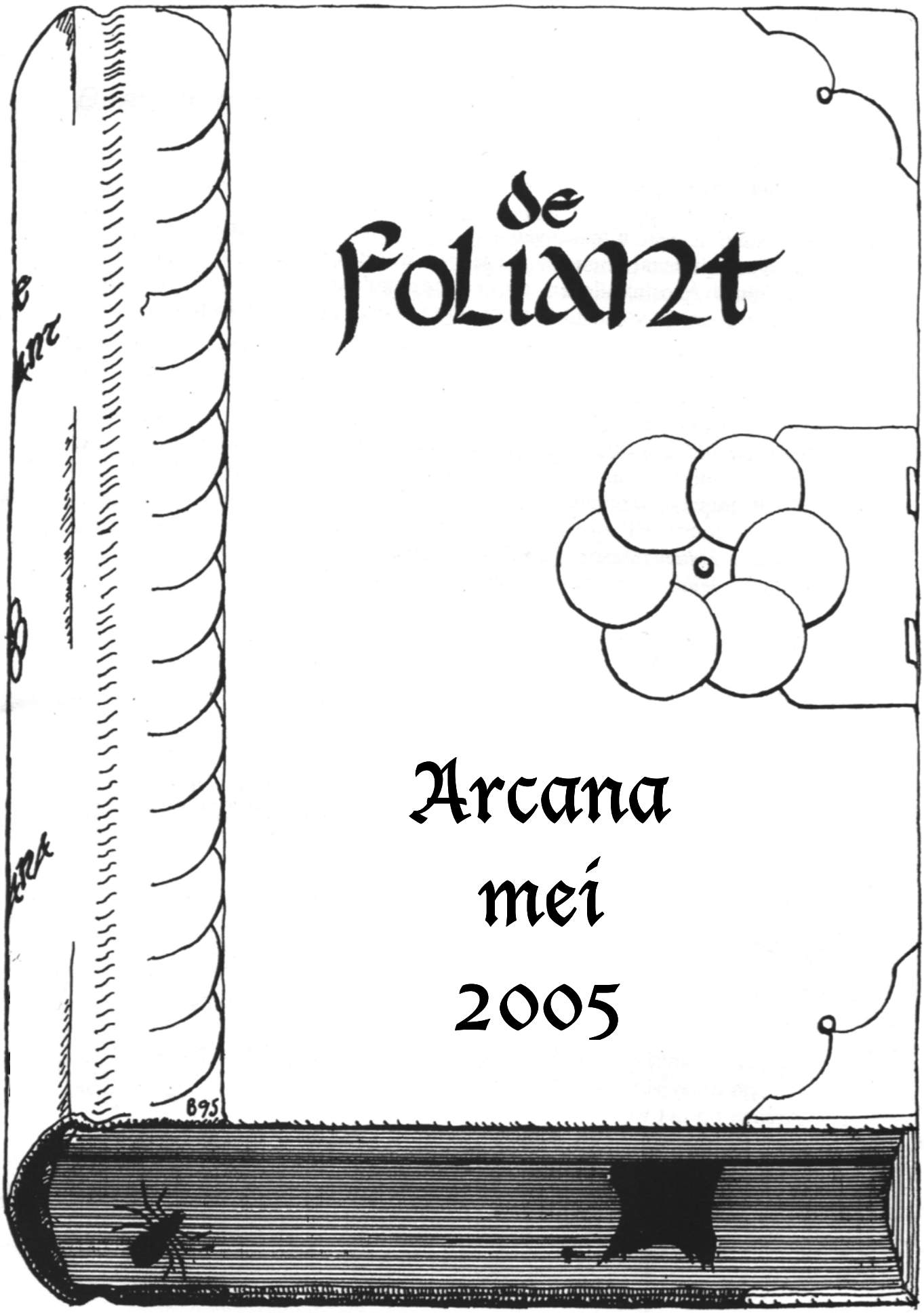


Arcana
mei
2005

De Foliant
Jaargang: 11
Nummer: 2
Mei 2005

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, Marcel Oerlemans
Redaktie *de Wilde Post*: Inez Boone, Johan Wouters, Eric Vinken, Eeke Anne de Ruig

Oplage: 200 exemplaren, © 2005 Rollenspelvereniging Arcana

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

Inhoud

Beste leden, ... 3
Enquête Elerion live 20 4
Gevonden voorwerpen Elerion live 20 10
De Arcana werkzaamheden 11
De Nederlandse zeevaart 18
Inschrijving Elerion live 21 28
Algemene mededelingen Arcana 29
Agenda 33

Beste leden,

Zie hier: de nieuwe *Foliant*. De *Elerion live* is weer geweest (zie de enquete later in deze *Foliant*) en *Puerto Diablo* staat weer voor de deur; zo is er altijd weer wat te melden. Wat ook een kleine traditie aan het worden is, zijn de welgemeende verontschuldigingen: Sorry, sorry, sorry, sorry Sylvia, we zullen je naam nooit meer verkeerd spellen.

De enquete van de afgelopen *Elerion live* is gereed en menigeen zal benieuwd zijn naar de uitslag. Er is weer hard aan gewerkt om alle commentaar en beoordelingen te verwerken, met dank aan Sylvia. Kijk het eens op je gemak door en zie of je jouw opmerking(en) terug kunt vinden. Had je nog iets willen opmerken maar kwam het er niet van: Vul het in bij de volgende enquete!
Naast de enquete vindt je ook de lijst met gevonden voorwerpen. Als je wat mist, kijk dan in de lijst of het onverhoopt toch is meegenomen. Ook als je denkt dat je niets mist: Je zult niet de eerste zijn die achteraf iets op de lijst herkent als zijn of haar eigendom.

Puerto Diablo staat weer voor de deur: De bemanning is reeds compleet, de zonnebrandolie kan weer tevoorschijn worden gehaald, de hangmatpositie kan weer worden ingenomen... Nu alleen maar hopen dat die spanjolen zich een beetje gedeisd houden. Voor degene die benieuwd is wie ‘onze’ helden waren in die tijd, heeft Johan Wouters een mooi stuk gemaakt waar deze mannen met baarden voor het voetlicht worden geplaatst.

Voor hen die hebben aangegeven tijd te willen steken in de vereniging, maar hun niche nog niet hebben gevonden, is er een stuk opgenomen die de mogelijkheden aangeeft. Natuurlijk is dit ook voor degene die dit niet hebben aangegeven; misschien kom je er wel door op andere gedachten! Er is voor eenieder wat te vinden en je inzet zal zeer worden gewaardeerd. Schroom niet: Lees het door en geef je op!

In deze *Foliant* tevens enkele huishoudelijke mededelingen: Er zijn meer manieren waarop je hulp kan worden gebruikt. Daarnaast is er natuurlijk altijd ruimte voor jouw eigen bijdrage, in de vorm van artikelen, illustraties en andere rollenspel georiënteerde zaken, in *de Foliant*. Deze zijn altijd welkom en je hoeft er niet mee te wachten tot de volgende deadline.

Veel leesplezier gewenst,

Gerard Bloemers, Marcel Oerlemans en Marco Lammers.

Enquête Elerion live 20

De twintigste *live* van *Elerion* was weer een aparte, een reis naar het verleden was vast niet de gedachte waarmee jullie deze *live* begonnen! Deze reis, en wellicht vooral de mislukte terugreis, heeft jullie kennelijk zo geschokt dat jullie vergaten je enquêtes in te vullen, slechts tweederde van de spelers en de helft van de figuranten hebben dit gedaan, in totaal dus 61 enquêtes in plaats van 77, zoals de vorige keer. Er waren deze *live*, al is dat niet iedereen opgevallen, sowieso te weinig figuranten, 32 in plaats van onze normale 43, dus hulde aan de figuranten, die toch nog een goeie setting hebben kunnen neerzetten!

De cijfers zijn iets lager dan de vorige keer, algemeen gesproken: 0.2 lager voor de algehele live, 0.1 lager vanuit de spelers en zelfs 0.3 lager vanuit de figuranten. Gelukkig hebben echter 60 van de 61 mensen die een enquête hebben ingevuld het naar hun zin gehad en willen 59 van hen volgende keer weer mee (de anderen hebben die vraag opengelaten).

De uitblinkers

Iedereen heeft één stem, dus als je meerdere personen hebt genoemd, wordt je stem over die mensen verdeeld. Er werden weer veel mensen genoemd. De absolute uitblinker was Bram Calhoun, de zeer beleefde paladijn van de Zon uit het verleden. De beste spelers dit keer waren Nago en Joseb (Alfons Dragt en Gerard Bloemers), beide met twee stemmen.

10.5	Bram Calhoun, de zeer beleefde paladijn van de Zon
4	Bilorima, de wetenschapster van de Witte Orde
4	Hendrick Tolbur de aartsmagiër
3	Toendrah zoon van Pandrah, paladijn van Konvassa
2.5	Azrarn, de Prins der Alven
2.3	Farius Donkers, de priester van Moon
2.3	Salacia, de aquaanse paladijn van de Witte Orde
2	Joseb Janzkauskaz
2	Nago 'N Guessan G'Bogou

Mooiste momenten van de live

Hier werd zeer divers gekozen, en veel spelers kozen meerdere momenten (er was zelfs een speler die gewoon 'alles' antwoordde). Omdat er zo divers gekozen is, zijn er slechts weinig situaties die twee punten of meer scoren. Het mislukte eindritueel scoorde het hoogst, interessant genoeg gevolgd door allerlei zaken rond de dood en de begrafenis van Ian O'Dale. Gelukkig waren er ook minder morbide mensen die de bruiloft tussen Amber en Lambiek Al Dente waardeerden. En de algemene gezelligheid op deze kennelijk erg gezellige live is ook twee keer genoemd.

6.4	Mislukt eindritueel
4	Dood & begrafenis Ian o'Dale
3	Salacia / confrontatie tussen Salacia en de priester van Moon tijdens de Stille Dans
3	Stille Dans
3	Trouwerij Al Dente
2	Algemene gezelligheid

De tips

Er zijn ook weer erg veel tips gegeven. Hier volgen alleen de tips die vaker genoemd werden. Alle tips worden echter door de kerngroep van *Elerion* bekeken!

De meeste mensen die een enquête hebben ingevuld stelden de *live* op prijs en willen volgende keer weer mee. De meeste mensen vonden dat er genoeg actie was en dat ze voldoende gelegenheid hadden om hun rol uit te spelen, voor sommigen waren de mogelijkheden zelfs ongekend! Mensen twijfelden over wat ze de verleden-tijd-personen konden vertellen, uit angst hun eigen tijd te veranderen, en verder bleek hun kennis erg versnipperd en soms zelfs tegenstrijdig. Dit leverde echter wel weer spel op. Er waren redelijk wat mensen die vonden dat er te veel dode momenten waren. Dat heeft wellicht ook te maken het feit dat er te weinig figuranten waren, waardoor er rollen (en dus ook plotjes) geheel of gedeeltelijk kwamen te vervallen en andere rollen minder lang werden ingezet dan gepland, omdat die figurant een andere rol moest vervullen of monsteren. Op zondagochtend zijn alle figuranten ook tijdelijk het spel uitgehaald om te bespreken of de spelers terug naar het heden zouden gaan of niet, aangezien dat op dat moment nog niet vaststond (alhoewel spelleiding / scenario een lichte voorkeur had tot terugkeer naar het heden). De spelers leken het verleden wel interessant te vinden en waren voor het merendeel niet actief

bezig met de terugreis. Voor de scenariogroep biedt het verleden ruim voldoende mogelijkheden voor interessante scenario's, dus is er niets geforceerd. Het resultaat is jullie bekend: Iedereen bevindt zich nog steeds in de tijd van Bru.

Zowel spelers als figuranten hebben zich goed aan hun rol gehouden en eerlijk en volgens de regels gespeeld, alhoewel bij dat laatste de figuranten, zoals altijd, hoger scoren dan de spelers. Er is wel geklaagd dat figuranten (en spelers) de regels slecht kennen en niet goed op spreuken reageren. Dat laatste blijft een lastige zaak, zeker grotere gevechten zijn altijd luidruchtig en chaotisch, dan verdwijnt een spreuk makkelijk in het niets. Telkens een tijdstop als er een spreuk wordt gedaan is echter ook geen goede optie, dus voor dit probleem is nog niet direct een oplossing voorhanden. Heb je er zelf een idee over, laat het ons weten.

De grootte van de locatie was voor de meeste mensen wel prima, alhoewel veel mensen opmerkten dat ze graag een boslocatie hadden gehad. Die was op dit terrein echter niet toegestaan, dat spijt ons ook, volgende keer beter! Warm water bij het douchen wordt ook erg op prijs gesteld. De locatie had dit weekeinde helaas een probleem met het warmwatersysteem, er is een loodgieter voor besteld, maar ja, daar hebben wij niets aan. Verder kregen we enkele opmerkingen over de kale aankleding van de ruimtes van de Witte en Gele Orde. Die waren echter bewust zo kaal; deze twee ordes leven zeer sober, een frivole aankleding leidt maar af van de belangrijke zaken des levens. Verder blijft aankleden van locaties altijd moeilijk, omdat er over het algemeen geen gelegenheid is om iets aan de muur te hangen (je mag er geen spijkers inslaan, en zelfs tape is meestal niet toegestaan). Hierdoor zijn zaken als wapenschilden, schilderijen en wandtapijten zelden een optie.

De kostuums, maaltijden en special effects werden weer erg gewaardeerd. De aankleding van het spelterrein minder, die was er dan ook niet echt, omdat er niets in het bos geplaatst mocht worden. Er werd door een aantal mensen geklaagd dat de speech van Amon op vrijdagavond niet te verstaan was, wat een hoop frustratie opleverde, omdat mensen hoopten daaruit op te maken waarom ze juist naar deze tijd gestuurd waren. Het geluidsniveau was inderdaad te laag, we zullen hier de volgende keer beter op letten, maar er werd ook gewoon doorheen gepraat, dus het lag niet geheel aan Amons stemvolume.

De *incheck* ging velen te langzaam en af en toe miste er iets uit een envelop. Tja, we doen ons best, maar het blijft mensenwerk, natuurlijk. Gelukkig gaat het in ruim de meeste gevallen gewoon goed. De spelleiding wordt over het algemeen gewaardeerd, de informatie die spelers en figuranten kregen ook.
Niet alle figuranten (en kennelijk ook de spelleiding, soms) kennen de regels voldoende goed, soms krijgen vragers tegenstrijdige informatie. Er zijn echter ook mensen die het beter vonden gaan dan vroegere *lives*, de meningen zijn dus verdeeld.

Over *de Wilde Post* maken mensen zich zorgen: Hoe zit het daarmee in de tijd van Bru? Vrees niet, wil je iets publiceren, stuur het gewoon naar de redaktie, ook in de tijd van Bru las men de krant. Graag *updates* van Wapen- en Kledingboekjes, vragen jullie. Er wordt aan gewerkt, wil je ze sneller, help mee!

Enkele mensen maakten zich zorgen over plots voor beginnende spelers. We doen ons best plots voor alle groepen te hebben, maar ook hier speelde het gebrek aan figuranten ons wel eens parten, dan krijgen de grotere plots waar veel spelers bij betrokken zijn toch voorrang op de kleinere, helaas. Enkelen van jullie waren er erg trots op een trol of oger (of zelfs twee!) te hebben

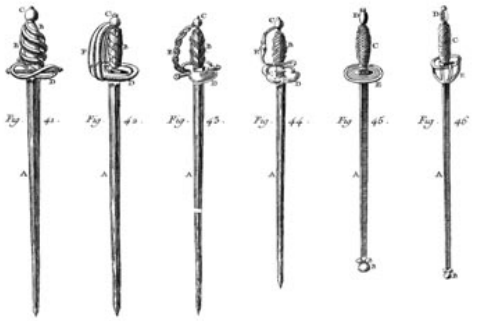
verslagen. Ik moet jullie helaas teleurstellen, *no trolls or ogres were hurt in the making of this live*, alleen alven, orken, vleerbeesten, een steeds terugkerende ontzielde, weerwolven, een demonische raaf en wat aardmannetjes en ondoden. En mensen, natuurlijk, maar dat spreekt voor zich.

Sommige mensen vonden het heel imposant, interessant en spannend om die supersterke tovenaars en andere helden/heiligen te zien en te spreken (of er door betoverd te worden). Anderen vonden dat er teveel *powerplay* was. Machtige figuranten betekent bij *Elerion* echter niet automatisch dat er gepowerplayed wordt. Ze kunnen net als minder machtige personen een bron zijn van kennis, hulp, dreiging, manipulatie en andere rollenspelmogelijkheden. Ze grijpen slechts zelden drastisch in in het spel, juist omdat *Elerion* niet of nauwelijks aan *powerplay* doet. We zijn natuurlijk niet *powerplay*-vrij: Jullie konden er vrijdag niets aan veranderen dat jullie door Amon naar het verleden werden geteleporteerd. Behalve dat konden jullie echter alle kanten op, blijven of terugkeren werd door de spelers bepaald, de scenariogroep had beide opties mogelijk gemaakt. Laat je spel dus niet negatief beïnvloeden door machtige figuranten, ook zij zijn er om het rollenspel te bevorderen!

	Totaal	**Speler**	**Figurant**
Aantal ingevulde enquêtes	61	44	17
Algemene gemiddelde score	7.7	7.8	7.7
SPEL	7.4	7.4	7.2
Naar je zin gehad?	60/61	43/44	17/17
Volgende keer weer?	59/59	42/42	17/17
Genoeg actie?	48/58	35/42	13/16
Teveel dode momenten?	23/59	17/42	6/17
Gelegenheid/info rol uitbouwen/spelen?	49/57	35/41	14/17
Amusementswaarde	7.9	7.9	7.7
Lijnscenario	6.7	6.7	6.5
Verhaal/Scenario	7.6	7.7	7.5
In rol/binnenspel figuranten?	8.1	8.1	7.9
In rol/binnenspel spelers?	7.8	7.8	7.9
Eerlijk & volgens regels figuranten?	8.0	8.0	8.3
Eerlijk & volgens regels spelers?	7.6	7.6	7.7
LOCATIE	7.6	7.8	7.0
Accommodatie	7.6	7.9	6.9
Omgeving	7.6	7.8	7.1
Terrein te groot?	2/51	1/37	1/14
Terrein te klein?	4/51	2/37	1/14

AANKLEDING	7.7	7.7	7.7
Herberg de Driekleur	7.5	7.6	7.3
De ruimtes van de Witte Orde	7.3	7.3	7.3
De ruimtes van de Gele Orde	7.6	7.5	7.6
AANKLEDING/VERZORGING	7.8	7.8	7.8
Kostuums	8.1	8.1	8.3
Maaltijden	8.4	8.3	8.8
Special Effects	8.3	8.4	8.1
Aankleding spelterrein	6.9	7.0	6.8
ORGANISATIE	7.7	7.8	7.7
Incheck spelers	7.6	7.6	
Figurantenbijeenkomst	7.7		7.7
Spelleiding	7.9	8.0	7.8
Spellokaal	8.1		8.1
Informatie figurantenrollen	7.1		7.1
Ontvangst figuranten	7.3		7.3
Briefing spelers	7.7	7.7	
Logistiek	7.6	7.7	7.4
REGLEMENT	7.8	7.9	7.6
Speelbaarheid	7.9	8.0	7.6
Personagekaart	8.1	8.0	8.3
Naslagkaart voor figuranten	7.5		7.5
Gevechtssysteem	7.8	7.9	7.6
Magiesysteem	7.6	7.7	7.1
ARCANA PAPIERWINKEL	7.6	7.7	7.4
de Foliant	7.7	7.7	7.8
de Wilde Post	7.9	7.9	7.9
Spelers/figuranteninformatie	7.5	7.6	7.1
"Informatie Nieuwe Leden"	7.4	7.6	7.0
"Wapenrusting & Kleding"	7.6	7.7	7.5

Sylvia Lemkowitz



Gevonden voorwerpen Elerion live 20

Zoals altijd proberen jullie ons ook nu weer allerlei dingen anoniem ten geschenke te geven. Zoals altijd proberen wij die aan de gulle gever te retourneren. Er zijn ook nog wat gevonden voorwerpen bij van vorige *lives*.

Het zou het makkelijk maken als we wisten wat van wie was, dus wellicht is het handig om op bezittingen waar dat op kan (slaapzakhoesje, zwaardschede, bord, mok, schild, riem, etc) je buitenspelse naam te zetten. En om wat beter door de gevonden voorwerpen te kijken bij de *incheck*, want er blijft toch altijd erg veel liggen. En na twee *lives* accepteren wij de onvoorziene gift, of geven 'm door aan tweedehands winkels.

- Kort zwaard, grijs, breed uitlopend lemmet, bruin gevest & stootplaatje.
- Klein houten schild met rondom zwart leer, vastgezet met koperen klinknagels.
- Zwarte leren zwaarddrager voor over je schouder.
- Halve uitgeholde kalebas.
- Zilverkleurige drinkbeker, ongeveer ½ liter.
- Zilverkleurig klein kampeermokje.
- Metalen bord.
- Bruine plastic campingmok.
- Houten soepkom (ikea achtig).
- Stevig houten lepeltje.
- Klein oranje met blauw handdoekje met Alkmaar en Holland erop.
- Klein bruin leren buideltje voor aan je schouder, versierd met bloemetjes. Kapotte sluiting.
- Bruine leren schoudertasje met leren franjes.
- Bruine kunstleren riem.
- Zwarte leren riem.
- Zwart met groene gympen, merkje is er af gepeuterd, naar schatting rond maat 41.
- Blauwe ijsmuts met een groene Tweety erop.
- Blauwe synthetische trui met schoudervulling, maat S, merk Liberty Island.
- Wit mouwloos shirt waar met blauw koord kanteeltjes in geborduurd zijn.
- Zwart fleece jasje met rits en kap, maat XL.
- Zwarte fleece trui met rits, maat L, merk Him.
- Klein bruin t-shirt.
- Blauwe regenjas met huissleutels.
- Blauwe koeltas met wat energydrinks erin (banaan en rempejek zijn verwijderd).

Zie je er iets bekends tussenzitten, bel Sylvia Lemkowitz, 015 – 212 4748

De Arcana werkzaamheden

Beste Arcana-leden,

de vereniging bestaat dit jaar 11 jaar. In den beginne was er alleen de *Elerion-live*, later zijn daar ook de *Horror* en meer recent *Puerto Diablo* bij gekomen. Ik ga het nu alleen over de *Elerion*-groep hebben. *Elerion* is ontstaan doordat een groepje mensen zei: "Wij gaan een gedeelte van onze vrije tijd besteden aan het opzetten van een *live* rollenspel vereniging, want dat lijkt ons leuk om te doen, en dan kunnen wij en anderen daar met veel plezier spelen." Jarenlang is dat een vrij vaste groep geweest, met vaste taken, later wat meer een komen en gaan, mensen die een tijd een taak deden, daarna iets anders gingen doen, of weer (tijdelijk) gingen spelen en hun taak daarbij veelal opzegden. Momenteel hebben we nog steeds een groep enthousiaste vrijwilligers, maar de spoeling begint dun te worden. Enkelen van hen willen hun taak, na jaren, wel weer eens (een tijdje) afstoten, maar we hebben momenteel geen vervangers. Daarom vragen we jullie, onze leden, of jullie zin hebben om eens wat meer voor *Elerion* te doen dan alleen spelen of figureren. Dan krijgen wij, de kerngroep en andere medewerkers, weer wat lucht en blijft *Elerion* bestaan, want dat is wat we natuurlijk allemaal willen! We hebben een behoorlijk aantal kleinere en grotere taakgroepen. Sommige van die taken zijn direct aan de *lives* gerelateerd, andere niet. Een deel van de taken zijn uit te voeren door spelers, andere niet. Sommige zijn vrij tijdrovend, andere niet. De meeste groepen hebben een zogeheten 'trekker'; een persoon die alles coördineert. De trekker is meestal aanwezig bij de kerngroepvergaderingen (ongeveer om de vijf weken, tot nu toe afwisselend in Leiden, Delft, Rotterdam en Breda), beheert het budget (als dat er is), bepaalt wat er gedaan moet worden en, in overleg met de rest van zijn/haar groepje, wie wat gaat doen. De trekkers zijn tot nu toe figuranten, dat is echter niet altijd noodzakelijk. Veel van de taakgroepjes hebben ook medewerkers, dat kunnen spelers of figuranten zijn. Als je trekker van een groepje bent, is het over het algemeen handig om een snelle internetverbinding te hebben; er gaan af en toe grote mailtjes over en weer. Bij alle taakgroepen is het belangrijk dat je je mail regelmatig leest. We kunnen helaas geen reiskosten o.i.d. vergoeden, dan zouden we snel failliet gaan, alleen kosten van spullen die voor *Elerion* worden gekocht, worden vergoed.

Hieronder staat een tabel met de verschillende taakgroepen (na de tabel staat de uitleg van de verschillende groepen), of de trekker een speler kan zijn, of je liefst wel bij de kerngroepvergaderingen moet zijn of dat dit niet per se nodig is, en wat de minimale tijdsbesteding per *live* is. De medewerkers van taakgroepjes kunnen in de meeste gevallen speler zijn. Theoretisch gezien kan natuurlijk iedereen bij elk groepje speler zijn, alleen moet je dan af en toe wel erg veel informatie die je buitenspels hebt gekregen tijdelijk vergeten, anders vergal je je

eigen *live*. Als dat een klein beetje informatie is ('er komt deze *live* iemand met een magisch wapen met een zonnesymbool erop'), is dat natuurlijk makkelijk, maar als je weet dat er een zeven-geloven-tafel moet komen met special effects erin, wordt dat al moeilijker. Groepen waarbij je weinig info krijgt, zijn dus veel opener voor spelers dan groepen waarbij je veel info krijgt. De minimale tijdsbesteding is niet absoluut. Als je een ervaren kledingmaker bent en je hebt beloofd twee simpele tunieken te maken, ben je in een paar uur klaar. Als je niet ervaren bent en je hebt afgesproken er eentje te maken kun je daar twee dagen mee bezig zijn als je de mouw per ongeluk flink verknipt en daardoor moet gaan schipperen met je stof. Het is voor trekkers niet 'verplicht' om aanwezig te zijn op de kerngroepvergaderingen, het is echter wel handig voor de communicatie en omdat je dan weet wat er speelt bij de andere groepen. Tevens worden veel beslissingen op de kerngroepvergaderingen genomen. Maar het is dus niet voor alle groepen per se noodzakelijk.

Taken of taakgroep	**Speler als trekker**	**Speler als medewerker**	**Aanwezig zijn bij kerngroep-vergadering**	**Minimale tijdsbesteding**
Administratie	Nee	Ja	Nee	Wisselt per taak
Archief	Nee	Nee	Nee	Enkele avonden per *live*
Bar	Ja	Ja	Nee	1 middag, soms een telefoontje op de *live*
Boekjes	Ja	Ja	Nee	Een avond per *live*
EHBO	Ja	Nee	Nee	Uurtje voor de *live*/uurtje op *live* zelf
DeFoliant	Ja	Ja	Nee	2-3 avonden per *Foliant*
Grote requisieten	Nee	Ja	Nee	Paar dagen per *live*
Infopunt	Nee	Nee	Nee	Een uur per maand
Keukenploeg	Ja	Nee	Nee	Een avond per *live*
Kledinggroep	Nee	Ja	Nee	Een paar middagen of avonden per *live*
Kleine requisieten	Nee	Ja	Nee	Wisselt per taak
Locatiegroep	Ja	Ja	Ja	Een paar (mid)dagen
Logistiek	Nee	Ja	Ja	Ongeveer 30 uur, vooral vlak voor de *live*
Maskers & monsters	Nee	Ja	Nee	Een paar dagen per *live*
Penningmeester	Ja	Ja	Nee	Onbekend
Productie	Nee	Ja	Ja	Een paar avonden voor en enkele uren op de *live* zelf
Scenariogroep	Nee	Nee	Ja	Een avond per week
SFX	Nee	Ja	Nee	Onbekend
Spelregelgroep	Nee	Nee	Nee	1-2 avonden per *live*
Spelwereld	Nee	Nee	Nee	1-2 avonden per *live*

Wapens & wapenrustingen	Ja	Ja	Nee	Enkele middagen per *live*
Wilde Post	Ja	Ja	Nee	2-3 avonden per *Wilde Post*
WWW-groep	Ja	Ja	Nee	Enkele avonden per *live*

Administratie: De administratie valt uiteen in de financiële administratie (penningmeester) en ledenadministratie. De ledenadministratie houdt in:

- *Elerion* inschrijvingen: Administratie voor deelname, aanmaken nieuwe personages, indeling klassen. Kan niet door een speler gedaan worden i.v.m. geheime achtergronden van andere spelers. Kost enkele avonden per *live*.
- *Elerion mailing* & enveloppen: Adressen uitprinten voor spelers *mailing*, figuranten & *crew mailing*, enveloppen. Infoboekjes en formulieren versturen. Personagekaarten maken. Printen & nasturen van deze informatie voor late inschrijvers. Kan niet door een speler gedaan worden i.v.m. geheime achtergronden van andere spelers. Kost 2 middagen en flink wat avonden per *live*.
- *Elerion uitcheck*: Verwerken in de database van uitcheckformulieren. Kan niet door een speler gedaan worden i.v.m. geheime achtergronden van andere spelers. Kost 3-4 avonden per *live*.
- Het maken en evt. verwerken van incheckformulieren, uitcheckformulieren en enquêtes (dit wordt nu al uitbesteed aan welwillende anderen).
- Arcana administratie: Nieuwe leden bijwerken, spullen toesturen, adres wijzigingen, lidmaatschap per jaar bijhouden. Kan als speler. Kost aan begin van het jaar een paar avonden, daarna een uurtje per maand.
- *Foliant* administratie: Adressen uitprinten, postzegels kopen, stickeren, op de post doen. Hoeft niet per se onder de algehele administratie te vallen en kan door spelers gedaan worden. Kost per *Foliant* een paar uur.

Archief: Van alle stukken die worden geproduceerd, wordt bekeken of deze bewaard dienen te worden. Er wordt redelijk veel gemaakt: Notulen, scenario, boekwerkjes, e-mail en inventarisatielijsten om enkele te noemen. Opslag is veelal digitaal. De beheerder van het archief moet soms oude informatie opspitten uit het archief, dit kan tijdrovend zijn, zeker voor een *live* als de afgelopen keer. Dit is logischerwijs niet door een speler te doen, die zou dan teveel geheime informatie onder ogen krijgen.

Bar: Verantwoordelijk voor het regelen van barpersonen die tijdens de *live* bar willen staan en voor (en soms ook tijdens) de *live* contact opnemen met een leverancier van allerhande fris en drank om te zorgen dat er tijdens de *live* ook wat te drinken valt.

Boekjes: De boekjes voor nieuwe leden, wapens en kleding hebben om de zoveel tijd een update nodig. Er is op het ogenblik te weinig menskracht om dit goed te organiseren.

EHBO: Is verantwoordelijk voor het gevuld houden en beheren van de EHBO-koffer en het behandelen van gewonden (meestal verstuikte enkels/polsen van spelers/figuranten en wat snijwonden van de keukenploeg). En niet te vergeten: De *cold packs* na de *live* uit de ijskast halen.

Foliant: De redaktie van de *Foliant* schrijft zelf stukken, krijgt stukken binnen van anderen, zoekt bijpassende afbeeldingen, doet de (eind)redaktie en maakt de *lay-out* van de *Foliant*.

Grote requisieten: Bijna iedere *live* zijn er wel wat grote requisieten nodig. Ze kunnen variëren van een zeven-geloven-tafel tot een grote menhir. De grote requisieten-groep is dus een echte knutselgroep. De trekker kan een speler zijn, maar die weet dan wel welke grote requisieten er nodig zijn en in sommige gevallen ook waar ze voor gebruikt gaan worden, want er moet wel eens gediscussieerd worden wat nou een leuk requisiet is om bijvoorbeeld een kasteel mee te belegeren.

Infopunt: Mensen met vragen over Arcana bellen of mailen naar het infopunt. De persoon achter het infopunt beantwoordt de vraag zelf of stuurt die door naar een specifiek persoon / specifieke taakgroep / de kerngroep / het bestuur.

Keukenploeg: De keukenploeg zijn de koks van *Elerion*. Zij bepalen wat er op een *live* gegeten gaat worden en maken dat klaar. Een zware doch dankbare taak die meestal een hoop complimenten oplevert.

Kledinggroep: De kledinggroep maakt en repareert de kleding voor de *lives*. Dat kan variëren van een simpele kaproen tot een kostuum van de Zonde der Lust, of Cerberus, de tweekoppige hond in de onderwereld, dus je kunt er een hoop creativiteit in kwijt. Je hebt de mogelijkheid om gebruik te maken van rare stoffen en patronen. Je loopt over de markt, ziet een stofje waarin zelfs de Slechtgekleedste Persoon van Nederland nog niet dood in gevonden zou willen worden en denkt: “Geweldig, dat wordt een toffe toverjurk!” De trekker moet de personage-info van de figuranten bekijken om kleding toe te wijzen en overleg voeren met de scenariogroep, dus dat kan geen speler zijn. Voor de medewerkers geldt dit natuurlijk niet, enkele leden van de huidige kledinggroep zijn spelers.

Kleine requisieten: De kleine requisieten gaan van zaken als geld, componenten, geloofshangers en spreukenboeken tot intricate, halfvergane documenten met geheime informatie en kleine mechanische/electronische objectjes. De taak behelst het bijhouden van de bederfelijke componenten (alle drankjes/lijm/bloed etc moet na de live uit de bakken en enveloppen om schoon gemaakt te worden), het ruim voor het spelers- en figurantenenveloppen vullen inventariseren of er van alles genoeg is en indien nodig bijkopen/maken, het op peil houden van de voorraad spreuken, recepten en ander papierwerk, het aanmaken van nieuwe spreukenboeken voor nieuwe spelers- en alle figurantenpersonages, gaan shoppen voor of maken van nieuwe kleine, scenario-specifieke zaken, het vullen van de enveloppen, het na de *live* weer sorteren van de op de *live* ontstane wanorde. Veel van dit werk is niet te doen als je de voorraad kleine requisieten (in totaal ongeveer een kubieke meter aan spullen) niet thuis hebt staan, of er in elk geval erg dicht bij in de buurt woont (op dit moment Oosterhout). Kost per *live* in totaal een volledig weekeinde voor het klaarzetten en vullen van de enveloppen, de andere deeltaken (schoonmaken, bijvullen, sorteren, shoppen, maken, etc) kosten in totaal een avond of tien.
Ook hier is het niet handig als de trekker een speler is, omdat je af en toe best een hoop informatie, die niet voor spelers bedoeld is, onder ogen krijgt. Voor medewerkers geldt dit laatste niet.

Locatiegroep: De locatiegroep scout potentiële nieuwe locaties en bestaande locaties waar iets veranderd is. Er is een afvinklijst met punten waar locaties aan moeten voldoen om bruikbaar te zijn voor *Elerion lives*. Dit kan prima door spelers gedaan worden. Het is wel handig als je over eigen vervoer beschikt.

Logistiek: De logistiekgroep regelt van alles: De coördinatie van de figurantendagen en de algemene ledenvergaderingen, onderhoudt het contact met de beheerders van de locaties, maakt een draaiboek voor de *lives* (busje huren, tijdsplanning, wie-wanneer-wat-waar, etc). Logischerwijs is dat vlak voor de *live* en de vrijdag van de *live* het drukst. De logistiekgroep moet veel contact hebben met de andere groepen en zeker aanwezig zijn op de kerngroepvergaderingen vlak voor de *live*.

Maskers & monsters: Vanuit het scenario zullen af en toe verzoeken komen om een bepaald monster vorm te geven. De runegolem is hier een goed voorbeeld van. De masker- & monstergroep probeert hier iets bijzonders van te maken. Het kan ook zijn dat deze groep een goed idee heeft voor een monster en dit doorgeeft aan de scenarioploeg, zodat zij dit kunnen verwerken in het scenario. Maskers zonder bijbehorend monsterpak (bijvoorbeeld ondoden en orken) worden meestal gekocht.

Penningmeester: Beheert de financiën van de *Elerion lives*. Houdt betalingen van spelers en figuranten bij en geeft dit door aan de administratie. Er is ook een overkoepelende penningmeester van heel Arcana, deze gaat over alle drie de verschillende *lives*, *Elerion*, de *Horror* en *Puerto Diablo*. Tot nu toe waren de *Elerion*- en de Arcana-penningmeester dezelfde persoon, dat is echter niet noodzakelijk. Het is praktisch als de Elerion-penningmeester bij de kerngroepvergaderingen aanwezig is, maar dat is niet strikt noodzakelijk.

Productie: Verantwoordelijk voor het overzicht over alles wat noodzakelijk is voor de aankleding van een *live* uitgezonderd de kleding zelf. Hierbij is de 'vertaling' van het scenario naar de zeer diverse requisieten het belangrijkste, naast het geregeld hebben van alle kleine noodzakelijkheden om een *live* aan te kunnen kleden. Op de *live* zelf is deze groep verantwoordelijk voor het feitelijk aangekleed krijgen van alle lokaties. Logischerwijs is deze groep moeilijk toegankelijk voor spelers. Deze groep kent veel samenwerking en overleg met de logistiekgroep, de grote en kleine requisieten-, wapens- en monster-groep.

Scenariogroep: Samen met de kledinggroep de meest gewilde groep. Zij schrijven het scenario (de plots en de samenhang ertussen) voor iedere *live* en de individuele rolbeschrijvingen. Zet langerlopende plotlijnen in. De scenariogroep overlegt met de andere werkgroepen, die de in het scenario bedachte zaken daadwerkelijk fysiek gaan maken en indien nodig ook met de spelregelgroep en de spelwereldgroep. Deze groep is niet toegankelijk voor spelers.

SFX: Bedenkt en maakt de *special effects* die gebruikt worden bij rituelen en bij het gebruik van magie (bijvoorbeeld het schietkatoen). Veel nadruk ligt op veiligheid! De trekker moet met de scenarioploeg overleggen wat voor special effects er bij rituelen en andere magische effecten zullen worden gebruikt, dus het is lastig als dat een speler is, maar niet onmogelijk. Er moet ook op de *live* iemand zijn die verantwoordelijk is voor de special effects, zodat die op tijd en veilig worden opgebouwd en afgestoken. Dat kan geen speler zijn, die zou dan op dat soort momenten uit zijn of haar spel gehaald moeten worden.

Spelregelgroep: Houdt de spelregels *up-to-date*, bepaalt of initiatieven van de scenariogroep of van spelers acceptabel zijn. De leden van de spelregelgroep kunnen dus vrij belangrijke dingen over een *live* te weten komen, al is dat niet noodzakelijk.

Spelwereld: De bewakers van achtergrondwereld van *Elerion*, zeg maar de geschiedkundigen van *Elerion*. Zij kennen de geschiedenis van *Elerion*, de achtergronden van de geloven, van de ordes, etc, en zorgen, met behulp van het

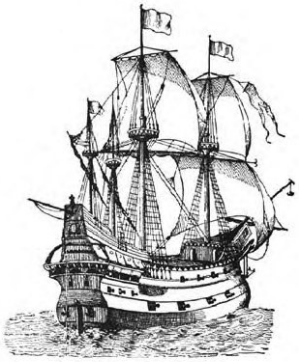
archief, dat nieuwe initiatieven niet in tegenspraak zijn met bestaande en in het spel gebruikte achtergrondinformatie. Normaliter niet heel veel werk (paar avonden per *live*), nu de spelers in het verleden zitten, is het wat meer werk.

Wapens & wapenrustingen: De wapengroep maakt en repareert de wapens, wapenrustingen en schilden die gebruikt worden op de *lives*. Soms is er een speciaal wapen, schild of wapenrusting nodig, dus dan is er extra overleg met de scenarioploeg nodig, maar dit levert zo weinig binnenspelse informatie op dat de trekker van deze groep best een speler kan zijn.

De Wilde Post: *de Wilde Post* redaktie krijgt stukken van spelers en van het scenario, en schrijft zelf ook stukjes. Ze doen het redaktiewerk en zorgen voor de *lay-out* van *de Wilde Post*.

WWW-groep: Draagt zorg voor de Arcana website. Het *up-to-date* houden van de website is één van de belangrijkste taken. Er is een plan om de website de komende tijd eens grondig te vernieuwen en overzichtelijker te maken, dat zal meer kosten dan de minimale genoemde tijd.

Sylvia Lemkowitz



Een Korte Verhandeling Over de Nederlandse Zeevaart

Een korte verhandeling over de Nederlandse Zeevaart

De 17e eeuw is voor Nederland een periode van ongevenaarde bloei, zowel op het culturele als op het economische vlak. Een belangrijke factor waardoor dit kon gebeuren, is de scheepvaart. De Verenigde Oostindische Compagnie werd in 1602 opgericht en in 1621 volgde de Geoctrooieerde Westindische Compagnie. De handelsvaart floreert. Maar de handelsvloot kan haar taken niet vervullen zonder de bescherming van de oorlogsvloot. Deze oorlogsvloot heeft enkele van Nederlands' grootste zeehelden voortgebracht.

In 1597 werden de admiraliteitscolleges middels een instructie als volgt ingedeeld: Het Friese college zetelde in Dokkum en verhuisde in 1645 naar Harlingen. Het West-Friese college ofwel het college van het Noorderkwartier zetelde bij toerbeurt in Hoorn en Enkhuizen. Het college van NoordHolland resideerde in Amsterdam. De admiraliteit van ZuidHolland zetelde in Rotterdam en het college van Zeeland in Middelburg.

Hieronder worden enkele personen genoemd die een rol van betekenis hebben gespeeld in onze eeuw of dat momenteel doen..

Jan Evertsen

Pieter Floritz

Jan van Galen

Piet Heyn

Jacob van Wassenaer/Obdam

Michiel de Ruyter

Cornelis Tromp

Maarten Tromp

Witte de With

Cornelis de Witt

Johan de Witt

Jan Evertsen

Geboren 1600

Luitenant admiraal van Zeeland. Vocht o.a. samen met Tromp in de slag bij Duins.

Pieter Floritz

1618 - 1658

Vice admiraal van de admiraliteit van het Noorderkwartier. Hij onderscheidde zich in diverse zeeslagen van de Eerste Engelse Oorlog, eerst als schout bij nacht, sinds 1653 als vice admiraal.

Jan van Galen

1604 - 1654

Tijdens de Eerste Engelse Oorlog, in maart 1653, versloeg Jan van Galen met een eskader van 14 schepen de Engelsen bij Livorno. Hij stierf enige tijd later aan de verwondingen die hij hierbij had opgelopen.

Pieter Pietersz. Heyn

1577 - 1629

Piet Heyn veroverde in 1624 in dienst van de Westindische Companie San Salvador in Brazilië. Veroverde in 1628 de Spaanse Zilvervloot in de baai van Matanzas bij Cuba. In 1629 werd hij luitenant admiraal van Holland en sneuvelde korte tijd daarna in een gevecht met de Duinkerker kapers.

Jacob, baron van Wassenaer van Obdam

1618

Luitenant admiraal van Holland en West Friesland. De landmachtofficier Jacob van Wassenaer van Obdam werd na de dood van Maarten Tromp benoemd tot opperbevelhebber van de vloot. Hij is echter niet bijzonder goed tot zijn taak opgewassen.

Michiel Adriaensz de Ruyter

1607

Michiel de Ruyter begon zijn loopbaan bij de koopvaardij alwaar hij zich wist op te werken tot kapitein eigenaar van een zeeschip. Deed in 1641 dienst als tijdelijk schout bij nacht bij een expeditie naar Portugal en trad in 1652 definitief in 's lands zeedienst. In 1654 werd hij vice admiraal wordt waarschijnlijk binnenkort bevorderd tot luitenant admiraal van Holland en West Friesland. Ambitieus: begeerd het ambt van Jacob van Obdam. Namelijk het opperbevel over de oorlogsvloot.

Cornelis Tromp

1629

Luitenant admiraal van Holland en West Friesland. Zoon van Maarten Tromp. Hij viel in de strijd vooral op door onstuimige moed. Werd na een conflict met De Ruyter, en omdat hij een vurige Oranje aanhanger was, door de Staten Generaal ontslagen. Na bemiddeling door de prins van Oranje verzoenden de twee vloottvoogden zich met elkaar.

Maarten Harpertsz Tromp

1598 - 1653

Tromp maakte als jongen van negen jaar op het schip van zijn vader de slag bij Gibraltar mee. In 1624 werd hij kapitein onder de admiraliteit van de Maas. Aanvaarde in 1637 het opperbevel van de zeemacht als luitenant admiraal van Holland en West Friesland. Zijn overwinning bij Duins in 1639 op de tweede Spaanse Armada was een der belangrijkste wapenfeiten uit de zeegeschiedenis. Tromp was een bekwaam tacticus en organisator en hij was geliefd bij degenen die onder hem dienden.

Witte Cornelisz de With

1599 - 1658

Admiraal Witte de With vocht mee in alle grote zeeslagen van de Eerste Engelse Oorlog. Hij sneuvelde in de slag in de Sont.

Cornelis de Witt

1623

Broer van Johan de Witt.

Johan de Witt

1625

Raadpensionaris van Holland, Zeeland en West-Friesland. Hij had vanaf 1653 de leiding over de Nederlandse buitenlandse politiek. De wederzijdse achting en vriendschap tussen Johan de Witt en Michiel de Ruyter is een der belangrijkste faktoren die ervoor zorgen dat de vloot wordt gemspecteerd en verbeterd.

Eerste Engelse Oorlog
1652 - 1654

In augustus 1651 werd in het Engelse parlement de Akte van Navigatie aangenomen. Deze akte bepaalde dat er uitsluitend door Engelse schepen, of door schepen uit het land van herkomst, goederen in Engeland ingevoerd mochten worden.

De spanning tussen Nederland en Engeland steeg en uiteindelijk leidde een vlagincident tussen generaal-ter-zee Robert Blake en Tromp tot het eerste gevecht waarbij de Nederlanders twee schepen verloren.

Aan het begin van de oorlog beschikten de Nederlanders over ongeveer 115 oorlogsschepen, terwijl de Engelsen er 85 hadden. Bovendien waren de drie voornaamste Nederlandse admiraals, Maarten Tromp, Witte de With en Jan Evertsen, ervaren zeelieden die na hun spectaculaire overwinning op de Spaanse Armada bij Duins, 21 oktober 1639, Europese vermaardheid verworven hadden.

Deze overmacht was echter maar schijn. De Engelse schepen waren veelal groter en veel beter bewapend dan de Nederlandse. Terwijl het zwaarst bewapende Nederlandse oorlogsschip, Tromps vlaggeschip de 'Brederode', bewapend was met 59 stukken, had de Engelse 'Sovereign' 100 stukken.

De Engelse vloot kreeg opdracht om de Nederlandse Oost-Indie vloot te onderscheppen en de Nederlandse haringvissery te ontregelen. Tromp had tot doel de Engelse vloot zo'n vernietigende slag toe te brengen dat zij geen grote bedreiging meer zou vormen voor de koopvaardijvloot. Een zware storm gooide echter voor beide vloten roet in het eten. Het grootste deel van de uit Indië afkomstige schepen wist Nederland te bereiken. Tromp slaagde er niet in slag te leveren met de Engelse vloot. De Staten Generaal vond hierin een reden om Tromp tijdelijk te vervangen door zijn vice admiraal Witte de With.

Nadat De With bij Kentish Knock een nederlaag leed werd Tromp weer tot opperbevelhebber benoemd. Tromp overrompelde Blake op 10 december 1652 bij Dungeness en joeg hem terug tot in de monding van de Theems. Het konvooi dat Tromp begeleidde kon vrij het kanaal doorvaren.

Blake ontmoette Tromp opnieuw op 28 februari in het Kanaal. In de driedaagse zeeslag die volgde bleek het Engelse moreel veel beter dan het Nederlandse. Op de eerste dag ondernamen tenminste twintig Nederlandse kapiteins geen enkele poging om hun admiraal te steunen in zijn aanval. De Nederlandse vloot leed dan ook een zware nederlaag. Nadat de Engelsen ook in juni een overwinning behaalden legden ze met een blokkade de zeehandel helemaal lam.

Hoewel de vloot nog niet in zijn beste toestand was, gaven de Staten Generaal op 30 juli opdracht aan Tromp om, zodra het weer het toeliet, de zee te kiezen om de blokkade te doorbreken. Op 10 augustus 1653 vond bij Terheijde de beslissende slag plaats. Al spoedig sneuvelde Tromp. Aan beide zijden waren de verliezen groot. De Nederlandse vloot werd weer naar hun thuishavens verdreven. De schade aan Engelse zijde was echter ook zo groot dat zij hun blokkade moesten opgeven.

Slag bij Terheijde In het midden de 'Brederode', het vlaggeschip van Maarten Tromp

De omstandigheden om een voordelige vrede te sluiten waren nu gunstig voor de Engelsen en Met het Verdrag van Westminster van april 1654 werd de vrede gesloten. De Republiek moest de Akte van Navigatie accepteren en beloofde in het geheim de prins van Oranje nooit tot stadhouder te benoemen -acte van Seclusie-.

Inschrijving Elerion live 21

Inschrijfformulier ARCANA *Elerion live XXI* op 16, 17 en 18 september 2005 in de Hoffbauer te Zutendaal in België.

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

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 <u>onderdeel</u> is.	☐	☐
Een rol die <u>volledig</u> is gericht op actie (monsterrol).	☐	☐
Een rol waarbij ik op de voorgrond moet treden.	☐	☐
Een rol <u>zonder</u> 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: - 2005, 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.

Algemene mededelingen Arcana

Arcana zoekt kledingstuk

We zijn een mooi kostuum kwijt dat we graag terug zouden willen. Het is waarschijnlijk ter reparatie aan iemand meegegeven. Het gaat om een jasje en een kniebroek, rood fluweel met zwarte 'satijnen' inzetsels, gekleurd band en 'edelsteentjes'. In de hals van het jasje en in de band van de broek is een Arcana-merkje en het nummer 618A (het jasje) of 618B (de broek) te vinden. Kan degene die het heeft (of iemand die weet wie het heeft) a.u.b. contact met mij opnemen, want ik wil het erg graag terug!

Sylvia Lemkowitz, 015 – 212 4748

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 is het artikel op pagina 10 een goed uitgangspunt. Mocht je er niet uitkomen, of als je niet kan vinden wat je zoekt, 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)
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* voor 2005 waren al bekend, de deadlines voor volgend jaar zijn nu ook toegevoegd. Door omstandigheden zouden deze nog kunnen wijzigen, maar voorlopig mogen jullie uitgaan van de volgende data:

- Nummer 3 - zomer 2005: deadline 3 augustus
- Nummer 4 - najaar 2005: deadline 2 november

- Nummer 1 - winter 2006: deadline 8 februari
- Nummer 2 - voorjaar 2006 deadline 3 mei
- Nummer 3 - zomer 2006: deadline 2 augustus
- Nummer 4 - najaar 2006: deadline 8 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 *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`.

Oproep voor camouflagenetten!

Arcana doet een oproep aan eenieder die camouflagenetten in bezit heef en deze wil uitlenen of doneren. Ken je iemand anders met een camouflagenet die dit aan Arcana kwijt wil, dan horen wij dat uiteraard ook graag.
Dit allemaal ter aankleding van die toffe boslocatie of om enkele oerlelijke spelleiders aan het zicht te onttrekken; dat moet toch de moeite waard zijn!!!

Kun je ons helpen: neem dan contact op met Renz Klerks: 06 – 191 72 969

Vragen over Elerion

Omdat de *Elerion lives* al wat langer bestaan, zijn de taken meer opgesplitst en zijn er dus verschillende personen die, afhankelijk van het onderwerp, je vraag kunnen beantwoorden.
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`.

Omdat alles aan verandering onderhevig is, zal het voor kunnen komen dat deze informatie over een tijd achterhaald is. De veranderingen zullen daarom in *de Foliant* worden aangekondigd, zodat je niet achter het net hoeft te vissen.

Elerion zoekt opslagruimte

Arcana/*Elerion* heeft in haar tienjarig bestaan een aardige berg bezittingen opgebouwd, zoals kleding, maskers, monsters, wapens, grote en kleinere requisieten, aankledingsmateriaal, noem het maar op. Al die bezittingen nemen natuurlijk een hoop ruimte in beslag. Momenteel hebben we een fijne opslag, maar hij is aan de kleine kant. We zoeken dus een grotere! De eisen waar de opslag aan moet voldoen:

- er moet electriciteit zijn
- we moeten ophangsystemen aan de muren kunnen bevestigen die aardig wat gewicht te torsen krijgen
- de ruimte moet droog zijn en 's winters moet het niet vriezen
- de deur moet minstens 2 meter hoog en 70 centimeter breed zijn
- het liefst op de begane grond
- 5 bij 6 meter groot of groter
- er moet een klein vrachtwagentje vlakbij kunnen komen
- de ruimte moet liefst bij Delft & Leiden in de buurt liggen (in elk geval in Zuid-Holland)
- de ruimte moet liefst vrij toegankelijk voor ons zijn (oftewel dat we eigen sleutels krijgen, er in kunnen wanneer we willen zonder dat we contact met mensen op hoeven te nemen)
- het mag niet te veel kosten (momenteel betalen we 50 euro per maand, dat klinkt als weinig en is het ook, maar het is wel 600 euro per jaar die we niet voor een live in kunnen zetten)

Weet je misschien zo'n ruimte, neem dan contact op met Sylvia Lemkowitz (telefoon: 015 – 212 47 48) en maak ons erg blij!

Gerard Bloemers en Marco Lammers.

Agenda

Mei

28 mei 2005
Game-café Utrecht .Toegang gratis. Locatie: Everard Meijsterlaan 3, Utrecht.
Meer info op www.tijnishier.nl of mail naar tijnrams@xs4all.nl

Juni

3 t/m 5 juni 2005
Ravenskeep Adventures organiseert hun 16e *Live: Call XVI: Stonekettle Outpost II, "The Call of Temporal Disorder"*
Meer info en electronisch inschrijven op www.ravenskeep.nl. Je kunt ook bellen (020-69 68 774 tussen 19:00 uur en 21:00 uur), een *e-mail* sturen naar m.doller@planet.nl of post sturen naar Westbroekplein 9, 1107NH te Amsterdam.

10 t/m 12 juni 2005
Oneiros organiseert *Caege XVII: Perpetuum Magica* op het domein De Kluis te St. Joris-Weert. Meer info op www.oneiros.org/caege

10 t/m 12 juni 2005
Legendfalls, een nieuw evenement waar low fantasy met een highfantasy tintje gespeeld wordt.
Meer informatie is te vinden op de website: www.legendfalls.nl of *mail* naar organisatie@legendfalls.nl

17 t/m 19 juni 2005
Arcana organiseert *Puerto Diablo 2*.
Voor informatie, surf naar de *Puerto Diablo* website: www.puertodiablo.nl of *mail* naar info@puertodiablo.nl

24 t/m 26 juni 2005
Eternica organiseert Eternica *Live 22*.
Meer info op de Eternica website: www.eternica.com

Augustus

19 t/m 21 augustus 2005
Dawn organiseert *Live 3 "De Poorten van de Waanzin"* in Markelo.
Opnieuw een spannend, spectaculair en gezellig weekend met veel actie en sfeer. Meer informatie kan worden gevonden op de Dawn website: `www.dawnlrp.tk`

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

26 t/m 28 augustus 2005
Rollenspelvereniging Jarinsveld organiseert haar 2e rollenspelweekend: *Vriend of Vijand, de witte onschuld* in Herentals, België.
Voor meer info mail naar `jasper.van.der.ham@nvi-vaccin.nl`

September

16 t/m 18 september 2005
Rollenspelvereniging Arcana organiseert *Elerion live XXI*, een rollenspel weekeinde in "de Hoffbauer" te Zutendaal in België. 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)

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

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

DRUKWERK

Afzender:

Rollenspelvereniging Arcana

Waterwerk 51, 3063HB ROTTERDAM