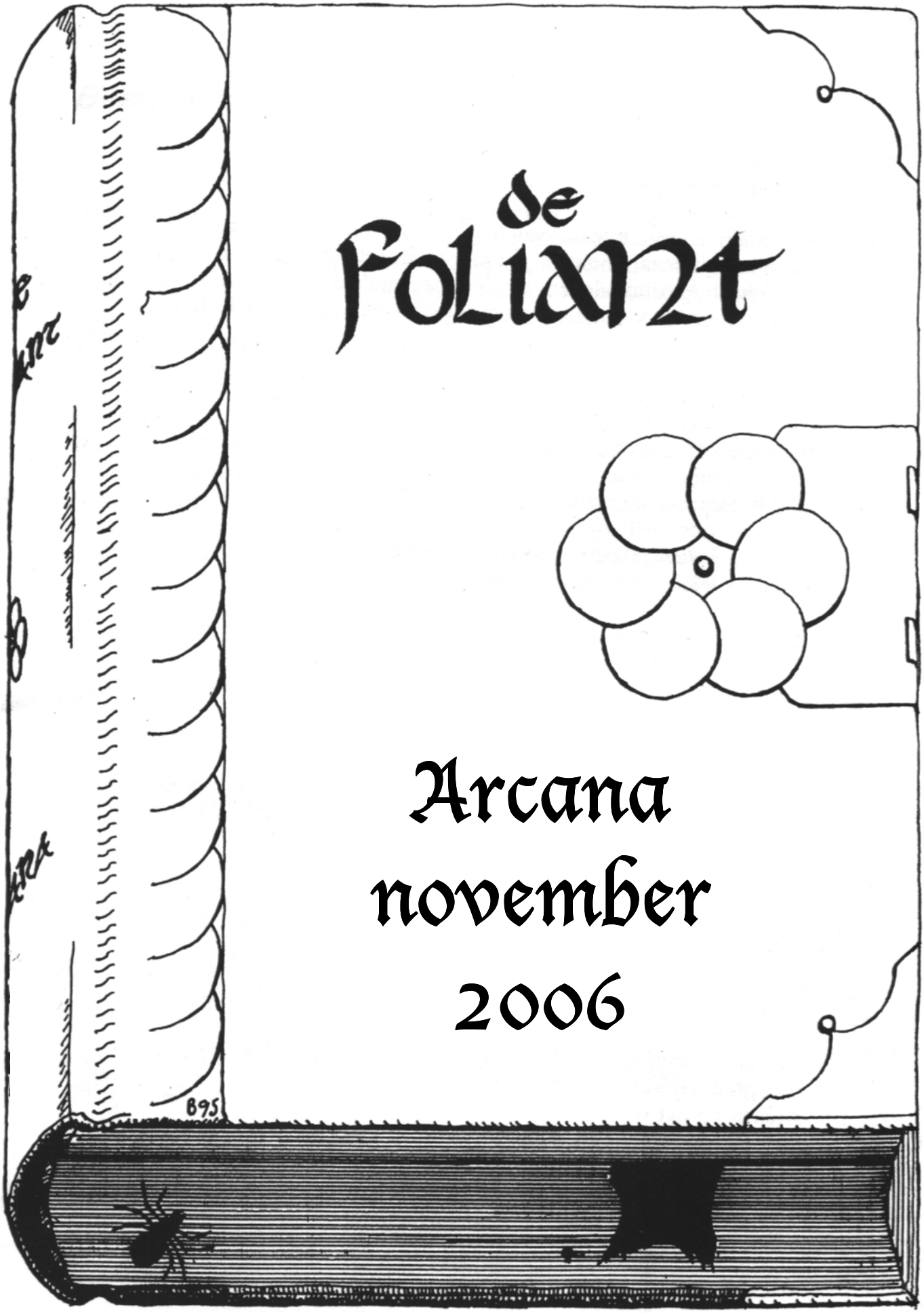
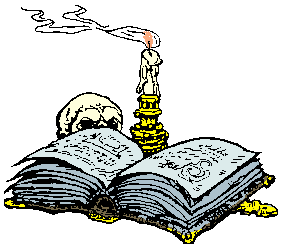


Arcana november 2006

De Foliant
Jaargang: 12
Nummer: 4
November 2006



De Foliant is een uitgave van rollenspelvereniging *Arcana*. *De Foliant* verschijnt vier maal per jaar en wordt verstuurd aan leden van de vereniging. Aan niet-leden die een exemplaar van *de Foliant* willen ontvangen, wordt verzocht contact op te nemen met de redaktie.

Redaktie-adres: Rollenspelvereniging *Arcana*
Waterwerk 51, 3063 HB ROTTERDAM

Arcana informatiepunt:
Telefoon: 076 - 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*: Gerard Bloemers, Marco Lammers.
Redaktie *de Wilde Post*: Eric Vinken, Johan Wouters.

Oplage: 170 exemplaren, © 2006 Rollenspelvereniging Arcana

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

Inhoud

Beste leden, ...4
Algemene Ledenvergadering....5
Enquetes live 23 7
De Bron krijgt diepte!....13
Inschrijving figuranten “De Bron” 15
Hulp gevraagd! 16
Domesdaybook....17
Inschrijving Elerion live 24....18
Wapen- en Klusworkshop 19
Over Tortuga 21
Puerto Diablo 4....23
Puerto Diablo Fiësta 2 27
Algemene mededelingen Arcana....31
Agenda....33

Beste leden,

De dagen beginnen al weer aardig kort te worden en mannen in rode pakken zijn weer gesignaleerd. Dat rollenspel -uit eerste hand kan worden gemeld dat dat ook erg leuk kan zijn- laat *Arcana* aan zich voorbij gaan (of brengen we mensen nu juist op ideeen). We houden ons met andere zaken bezig, getuige deze *Foliant*.
Wat kun je deze keer allemaal in *de Foliant* verwachten? Om te beginnen een aankondiging van de ALV; een nieuw jaar, een nieuwe algemene ledenvergadering. Daarna maakt Sylvia ons ook deze keer weer blij met de enquête van de afgelopen Elerion *live*. We willen allemaal graag weten wat we van de afgelopen *live* vonden (niet dan?). Nou, wat zullen we ervan zeggen? Ach, kijk zelf maar en laat het de cijfertjes zelf zeggen!
Wat hebben we nog meer? Het laatste nieuws aangaande "de Bron", *Arcana's* nieuwste rollenspel dat zich richt op een jonger publiek. Er kunnen nog mensen bij, dus schroom niet om je alsnog in te schrijven als figurant! Laat de jonkies zien hoe het allemaal echt hoort te gebeuren.
Gilbert blijft zich inzetten om ons iets interessants te presenteren in de *Foliant*. Deze keer heeft hij ons verblijd met *the Domesday Book*. Voor hen die zich nu achter de oren krabben (en ook voor hen die al weten waar Gilbert het over gaat hebben) volgen een paar nuttige verwijzingen. Doe er je voordeel mee! Namens de redaktie: Bedankt, Gilbert, voor je bijdrages.
Ook van het *Puerto Diablo* front is er wat te melden: Informatie over het beruchte Tortuga. Willen er nog wel mensen heen na het lezen van dit artikel of is het juist aantrekkelijker geworden? Alles beter dan *Puerto Diablo* zelf, zal menigeen denken, anderen kijken met weemoed terug naar het eiland onder de zon. Maar niet te lang getreurd: De *Puerto Fiesta* gaat het nieuwe kalenderjaar spetterend openen. Gelukkig (?) zal Maarten zijn opwachting niet maken, maar iets vertelt me dat we het laatste van hem nog niet hebben gezien…
De *Foliant* zou niet compleet zijn zonder wat mededelingen van een meer huishoudelijke aard. Tijdens de donkere dagen zo aan het eind van het jaar is er vast wel ergens een gaatje om jezelf nuttig te maken. Kijk ook in de agenda en neem je overtollige energie mee naar de aankomende activiteiten van *Arcana*.

Veel lees- en spelplezier gewenst,

SinterMarco en Zwarte Gerard.

Algemene Ledenvergadering

Wanneer: zondag 11 februari 2006 om 15.00 uur.
Waar: Studentensociëteit "De Bolk", Buitenwatersloot 1-3, Delft.

Agenda van de Algemene Ledenvergadering

De agenda van de ALV ziet er als volgt uit:

1. Opening
2. Agenda
3. Post
4. Mededelingen
5. Notulen ALV 29 januari 2006
6. Jaarverslag van de secretaris
7. Geschillencommissie (verslag, décharge en installatie commissieleden)
8. Jaarverslag van de penningmeester en advies van de financiële commissie
9. Financiële commissie (verslag, décharge en installatie commissieleden)
10. Verkiezing bestuur
11. Bestuurswisseling (décharge en installatie bestuursleden)
12. Begroting 2007
13. Evenementencommissies
14. Wat verder ter tafel komt
15. Rondvraag
16. Sluiting

Enkele opmerkingen bij deze agenda:

Ad punten 7 en 9:
Leden die belangstelling hebben voor één (of beide) van deze commissies kunnen zich beschikbaar stellen.

Ad punt 10:
Renz Klerks (bestuurslid beheer) heeft besloten zijn bestuursfunctie neer te leggen en hij zal op 11 februari gedechargeerd worden.
Het afgelopen jaar is gebleken dat de beheerstaken goed zijn opgepakt vanuit de verschillende activiteiten en als bestuur zien wij daarom geen directe noodzaak om de functie van beheerder te vullen.

Ons voorstel is het bestuur in de volgende samenstelling voort te zetten:

Martin Welsh, voorzitter
Casper van Dijk, secretaris
Robin Gilijamse, penningmeester
Mariëlle Klerks, evenementencoördinator

Op grond van de statuten kan door de leden een tegenvoorstel worden gedaan: Dit bestuur moet uit tenminste drie personen (voorzitter, secretaris en penningmeester) bestaan en dient aan de ALV te worden gepresenteerd, waarna er door de ALV wordt gekozen.

Ad punt 13:
Op grond van het huishoudelijk reglement heeft het bestuur voor de verschillende evenementen van Arcana activiteitencommissies benoemd.
De commissies zijn:

- Commissie De Bron (het nieuwe jeugdevenement): Jeroen Vos (eindverantwoordelijke), Esther Buller (financiën), Bibi Boom (administratie);
- Commissie Elerion (de *fantasy lives*): Mariëlle Klerks (eindverantwoordelijke), Eric Vinken (financiën), Casper van Dijk (administratie);
- Commissie Horror Arcanae: Jacco Kwakkel (eindverantwoordelijke), Martin Welsh (financiën);
- Commissie Puerto Diablo: Renz Klerks (eindverantwoordelijke), Raymond Kales (financiën en administratie), Sander ten Napel (o.a. scenario);
- Commissie Wapenworkshops: Sander ten Napel (eindverantwoordelijke), Leon van Ee (financiën en administratie).

Mogelijk komen er vóór de ALV nog wijzigingen in bovenstaande lijst.

Diner

Bij het ter perse gaan van deze *Foliant* was het nog niet zeker, maar misschien wordt er dit jaar weer wèl een diner georganiseerd. Kijk voor actuele informatie op de Arcana webzijde: `www.arcana.nl`.

Tot zondag 11 februari,

Martin ‘Bush’ Welsh
voorzitter RSV Arcana

Enquetes live 23

Live 23 was, ondanks de grote hoeveelheid abominaties (die al snel abo's en daarna 'bobo's in het bos' werden…), mijns inziens meer een praat- en konkellive dan een vechtlive. Het was in elk geval weer een live waar iedereen tevreden over was, gezien de enquetes: Iedereen die een enquete heeft ingevuld, heeft het naar zijn/haar zin gehad en wil de volgende keer wil mee! Qua punten verschilt deze live niet veel van de vorige, zoals meestal het geval is, maar daarover verderop in dit stuk meer, want als eerste: Best spelende personage en mooiste (spel)moment!

De uitblinkers

Je ziet, het is weer een hele lijst. Als je één persoon hebt genomineerd krijgt die 1 punt, als je meerdere mensen noemt, wordt dat ene punt over hen verdeeld. Het eerste getal is het totaal aantal punten dat het personage heeft gekregen, het tweede het aantal personen dat hem/haar genoemd heeft. Overduidelijke winnares is Alkinda Trobbel, de kapitein der Generaal die in haar vrije tijd dansles geeft. De hoogst scorende speler is Wel-drah, zoon van Zo-drah, die voor het dilemma stond om van de Witte Roos over te stappen naar de Zwarte Roos. En voordat de heer die de kokkin gelukkig maakte wilde ideeën gaat krijgen, buitenspels is ze zeer gelukkig getrouwd, het is dus (helaas?) geen liefdesverklaring...

Uitblinkende figurant/speler	**Tot**	**#**
Alkinda Trobbel, kapitein der Generaal	9.1	11
Incendia-delegatie	7.5	10
Klepper, de nar	6.7	8
Helena Scalia, de waarzegster	5.8	7
Richard Smeenge, luitenant der Generaal	3.3	5
Wel-drah, paladijn der Generaal en schildknaap Zwarte Roos	3.3	4
Violetta Aurora, het bloemenmeisje	3.2	5
Abominaties	3	3
Frater Orgi & mater D, druides	3	3
Iedereen	3	3
Roslien ten Berge, major domo van hertog Dragomir	3	3
Sanka-Ra, priester van de Zon en Groot-Inquisiteur	2.8	4
Jonkheer Eleazar Dendergolf, renegate tovenaar	2.5	3
Boris Montagne, hoofd van Montagne's Bonte Spektakelkaravaan	2.2	3

Reinier Vierhoek, spoorzoeker	2	2
Amandus Severus Tertius Oculus, leider van de Incendia-delegatie	1.5	2
Jissan Asul, bisschop der Jaden Hemel Keizer	1.5	2
James, sergeant der Generaal †	1.3	2
Balthasar den Havik, avonturier	1	1
De heer die mij, kokkin, ten dans vroeg (zwarte pij, witte 'haakneus') en mij zo erg gelukkig maakte	1	1
Falco Looier, avonturier	1	1
Heron van Zilverbeek, krijger	1	1
Hertog Dragomir van Batori	1	1
Sergeant Rode Klauw	1	1
Swentibold Hoen, krijger	1	1
Unjara de Woeste, Fjinnan diplomaat	1	1
Zacharias v/d Kabargenbock, bibliothecaris	1	1
Fjinnan	.5	1
Katmensen	.5	1
Rigor Reus, paladijn der Generaal †	.5	1
Ward, priester der Generaal	.5	1
Fernando van Klaveren, paladijn van de Zon	.3	1
Quintus Mandrake, paladijn der Natuur	.3	1
Tristan, ridder van de Phoenix	.3	1
Claudius Fabius Servus, slaaf van Incendia	.2	1
Innagada DaVida, magier	.2	1
Taragai 'Sam' van Samerkand, avonturier	.2	1

Mooiste moment

Ook altijd erg leuk om te lezen. Het gemaskerd bal scoort het hoogste, maar de gevechten doen het ook altijd weer goed. Specifiek leuke gevechten waren bij de Zwarte Schuur en het wel zeer aparte gevecht waarbij een onverslaanbaar monster zich na een lang gevecht goden-zij-dank liet verjagen door luid boe-geroep. Verder nomineerden enkele gluurders onder u de huwelijksnacht (maar gelukkig ook het huwelijk) van Wilfried en Mila. Onderaan staan momenten die maar door een persoon genoemd werden, wat meer persoonlijke momenten, vandaar dat ik er geen punten aan gegeven heb en ze in drie groepjes heb gedeeld: serieus, strijd en grappig.

Mooiste moment	**Tot**	**#**
Gemaskerd bal en dansles	9.5	10
De gevechten, vooral vrijdagavond bij de Zwarte Schuur en het eindgevecht	7.8	9
Huwelijk & huwelijksnacht van Wilfried van Gaard & Mila v/d Moerputten	6.3	7
Moreel dilemma om van ridderorde te veranderen en alles daaromheen	4.3	5
Toekomst voorspellen bij de karvaan	3.3.	4
’s Nachts in het bos lopen en de ‘toeristische route’ lopen	3.2	4
Luid boe-roepend een onverslaanbaar monster wegjagen bij de spektakel karavaan	3	4
Alles	3	3
Vruchtbaarheidsritueel van de commune ‘Vrij en Blij’ bij de spektakelkaravaan	3	3
Buikdansworkshop en de buikdans van Taragai	2.5	3
Abominatie spelen	2	2
Inwijding van N’go	2	3
De spektakelkaravaan uitmoorden en platbranden	2	2
Onthoofding van de renegate magier	2	2
Gesprek met Incendianen, de inquisitie, handelshuis Mulder	2	3
Aanslagen op de resident voorkomen, vooral bij het gemaskerd bal	2	4
Broedermalen	1.2	2
Laatste eer bewijzen aan Fjinnan zonnepriester, applaus voor mijn optreden als verhalenvertelster, de gastenlijst stelen, boogschietles, 15 min durende weerkaatsing, een leermeester componentenleer op het juiste moment, een helaas niet werkende vuurzee 5, sergeant zijn, orkbalspeler worden, exercitie, met de major domo		
Vechten tegen een overmacht en dat overleven, zonder bepantsering of wapen met slechts een krachtbol in de voorste linie meevechten		
Krijgers gepassioneerd onderrichten in de edele kunst van het bloemschikken, briefje van een boze zakkenroller in Unjara’s lege buidel, katmensen die naar grommende abominaties blazen, de liedjes van Klepper		

Cijfers en opmerkingen

Naar mijn gevoel staan er deze live wat minder opmerkingen dan gewoonlijk. Ze zijn allemaal door de scenario- en kerngroep gelezen en worden ter harte genomen. Ik noem er hier enkele. De meeste opmerkingen gingen over het spelterrein: te groot, te langwerpig en maar één pad het bos in. Tja, helaas, de bruikbare locaties binnen Nederland zijn niet heel dik gezaaid, de prachtige zaal is een goeie pré, dus we nemen het minder praktische terrein maar op de koop toe. Verder werd er, zoals iedere live, geklaagd dat mensen spreukeffecten negeren. Daar zeg ik hetzelfde op als iedere keer: In de hitte van het gevecht vallen spreuken soms niet op, zeker monsters in pakken voelen een krachtbol niet, mensen met maskers en helmen horen spreuken niet/slecht, mensen (zowel spelers als figuranten) kennen spreuken niet. Er waren dit keer vrij veel nieuwe figuranten, voor hen is het ondoenlijk om alle belangrijke spreuken in één keer te kennen, al proberen ze dit zeker. Spreek een speler of figurant in een tijdstop aan en leg het effect van de spreuk uit, dan voorkom je dat het een tweede keer misgaat. Doe dat gewoon, het vergroot jouw en andermans spelplezier. Verder vonden enkelen van jullie dat er teveel nadruk werd gelegd op valsspelers: Mensen die hun hits niet nemen. Dit is een frustratie waar veel verenigingen mee kampen. Monsters hebben een bepaald niveau om te zorgen dat er voldoende dreiging is: Je kunt (zwaar) gewond raken of zelfs dood gaan. Die spanning vormt een belangrijk onderdeel van een live. Als mensen hun hits niet nemen ontnemen ze zichzelf die spanning en frustreren ze de spelleiders, die proberen om die spanning wel in te bouwen. Het is ook vervelend voor de mensen die hun hits wel nemen: Het is erg zuur als jij eerlijk bent en (half)dood ligt te wezen, terwijl iemand een eindje verderop, waarvan je zeker weet dat hij twee keer zo dood is als jij, nonchalant twee klappen op de linkerarm en eentje op torso meldt. Maar jullie hebben ook wel een beetje gelijk, klagen doet de sfeer van een live geen goed. Dus laten we het eens van de andere kant benaderen:

Een welgemeend applaus en chapeau!!! van de spelleiding en alle spelers en figuranten voor degenen die hun hits WEL eerlijk nemen!!!

Jullie willen graag dat er bij monsters wat te halen valt. Dat is an sich wel vaker het plan geweest, want voor sommige (maar niet alle!) monsters is het logisch dat ze iets bij zich hebben, maar in de hectiek van het spellokaal schiet het er vaak bij in. We gaan erover praten hoe we dit probleem aan gaan pakken. Iemand wil dat spelers hun eigen incantaties mogen schrijven voor spreuken. Een leuk idee, maar we gaan het niet uitvoeren: het is nu al zo dat mensen spreuken niet herkennen, als de spreuken divers worden wordt dat effect alleen nog maar sterker. Een speler bood aan dat spelers wel een binnenspelse smidse

kunnen aankleden: graag! Mail ons daar aub over, voor als we volgende keer weer een smidse neer willen zetten. En als laatste willen de 'nieuwelingen' meer informatie over de wereld van Elerion. Wellicht is het handig om bij de info voor nieuwe spelers & figuranten de desbetreffende link op de Arcana-pagina specifiek in de info te zetten, daar zullen we het eens over hebben. Voor wie nu meteen wil gaan kijken: `http://www.arcana.nl/arc_wrld.html`

En dan nu: de cijfers. Er zijn veel enquetes ingevuld, 85, vergeleken met 72 vorige keer, 4 meer spelers dan de vorige keer, 11 meer figuranten. Ik noem alleen de cijfers die opvallend hoger of lager zijn dan de vorige keer. Het spel in z'n algemeenheid scoort iets lager dan de vorige keer, vooral omdat het lijnscenario de vorige keer hoger gewaardeerd werd. Dat was toen ook wel heel apart, met drie aparte scenario's, deze keer was het weer een gewoon lijnscenario. De accommodatie scoorde hoog, het terrein laag, zoals hierboven al uitgelegd. Het jachtslot werd mooi bevonden, net als de spektakel karavaan (waar helaas geen kampvuur gestookt mocht worden), de Zwarte Schuur een stuk minder. De kostuums kregen een wat hogere score, maaltijden, SFX en aankleding hetzelfde als normaal. De incheck voor spelers verliep kennelijk heel soepel, de figurantenbijeenkomst werd lager gewaardeerd dan de vorige keer, wat raar is, want toen was er bijna niemand! Gelukkig scoorden de informatie en ontvangst voor de figuranten weer hoger. De naslagkaart voor figuranten scoorde lager, waarschijnlijk doordat er veel nieuwe figuranten waren, die het systeem nog niet goed kennen. De papierwinkel kreeg ongeveer dezelfde score, de uitnodiging voor het bal werd op prijs gesteld.

	TOTAAL	Speler	Figurant
Aantal ingevulde enquetes	87	59	28
Algemene gemiddelde score	**8.0**	**8.0**	**8.1**
SPEL	**7.7**	**7.6**	**7.7**
Naar je zin gehad?	85 / 85	58 / 58	27 / 27
Volgende keer weer?	85 / 85	58 / 58	27 / 27
Genoeg actie?	85 / 86	57 / 58	28 / 28
Teveel dode momenten?	11 / 85	9 / 57	2 / 28
Gelegenheid /info rol uitbouwen/spelen?	83 / 84	56 / 57	27 / 27
Amusementswaarde	8.2	8.2	8.3
Lijnscenario	7.2	7.2	7.1
Verhaal/Scenario	7.6	7.6	7.7
In rol/binnenspel figuranten?	8.2	8.2	8.1
In rol/binnenspel spelers?	8.0	7.9	8.3
Eerlijk & volgens regels figuranten?	8.2	8.3	8.1
Eerlijk & volgens regels spelers?	7.6	7.8	7.2

LOCATIE	**8.0**	**8.0**	**8.0**
Accomodatie	8.4	8.4	8.4
Omgeving	7.6	7.6	7.7
Terrein te groot?	32 / 77	18 / 51	14 / 26
Terrein te klein?	1 / 76	1 / 51	0 / 25
AANKLEDING	**7.9**	**7.8**	**8.1**
Jachtslot van Hertog Dragomir	8.0	7.9	8.1
De Zwarte Schuur	7.3	7.3	7.3
Montagne's Bonte Spektakel Karavaan	8.3	8.1	8.7
AANKLEDING/VERZORGING	**8.1**	**8.0**	**8.1**
Kostuums	8.4	8.3	8.7
Maaltijden	8.6	8.5	8.7
Special Effects	7.4	7.3	7.6
Aankleding spelterrein	7.5	7.4	7.6
ORGANISATIE	**8.2**	**8.3**	**8.1**
Incheck spelers	8.2	8.2	
Figurantenbijeenkomst	8.0		8.0
Spelleiding	8.4	8.4	8.3
Spellokaal	8.0		8.0
Informatie figurantenrollen	8.2		8.2
Ontvangst figuranten	8.0		8.0
Briefing spelers	7.8	7.8	
Logistiek	8.1	8.0	8.3
SPELREGLEMENT	**8.1**	**8.1**	**8.0**
Speelbaarheid	8.1	8.1	8.0
Personagekaart	8.2	8.1	8.4
Naslagkaart voor figuranten	8.1		8.1
Gevechtssysteem	8.1	8.2	8.0
Magiesysteem	7.8	7.9	7.6
ARCANA PAPIERWINKEL	**7.9**	**7.8**	**8.0**
de Foliant	7.8	7.8	8.0
de Wilde Post	8.0	7.9	8.3
Spelers/figuranteninformatie	8.0	8.0	8.0
"Informatie Nieuwe Leden"	7.6	7.7	7.5
"Wapenrusting & Kleding"	7.8	7.7	8.1

Sylvia Lemkowitz

De Bron krijgt diepte!

Een paar maanden terug was het niet meer dan een naamloos ideetje om eens wat voor jongeren te organiseren. Nu begint het evenement *De Bron* rap vorm te krijgen. Sinds we begonnen zijn hebben we vele enthousiaste en positieve reacties ontvangen, waarvoor onze dank! In dit artikel willen we je op de hoogte houden van hoe de zaken ervoor staan, wat je kan verwachten en waar we jouw hulp nog kunnen gebruiken.

De definitieve data

Onze data liggen vast, noteer ze vast in je agenda's! Wat gebeurt er wanneer?

- Zondag **15 april 2007** vindt er een informatiedag plaats in **CafEETheater de Boulevard, St-Jansstraat 3a te Breda**.
  's Middags **van 13:30 tot (uiterlijk) 17:00 uur** zullen we de spelers en ouders ontvangen om uitleg te geven over het spel en vragen te beantwoorden.
  's Avonds **vanaf 18:30** zal er een bijeenkomst zijn voor figuranten waarin we de spelwereld en het regelsysteem toelichten, de gang van zaken tijdens het weekend bespreken en de rollen verdelen.

- *De Bron* vindt plaats op **4, 5 en 6 mei 2007** in en rondom Kamphuis Ahoy bij **Oosterhout**! Op vrijdag 4 mei worden de figuranten uiterlijk om vijf uur verwacht en de spelers vanaf zes uur verwacht. In verband met dodenherdenking vindt de incheck en de instructie plaats vóór acht uur en start het rollenspel rond kwart over acht. Op zondag 6 mei is het rollenspel rond twee uur 's middags afgelopen.

De Setting

De kolonie Nieuw-Karnavon ligt ten zuidwesten van de Wilde Landen, ingeklemd tussen hoge bergen en de eindeloze woestijn van Redoban. Niet lang geleden was ook deze plek slechts een kale zandvlakte. Maar de spontane verschijning van een mysterieuze bron zorgde voor een opmerkelijk vruchtbaar gebied. In luttele jaren was de bron omringd door een volwaardig bos.
Deze opmerkelijke verandering trok de aandacht van de buitenwereld en figuren van diverse pluimage zijn naar Nieuw-Karnavon getrokken: De geheimzinnige Hoeders van de Bron; een keizerlijke vertegenwoordiging; diverse woestijn-

nomaden; een delegatie van het Stormklooster; en een grote schare geluks-zoekers. Onder leiding van gouverneur Hendrik van Karnavon leven de kolonisten in redelijke vrede met elkaar.
Maar de kolonie heeft ook de aandacht getrokken van anderen. Bloeddorstige nomadenstammen vallen aan vanuit de woestijn, en vanuit de bergen maken hagedismannen het de kolonisten moeilijk. En 's nachts kruipen andere, duisterder figuren rond in de schaduwen van de pasgevormde bomen...

De Hulptroepen

We hebben al een flink aantal inschrijvingen van enthousiaste figuranten binnen en de eerste (voor)inschrijvingen van spelers zijn ook al binnen. Maar geen nood: We kunnen nog genoeg mensen gebruiken! Jullie zijn van harte welkom om ons te helpen en een succes te maken van *De Bron*. Kijk op `www.arcana.nl/de_bron` en schrijf je in!

Ook op een ander gebied kunnen we zeker hulp gebruiken: Zoals je hierboven wellicht al tussen de regels door leest, zal *De Bron* een aardig oosterse sfeer krijgen. Heb je nog wat spullen liggen die in deze sfeer passen maar die toch maar stof liggen te verzamelen, dan nemen wij ze graag in ontvangst! We denken hierbij bijvoorbeeld aan:

- Oude, Perzische tapijten;
- oud koperwerk (potten, borden, bekers, ketels etc.);
- oude olielampen (dat vlekje wrijven wij wel weg);
- oude gordijnen en kleden in toepasselijke kleuren en motieven...
- ...en natuurlijk al het andere waarvan jij denkt dat dat kan helpen om een oosterse sfeer neer te zetten.

Heb je spullen liggen? Laat het ons weten via `info@arcana.nl` en wij zullen je erg dankbaar zijn!

Kerngroep De Bron

Inschrijving figuranten "De Bron"

Rollenspelvereniging Arcana
Waterwerk 51, 3063 HB Rotterdam
076 – 52 09 231 (18:30-22:00 of in het weekeinde)

e-mail: info@arcana.nl
homepage: www.arcana.nl

Inschrijfformulier voor figuranten voor De Bron I op 4, 5 en 6 mei 2007 in Kamphuis Ahoy in Oosterhout (NL)

☐ Ik ben lid van Arcana en schrijf me in als figurant aan *De Bron I.*
☐ Ik word lid van Arcana en schrijf me in als lid èn als figurant aan *live De Bron I.*

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 huisnummer: _____

Postcode en woonplaats: _____ Land: _____

E-mail adres: _____

Telefoonnr. thuis: _____ Geboortedatum: _____

Datum en plaats: ___-___-200__, te _____ Handtekening: _____

Het Arcana-lidmaatschap kost €12 per jaar en €6 als er al een lid op hetzelfde adres woont. Alleen leden kunnen zich inschrijven voor lives, workshops en andere verenigingsactiviteiten. Leden krijgen vier keer per jaar het verenigingsblad de Foliant. De Bron I kost €50 voor figuranten.

Stuur je inschrijfformulier 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 op # 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.

Hulp gevraagd!

In december gaan we *Arcana* promoten op de *midwinterfair* van het Archeon in Alphen aan den Rijn. We hopen dan een hoop nieuwe zieltjes te winnen voor onze rollenspelactiviteiten in het algemeen en voor *Arcana-Elerion* en *De Bron* in het bijzonder.
Dit willen we doen door een kort *fantasy* rollenspel aan te bieden. Met een groepje van zo'n vijf personen gaan de gasten van het Archeon op pad om in de wereld van *Elerion* een kort avontuur te beleven. Die wereld moet dan wel mooi aangekleed zijn en dat gaat niet lukken zonder figuranten: Jullie dus!
Bij deze een oproep: Kijk in je agenda of je **9** en/of **10 december** de tijd hebt om mee te helpen aan dit mooie evenement. Per dag zijn ongeveer 15 mensen nodig om het programma te draaien en om te zorgen dat wijzelf ook van het festival kunnen genieten.
Als je niet wilt figureren, maar wel wilt meehelpen, dan kunnen we je hulp gebruiken. Bijvoorbeeld door mee te helpen achter de informatiestand of met het bedienen van de *special effects*.

Wat biedt Arcana als je meehelpt:

- Een ontzettend leuke dag met veel (rollenspel) plezier;
- koffie, thee en frisdrank;
- een broodje voor tussen de middag;
- gratis toegang tot de *midwinterfair*;
- en heel veel dankbaarheid!

Bovendien help je mee om de *Arcana* kas te spekken.

Mail of bel als je tijd en zin hebt om mee te doen.
Heb je nog vragen? Mail dan naar `pr@arcana.nl`

Alvast bedankt voor je moeite,

Jelle van Reeuwijk
06-24586747

Domesdaybook

De oorlog was over en de nieuwe resident trof een chaos aan. Welke dorpen staan nog? Wie heerst feitelijk over ieder gebied? Hoeveel inwoners, hoeveel velden, koeien en kippen zijn er en waar? En hoeveel belasting kan ik verwachten.
Oh mijn heer dat weten we niet. De archieven zeggen dat in Steltloopen momenteel heer Ooievaar heerst. Maar de laatste berichten zijn dat Vrouwe Reiger nu de scepter zwaait; een verre nicht van hem. Hoenderlopen staat nog in de registers als een welig tierend dorp maar we weten dat het van de aardbodem is gevaagd door de alven. Woudenberg, ja Woudenberg daar…
STOP... GENOEG!!!!
Ik wil het allemaal weten hoe het nu is. Laat maar een klooster Hemelkeizer monniken aanrukken en ga het land in. Ik wil weten wie waar heerst, hoe groot het gebied is, enz…En zo geschiedde het.

Nee, beste mensen, dit is geen verzinsel uit de duim van de auteur. De geschiedenis wordt door ons allen twee keer in het jaar gemaakt en door de scenariogroep natuurlijk. Vergeet mijn suggestie dus.Maar is het realistisch dat er zoiets als een volkstelling en een kadastraal archief bestaat in een middeleeuwse setting? Zeer zeker is dat het geval. Na zijn verovering van Engeland stond Willem de veroveraar voor een vergelijkbaar probleem. In de laatste jaren van zijn regering besloot hij tot een volledige inventarisatie van Engeland en dat resulteerde in het Domesday boek. Het is fascinerend te lezen hoe gedetailleerd heel Engeland in kaart is gebracht. Een aanrader voor iedereen maar vooral voor alle JHK priesters!!

Wil je zelf eens snuffelen in het Domesday book dat kan op de volgende links:

`http://en.wikipedia.org/wiki/Domesday_Book`
Een stuk in de Wikipedia

`http://www.nationalarchives.gov.uk/domesday/`
De nationale archieven van United Kingdom

`http://www.history-magazine.com/domesday.html`
Interessant artikel met enkele plaatjes.

Veel plezier

Gilbert van Zeijl

Inschrijving Elerion live 24

Inschrijfformulier ARCANA *Elerion live XXIV* op 23, 24 & 25 maart 2007 op "Het Heuvelsven" te Dilsen in België.

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

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

Spelers

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

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

- Krijger
- Spoorzoeker
- Priester van de Generaal
- Priester van de Jaden Hemelkeizer
- Druïde
- Tovenaar
- Avonturier

(Kies ook één basisvaardigheid en één talent.)

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

Basisvaardigheid avonturier:
☐ houtwerken ☐ leerwerken
☐ smeden ☐ zakkenrollen

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

Figuranten

Wat vind je leuk om te spelen?

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

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

Lengte: _____ m.

Gewicht: _____ kg.

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

Gegevens

Naam en voorletter(s): Voornaam:

Straat en nummer:

Postcode en woonplaats: Land:

E-mail adres:

Telefoonnr. thuis: Telefoonnr. werk:

Datum en plaats: - - 2006, te Handtekening:

Het Arcana-lidmaatschap kost €12 per jaar. Alleen leden kunnen zich inschrijven voor lives, workshops en andere verenigingsactiviteiten. Leden krijgen vier keer per jaar het verenigingsblad *de Foliant*. De live kost €55 voor figuranten en €90 voor spelers. Hiervoor krijg je een rollenspel van vrijdagmiddag t/m zondagmiddag, 6 maaltijden en een slaapplaats met douchegelegenheid.
Stuur je inschrijfformulier, samen met een pasfoto (alleen voor nieuwe spelers), naar: Arcana, Waterwerk 51, 3063 HB Rotterdam.
Geld overmaken naar: # 88.07.67.081 van de Fortis bank te Delft, Nederland, t.n.v. ARCANA of # 001-2149427-80 t.n.v. Eternica-Arcana, ASLK Evere-Zuid, Eversestraat 1, 1140 Evere, België.
Het moment waarop wordt betaald,, is het moment van inschrijving. Bij annulering tussen vijf en drie weken voor aanvang wordt het deelnamegeld teruggestort, minus €12,- voor verstuurde documenten en administratiekosten. Bij annulering binnen drie weken voor de live vindt geen restitutie plaats, tenzij er sprake is van aantoonbare overmacht. Ook dan wordt €12,- ingehouden voor verstuurde documenten en administratiekosten. Inschrijvingen en betalingen zijn persoonlijk en niet overdraagbaar.

Wapen- en Klusworkshop

De volgende wapen- en klusworkshops zijn gepland op 18 februari en 1 april 2007, om 11:00 uur, locatie de Burcht te Hilversum.

Voor wie?

Spelers die een nieuw wapen nodig hebben of spelers en figuranten die willen helpen om de *Arcana* voorraad te herstellen en aan te vullen kunnen zich inschrijven. Graag zo snel mogelijk inschrijven indien je wilt komen. Het is nog mogelijk om twee dagen voor de *workshop* definitief door te geven welk wapen je wilt maken. De spelers informatie wordt bij tijdig inschrijven vooraf verstuurd, zodat je zeker weet dat het wapen past bij de klasse van jouw personage.

Algemene informatie wapen- en klusworkshops

Op deze workshops kun je *live roleplay* wapens (leren) maken. Daarnaast kun je je laten informeren over het maken van wapenrusting. Tevens worden reparaties uitgevoerd of wapens gemaakt voor figuranten door leden met enige ervaring.
De workshops beginnen rond 11:00 uur met een centrale uitleg en daarna kan iedereen aan de slag. Ervaren wapenmakers lopen rond voor aanwijzingen en het beantwoorden van vragen. Je krijgt het wapen op de workshop niet helemaal af. In ieder geval moet je thuis nog 6 tot 8 lagen latex op het wapen aanbrengen. De benodigde materialen en instructie krijg je mee.
Veel van onze kennis over het maken van deze wapens vind je in het boekje "Wapens & Wapenrusting". Het is handig om vóór je naar de wapenworkshop afreist, het boekje goed door te lezen.
Het maximum aantal leden dat kan deelnemen is 10. Het gaat dan om 8 mensen die nieuwe wapens maken, 2 mensen die klussen en reparaties uitvoeren voor *Arcana*. De volgorde gaat op datum van inschrijving, echter: Spelers die een wapen nodig hebben voor de komende *live* hebben voorrang (mits ze zich op tijd inschrijven). Je kunt je opgeven voor de workshop via de *Arcana* webpagina. De kosten voor deelname bedragen 6 euro en daarnaast betaal je voor de gebruikte materialen. Betaal bij voorkeur tijdens de workshop. Lunch wordt verzorgd en is inbegrepen.
De *workshops* zijn op:

- 18 februari 2007 (voorrang voor ingeschreven *Elerion* spelers)
- 1 april 2007 (voorrang voor ingeschreven *Bron* spelers)

Na ontvangst van je inschrijving, rekenen we op je komst. We hebben op een workshop in principe alleen materialen bij ons voor mensen die van te voren hebben opgegeven wat ze willen maken. Een routebeschrijving ontvang je na je inschrijving.

De regels

Alleen leden kunnen zich inschrijven voor lives, workshops en andere activiteiten van Arcana.

Wapens en materiaalprijzen

Houd rekening met het volgende:

- Niet iedere personageklasse kan of mag op de *live* ieder wapen gebruiken. Bovendien zijn er verschillen in wapenregels van de diverse rollenspelverenigingen. Doe bij twijfel altijd eerst navraag.
- Je kunt op de *workshop* maar één wapen maken. Het is echter wel mogelijk om het materiaal voor een extra wapen te bestellen. We nemen het dan mee zodat je het op de workshop kunt kopen.

Wapen	**Formaat**	**Kosten**
Dolk	tot 40 cm lang	€ 9,-
Kort zwaard	40 tot 70 cm lang	€ 16,-
Lang zwaard	75 tot 100 cm lang	€ 20,-
Tweehandig zwaard	105 tot 125 cm lang, kern 12 mm ø	€ 29,-
Tweehandig zwaard	125 tot 150 cm lang, kern 16 mm ø	€ 38,-
Korte bijl	40 tot 70 cm lang	€ 13,-
Tweehandige bijl	75 tot 110 cm lang, kern 12 mm ø	€ 23,-
Korte knots	40 tot 70 cm lang	€ 16,-
Tweehandige knots	75 tot 110 cm lang	€ 23,-
Staf	40 tot 70 cm lang	€ 11,-
Klein schild	circa 45 cm diameter	€ 11,-
Middelgroot schild	circa 60 cm diameter	€ 13,-
Groot schild	maximaal 80 cm diameter	€ 16,-
Gelatext schild	circa 50 cm diameter	€ 18,-

Tot ziens op de workshop!

Kino Verburg, Sander ten Napel en Robin Gilijamse
Telefoonnummer (voor de *workshop*): 06-14380161

Over Tortuga

In veel verhalen en films over de piraten van de Caraïben speelt Tortuga een prominente rol. Daarom deze *Foliant* een korte verhandeling over dit eiland, dat vele schrijvers en filmmakers heeft geïnspireerd.

Tortuga is een ranzig piratennest. Officieel is het een Franse kolonie, maar in de praktijk is het wetteloze poel van verderf. Mensenhandel, zeeroverij, hoererij, diefstal en heling zijn aan de orde van de dag en de autoriteiten staan het allemaal toe, als ze maar hun graantje van meepikken.

Het ontstaan van Tortuga

Tortuga dankt zijn naam aan Columbus, die de silhouet van eiland op een schildpad vond lijken. De Spanjaarden hebben er echter nooit een kolonie gesticht. Dat kwam pas veel later.

Op de noordkust van Hispagnola (tegenwoordig Haiti en Dominicaanse Rep.), op Cuba na het grootste eiland van de Caraïben, vestigden zich vele Franse kolonisten. Toen de Spanjaarden hun plantages vernietigden, werden de Franse boeren tot varkensjagers en zeerovers, ook wel boekaniers, naar hun woord voor gerookt varkensvlees; boucan. De Spanjaarden hadden op alle geschikte eilanden varkens en koeien achtergelaten zodat zij gemakkelijk aan voedsel konden komen, wanneer zij een schip van proviant moesten voorzien. De jagers maakten hier dankbaar gebruik van.
Na jaren van guerrilla-oorlog vestigden veel van de boekaniers zich op een klein en goed verdedigbaar eilandje voor de noordkust van Hispagnola.

Het verdere lot van het eiland

Het kleine vrijstaatje trok echter de aandacht van de Engelsen, die het in 1630 veroverden. Dit was weer een doorn in het oog van de Spanjaarden, die het in 1635 verwoesten. Ze lieten echter geen garnizoen achter en de Engelsen kwamen in 1639 gewoon weer terug en bouwden deze keer een fort, dat de Spaanse aanvallen keer op keer stopte.
De Franse boekaniers wilden hun eiland uiteraard weer terug en deden wat de Spanjaarden maar niet lukte: Ze verjoegen de Engelsen in 1642. Frankrijk claimde Tortuga direct als overzees gebiedsdeel en zond een gouverneur, die te nauwer nood geaccepteerd werd door de lokale bevolking.
Hierna werd Tortuga meer dan ooit een piratennest. Eerst was het voornamelijk een toevluchtsoord voor boekaniers, nu kwamen er piraten van over heel de wereld op af.

In 1662 begint het verval van Tortuga (een jaar geleden in het spel). De Engelsen zien het strategisch nut in van de piratenvloot van Tortuga (die voor geld alles wil doen) en lokken de zeerovers naar Port Royal op Jamaica (Djamaikerr) en daarmee komt het gouden tijdperk van Tortuga tot een einde. Later zal een grote aardbeving het lot van het eilandje bezegelen.

1625 Franse boekaniers vestigen zich op Tortuga
1630 Tortuga voor de eerste keer door de Engelsen gekoloniseerd
1635 De Spanjaarden verwoesten Tortuga
1639 De Engelsen koloniseren Tortuga opnieuw
1642 Tortuga wordt veroverd door Franse boekaniers
1662 Port Royal (Engels) nodigt de boekaniers van Tortuga uit om voortaan van daar uit te opereren

Sander ten Napel

Puerto Diablo 4

15 tot en met 17 juni 2007 presenteert rollenspelvereniging *Arcana "Puerto Diablo"*; een spel dat zich afspeelt in de West in de zeventiende eeuw (1663); de tijd van de boekaniers.
We spelen in België op het terrein van de Heuvelsven te Dilsen. De kosten zullen 90 euro bedragen. Voorwaarde om mee te doen is dat men lid is van rollenspelvereniging *Arcana*.

Wat is *Puerto Diablo* niet? Wie een *fantasy*-rollenspel verwacht, komt bedrogen uit: Er is geen bos vol boosaardige monsters. Er is geen Duistere Tegenstrever die de wereld wil vernietigen. Er zijn geen helden met toverzwaarden, geen met vuurballen gooiende magiërs.
Wat is *Puerto Diablo* wel? Een kans om een stukje geschiedenis te beleven. De wereld van *Puerto Diablo* is vol gevaar. Grote, zeevarende landen beoorlogen elkaar voortdurend. Men heeft te vrezen van corrupte autoriteiten, spionnen, rovers en slinkse handelaren.
De spelwereld wordt bevolkt door ambachtslieden, zeelui, zwervers, soldaten en heren en dames van stand. Men kiest dus niet voor een klasse als krijger of piraat, maar men begint als nettenboeter, *dandy*, kuiper, barbier, bedelaar of lichtekooi om enkele voorbeelden te noemen.

Wij zetten bij dit evenement alles op alles om het zo mooi mogelijk aan te kleden. We verwachten van de spelers dat zij ook goed gekleed ten tonele verschijnen. Het is niet erg als een kostuum in 1663 eigenlijk twintig jaar uit de mode is. Wel storend is het als een kostuum eigenlijk uit de middeleeuwen of de negentiende eeuw komt.

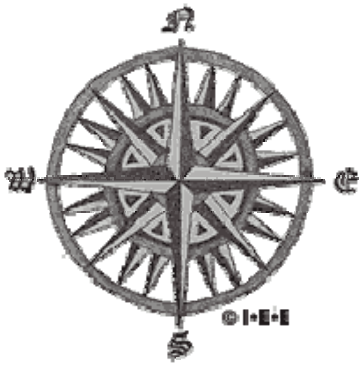
Kortom: *Puerto Diablo* is een historisch rollenspel. Een weekend waarin we de zeventiende eeuw willen laten herleven.
Dit is je kans om aan te monsteren. Schip ahoi.

Webadres: `www.puertodiablo.nl`
E-mail adres: `info@puertodiablo.nl`
Postadres: Esschilderstraat 20 zwart, 2012 BD Haarlem

Inschrijven kan door 90 euro over te maken naar: # 88.07.67.081 van de V.S.B. bank te 's Gravenhage, Nederland t.n.v. *Arcana* onder vermelding van *Puerto Diablo* 4, speler of figurant.

Bestaande spelerpersonages die zijn meegevaren op de *Zeearend* krijgen voorrang tot 31 maart 2007.

Voor de mensen die mee helpen opbouwen, is het mogelijk om vanaf donderdag te verblijven op het terrein.



Alras verdwijnen de rookwolken van het brandende Vrijbuitereiland achter de horizon en ook de kustlijn van Hispagnola is verdwenen. De boeg is noord- en westwaarts gericht. Nieuw Amsterdam is het doel.

De reis van de 'Zeearend' gaat voorspoedig. Het snelle schip geeft een spanjool het nakijken en enkele sloepen van boekaniers maken rechtsomkeert als het WIC schip met haar geschut van zich afbijt.

Na enkele dagen doemt een enorm schip op aan de einder: De 'Prins Willim' van de West Indische Compagnie; de trotse tegenhanger van het gelijknamige VOC-schip. De 'Zeearend' komt langzij en allen worden aan boord genood. Beide kapiteins stellen voor een feest te vieren, daar zij goed zaken hebben gedaan en het wordt een late nacht voor een ieder. Later gaan beide schepen weer elk huns weegs.

De 'Zeearend' maakt flink vaart, totdat de wind luwt. Volgens de zeelui gebeurt dit maar al te vaak in het gebied ten westen van Florida. Niemand maakt zich zorgen, maar het duurt wel lang. Oude spanningen lopen op. De gevangenen in het ruim klagen over gebrek aan water. De voorraden raken snel op met zoveel monden te voeden.

Hoewel Lodewijck niet iemand is die met wreedheid heerst, laat hij enkele opstan-

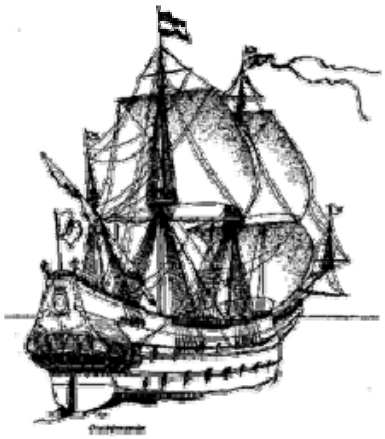
dige matrozen zwaar geselen. Hun leider wordt gekielhaald en overlijdt aan de verwondingen van de welig tierende schelpen en zeepokken onder op de romp. Hierna is het ogenschijnlijk rustig onder de bemanning en de passagiers. Maar er blijft een zeer ongemakkelijke sfeer.

Dan steekt het briesje op, waar iedereen al zolang om gebeden heeft. De zeilen bollen lichtjes en de 'Zeearend' begint weer te bewegen. Toch duurt het nog lang voor er land in zicht komt. "Geitenkopbaai", herkent een oude rot. Een kleine Nederlandse nederzetting van boeren en handelaren van de West Indische Compagnie. Dat betekent proviand en een paar dagen welverdiende rust voor iedereen.

Het schip gaat voor anker en een delegatie van zwart geklede heren uit het dorp en van de Compagnie staan klaar om de kapitein te verwelkomen.

Puerto Diablo Fiësta 2

Op 20 januari 2007 presenteert rollenspelvereniging *Arcana "Puerto Diablo Fiësta 2"*; een spel dat zich afspeelt in de West in de zeventiende eeuw (1663); de tijd van de boekaniers.
We spelen aan boord van de 'Prins Willim' op atractiepark *Cape Holland* te Den Helder. De kosten zullen 55 euro bedragen. Voorwaarde om mee te doen is dat men lid is van rollenspelvereniging *Arcana*.

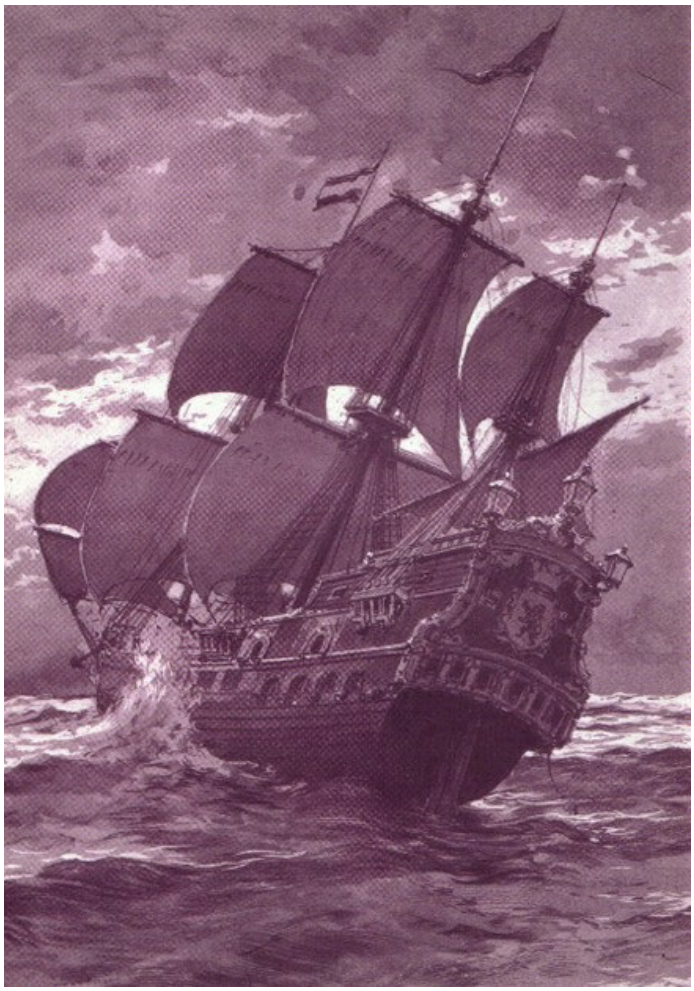


Wat is *Puerto Diablo* niet? Wie een *fantasy*-rollenspel verwacht, komt bedrogen uit: Er is geen bos vol boosaardige monsters. Er is geen Duistere Tegenstrever die de wereld wil vernietigen. Er zijn geen helden met toverzwaarden, geen met vuurballen gooiende magiërs.
Wat is *Puerto Diablo* wel? Een kans om een stukje geschie-denis te beleven. De wereld van *Puerto Diablo* is vol gevaar. Grote, zeevarende landen beoorlogen elkaar voortdurend. Men heeft te vrezen van corrupte autoriteiten, spionnen, rovers en slinkse handelaren.
De spelwereld wordt bevolkt door ambachtslieden, zeelui, zwervers, soldaten en heren en dames van stand. Men kiest dus niet voor een klasse als krijger of piraat, maar men begint als nettenboeter, *dandy*, kuiper, barbier, bedelaar of lichtekooi om enkele voorbeelden te noemen.

Wij zetten bij dit evenement alles op alles om het zo mooi mogelijk aan te kleden. We verwachten van de spelers dat zij ook goed gekleed ten tonele verschijnen. Het is niet erg als een kostuum in 1663 eigenlijk twintig jaar uit de mode is. Wel storend is het als een kostuum eigenlijk uit de middeleeuwen of de negentiende eeuw komt.

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

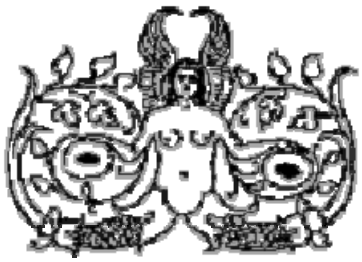
Webadres: `www.puertodiablo.nl`
E-mail adres: `info@puertodiablo.nl`
Postadres: Esschilderstraat 20 zwart, 2012 BD Haarlem



Inschrijven kan door 55 euro over te maken naar: # 88.07.67.081 van de V.S.B. bank te 's Gravenhage, Nederland t.n.v. *Arcana* onder vermelding van *Puerto Diablo Fiësta* 2, speler of figurant.

Bestaande spelerpersonages die zijn meegevaren op de *Zeearend* krijgen voorrang tot 31 december 2006.

Let op!!! Nieuwe deelnemers of deelnemers met een personage dat niet op de Zeearend meevaart, kunnen alleen als figurant deelnemen.



Het lijkt een dag te worden als alle andere. De boeg van de 'Zeearend' snijdt door de wateren van de Caraïbische zee. De kapitein kijkt tevreden over zijn schip. Matrozen doen vol trots hun werk en de passagiers genieten van het mooie weer en het feit dat zij na veel ontberingen het eiland Puerto Diablo achter zich hebben gelaten. Alhoewel: Niet alle passagiers genieten van de reis. Een aantal van hen is in de boeien geslagen en in het ruim gesmeten. Onder hen is de gevreesde Grijnzende Heyn: "De schrik van Hispagnola". Wat zal het lot zijn van deze gevangenen? Alleen kapitein Lodewijck Egbertszoon weet het.

"Zeil aan de horizon!", klinkt het. Met het gewapende treffen met een Spaans galjoen dat de zilverroute patrouilleert vers in het geheugen, neemt de kapitein geen enkel risico. De kanonnen worden geladen en in stelling gebracht en de koers wordt zo gewijzigd dat de 'Zeearend' nog iets dichterbij kan komen om te zien wat voor een schip het is, maar daarna spoorslags kan verdwijnen als dat nodig is. De zwaarden worden omgegord en alle passagiers gaan onderdeks.

"Het is de Prins Willim!", schalt de uitkijk. De matrozen slaken een zucht van verlichting. "Dat is de trots van de West Indische Compagnie", weet een dek-

zwabber een passagier te vertellen, "Het is gebouwd als tegenhanger van de 'Prins Willim' van de VOC, om een keer die arrogante kwasten flink dwars te zitten..."

Het duurt niet lang voor beide schepen langszij liggen. De kapiteins lijken elkaar goed te kennen. Die avond wordt iedereen aan boord van de 'Zeearend' uitgenodigd om aan boord van de 'Prins Willem' te komen feesten; een aanbod dat bijzonder welkom is.

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* of *de Wilde Post*, dat ze met veel plezier hebben geschreven, tegen hun verwachting in niet in de volgende uitgave hebben zien verschijnen. Dat is teleurstellend en had misschien voorkomen kunnen worden. Een mogelijke oorzaak is dat het stukje na de *deadline* bij de redaktie is aangekomen of misschien wel bij de verkeerde persoon in zijn of haar *mailbox* is beland. Hieraan kunnen we wat doen!
De *deadlines* voor het inleveren van kopij voor *de Foliant* en *de Wilde Post* zijn al bekend en staan hieronder vermeld. Door omstandigheden zouden deze nog kunnen wijzigen, maar voorlopig mogen jullie uitgaan van de volgende data:

- Nummer 1 - winter 2007: deadline 7 februari
- Nummer 2 - voorjaar 2007 deadline 2 mei
- Nummer 3 - zomer 2007 deadline 8 augustus
- Nummer 4 - najaar 2007: deadline 7 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`.

Vragen over "De Bron"

Indien je vragen of opmerkingen hebt over dit nieuwe evenement, mail dan naar `info@arcana.nl`. Kijk voor meer informatie op `www.arcana.nl/de_bron` Zie tevens het begin van deze Foliant voor informatie over De Bron.

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

Vragen over Puerto Diablo

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

Gerard Bloemers, Marco Lammers

Agenda

December 2006

9 en 10 december 2006
Rollenspelvereniging Arcana is aanwezig op de Archeon *Winterfair*, die dit keer (deels) de sfeer van Terry Prattchet's *Discworld* zal ademen.
Kom onder andere meer te weten over het nieuwe jeugdevenement van **Arcana**, **De Bron**. Meer info over de winterfair kan je vinden op de webpagina van het Archeon: `www.archeon.nl`
Kom langs op dit leuke evenement of beter nog: Help mee! Aanmelden kan via `pr@arcana.nl`. Zie tevens het artikel elders in deze *Foliant*.

27 t/m 30 december 2006
Emphebion organiseert *Winterkamp 2006 en 2007* in het Brabantbos te Leirop. Voor meer informatie over Emphebion: `www.emphebion.nl`

Januari 2007

20 januari 2007
Rollenspelvereniging Arcana organiseert het tweede Puerto Diablo fiësta op de "Prins Willim" in Den Helder. De uitnodigingen zijn reeds gestuurd of vallen binnenkort in de bus. Zie voor meer informatie de aankondiging in deze *Foliant*.

Februari 2007

10 t/m 12 februari 2007
Far Kingdoms organiseert hun weekend live 2006 in "de Singel" te Oosterhout. Voor meer informatie: zie de **Arcana** *website* voor de link.

11 februari 2007
Rollenspelvereniging Arcana organiseert haar jaarlijkse ALV in studentensocieteit 'De Bolk.', Buitenwatersloot 1-3, te Delft. De aanvang is 15:00 uur. Wellicht komt er weer een diner na afloop van de ALV, houd hiervoor de **Arcana** *website* in de gaten: `www.arcana.nl`

23 t/m 25 februari 2007
Quantil organiseert Quantil 1, *'Sagelords'* in Kampeerboerderij "De Boomstronk" te Otterlo. Voor meer informatie: zie de **Arcana** *website* voor de link

Maart 2007

9 t/m 11 maart 2007
Legendfalls III: "What if dreams come true?" Meer info op de webpagina van Legendfalls. `www.legendfalls.nl`

9 t/m 11 maart 2007
Oneiros organiseert Poort XXVII. Voor meer informatie, kijk op de *site* van Oneiros: `www.oneiros.be`.

23 t/m 25 maart 2007
Rollenspelvereniging Arcana organiseert *Elerion live XXIV*, een rollenspel weekeinde in "Het Heuvelsven" te Dilsen in België. De inschrijving voor dit evenement is geopend. Meer informatie: Telefoon: 076 - 52 09 231 (Marielle Klerks of Eric Vinken, doordeweeks van 18:30 uur tot 22:00 uur en in het weekeinde).

Mei 2007

4 t/m 6 mei 2007
Rollenspelvereniging Arcana organiseert haar eerste rollenspel weekeinde voor jongeren van 14 t/m 17 jaar onder de naam **De Bron** in "Ahoy" te Oosterhout. Meer informatie en inschrijven: zie de **Arcana** *website*.

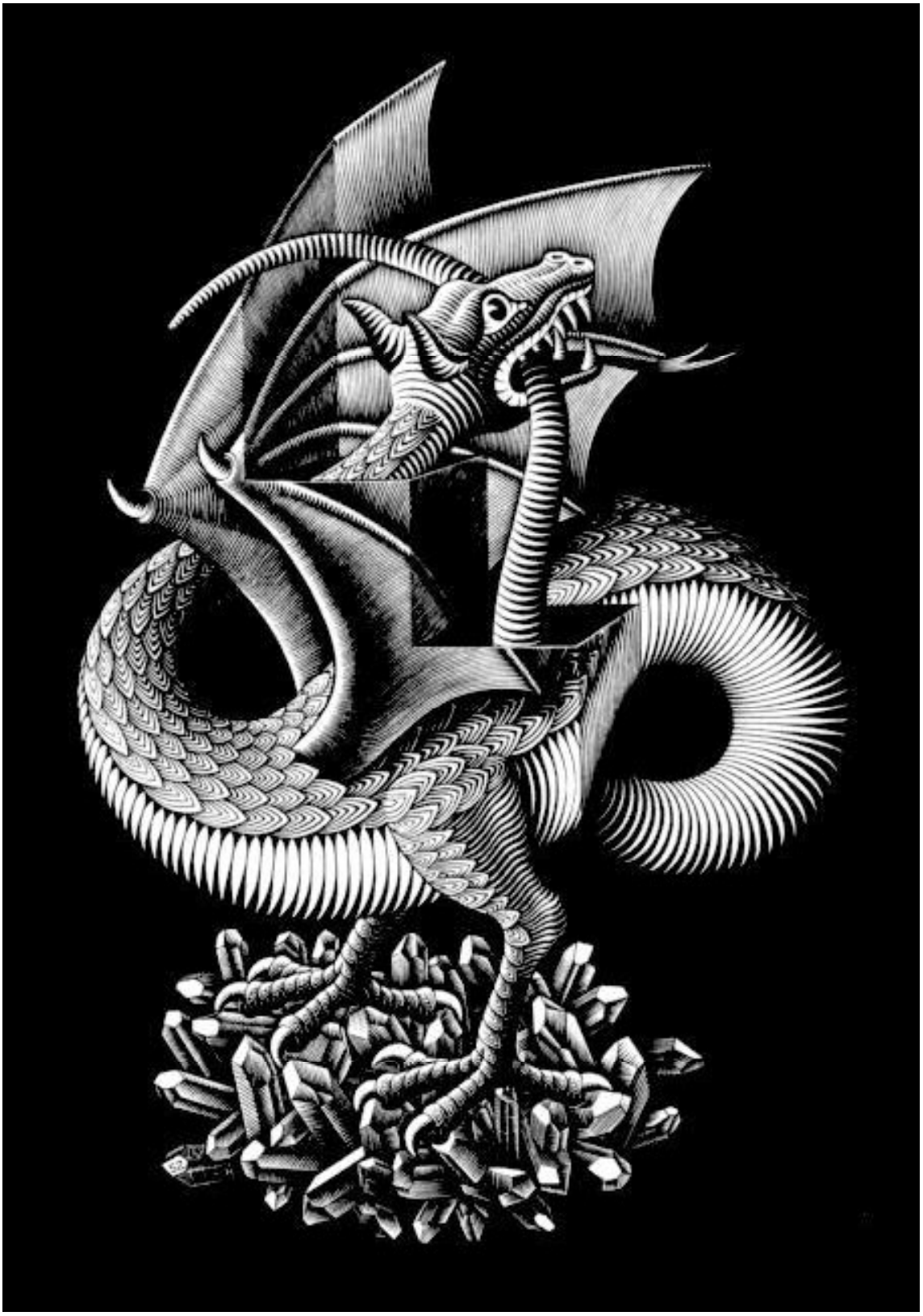
20 mei 2007
Rollenspelvereniging Arcana organiseert de figurantendag voor Puerto Diablo 4. Zie voor meer informatie de aankondiging in deze *Foliant*.

Juni 2007

15 t/m 17 juni 2007
Rollenspelvereniging Arcana organiseert Puerto Diablo 4. Zie voor meer informatie de aankondiging in deze *Foliant*.

Oktober 2007

5 t/m 7 oktober 2007
Rollenspelvereniging Arcana organiseert *Elerion live XXV*, een rollenspel weekeinde in "Het Heuvelsven" te Dilsen (België).
Inschrijving voor dit evenement is pas mogelijk na afloop van *Elerion* live 24. Meer informatie: Telefoon: 076 - 52 09 231 (Marielle Klerks of Eric Vinken, doordeweeks van 18:30 uur tot 22:00 uur en in het weekeinde).



DRUKWERK

Afzender:

Rollenspelvereniging Arcana

Waterwerk 51, 3063HB ROTTERDAM