ons zal brengen. Welke schitterende verhalen zou de Sint deze keer weer mee brengen om de lezers van de *Foliant* te verblijden? We werden niet teleurgesteld, maar eerst moest er iets worden rechtgezet: waren we de vorige keer zo blij met de boekbespreking van Bibi, blijkt dat dit mooie stukje werk van de hand van Sander ten Napel is. Ere wie ere toekomt: Sander bedankt!
Het eerste document dat wij uit onze schoen haalden, bevatte naast tekst ook veel getallen. Dit bleek de *Elerion* enquête te zijn en deze willen wij jullie natuurlijk niet onthouden. Ben je benieuwd of je bij de uitblinkers hoort? Lees snel verder en je ziet het!
Verder vonden wij in onze schoen een kleurrijk en artistiek werkje voor de rubriek "Achter de schermen van..." Dit stuk gaat het over het maken van allerlei requisieten die bij de *Arcana* evenementen worden gebruikt.
Daarmee was de schoen nog niet leeg want blijkbaar had geschiedenis Piet er voor ons nog enkele interessante geschiedenislessen bijgedaan. Één over een plaats op een warm, tropisch eiland en de ander was een lange verhandeling over de avonturen van een groep Europeanen ver weg van hun thuisland.
Als laatste een aantal regels over regels:
De spelregelgroep hoorde de spelers klagen
Ze hadden al enige tijd ideeën aangedragen
Wapenlengtes waren niet meer naar wens
Dus hiervoor trekken ze nu een andere grens
Ook zat het de avonturiers niet echt mee
Met de huidige opzet waren ze ontevree
Vooral extra veelzijdigheid maakt ze blij
En daarom komen er meer keuzes bij

De Redaktie wenst u mooie feestdagen en goed spelletjesweer toe,

Marco Lammers en Maarten Scherpenzeel.

Enquête Elerion live 31

31 *lives* alweer, wie had dat kunnen denken toen *Arcana* in 1994 door een klein groepje vrienden in Leiden werd opgericht? Van die vriendengroep zitten er nog maar weinigen in de organisatie, hun plaats is door de tijd heen door telkens anderen overgenomen, de trein blijft rijden!

Algemeen

Live 31 scoort lager dan *live* 30. Vooral de locatie en accommodatie kregen veel kritiek. De lange en drukke weg naar het bos was lastig (de korte doorsteek bleek afgesloten), de grote slaapzalen werden ook niet gewaardeerd. Het speelbos zelf was relatief klein. De herberg viel bij sommigen erg in de smaak, bij anderen juist totaal niet. Ook werden konkelzaaltjes node gemist. De kerngroep heeft dan ook besloten niet naar deze locatie terug te keren. Het scenario scoorde ook minder dan gebruikelijk. Mensen vonden het Tussen en Naast interessante aanvullingen, in Naast was echter voor sommigen te weinig te doen (alhoewel anderen er weer veel spel hadden met vooral Anatta). Het eindgevecht verliep chaotisch, verder hadden mensen (vooral krijgers) te veel dode momenten. Er was kritiek op (maar gelukkig ook complimenten voor) de spelleiding. In totaal hebben de meeste mensen het echter wel naar hun zin gehad en wil het merendeel de volgende keer weer mee. Hierbij de cijfers.

	Aantal ingevulde lijsten			Gemiddelde uitslag		
	TOTAAL	Spelers	Figuranten	TOTAAL	Spelers	Figuranten
Aantal ingevulde enquêtes	81	60	21			
Algemene gemiddelde score				**7,6**	**7,7**	**7,5**
Tevreden met rollen	20		20			18 / 20
SPEL				**7,5**	**7,5**	**7,5**
Naar je zin gehad?	78	57	21	74 / 78	53 / 57	21 / 21
Volgende keer weer?	76	56	20	76 / 76	56 / 56	20 / 20
Genoeg actie?	79	59	20	60 / 79	47 / 59	13 / 20
Teveel dode momenten?	79	58	21	31 / 79	18 / 58	13 / 21
Gelegenheid /info rol uitbouwen/spelen?	77	56	21	65 / 77	48 / 56	17 / 21
Amusementswaarde	80	59	21	7,5	7,5	7,6
Verhaal/scenario	79	58	21	7,5	7,4	7,5
Lijnscenario	68	56	12	6,9	6,8	7,4
In rol/binnenspel figuranten?	80	59	21	8,0	8,2	7,7
In rol/binnenspel spelers?	80	59	21	7,9	8,0	7,8
Eerlijk & volgens regels figuranten?	80	59	21	8,0	8,0	8,0
Eerlijk & volgens regels spelers?	80	59	21	8,0	8,1	7,8

LOCATIE				**6,0**	**6,1**	**5,5**
Accommodatie	81	60	21	6,2	6,4	5,7
Omgeving	81	60	21	5,8	5,9	5,4
Terrein te groot?	72	54	18	23 / 72	10 / 54	13 / 18
Terrein te klein?	72	54	18	24 / 72	22 / 54	2 / 18
AANKLEDING				**7,7**	**7,6**	**7,7**
De herberg	80	60	20	7,9	7,9	7,9
Ruine van de zonnetempel	62	48	14	7,5	7,5	7,4
Het tussen	75	57	18	7,6	7,5	7,8
AANKLEDING/VERZORGING				**7,9**	**8,0**	**7,8**
Kostuums	80	60	20	8,4	8,4	8,3
Maaltijden	79	59	20	8,4	8,4	8,2
Special Effects	72	57	15	7,6	7,6	7,4
Aankleding spelterrein	76	58	18	7,3	7,4	7,2
ORGANISATIE				**7,5**	**7,7**	**7,4**
Incheck spelers	59	59	0	7,8	7,8	
Figurantenbijeenkomst	11	0	11	7,4		7,4
Spelleiding	80	59	21	7,9	8,0	7,7
Spellokaal	21	0	21	7,0		7,0
Informatie figurantenrollen	21	0	21	7,6		7,6
Ontvangst figuranten	17	0	17	7,2		7,2
Briefing spelers	56	56	0	7,7	7,7	
Logistiek	79	59	20	7,3	7,3	7,5
REGLEMENT				**8,0**	**8,1**	**7,9**
Speelbaarheid	77	57	20	7,9	7,9	7,8
Personagekaart	76	56	20	8,3	8,3	8,1
Naslagkaart voor figuranten	18	0	18	8,0		8,0
Gevechtssysteem	74	54	20	8,1	8,2	8,0
Magiesysteem	73	54	19	8,0	8,1	7,7
ARCANA PAPIER				**7,7**	**7,8**	**7,6**
de Foliant	63	48	15	7,6	7,5	7,7
de Wilde Post	67	51	16	7,7	7,7	7,8
Spelers/figuranteninformatie	72	56	16	7,3	7,2	7,7
"Informatie Nieuwe Leden"	9	6	3	7,9	8,3	7,0
"Wapenrusting & Kleding"	14	11	3	7,9	8,0	7,7
Electronisch versturen papierwinkel	45	36	9	40 / 45	31 / 36	9 / 9

Uitblinkers

Er staat weer eens, wat niet vaak voorkomt, een speler op nummer 1: Sebastiaan Hooghehand, de man die zo gek was om op de troon van Anatta te gaan zitten. Gelukkig krijgt Anatta zelf ook aandacht, hij staat op de tweede plaats. Ook Yrya von Rosenritter, de bruid wiens huwelijk door een boze ex verstoord werd, scoort hoog.

Sebastiaan ***Foto van Annis Kouwenberg***

Leukste personage *Elerion live* 31	**Punten-totaal**	**Aantal stemmen**
Sebastiaan Hooghehand, de waaghals die op Anatta's troon is gaan ziten	7	8
Anatta, voormalig heer van het Naast	5,3	7
Yrya von Rosenritter, avonturier	4	4
Edi, Obi en Rokurokubi, de aerialen	3,5	4
Tussen	3,5	4
Wel-Drah, ridder in de Orde van de Zwarte Roos	3	4
Joop van de Zang, barman	3	3
Mus, bosmeisje	3	3
Mus, Lev, Pommetje, de boskinderen	3	3
Oma Snuitbeest	3	3
Rigor, krijger	3	3
Iedereen	2,3	3
Alkira, druïde	2	2
Ch'rok Br'ach, uus ferlosser, ork zonnepriester	2	2
Sedracus, avonturier	2	2
Ah'narsus, spoorzoeker met masker	1,5	2
Alle generaalsbroeders	1	2
Arvydas Sabonis, nomadi	1	1
Ashna Zogolli-Kok, bezweerder	1	1
Batsheba	1	1
Broeder Sigmund, priester van de Generaal	1	1
Cornelius, gildemeester der necromantiërs	1	1
Giro	1	1
Ian G. Banck, priester van de Generaal	1	1
Julia Wolff, avonturier	1	1
Knute, vrouwelijke ragskalo	1	1
Leed de bloeddorstige, rover	1	1
Leomund Schoenmakers, tovenaar	1	1
Lochlainn van Zilverbeek, krijger	1	1
Mithras, bezweerder	1	1
Simon Zogolli-Kok, paladijn van de natuur	1	1
Swentibold Hoen, ridder in de Orde van de Witte Roos	1	1

Berend-Jan van Galen, krijger	0,5	1
David, paladijn van de Zon	0,5	1
Lidia Vanula, necromantiër	0,5	1
Bertram Alondo, necromantiër	0,3	1

Leukste moment

Deze zijn weer zeer divers. De verstoorde bruiloft scoort hoog, net als het spel rond en met Anatta. Het hoogste scoort echter nipt het stelen van het Zonne-altaar en het spel daaromheen.

Bruidspaar Foto: Raoul Meuldijk

Leukste moment *Elerion live* 31	**Punten-totaal**	**Aantal stemmen**
Het stelen van het zonne-altaar en het spel daaromheen tussen de orks en de bosmeisjes (gevecht, orken die het altaar uit Tussen proberen te halen)	7	7
Vanalles rond de onderbroken bruiloft	6,5	7
Spel/gesprekken met Anatta	6	6
Geloofsrituelen (ingezworen worden, vergaderingen, dobbelen tijdens inwijding, herfstritueel)	5,5	6
Als 'oude mannen' door het bos lopen om de rovers te lokken	4	4
Dungeongevecht met de ragskalo	4	4
Het eindgevecht / eindritueel	3,5	4
De hinderlaag van de struikrovers en andere roofovervallen	3	3
Gevangenenruil tussen de Petraei en de bandieten	3	3
Kloddertjes smeren met Oma en de (zonne)gelovigen om het Naast te verzwakken en dat van een afstandje bekijken	3	3
Afgehakte hand verkopen/begraven	2	2
Vaardigheden trainen	2	2
Mensen die geen idee hebben waar de mensen uit het Naast staan, hoe vaak je ze ook aanwijst. En mensen prikken vanuit het Naast	1	1
Alles	1	1
De mislukte moordpoging en alle gevolgen daarvan	1	1
De nachten	1	1
De ontmaskering van Ah'Narsus	1	1
De vele discussies in de herberg over wetenschap, magie en het functioneren van gildemeesters	1	1
Gelynched worden	1	1
Gesprek met Jozias over het Niets	1	1
Het beoordelen van de drie kandidaten voor tovenaarseiland	1	1
Macht misbruiken	1	1
Onderhandelingen met Schuiler en Tussen in Tussen	1	1
Slaapspreuken doen met neusmormels	1	1
Tikkertje spelen terwijl iedereen juist heel stil wil zijn	1	1
Toen ik 4 bandieten achter elkaar stilzette	1	1
Vermoord worden door de nomadi. Niet omdat ik alf of renegaat was en op zoek naar mensen van een verboden geloof, maar omdat ik 'de geur van mevrouw Zogolli kon verdragen'	1	1

Verschijnen en verdwijnen van Sebastiaan en daarmee bandieten bedreigen in het bos	1	1
Wegwerken van de alf	1	1
Zondagochtend bandieten jagen, heerlijk tactisch	1	1
Lid worden van de familie Zogolli-Kok	0,5	1

De opmerkingen

Alle opmerkingen die gemaakt worden, worden gelezen door de scenariogroep en de kerngroep. Vorige *live* zijn we er mee begonnen om mensen die hun naam op de enquête hadden gezet vanuit de kerngroep een individueel antwoord te geven. Hieronder een aantal van de opmerkingen op de enquêtes. Op de eerste twee een wat uitgebreider antwoord, omdat dat opmerkingen zijn die ook in eerdere enquêtes te vinden waren.

Oude dame ***Foto: Raoul Meuldijk***

Monsters kennen hun eigen krachten niet / zeggen dingen te laat (bv neeën die pas laat zeggen dat ze slagen weerkaatsen, monsters die 2 schade doen maar dat niet zeggen): helaas gaan er in de hitte van het gevecht dingen mis, dat is waar. En inderdaad kennen zeker nieuwe figuranten het systeem nog onvoldoende om alles goed te doen en ook 'oudere' figuranten die een nieuw type monster spelen maken fouten. Dat is voor iedereen balen. De spelleiding probeert monsters voldoende te briefen, maar zeker als het druk is in het spellokaal of als er op het laatst nog iemand snel bij een groep monsters gevoegd wordt, gaat dat soms mis.

Figuranten kennen de regels/de informatie van hun klasse onvoldoende: deels hetzelfde antwoord als boven: als je nieuw bent duurt het een aantal lives voordat je de regels redelijk kent. We raden daarom bijvoorbeeld ook nieuwe figuranten aan om spelers met vragen naar ervaren figuranten te verwijzen. Voor spelers zijn de regels en de weerslag daarvan op hun personages vaak sowieso belangrijker dan figuranten, omdat zij vaak een sterkere band hebben met hun personage dan figuranten. Spelers lezen de regels om te kijken welke vaardigheden ze kunnen leren, wat hun personage precies kan, etc. Goeie regelkennis is voor hen dus meer een kwestie van 'leven of dood' en leuk spel. Voor figuranten geldt dat minder, omdat zij niet hun eigen personage maken en het meestal ook maar één *live* spelen. Dat figuranten de ene *live* een paladijn van de Generaal, de andere een hoog niveau necromantiër, en daarna een handelaar, etc spelen, terwijl spelers *live* na *live* dezelfde klasse spelen (en

onderling vergaderen, spreken met anderen van die klasse, etc), heeft ook nog een ander gevolg: spelers kennen de informatie van hun klasse (gildegeheimen, geloofsinfo, hoe je een bepaalde vaardigheid precies uitspeelt) daardoor in sommige gevallen (veel) beter dan een figurant die diezelfde klasse heeft en wellicht zelfs een hoger niveau. Je weet als speler dus niet of de figurant tegenover je die bepaalde kennis niet heeft of verkeerd brengt, een bedrieger is, wel die klasse heeft maar om de een of andere reden tegen je liegt, of geheel te goeder trouw is, maar gewoon minder kennis heeft dan jij (of dat jouw kennis toch minder accuraat is dan je denkt, dat kan natuurlijk ook). Deze verwarring is helaas niet te voorkomen, er is geen echte oplossing voor. Je kan ervoor kiezen om een figurant buitenspels aan te spreken, je kan ervoor kiezen om met je dilemma naar de spelleiding te gaan, of je kan er voor kiezen om het binnen-spels op te lossen en te kijken waar het schip strandt.

De drie zussen van Anatta ***Foto van Raoul Meuldijk***

Ik had het gevoel dat de spelers weinig invloed hadden op het verhaal en door de aerialen gepushed werden om een bepaalde kant op te gaan: de aerialen hadden zeker een doel en waren er logischerwijs op uit om dat te bereiken. Er was echter door de scenariogroep rekening gehouden met meerdere mogelijkheden: de spelers laten Naast en Tussen voor wat het is, de spelers willen Naast en Tussen behouden, er gaat wel/niet iemand op de troon van Anatta zitten,de spelers willen Naast en Tussen met een ritueel vernietigen en dat ritueel gaat wel of niet goed. Al deze opties hadden andere uitkomsten, dus de spelers hadden zeker invloed op het verloop van het spel.

De spelleiding moet sneller reageren op acties van spelers: als je een actie gaat uitvoeren die veel gevolgen kan hebben (bijv. een ritueel houden, een ritueel verstoren, een onderdeel van een ritueel verstoppen of stelen), geef dat dan zo ruim mogelijk vantevoren aan bij de spelleiding, dan kan er rekening mee gehouden worden: er kunnen bijvoorbeeld *special effects* worden afgestoken, het ritueel kan opeens heel anders lopen, etc. Het is een keer gebeurd dat er een belangrijk onderdeel van een ritueel op het laatste moment zoek was. De spelleiding ging er vanuit dat het per ongeluk in het bos verloren was en vond het jammer om wegens zo’n suffe reden het ritueel, waar veel mensen hard hun

best voor hadden gedaan, te laten mislukken. Later bleek dat een speler het onderdeel bewust had gestolen. Had de spelleiding dat geweten, dan was de situatie heel anders verlopen! De spelleiders doen tijdens het hele weekend hard hun best om, binnen het scenario, het spel zo goed en leuk mogelijk te laten verlopen. Ze kunnen echter niet altijd ter plekke reageren op onverwachte situaties. Dus wil je spel creëren: geef ze dan de tijd om iets te bedenken!

In gevecht tegen de Ragskalo ***Foto van Raoul Meuldijk***

Jammer dat er na het eindgevecht maar zo weinig tijd was: dat vonden wij ook, we moesten helaas vroeg vertrekken van deze locatie, nog een reden om er niet naar terug te gaan.
Naast en Tussen voegden veel toe aan het spel: het was een interessant experiment wat bij tijd en wijle best veel eiste van spelers en figuranten, maar door allen goed uitgespeeld werd. Buitenspels was het vaak erg grappig om te zien.
De kat was erg leuk: inderdaad, en de doos met kittens helemaal!

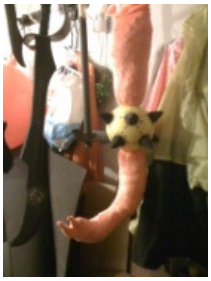
Sylvia Lemkowitz

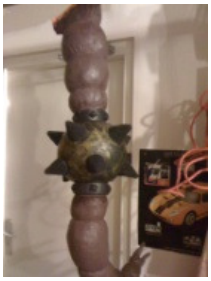
Achter de schermen van...

...het klusteam: van meubelschuim tot rattenkampioen

Onze *Arcana* werelden ontstaan door een mooie, bosrijke (of waterrijke) omgeving, “fantastische” mensen, interessante karakters en relaties en een ongelofelijke hoeveelheid zooi. Deze zooi, de aankleding van de wereld, is een alsmaar groeiende verzameling mooie kleding, levens-echte decorstukken, vlijmscherpe wapens, alledaagse, maar ook mysterieuze props, betoverende rekwisieten en angstaanjagende monsters. Indien je alles geloofd wat wij bouwen en geen kijkje wil onder de sluier van hoe deze dingen worden gemaakt, zou ik snel stoppen met lezen en doorgaan naar het volgende artikel.

De rattenkampioen





Na de introductie van de Ragskalo (*Elerion* 27) was het tijd voor de overtreffende trap de Kampioen (*Elerion* 29). Om te zorgen dat we niet te veel nieuw moeten maken, hebben we gekozen om een paar zaken te hergebruiken van de Ragskalo “minderen”, de broek (een superconstructie van de kledinggroep waarin je nog prima kunt bewegen), de “rechter” handschoen (in Amerika gekochte weerwolven handschoenen) en het masker. De vriendelijke staart moest groter en sterker. Een schuim voetbal is omgetoverd tot puntige stalen bal, de staart is veel dikker (2 lappen stof in krul

vorm aan elkaar gezet en gevuld met schuim vlokken) en een gespleten punt aan het eind. Afgewerkt met lagen latex om de staart op kleur te brengen.

De kampioen heeft een latex/schuim riem die erg doet denken aan een verweerde versie van wat boksers of worstelaars dragen. Een gestroopt konijntje aan de riem is het verse snackje voor onderweg (bekijk de details van het konijntje gerust eens als je durft, je bent dan ruim binnen het bereik van de kampioen).

De imposante romp is opgebouwd uit laagjes. Een militair isolatiejasje biedt de basis, een goede pasvorm en rits, de rechterarm wordt in zijn geheel gespierd en de linker een mutatie van de bestaande insecten tentakel en een gespierde bovenarm. De armen bestaan uit plakken meubelschuim van enkele millimeters tot maximaal zo'n 4 cm dik. De latex (gemengd met meel) geeft de armen een echt huid structuur en kleur (minstens 2 kleuren om de schaduweffecten te versterken, details zoals open wonden, tatoeages en ringen om het monster vast te zetten zijn allemaal gemaakt met schuim, soldeerbout, latex en veel geduld. Het bruine "teddy" bont zorgt voor de dierlijke / harige structuur bij de armen en dit is perfect materiaal om de anders zwakke plekken bij de ellebogen te bekleden. De lagen zijn verder een ijshockey borst harnas, een op maat gemaakte bult van schuim op de rug en een oversized gewaad. De details maken het geheel af, zoals het verband om de wond op zijn arm, de gerepareerde plekken in het gewaad, de hoge kraag in het gewaad voor de aansluiting naar het masker, het leren huidje van een kleine rat in de kleding…

Gemiddeld hebben we hier met zo'n 1 tot 4 personen aan gewerkt in naar schatting een totaal aan ongeveer 100 manuren. Naar onze mening is het eindresultaat dat allemaal waard.

Hagedisseneieren

Oorspronkelijk was het idee om een eenvoudig, goedkoop en makkelijk rekwisiet te gebruiken voor de hagedissen eieren. Na een paar nachtjes slapen en puzzelen kwamen we terug naar het scenario met een veel echter, maar ook iets duurder alternatief. Voor ongeveer 70 Euro zouden we 20 echt uitziende 20 cm grote eieren maken die nog echt gevuld zijn ook. De Hagedissen van een online speelgoed winkel zijn bijna allemaal groen geschilderd en enkele rood. De halve piepschuim eierschalen, die we met gelatine en hagedissen vulde geven een vreemd zwaartepunt dat niet meer in het midden ligt. Middels witte muur latex en het dry-brushen met een groene kleur kregen we het "kalk" gevoel van de eierschaal en de schut-kleur voor in het bos.

Hakken in het bos

De man met de bijl in de rug heeft een hele achtergrond met genezing van verschrikkelijke ziekten. Het moest een constructie worden die dus zowel goed in de rug gedragen kon worden en hierna prima te gebruiken als "speciaal" wapen binnen Elerion. De knipoog naar de genezing is het icoon van de slang van de esculaap. Bijgaand een tweetal foto's van de ongelatexte versie en het eindresultaat. Zo'n wapen is ongeveer 10 uur werk, waarvan bijna de helft het latexen en afwerken. Bij zo'n ontwerp maakt ook de soldeerbout overuren voor het reliëf in de houten steel en het versieren van het bijlblad.

Tenslotte: Als je zin hebt om te helpen met bouwen of ongelofelijke ideeën hoe we de spelwereld nog mooier kunnen maken, neem dan gerust contact op. Wij zijn alweer volop bezig met de komende evenementen en vele handen maken het klussen leuker en makkelijker.

Namens een heleboel actieve klussers van de diverse *Arcana* evenementen,

Kino Verburg

Van Cagua tot Port Royal

Cristoffel Columbus landde in 1494 op Jamaica. Hij trof er een prachtig eiland aan, met door weelderige bossen begroeide heuvels. Dit paradijs werd bewoond door de Arawak: een volk dat over vele eilanden in de regio verspreid was.

De Spanjaarden toonden niet veel belangstelling voor het eiland. Hun aandacht ging vooral naar Mexico en Zuid Amerika waar veel te plunderen viel. Wel stichtten ze een haventje dat zij Cagua noemden, op een plek waar de Arawak niet veel om gaven. De Spanjaarden maakten alleen gebruik van het haventje om zilverschepen op weg naar Spanje een veilige toevlucht te geven. Enkele planters vestigden zich op het eiland. De Arawak werden op de plantages te werk gesteld. Ze kwamen om door de zware arbeid, de vreemde ziektes van de Europeanen of pleegden zelfmoord om te ontsnappen aan hun treurige lot.

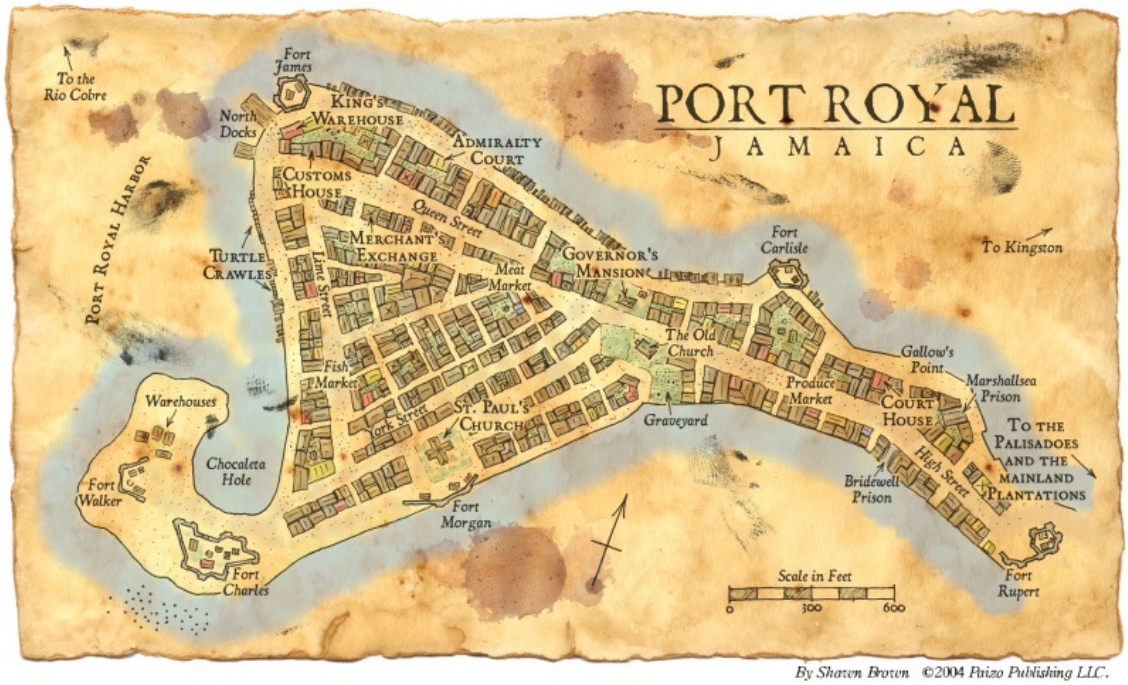
In 1655 werd Cagua veroverd door de Engelsen. Admiraals Penn en Venables hadden van Lord Protector Cromwell opdracht gekregen om Spaans grondgebied in de West te veroveren. Na enkele rampzalige en mislukte pogingen om een waardevol gebied binnen te vallen, besloten beide admiraals het onbetekenende Jamaica in te nemen. Zelfs dit lukte niet echt. Hoewel de haven veroverd werd (en van Gagua in "Cagway" omgedoopt), bleef het binnenland nog vele jaren in handen van Spaanse rebellen.

Spanje was echter furieus. Voor het eerst sinds de ontdekking door Columbus, (bijna honderdvijftig jaar eerder) had het gebied verloren in de Nieuwe Wereld. Dit was een omwenteling die de langzame teloorgang van het Spaanse Rijk in de West inluidde.

Zich bewust dat de nog steeds krachtige Spaanse vloot met gemak Jamaica terug zou kunnen veroveren, besloten de Engelsen om hun marine ter plaatse te versterken met kapers. Dit waren vaak opportunistische handelaars, ervaren piraten die nu met officiële papieren niet langer criminelen waren en boekaniers uit Tortuga: vrijgevochten Franse vrijbuiters die daar niet langer hun eigen zaken mochten regelen nu er een gouverneur was aangesteld op dat eiland.

Na de dood van Cromwell en de kroning van Charles II, werd de naam veranderd van Cagway in Port Royal: de naam waaronder de kolonie beroemd zou worden.

Port Royal bleek uitstekend te liggen als handelshaven en als uitvalsbasis voor plundertochten in Spaans Amerika. Beroemde expedities tegen Campeche, Portobello, Maracaibo en Panama werden allemaal vanuit Port Royal uitgevoerd. Hierdoor groeide de stad uit zijn voegen. Vele piraten kwamen schatrijk terug om in een enkele nacht al hun buit uit te geven aan drank en dames van plezier om de volgende dag als berooide zwerver wakker te worden. Overvallen en vechtpartijen waren aan de orde van de dag. De stad stond al snel bekend als een van de meest zondige en gevaarlijke havens op Aarde, een “eer” overgenomen van Tortuga.



In 1675 kwam er echter een einde aan deze periode. Door de vrede met Spanje hadden de Engelsen de kapervloot niet meer nodig en werd deze uit de haven geweerd.

De voorspoed duurde echter nog voort tot 1692. Een vreselijke aardbeving maakte korte metten met de stad, die voor het grootste deel in zee zonk. Ondanks diverse pogingen haar op te bouwen, is ze nooit meer groot geworden. Een reeks branden, orkanen en aardbevingen bleef het stadje plagen door de eeuwen heen, zodat het nu niet meer dan een slaperig dorpje is.

Sander ten Napel

Puerto Diablo, het verhaal

Een samenvatting van wat er op de voorgaande Puerto lives is voorgevallen. Het eerste deel: Puerto Diablo 1 t/m 3, zie de volgende Foliant voor het vervolg...

Puerto Diablo 1

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

hebben hun geschutspoorten geopend. Vol ongeloof kijken de Hollanders toe hoe van beide zijden meer dan dertig kanonnen met de lopen op hen gericht worden.

Blik op de haven ***Foto van Bibi Boom***

"Ze gaan elkaar beschieten," schreeuwt Harm en hij begint razendsnel omlaag te klimmen. Fjelle verliest bijna zijn houvast en kijkt dan wild van het ene naar het andere schip. Ze zitten er nu precies tussenin. Beneden klinkt geschreeuw en er wordt gerend. Dan lijkt het alsof de wereld vergaat. Eerst zijn er de rookpluimen, uit beide schepen tegelijk. Dan klinkt van weerszijden de rollende donder van kanonnen. En vrijwel tegelijk is er het gieren van kogels, ontploffingen, krakend hout en het gillen van matrozen. Het boeisel spat uiteen door de kracht van een kogel en een regen van splinters zaait dood en verderf aan dek. Fjelle gilt wanneer hij Harm ziet vallen. Dan voelt hij de touwen slap onder hem wegvallen. Hij hoort hevig gekraak en ziet het zeil kantelen. De mast is geraakt en die komt recht op hem af. Fjelle probeert zich vast te grijpen, maar vindt geen houvast meer. Terwijl hij valt hoort hij de kanonnen van de Nywe Hoorn bulderen. Het zijn er maar tien in totaal, maar ze schieten naar beide kanten, allemaal tegelijk. Met een plons komt hij in het water terecht. De klap beneemt hem de adem en hij heeft suizende oren. Hij graait in paniek om zich heen. Lucht, hij heeft lucht nodig. Dan komt hij boven en hapt naar adem. Meteen krijgt hij een hoestbui. Er hangt dikke rook boven het water. Hij hoort nog steeds niets, verdoofd als hij is door het gedonder van de kanonnen. Met de

smaak van bloed in zijn mond kijkt hij naar het schip. Aan de rookpluimen ziet hij dat de kanonnen nog een keer bulderen, maar hij hoort ze niet. Vrijwel gelijktijdig ziet hij de scheepswand uit elkaar springen. Maten vliegen door de lucht. Het regent vuur en Fjelle duikt snel onder. Wanneer hij weer boven komt, grijpt hij een stuk hout vast. Door de rook heen ziet hij dat de Nywe Hoorn zwaar slagzij maakt. Door het suizen in zijn oren heen hoort hij nu van ver mensen schreeuwen en kermen. Er wordt een sloep uitgezet en hij ziet de Hoge Heren van boord gaan. Ondertussen klampt hij zich vast aan het maststuk en hij kijkt om zich heen of hij iets kan zien van de andere schepen. De Fransoos is vlakbij en staat in brand. Aan de andere kant ziet hij dat het Engelse schip ook vervaarlijk overhelt....

Het spelgegeven van het eerste Puerto Diablo evenement was dat drie schepen (Engels, Frans en Nederlands) elkaar kelderen voor de kust van een klein, slaperig Spaans eilandje: Puerto Diablo. De meeste drenkelingen werden door de Spanjaarden opgevangen, die niet zo goed wisten wat ze met deze vreemdelingen aan moesten. Andere drenkelingen spoelden aan op een klein eilandje voor de kust van Puerto Diablo, waar een groep vrijbuiters huist. Vanaf dat moment bepaalden de spelers de loop van het spel.

In de loop van het weekend begonnen de vreemdelingen zich steeds meer te misdragen: grafroof, diefstal uit de bibliotheek, ongeoorloofd junglebezoek, openbaar belijden van protestante godsdiensten en bemoeienis met de precaire balans tussen de locale onderwereld en autoriteiten.

Vijandelijkheden te over ***Foto van Bibi Boom***

Het duurde dan ook niet lang voor er opgetreden werd: het cachot zat vol en de galg deed zijn werk. Het bezoek van de grootinquisiteur der Caraïben maakte het er niet beter op. Als klap op de vuurpijl bleek het Franse schip mariniers te vervoeren die in naam van de koning het eiland st. Michelle (zoals de Fransen Puerto Diablo noemen) wilden heroveren. De weinigen van hen die de scheepsramp overleefden werden zonder pardon geëxecuteerd.

Tijdens de uiteindelijke escalatie stierf de Spaanse gouverneur Don Allehandro Tedesco toen hij er op toe zag dat de doopsgezinde hageprediker opgepakt zou worden. Enkele van de volgelingen van de hageprediker bemoeiden zich met de arrestatie en het werd een bloedbad, waarbij velen het leven lieten.
Als afsluiter deed de nieuw benoemde bisschop der Caraïben het eiland aan. De beste man had haast nog geen voet op vaste grond gezet, of de Spaans priester loste - te vergeefs - vanuit de struiken een musketschot op zijn bisschop. Wat heeft dat nu weer te betekenen?!

Uit het dagboek van Al Quemenar de Torres, Grootinquisiteur der Caraiben
25 juni 1663, aan boord van de Sancta Cruz
Eindelijk ben ik bijgekomen van mijn verblijf op het diabolische Puerto Diablo. Als het onze lieve heer behaagt dit eiland met vurige regen te bestoken en daarna in de golven te laten verzwelgen, zal ik er geen traan om laten. Bij alle heiligen, wat een poel des verderfs. Niet alleen bleken alle geruchten die de ronde doen waar (corruptie, smokkelpraktijken, vrije interpretatie van de schrift, openlijk protestantisme) : het was nog veel erger.
Ik heb zojuist de duivelsche tovergeschriften van de vervloekte joodse conversos ter zijde gelegd. Dat de gouverneur zo een iemand de hand boven het hoofd hield. Bovendien maakt zijn zachte, onduidelijke, aanpak van de ketterse, niet Spaanse drenkelingen, daar onlangs aangespoeld de situatie er niet beter op. Ik zal mijn macht aanwenden om hem te laten vervangen door een competenter leider. En bovendien de naam van het hele eiland te laten veranderen. Goddank dat de kapitein van de wacht niet tot corruptie en weekhartigheid is vervallen; anders viel er niets meer aan te redden aan de hele situatie.
En dan die priester, die niets anders dan hel en verdoemenis predikt. Geen woord over de ware aard van het Rooms Katholicisme: de vergeving door de kruisdood en dat God liefde is.
Maar als klap op de vuurpijl was er een lutherse hageprediker. Dat er zich corsaros lutheranos ophouden in de periferie van het Spaansche Rijk is bekend en tot daar aan toe, maar dat hun ketterse predikant mij eerst bestookt met passages uit de Opbaringen - in zijn landstaal nota bene- en vervolgens beveelt het vuur op mij openen... Gelukkig waren zijn schutters niet al te goed geoefend en is mijn sloep slechts in de romp geraakt. Deo volente.
Het valt me erg mee dat gouverneur Don Allehandro Tedesco gehoor gaf aan mijn bevel het kampement van de lutheranos met al zijn geschut met de grond te gelijk te maken. De hand van het Vaticaan reikt ver en slaat hard en genadeloos toe. Mogen al dat gajus, die hoeren, gokkers en die predikant van het serpent de dood gevonden hebben.
Het zou me niet verbazen als die muzelvrouw die het zich tot de Heilige Moederkerk heeft bekeerd een van de weinige ware gelovigen blijkt te zijn. Dat soort bekeringen doen mij goed. Het zijn kleine, maar o, zo belangrijke lichtpunten in deze duistere tijden.

Ik hoop dat de Heer zich over de oprechte gelovigen (waaronder twee -hoewel Franse- zeer vrome nonnen) van Puerto Diablo ontfermt en hen beschermt tegen de vele gevaren aldaar.
Een matroos komt zojuist binnen om te melden dat we Bayo de Guantanamo - een rustig havenstadje op Cuba - binnenlopen. Dat werd tijd (we hebben een flinke omweg gemaakt om het piratennest Tortuga te omzeilen).
Ik moet mijn spullen bijeen gaan pakken. We gaan zo aan land. Ik ga met de burgemeester praten. Hopelijk valt het hier mee na alle misstanden van mijn vorige onderzoek.

Puerto Diablo 2

Bloedrood zakt de zon achter de einder in de Caraïbische Zee. Vanuit de hoogte duiken meeuwen neer op het visafval. Het wordt fris en Jane Waterhouse stookt het vuur in de korf op. Michel Belfort – de waard van het oude scheepswrak – spoelt zijn mokken om, niet ontevreden over de forse omzet nu erzoveel nieuwe mensen op het eiland zijn. Aan een tafeltje doopt Joris, de Hollandse scribent, zijn pen in de inkt. Iemand zet een lied in over Grijnzende Heyn, de Schrik van Hispoagnola: een beruchte piraat die nu een nat graf heeft, maar volgens sommige op maanloze nachten als geest de zeeën onveilig maakt.
IJsbrandt de Hagepredikeer is door de Spanjolen gedood, samen met nog andere vrijbuiters; een lafhartige moordpartij. Dat gouverneur Tedesco daarbij ook om het leven kwam, maakt de zaak niet veel beter. Hoe moet de precaire vrede nu gehandhaafd worden? Gelukkig is Maarten Dollaert, de ongekroonde koning der Vrijbuiters, een gewiekste kerel, die altijd wel weer een oplossing vindt. Maar dat brengt IJsbrandt, die door velen in het hart was gesloten, niet meer terug.
Het zijn onzekere tijden. Wat zullen de Spanjolen gaan doen, nu hun gouverneur dood is? Zal El Capitano Sergio Servantes de macht grijpen? Het Spaanse dorp zal wel in rep en roer zijn na de mislukte aanslag op de nieuwe bisschop der Caraïben die op doorreis Puerto DIablo aandeed.
De zon is nu helemaal verdwenen. Het rode licht speelt nog met de onderzijde van de wolken in het westen en de eerste sterren beginnen te twinkelen in de jonge nacht. Wat zal de nieuwe dag Puerto Diablo en haar inwoners gaan brengen?
Op vrijdagavond werden voor de kust van Puerto Diablo nog meer overlevenden van de zeeslag een week eerder gevonden. Deze sloebers waren er slecht aan toe en werden dan ook snel door de autoriteiten opgehaald. Volgens geruchten hadden zij wat bijzondere scheepslading bij zich die op hun rots was aangespoeld in de week die zij daar doorbrachten.
In het Spaanse havenstadje had de beul het druk die avond. De executie van Piedro Gomez, de voormalige priester stond op het programma. Deze had een

musketschot gelost op mgr. Manzanarez, die nieuwe bisschop der Caraïben, dat werd opgevangen door een soldaat uit diens lijfwacht.
Maar voor het zover kwam deed een dame van lichte zeden een pikant voorstel aan de edelman Don Maria Lopez, in de nabijheid van diens vrouw, waarop de sloerie door de toch al kort aangebonden capitano Don Sergio Servantez, direct op de brandstapel werd gezet. Commentaar hier op van een schaars gekleede franse dame, leidde haast tot een tweede verbranding.
Het werd een avond vol gruwelen. Toen de moordlustige priester uit zijn cel werd gehaald, bleek hij een geladen musket bemachtigd te hebben, waarmee hij een soldaat neerschoot. De priester wist de jungle in te vluchten, maar werd daar al snel gevangen en ter dood gebracht.
Zaterdag werd Don Maria Lopez geïnaugureerd als tijdelijk gouverneur van Puerto Diablo, om de leemte op te vullen na het voortijdig heen gaan van zijn voorganger Don Allehandro Tedesco. Deze wist zich snel populair te maken, onder andere door voor de avond een groot feest aan te kondigen. De twee franse nonnen richtten, met toestemming, een veldhospitaal in, bij de ruïnes van het voormalige Franse dorpje.

Een plechtige aangelegenheid ***Maker van deze foto onbekend***

Ondertussen werd het steeds meer mensen duidelijk dat er op het uiteinde van de landtong waar de kapel en de begraafplaats liggen, een kampje was ontstaan waar de bemanning van een schip van de West Indische Compagnie verbleef.

Volledig onverwacht arriveerde een architect met de opdracht om Vrijbuitereiland bouwrijp te maken voor de constructie van een groot fort, dat de route van de jaarlijkse Spaanse zilvervloot moet beschermen tegen piraten. Er is van haar echter niets meer vernomen. Het gerucht gaat dat zij op weg naar het rotseilandje overboord sloeg door de gevaarlijke getijdenstromingen rond Puerto Diablo. Anderen beweren dat zij in een van de gevaarlijke rotspleten van Vrijbuitereiland is gevallen.
Tegen de avond werd de nieuwe gouverneur steeds nerveuzer over de lange afwezigheid van zijn vrouw. Ondanks enkele zoektochten bleef zij onvindbaar, hetgeen de feestvreugde verpestte. Alsof het niet erger kon, kreeg Capitano Sergio Servantez een gifslang in zijn harnas geworpen door een fransoos van Vrijbuitereiland. Servantez vluchtte voor zijn leven de jungle in, waar hij zijn zinnen verloor en later in een vuurgevecht omkwam met de mensen die hem juist een antigif wilden brengen. De ladderzatte Don Lopez besloot om zijn gedachten te verzetten op de pas gesignaleerde poema te gaan jagen, maar omstanders brachten hem gelukkig op andere gedachten.
Zondag was een dag van rouw. De mis was opgedragen aan Sergio Servantes en daarna was er in de haven een militair afscheid met saluutschoten. Erg roerend was het speciaal geschreven rouwgedicht de Engelse dichter. Boze tongen beweerden echter dat veel van de emotie en de tranen te danken waren aan de blijdschap om het heengaan van El Capitano.
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 samenpakken. Zoals iedereen in deze streken zal beamen, is het weer in de Caraïben verraderlijk 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 kannonen bulderden hun saluutschoten over de malle baai, om de overleden capitano Sergio Servantes 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 Servantes 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 erover 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 opsteekt. Zoals iedereen in deze streken zal beamen, is het weer in de Caraïben verraderlijk en kan plotseling omslaan…
Puerto Fiësta ter viering van de inauguratie van de nieuwe gouverneur
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 officiële 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 geïnaugureerd 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 gezamenlijk 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 onmiddellijk 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 onmiddellijk 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.

Puerto Diablo 3

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.

Er waren ook rustige momenten ***Foto van Sonja***

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…

Wordt vervolgd in de volgende Foliant

Andere regels – plannen voor 2011

Voor volgend jaar is de spelregelgroep van *Elerion* bezig enkele regels te herzien, die volgens jullie opmerkingen en enquêtes al een tijdje aan vernieuwing toe zijn. Een eerste voorstel is na *Elerion XXXI* aan jullie voorgelegd. De reacties daarop hebben we verwerkt, en kun je hieronder lezen.
Zonder tegenbericht kan je ervan uitgaan, dat je deze nieuwe regels aan zult treffen in de eerstvolgende *Lex Arcana* die je onder ogen krijgt. Ze gelden dan voor de *Elerion lives* en voor *de Bron* (op de nieuwe Priester van de Zon klasse na - die zul je bij *de Bron* nog niet kunnen kiezen). De evenementen van *Lamorak* en *Puerto Diablo* hebben hun eigen regels.

Regel van Zes

De huidige regel van zes maakt een uitzondering voor figuranten: die tellen niet mee. Dat is een onderscheid dat je in het spel eigenlijk niet wilt maken: nadenken over wie speler is, en wie figurant, is niet bevorderlijk voor het rollenspel. Bovendien zijn de monsters in het bos vaak geen partij voor een groep van 8 of 9 helden. Daarom gaan we graag in op jullie suggestie om deze uitzondering te schrappen.
De Regel van Zes wordt daarmee: Een groep personages die gezamenlijk op stap is, mag uit maximaal zes personen bestaan. Deze Regel van Zes mag door figuranten en spelleiding tijdelijk worden opgeschort.

Zicht in het bos

Personages in het bos die in de verte dingen zien gebeuren, vragen zich vaak af hoe daarop te reageren. Om dit te verduidelijken stellen we de tot nu toe ongeschreven regel vast: Je kunt zover zien in het bos, als je zou kunnen lopen ZONDER de vaardigheid woudlopen.
In de praktijk betekent dat: tot drie meter van de rand van het pad waarop je loopt (of de plek waar je staat, als je zelf door het bos loopt).

Nieuwe personages - Priester van de Zon

Nu het geloof van de Zon een geaccepteerd staatsgeloof is, komen er ook steeds meer priesters van dit geloof. Een nieuw personage kan ervoor kiezen om te

beginnen als Priester van de Zon. Net als bij andere klassen is er bij de inschrijving een beperkt aantal plekken beschikbaar voor nieuwe priesters.
De informatie over deze nieuwe basisklasse volgt later, maar zal niet veel afwijken van de mogelijkheden en beperkingen die de huidige Priesters van de Zon kennen. In het kort betekent dit: basisvaardigheid gebedsrollen lezen, gebruik van alle soorten schilden en pantser, gebruik van dolk en éénhandige slagwapens, toegang tot het leren van tweehandige slagwapens en andere relevante vaardigheden.

Nieuwe personages - Avonturier

Een nieuw personage met de klasse Avonturier, heeft op dit moment de keuze uit drie basisvaardigheden (boekrollen lezen, vechten met twee wapens, of woudlopen) en vier gewone vaardigheden (smeden, leerwerken, houtwerken, of zakkenrollen).
In plaats hiervan komt een lijst van vaardigheden en basisvaardigheden, waaruit de nieuwe avonturier er twee mag kiezen (een basisvaardigheid is een vaardigheid die je alleen bij beginnende personages krijgt, er zijn geen leermeesters van in het spel). Alle normaal verkrijgbare vaardigheden komen op deze lijst te staan, geheime of gevorderde niet.

Camouflage is geen vaardigheid meer voor beginnende avonturiers

De enige restrictie is, dat ‘boekrollen lezen’ en ‘gebedsrollen lezen’ elkaar uitsluiten. Kies je voor ‘boekrollen lezen’, dan kan je geen ‘gebedsrollen lezen’ leren, en omgekeerd. Je kan of wereldlijke magie beheersen, of goddelijke, maar niet beide. Bovendien, als je kiest voor ‘gebedsrollen lezen’, dan moet je ook kiezen van welk geloof: Jaden Hemelkeizer, Generaal, Zon of Natuur.
We hopen hiermee de nieuwe avonturiers de mogelijkheid te geven om hun personage de vaardigheden mee te geven die bij de nieuw bedachte achtergrond past.

Vaardigheden voor de beginnende avonturier		
Aardrijkskunde	Geschiedenis	Teratologie
Abacologie	Heraldiek	Theologie
Antropologie	Houtwerken	Tweehandige slagwapens
Astrologie	Kruisboogschieten	Vechten met twee wapens [1)]
Bloemschikken	Leerwerken	Wetsleer
Boekrollen lezen [1) 2)]	Mathematica	Woudlopen [1)]
Boogschieten	Ondodenleer	Zakkenrollen
Columbarologie	Perkament maken	Zwaardvechten
Eerste hulp	Smeden	
Gebedsrollen lezen [1) 3)]	Taxidermie	

1) basisvaardigheden kan je alleen kiezen bij een beginnend personage - je zal er in het spel geen leermeesters van tegenkomen
2) als je voor Boekrollen lezen kiest, dan kan je geen Gebedsrollen lezen meer leren
3) als je voor Gebedsrollen lezen kiest, dan moet je een geloof kiezen (Jaden Hemelkeizer, Generaal, Zon of Natuur); bovendien kan je daarna geen Boekrollen lezen meer leren

Enkele van jullie reacties op de voorgestelde lijst, gingen over gevorderde vaardigheden. In vergelijking met deze eerste lijst, zijn de vaardigheden Camouflage, Componentenleer, Kruidenkennis en Spoorherkennen verdwenen. Voor die vaardigheden is Woudlopen of Boekrollen lezen een vereiste, wat ze inderdaad tot een gevorderde vaardigheid maakt. Voor Boogschieten en Kruisboogschieten vervalt de restrictie, dat deze niet samen gekozen mag worden met Boekrollen lezen.

Wapens - afmetingen en vaardigheden

De afmetingen van wapens die *Arcana* sinds haar eerste evenement toepast, blijken in de praktijk niet meer overeen te komen met wat er in de winkels te koop is. Ook wijken we af van wat bij andere verenigingen gebruikelijk is. Dat passen we nu aan.

We maken gelijk van de gelegenheid gebruik om de indeling van wapens in vaardigheden te veranderen. Bestaande personages, die door deze verandering hun wapens niet meer zouden mogen gebruiken, krijgen eenmalig de betreffende vaardigheid (dat geldt met name voor de krijgswapens).

Wapensoort of naam van wapen(s)	lengte (cm)	vaardigheid
Gewone wapens		
dolk	20-45	nee
éénhandige slagwapens: bijl/hamer/knots/knuppel/korte sikkel/korte staf	50-85	nee
Krijgswapens		
zwaard	50-110	ja
tweehandige slagwapens: tweehandsbijl/-hamer/-knots/-knuppel/-sikkel/-staf	90-130	ja
Afstandswapens		
kruisboog (trekkracht maximaal 40 lbs)		ja
pijl en boog (trekkracht maximaal 26 lbs)		ja
Statuswapens		
tweehandszwaard	115-150	ja
lange staf	135-180	ja
stafsikkel	135-180	ja
hellebaard	135-180	ja
Bijzondere wapens		
ploertendoder		ja
wurgkoord		ja

De trekkracht van een kruisboog gaat uit van een pees van elastiek. De 26 pond voor een handboog is gebaseerd op in de winkel verkrijgbare bogen. Omdat we niet aan boogschiet certificaten doen (iedereen hoort te weten dat je met een kapotte pijl of in het donker niet mag schieten!) willen we geen systeem om zwaardere bogen toe te staan. Let op dat de lengte van je pijl ook de trekkracht bepaalt: gebruik desnoods kortere pijlen, en meet de trekkracht zelf.
Naar aanleiding van jullie reacties, zijn ook in deze lijst enkele maten aangepast sinds het eerste voorstel. Tweehandige slagwapens zijn nu beduidend langer dan een langzwaard.

De vaardigheid ‘vechten met twee wapens’ verandert mee: beide wapens samen mogen maximaal 155 cm zijn. Dat maakt het mogelijk met dolk en zwaard te vechten. Wil je met twee wapens van gelijke lengte vechten, dan zal je met iets kortere wapens genoegen moeten nemen. We zijn vooral beducht voor al te lange wapens in de ‘verkeerde’ hand: prima om af te weren, maar vaak een ongeleid en daardoor gevaarlijk projectiel als ermee geslagen wordt.

Casper van Dijk, namens `spelregels@arcana.nl`

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 weekeinde). 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,* 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* zijn al bekend en staan hieronder vermeld. Door omstandigheden zouden deze nog kunnen wijzigen, maar voorlopig mogen jullie uitgaan van de volgende data:

- Nummer 1 - winter 2011: *deadline* 2 februari
- Nummer 2 - voorjaar 2011: *deadline* 4 mei
- Nummer 3 - zomer 2011: *deadline* 3 augustus
- Nummer 4 - najaar 2011: *deadline* 2 november

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 spullen voor levend rollenspel.
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 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 "De Bron"

Indien je vragen, suggesties of opmerkingen hebt over dit evenement, dan kan je een *e-mail* sturen naar `info@arcana.nl`. Kijk voor meer informatie ook eens op `www.arcana.nl/index.php?page=bron-inleiding`

Vragen over Elerion

Indien je vragen of opmerkingen hebt van algemene aard of over de organisatie van de *Elerion lives*, dan kan je contact opnemen met de kerngroep:
E-mail: `kerngroep_elerion@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_elerion@arcana.nl`.
Voor vragen over de spelregels is er een spelregelgroep, je kunt ze bereiken per *e-mail*: `spelregels@arcana.nl`.

Vragen over de Landen van Lamorak

Voor de beantwoording van vragen of het verkrijgen van informatie over de *Landen van Lamorak lives*, kan je het best contact opnemen met het infopunt van de *Landen van Lamorak*: *E-mail*: `kidslarp@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*: `puerto-info@arcana.nl`.
Voor scenario gerelateerde zaken is er een apart *e-mail* adres:
`puerto-scenario@arcana.nl`

Marco Lammers

Agenda

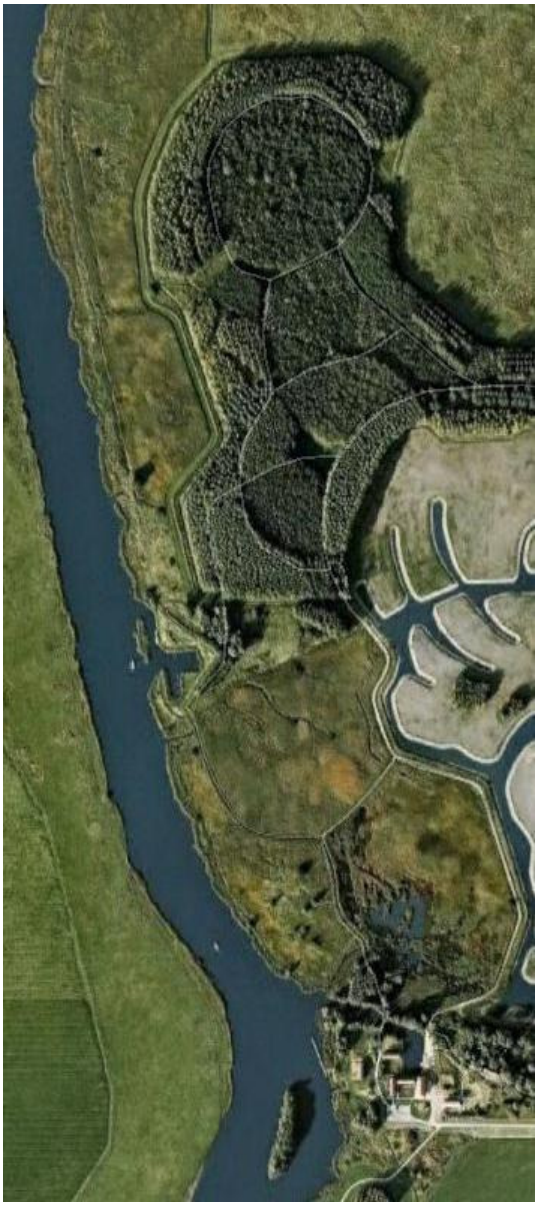
Deze agenda bevat de *Arcana* activiteiten die gepland zijn in het komende halve jaar. Op de *website* van *Arcana* (`www.arcana.nl/agenda`) is een uitgebreide agenda te vinden, met de laatste informatie. Hier worden ook activiteiten van andere verenigingen aangekondigd.

Januari 2011

30 januari 2011
Rollenspelvereniging Arcana houdt haar ***Algemene Ledenvergadering.*** De lokatie is nog niet bekend, maar houd deze datum alvast vrij!

Maart 2011

18 t/m 20 maart 2011
Rollenspelvereniging *Arcana* organiseert: ***Elerion live XXXII***. Locatie: op en rond "Natuurlijk Kollumeroord" te Kollumerpomp, Friesland. Houd de *website* en komende *Folianten* in de gaten voor meer informatie. Bel, voor meer informatie, 076 – 520 92 31 (Mariëlle Klerks of Eric Vinken, in het weekeinde of doordeweeks van 18:30 uur tot 22:00 uur). De inschrijving is geopend, voor figuranten is er nog plaats. Als je als figurant voor het einde van dit jaar inschrijft en er zijn op 1 januari 2011 voldoende inschrijvingen, dan zal onder deze vroege inschrijvers op de ALV een prijs worden verloot, te weten gratis deelname aan ***Elerion live XXXII***!



Natuurlijk Kollumuroord
afbeelding van Aerodata International Surveys

Mei 2011

15 mei 2011
Rollenspelvereniging *Arcana* organiseert de deelnemersdag van ***Puerto Diablo 8***. Deze zal plaatsvinden in De Burght te Hilversum. De begintijd is nog onbekend.

20 t/m 22 mei 2011
Rollenspelvereniging *Arcana* organiseert: ***De Bron 5***.
De Bron bied je de kans om mee te spelen in een wereld waar monsters en magie echt zijn. Een wereld vol stoere krijgers, slimme tovenaars, sluwe dieven en enge slechteriken. Een wereld waarin je bevriend raakt met andere helden waarmee je samen avonturen beleeft. Een wereld waarin je door bossen kunt sluipen op zoek naar gevaar en waarin je vecht met monsters. Het is ook een wereld waarin je toverspreuken loslaat op je vijanden en vreemde raadsels oplost. Kortom, een wereld die je samen met anderen maakt en beleeft!
De Bron 5 wordt gespeeld en beleefd door ongeveer 40 spelers, jongeren van 14 tot en met 17 jaar. Daarnaast spelen er zo'n 50 ervaren figuranten mee om de fantasie-wereld en haar bevolking vorm te geven. De figuranten hebben ook als taak de spelers tijdens het spel te begeleiden, te stimuleren en te helpen.
Inschrijven voor dit evenement is nog niet mogelijk. Houd de *Arcana website* in de gaten voor het laatste nieuws!

Juni 2011

24 t/m 26 juni 2011
Rollenspelvereniging *Arcana* organiseert: ***Puerto Diablo 8***. Locatie: op en rond "Natuurlijk Kollumeroord" te Kollumerpomp, Friesland. De inschrijving is geopend. Houd de *Arcana website* in de gaten voor het laatste nieuws!

DRUKWERK

Afzender:

Rollenspelvereniging Arcana

Dr. van Stratenweg 540,

4205 LL Gorinchem