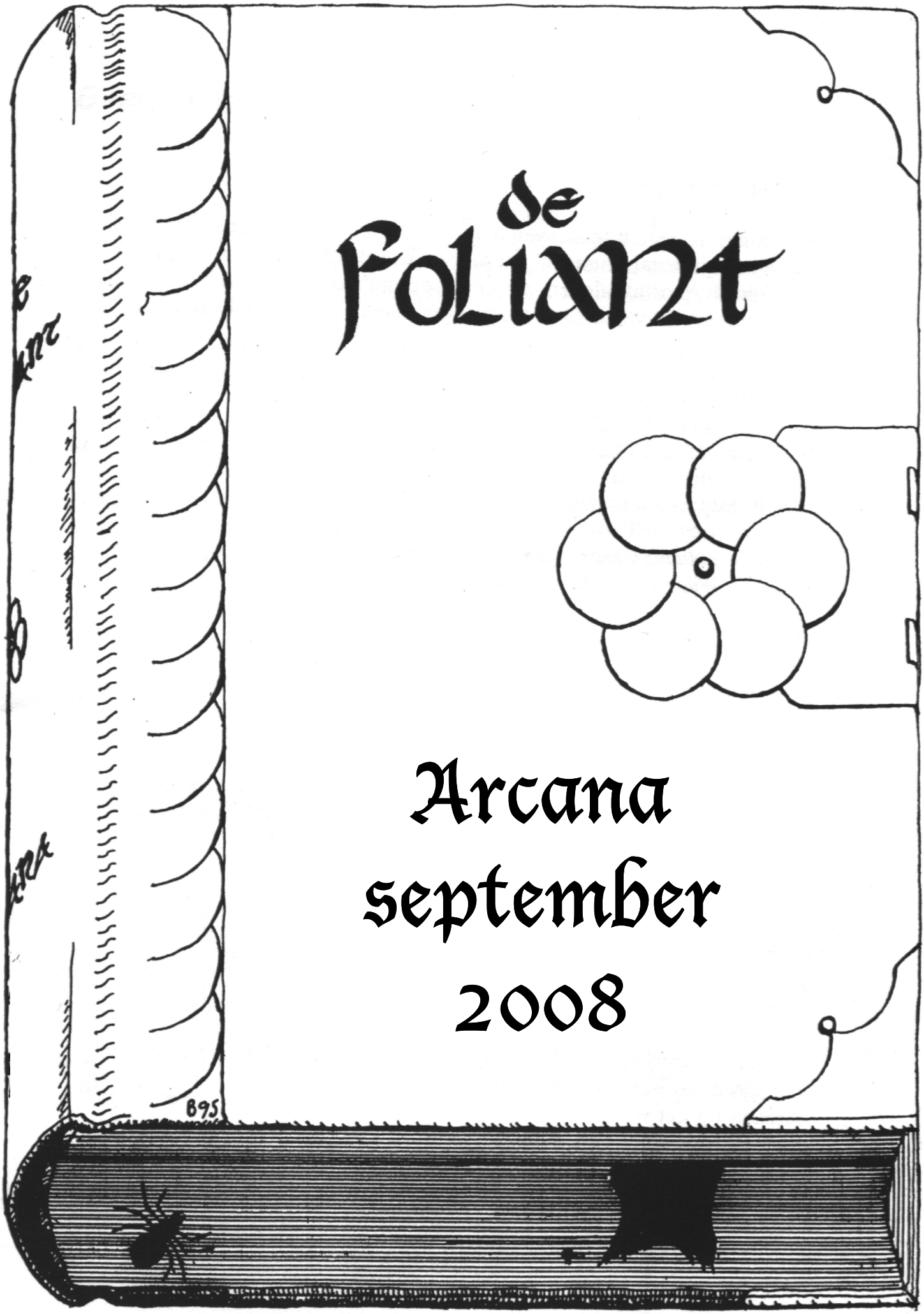
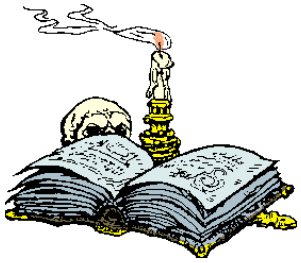

de
Folivnt
Arcana
september
2008
B95

De Foliant
Jaargang: 14
Nummer: 3
September 2008



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

Redaktie-adres: Rollenspelvereniging *Arcana*
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: n.v.t., © 2008 Rollenspelvereniging Arcana

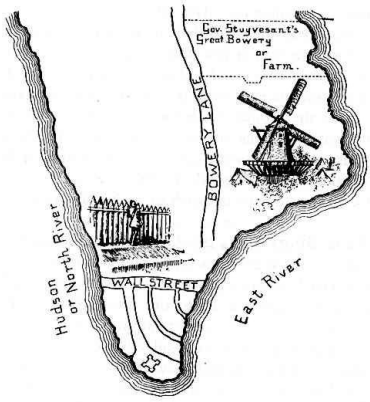
Kopij voor zowel *de Foliant* als *de Wilde Post* kan je sturen naar: `redaktie@arcana.nl` of het redaktie-adres. Voor het plaatsen van een advertentie kun je hier ook terecht.

Inhoud

Beste leden, ...3
Zakkenrollen – Een practische gids 4
PR zomeroffensief groot succes!....12
Geloof en bijgeloof in de 17de eeuw....14
Algemene mededelingen Arcana 18
Agenda 20

Beste leden,

Voel jij je ook wel eens bestolen? Wees gerust, je bent echt niet de enige! Kijk, we kunnen als redactie nu een verhaal ophangen over het niet verschijnen van onze bonus voor de 50ste *Foliant*, maar dat is veel te goedkoop (net als op een *Elerion live* de barkas jatten overigens!) Maar we hebben ditmaal besloten om het als leidraad voor dit nummer te gebruiken. (en als *Arcana* toch nog met een fles port aan komt zetten, dan houd ik mijn mond helemaal dicht…)
Wat kunnen jullie verwachten in dit nummer: het zal je niet verbazen dat we een bijdrage hebben over zakkenrollen en wie kan dat beter duidelijk maken dan David Dylan ook wel bekend als Al Ventes (R.I.P.). <Krijg jij ook nog geld van hem?> Een goede dief is een rijk man (of vrouw, want het is een echte *equal opportunity* baan!); zij die aspiraties hebben doen er goed aan dit stuk ter harte te nemen. Leer van de -dode- meester en doe jezelf niet tekort; je wilt toch geen dief van eigen portemonee zijn?!
De PR-commissie heeft weer veel vrije tijd gestolen van enthousiaste leden. Oké, ze kregen er een leuke tijd voor terug maar dat vond de commissie niet genoeg. Deze *Foliant* wordt opgesierd met een bedankje van de PR-commissie aan hen die zich hebben ingezet voor onze vereniging. En dat kan niet meer worden gestolen!
Voor de liefhebbers van de *Puerto Diabo* setting heeft Don een stuk geschreven over geloof en bijgeloof. Sommigen kan dat misschien gestolen worden maar anderen kunnen er zeker hun voordelen mee doen. Natuurlijk kunnen de handige tips voor het zakkenrollen ook worden toegepast in de koloniën in de 17de eeuw. Nieuw Amsterdam; het was toch eigenlijk niet meer dan een groot rovershol. En als je ziet wat voor gajes er nu weer is binnengelopen dan weet je het zeker: Sommige dingen veranderen nooit…



Map of the City of New Amsterdam (New York) in 1660.

De redactie wenst u veel print-, lees- en spelplezier.

Marco Lammers en Gerard Bloemers.

Zakkenrollen – Een practische gids

Sinds Alfons Bravo Al Ventes jammerlijk overleden is, heb ik gemerkt dat mensen hoog opgeven van diens succes als zakkenroller. Ook heb ik van meerdere mensen, ervaren en onervaren spelers, gehoord dat ze moeite hebben met deze vaardigheid.
Zakkenrollen; het klinkt spannend, en de verleiding om er een kruisje naast te zetten bij het kiezen van je vaardigheden is groot. Maar wat moet je er daarna mee? Sommige vaardigheden, zoals spoorzoeken en kruidenkennis doen geen groot beroep op je buitenspelse vaardigheden en kennis. Met wat goed acteerwerk kom je er wel. En dan zeg ik nog niks over de mensen die botweg als een olifant het bos door stampen, en niks uitspelen. Sommige vaardigheden zijn voor sommige mensen vooral een soort vergunning om bepaalde dingen te mogen doen.
Zakkenrollen is er niet zo een. Binnen- en buitenspels hechten mensen aan hun zuurverdiende muntjes. Ze letten dus op. Je kunt niet anders dan je vaardigheid goed uitspelen, en helaas betekent voor veel mensen dat ze niks of weinig met hun vaardigheid kunnen. Dat is jammer, voor hun en voor het spel.
Daarom hierbij mijn nederige poging wat van Al Ventes´ geheime kneepjes van het vak door te geven.

Alfons Bravo Al Ventes in betere tijden (foto: Johan Wouters)

Om te beginnen:

Al Ventes was deels zo succesvol als zakkenroller omdat hij succesvol was als personage. Al Ventes was een van de leukste personages die ik ooit gespeeld heb, bij *LARP* en reguliere *RPG´s*. Hij paste bij mij als persoon, maar hij werd ook gewaardeerd door de andere spelers. Bovendien had hij meer te bieden dan alleen zijn duistere kant. Als rondreizend dichter en verhalenverteller had hij een succesvolle carriere waar ook mee verdiend werd. Dit is belangrijk, want regel een van iedere criminele carriere is dat je

je kans moet afwachten, en soms komt die kans niet net wanneer je platzak bent en trek hebt in een biertje. Verder was Al Ventes geliefd. Mensen keken de andere kant op. Zakkenrollen is meer dan ongezien een stickertje plakken. Integendeel; je kunt recht onder de blik van mensen je stickertje plakken, mits deze mensen om een of andere reden niet doorhebben, of willen doorhebben, wat je doet. Zakkenrollen is een deel talent, een deel geluk en een deel mensenkennis.

Vingervlugheid is niet alles.

Bij mijn geboorte heb ik een lichte hersenbeschadiging opgelopen waardoor mijn fijne motoriek heel slecht is. In het dagelijks leven zie je daar niet veel van, maar er is dus duidelijk een reden dat ik dit met twee vingers typ en nooit gitaar heb leren spelen. Van vingervlugheid moest ik het dus niet hebben. Gelukkig komt er maar weinig van dat soort micro-acrobatiek bij kijken. Ook zakkenrollers in het dagelijks leven halen niet ongezien als een soort goochelaars je portemonee uit je binnenzak, dat zijn fabels. Ze grijpen waar ze bij kunnen. De kunst, als je daarvan kan spreken, is in het inschatten wanneer ze moeten toeslaan, en in afleiding. Veel van de truuks die Al Ventes gebruikte zijn afgekeken van echte zakkenrollers. Om achter die truuks te komen kijk je naar TV programma´s over zakkenrollers en oplichters. Of je leest nu verder.

Alle begin is moeilijk

De eerste keer dat ik iemand probeerde te rollen werd ik prompt gepakt, op de meest genante manier die je je kan bedenken. Ik had letterlijk meerdere zwaarden op mijn keel. Na Al Ventes speelde ik bij *de Bron* een zakkenroller, en met dat personage kon ik niks. Ik had geen `publiek´. Ik kende de spelers niet en zij mij niet. Het kost tijd om zoiets te ontwikkelen. Je stormt dus, kort en goed, niet meteen op de eerste buidel die je ziet af. Langzaam aan, dan breekt het lijntje niet.

Leer eerst de dynamiek van je omgeving kennen. Wanneer zijn mensen scherp, en wanneer afgeleid? Is die barman wel zuiver op de graat? Ontwikkel een reputatie waar je wat aan hebt, zorg dat mensen niet achterdochtig zijn als je naar hun tafeltje komt lopen. Als je je toelegt op wat ik maar `dronkaard rollen´ noem, bouw dan zelf een reputatie op van iemand die altijd in de bar is. Babbel met de barman, en slijt alvast een kuiltje in je vaste plek aan de bar. Vroeger of later hoor je bij het meubillair en letten mensen niet meer op je.

Let op je ogen I

Mensen zien meer aan je ogen dan jij, of zij zelf, denken. Oefen jezelf in het snel rondkijken. Je hoeft niet je hele omgeving in je op te nemen, maar oefen in het `spotten´ van sleutel-zaken: Wie heeft een (te) zware buidel, wie staat op (je) te letten, en (heel belangrijk) waar is je beste *exit route*? Maar kijk nooit direct naar deze zaken. Rek je eens uit, of leun tegen een pilaar. Ondertussen draait je hoofd tot je de hele ruimte `gescand´ hebt. Onthoudt de `sleutel-punten´ en stop niet met je beweging. Rust nooit je blik op een sleutelpunt. Zoveel hoef je niet te zien. Het is essentieel dat je getraind raakt in het snel in je opnemen van hele ruimtes, en het spotten van kansen en mogelijke problemen. Gelukkig is dit een eigenschap die snel gewoonte wordt en waar je in het dagelijkse leven ook wat aan hebt.

En waar kijk je dan naar?

Om met de laatste te beginnen: Als je moet vluchten, is het te laat. Desondanks is het natuurlijk goed om te proberen. Maar met *exit route* bedoel ik niet de dichtstbijzijnde deur, per-se. Het is simpelweg de beste, minst opvallende, manier om afstand te scheppen tussen jezelf en je slachtoffer. Wanneer je weer eens in het café of de schoolkantine (Tja, *Bron*-ers lezen tegenwoordig ook mee) bent, let dan op hoe mensen bewegen.

Iemand die in een rechte lijn beweegt, trekt de aandacht. In drukke, gezellige, plaatsen lopen mensen niet in een rechte lijn ergens heen. Ze gaan van persoon tot persoon, babbelen onderweg wat, pikken een drankje op, et cetera. Bedenk dus waar je na `de daad´ heen gaat, en met welk excuus. En, natuurlijk, hoe je een figurant onopvallend aanklampt om te zeggen dat ze op stickertjes-jacht moeten. Een truuk die ik vaak gebruikte was mensen een drankje aanbieden. Het biedt je een excuus om naar de bar te lopen, en de barman/vrouw is meestal een figurant. Bovendien kan je ongegeneerd naar je slachtoffer wijzen. Dat is de persoon voor wie het biertje is, immers.

Wie staat er op je te letten? Dat zijn er altijd meer dan je denkt, al is het maar omdat mensen zich snel vervelen en al snel focussen op iets wat beweegt. Maar let vooral op de vervelende goedzakken, wachters, ridders, de schout... dat soort types. Als er dergelijke figuren in de buurt zijn, wacht dan even. Er komt snel genoeg een monster aanval waarbij ze dapper vooraan willen staan. Maar let ook op de minder nette elementen. Er is geen dievencode. Een concurrent geeft je net zo lief aan als hij denkt daar voordeel uit te behalen. En je slachtoffer heeft wellicht vriendjes. Maar vooral; Je wilt natuurlijk niet zelf bestolen worden. Een eerste teken dat mensen iets van plan zijn is, juistem, dat ze net iets te lang naar je staren.

Wie heeft een (te) zware buidel?

De keren waren legio dat ik er naast greep, maar er zijn manieren om met redelijk succes je slachtoffer te kiezen. Hierbij is de bar-hang routine nuttig. Ga aan de bar staan, of neem een tafeltje dat uitkijkt op de bar. Ga een boek lezen of iets anders onverdachts doen. Ondertussen let je op: Wie betaalt de rondjes? Waar komt de buidel vandaan en waar gaat ie heen? Mensen die iets kostbaars bij zich hebben laten dat vaak net iets te veel merken. De signalen zijn subtiel, maar als je er op gespitst bent zie je ze zo: Een hand die net iets te vaak op een tas rust, bijvoorbeeld. De eigenaar denkt dan `gelukkig, alles is er nog´ en jij denkt `niet voor lang, broertje.´ Als je je op je gemak voelt is de aanstoot techniek ook effectief. Draai je om en bots per ongeluk tegen iemand op. Welke buidel grijpen ze meteen beet om te controleren of je ze niet gerold hebt?

Exit route...

Die moet je zelf bedenken. Maar loop nooit rechtstreeks weg. Het is als in de film; de rennende persoon is de verdachte. Wandel weg. Die commotie heeft niks met jou te maken, jij gaat gewoon een biertje halen of met wat vrienden praten. Wacht na de daad ook altijd even met weglopen. Je slachtoffer heeft wellicht toch wat gevoeld of gemerkt. Als je rustig blijft staan denken ze er meestal niet verder bij na. Loop je meteen weg, dan komt de achterdocht. Maak je gesprek af, drink je bier op, spot dan iemand, groet die persoon of laat op een andere manier merken dat je een reden hebt om weg te lopen, en loop daar heen. Je reden om weg te lopen net zo min verdacht als die om aan te komen wandelen.

Let op je ogen II

Wanneer je je slachtoffer uitgekozen hebt, is het tijd om tot actie over te gaan. Net zo min als bij de exit, ga je bij de entree recht op je doel af. Je komt niet om een doel te bereiken, dus je ziet er niet doelbewust uit. Loop rustig op je doel af, alsof je voor heel wat anders komt. Doe weer een scan van de omgeving en spot waar je toekomstige biergeld nu hangt, kijk vervolgens niet meer die kant op.

Mensen zien aan je ogen wat je van plan bent! Veilige manieren om toch even snel te spieken: Kijk naar je schoenen. Dat doet iedereen wel eens. Ondertussen gluur je snel even naar de riem van je slachtoffer. Even uitrekken, en dan met je handen in je nek alsof je je nekspieren probeert los te maken. Een gewaagde, maar soms succesvolle, manier is iets laten vallen en bukken om het weer op te rapen. Ondertussen kijk je net als iedereen van hot naar her. Je hebt maar een hand nodig, en die kan z´n taak prima aan zonder supervisie. Kijk dus naar je bier, die leuke meid/jongen, je slachtoffer in zijn/haar ogen als je in gesprek bent, maar nooit naar de buidel.

Uitvoering

De manieren om een stickertje op een buidel of tas te krijgen zijn legio. Als je standaard technieken gebruikt, vraag je er eigenlijk om gepakt te worden. Iedere situatie is anders, dus doe wat op dat moment werkt. Maar er zijn wel wat truuks die eigenlijk meestal wel werken, omdat ze simpel zijn.

Om te beginnen; waar komt je stickertje vandaan... Die haal je natuurlijk niet van het vel waar de hele bar bij is. Zorg dat je een stickertje in je handpalm geplakt hebt, net onder de duim waar de huid glad is en meestal strak blijft staan. Oefen je er in om dit stickertje met je wijs- en ringvinger los te krabben en half op je nagel te krijgen. Wanneer je gaat plakken `veeg´ je het stickertje op de buidel vanaf je nagel terwijl je met je ringvinger een extra duwtje geeft.

Als je tijd hebt, kan je nu met duim en wijsvinger nog een kneepje geven om aan te duwen. Oefen er in dit snel te doen en je kunt na verloop van tijd de hele daad uitvoeren terwijl ogenschijnlijk je hand alleen maar even naar voren of achteren beweegt, om je achterwerk te krabben, bijvoorbeeld. En, nogmaals, wie kijkt er naar zijn hand om z´n kont te krabben? Niemand!

Wat truuks

Hieronder volgen wat truuks die ik, met succes, gebruikt heb. Ter inspiratie. Maar vergeet nooit dat de situatie je tactiek bepaalt, niet andersom! Bedenk je eigen methoden.

Het geanimeerde gesprek
Wees net iets te aangeschoten. Drink je bier alsof je echt dorst hebt. Praat luidruchtig en met veel armgebaren. Wellicht sla je een arm om iemand heen. Ondertussen gaat je andere hand langs de buidel. Liefst van degene waar je niet net aan bent gaan hangen, want die let nu op.

Aanschuiven
Mag ik hier komen zitten? Even je zwaard anders hangen, je mantel onder je kont vandaan... legio excuses om met je handen allerlei kanten op te gaan.

Mooie jas heb je aan...
En dan even aan de stof voelen. Wellicht ga je zelfs iets te dicht naar de jaszak. Plotseling priemen de ogen van je slachtoffer op je hand, wat ben jij van plan? Ondertussen zit het stickertje al op de tas die aan de andere kant hangt, waar hij nu net niet kijkt.

Het onderhoudende gesprek
Later op de avond willen mensen praten. Er is geen TV en die nare figuranten zitten nog te eten, of aan de bar, er is weinig te doen. Een flesje Bek-In-Bland of Whiskey er bij en even bomen. Dit is een geduld spelletje, maar wel mijn meest succesvolle methode. Simpelweg ga je zitten babbelen tot mensen minder opletten. Vroeger of later kijken ze naar wat actie elders, of vragen ze je zelfs om op hun spullen te letten (!)

De mantel
Buig je over een tafel om wat te vragen. Je mantel hangt dan even onschuldig over die tas die daar ligt. Onder je mantel zit je hand... Al Ventes was hier zo bedreven in dat hij het zonder mantel af kon, die verwijfde kanten randen aan zijn mouwen waren genoeg. Mensen letten op je ogen als je met ze praat, als jij dat ook doet letten ze niet op je handen.

Volgens mij ben jij net gerold...
Even kijken, laat die tas eens zien, nee, geen stickertje. Of toch...

Nee, ik betaal wel!
Even de hand op de buidel. Stop weg dat ding! Ik betaal... jij betaalt later wel, wanneer de figurant het stickertje komt zoeken. Dit werkt vooral goed als je geoefend hebt in het stickertje direct vanuit je handpalm op de buidel te schuiven.

Afsluitend
Het is dus vooral zaak je omgeving en je slachtoffer te `lezen´. Is het te druk, dan zijn er te veel ogen. Is het te rustig, dan valt alles wat je doet op. Is je slachtoffer rustig en alert, of heeft hij net wat te veel op? Mensen die staan na te hijgen van een gevecht zijn ook makkelijke prooi. De deur bij een aanval, de bar, overal waar mensen op een kluitje gaan staan zijn goede plekken. En het is zaak geduld te hebben. Je kans komt naar jou toe, niet andersom. Begin rustig aan, met de makkelijke slachtoffers, en ga steeds verder naarmate je zekerder wordt van je vaardigheid. Als je loopt te trillen van de zenuwen ben je meteen verdacht. Neem dus niet te veel hooi op je vork. Een stickertje bewaard is een stickertje voor later. Veel succes! Maar vooral; veel plezier!

In New Orleans hebben ze niet alleen last van orkanen en zakkenrollers, maar ook van loslopende vrouwen!

Opmerkingen

- Al Ventes heeft in zijn dagen regelmatig stickertjes gebruikt voor kistjes en dergelijke. Na wat conflicten daarover lijkt het er op dat *Arcana* de regels nu duidelijk(er) definieert. Zakkenrollen gaat over buidels, zakken en tassen. Al mijn mooie tips over stickertjes van grote hoogte op de bar-kas laten dwarrelen enzovoort, zijn dus weggelaten. Terwijl er wel wat te zeggen valt voor deze stricte interpretatie van de regels, heb ik er toch wat opmerkingen bij.

- Er is weinig gelegenheid voor zakkenrollen. Om de vaardigheid interessanter te maken is een ruimere interpretatie, of een toevoeging aan de regels prettig. Spelers bewaren hun spulletjes op onbereikbare plaatsen, op het randje of zelfs totaal buitenspels zoals in broekzakken. Om hier wat aan te doen en balans terug te brengen in de vaardigheid heb ik een paar voostellen die ik nederig voordraag ter consideratie:

- Strict genomen zou je zakkenrollen kunnen uitbreiden met vingervlugheid. In dat geval komen kistjes wel weer om de hoek kijken. Een mooie onopvallende graai uit de kas is immers ook kunst.

- Als een buidel er hangt, is er iets te stelen. Ik vind het persoonlijk flauw om ..tig buideltjes te hebben en dan je muntjes in je spijkerbroek te stoppen. (En ik doe dat dus ook niet. Zelfs toen ik tientallen goudstukken had en meerdere edelstenen, was er altijd wat bij me te vinden, al was het allemaal op andere plekken verstopt. Iedere verstopplek was binnenspels.) Een geslaagde poging kan uitgelegd worden als een x- aantal zaken uit de ruime omgeving van het stickertje, niet per-se de betreffende buidel.

- Kostbaarheden zouden ook steelbaar moeten zijn. Ik realiseer mij dat dit een radicaal idee is, maar ik denk dat het wel uitvoerbaar is. Als een voorwerp gestickerd is (zwaard, harnas-deel, etc.) dat strict genomen niet `steelbaar´ is, geef dan een equivalent waarde aan metaal/hout/leer/goud aan de dief, en de ongelukkige eigenaar houdt het gestolene bij de baggage tot het redelijkerwijs herwonnen (teruggekocht, vervangen, nieuw gemaakt door de smid) is.

David Dylan Jessurun

PR zomeroffensief groot succes!

19 en 20 juli werd voor het eerst *Mystic Fair* georganiseerd in de *Ahoy*. 1, 2 en 3 augustus werd *Castlefest* weer georganiseerd. Beiden zijn evenementen met van alles op het gebied van *fantasy, gothic*, middeleeuwen, keltisch, *re-enactment*, etc. *Arcana* was er bij om zichzelf te promoten. Dat kun je natuurlijk doen met een kraampje en wat *flyers* (en die hadden we ook), maar eigenlijk moet je helemaal niet praten over rollenspel, maar het ervaren! Dus hadden we (net als op voorgaande evenementen) een kort scenario bedacht, waardoor bezoekers van de evenementen in een ruim half uur eens konden kennismaken met rollenspel. Kostuum aan, zwaard of krachtbol in de hand en gaan! Vanwege de slechte weersvoorspellingen waren we bij de *Mystic Fair* gedwongen om onze demo binnen te houden. Bij *Castlefest* was het gelukkig stralend weer! Voor de gelegenheid maakten we gebruik van een klein stukje bos in het kasteelpark.

Castlefest 2007; een groep avonturiers wordt aangevallen door een grote vleermuis (foto: Sander Koop)

Het verhaal draaide om de arme dorpelingen van het dorpje Tienhuizen, die lastig gevallen werden door hun voormalige beschermer, Otto de trol. Helaas was Otto verslaafd geraakt aan het water uit de magische put van het dorp, en dat net nu het water begon op te raken en de bewoners er zuinig mee om wilden

gaan. Vervolgens werden spelers dus langs een razende trol, een JHK-priester met methadon-water en een Generaalspriester met rigoreuze oplossingen geleid, om uiteindelijk Otto te helpen (al dan niet met geweld). Een en ander met veel rituelen, vuurwerk en fiedeldondijn.

Bij de *Mystic Fair* was het nog wat rustig (vanwege het weer, vanwege onbekendheid, vanwege andere evenementen?), maar bij *Castlefest* liep het traditiegetrouw storm! De reacties waren veelal positief. Deze weekeinden bevestigden nogmaals dat deze benadering erg goed werkt om mensen duidelijk te maken wat rollenspel op de *Arcana*-manier inhoudt en om ze enthousiast te maken voor onze hobby en onze vereniging! Onze *flyers* zijn vrijwel helemaal opgegaan en er werd nu al door deelnemers gevraagd wat voor scenario er op de midwinterfair zou worden gedaan. Men kijkt dus reikhalzend uit naar onze *PR* activiteiten!

Het nadeel van deze aanpak is natuurlijk dat we aanzienlijk meer mensen nodig hebben om te helpen. Bij deze dan ook een heel groot dank-je-wel voor alle vrijwilligers die zich hebben ingezet voor ons op de *Mystic Fair* en tijdens *Castlefest*!! Een extra applaus voor de *die-hards* die op meerdere evenementen en/of dagen aanwezig waren: *chapeau*! Aureus de draak werd wederom zeer gewaardeerd. Richard, bedankt dat je weer met je 'huisdier' hebt rondgereden en ook heel erg bedankt voor alle *sfx*. We hebben met veel plezier knalerwten naar onze argeloze spelers gegooid!

En voor iedereen die door het bovenstaande enthousiast is geworden: 13 en 14 december staat *Arcana* weer ter promotie op de *midwinterfair* van het *Archeon*. Dus noteer die data en geef je op als vrijwilliger via `pr@arcana.nl`!

Enne, heb je zoiets van: “Ik kan een veel beter verhaal/plotje verzinnen” of “Ik zou ook best mee willen helpen met *PR*-evenementen”, laat het ons dan weten, want we zoeken nog mensen om ons team te versterken. We doen momenteel twee vaste evenementen per jaar (*Castlefest* in augustus en de *Midwinterfair* in december) en komen twee avonden per jaar bij elkaar. Vergaderen doen we per *e-mail*. Veel tijd hoeft het niet te kosten, dus als je interesse hebt, *mail* ons op `pr@arcana.nl`!

Nogmaals een bedankje aan al onze vrijwilligers en tot de volgende keer!

De *PR* commissie:
Jelle van Reeuwijk,
Jimmy Raaijmakers.

Geloof en bijgeloof in de 17de eeuw

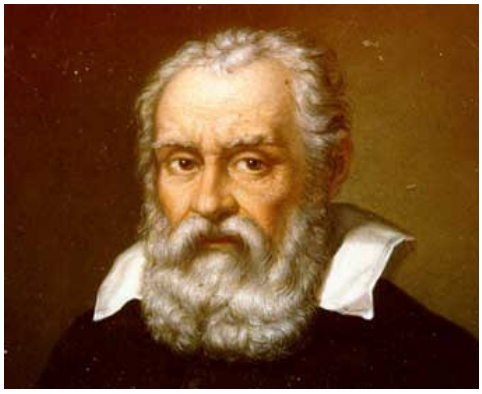
Alvorens we het geloof en bijgeloof van de 17de eeuw kunnen begrijpen, moeten we beseffen hoe wij in de 21ste eeuw tegen de dingen aankijken. In de moderne wereld zijn het de wetenschappen die alles verklaren met behulp van zintuiglijke waarneming, meting en logisch redeneren. Als religie al een functie heeft, dan is dat meer een sociale en ritualistische, hoewel men accepteert dat er wellicht ook nog iets kan zijn dat buitenzintuiglijk is, iets wat niet meetbaar of waarneembaar is. Vandaar dat ondanks de bloei van de wetenschappen, religie nog altijd een wereldwijd fenomeen is en menig wetenschapper in de privésfeer wel degelijk religieus of spiritueel kan zijn.

Deze visie is een radicale omkering van hoe men in de middeleeuwen en tot laat in de 17de eeuw dacht. Allereerst was er een groot wantrouwen tegen het verstand en de redelijke benadering van de wereld. Het uitgangspunt was immers dat God de wereld geschapen had, dat hij ook actief de hand had in alles wat gebeurde en dat de rede onbetrouwbaar is als men daarmee tot andere conclusies kwam. Wanneer Anselmus van Canterbury in de 11de eeuw een geschrift wijdt aan het bewijzen van het bestaan van God, deed hij dat niet omdat men daaraan twijfelde. Het bestaan van God was boven elke twijfel verheven. *For the sake of argument* gaat Anselmus er echter vanuit dat er gekken zouden kunnen bestaan die daar wel aan twijfelen en vervolgens laat hij zien hoe je met behulp van de rede en de rede alleen, dus zonder terug te grijpen op de overduidelijk betrouwbare openbaringen, toch de zekerheid kunt terugkrijgen dat God bestaat. Het bewijs komt in het kort hier op neer dat God het grootst (beste, hoogste) denkbare is en dat zoiets alleen waar kan zijn als hij ook werkelijk bestaat, anders zou er namelijk iets groters zijn. Immers, dat wat gedacht wordt en ook bestaat, is groter dan wat alleen in gedachten voorkomt.

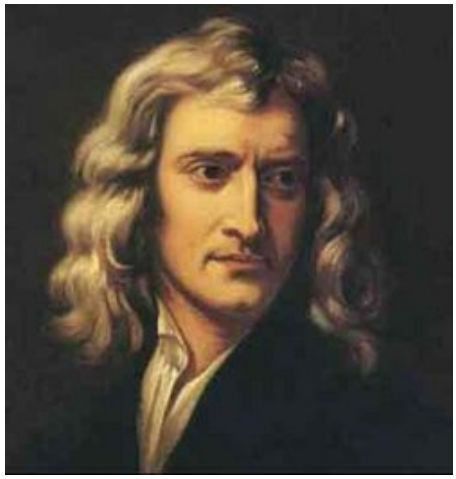
Dit bewijs was niet om twijfelende gekken te helpen of mogelijke twijfelaars terug naar de kerk te brengen. Niemand twijfelde immers aan het bestaan van God. Nee, de achterliggende gedachte was eerder dat als iets zo krachtig is dat het zonder hulp van buitenaf (openbaringen) datgene kan bewijzen wat we allemaal al weten, namelijk het feit dat God bestaat, dat het dan toch geen onzin kan zijn. Anders gezegd: Anselmus breekt eigenlijk een lans voor de steeds in twijfel getrokken rede en laat zien hoe krachtig en bruikbaar die eigenlijk is.

Gedurende de eeuwen hierna blijft de rede toch altijd in de verdediging. Steeds opnieuw moet de waarde van het logisch redeneren (en daaraan gekoppelde zintuiglijke waarnemen) worden vastgesteld. Tot ver in de 17de eeuw ging men ervan uit dat God bestaat en dat hij ingrijpt in alles wat er in het leven gebeurt.

Zo niet Hij zelf, dan wel zijn engelen. En ook van Duistere zijde werd voortdurend geduwd en getrokken. De duivel werd als feit aanvaard, evenals spoken, geesten, monsters en alles wat tegenwoordig tot het rijk der fantasie is gaan horen. Een wonder had nu eenmaal een hogere werkelijkheid dan wat men dagelijks met eigen ogen en verstand kon aanschouwen en de dagelijkse regelmaat was niet meer dan een regelmaat, zonder enige innerlijke noodzaak.



Hoe anders had Galileo zo in het nauw gedreven kunnen worden om zijn stelling dat de aarde rond de zon draaide. Het had op zich niemand iets kunnen schelen of de aarde rond was en bewoog, ware het niet dat hier principes werden verwoord, die op zichzelf konden werken, zonder tussenkomst van God. Dát was wat de kerk zo in oproer bracht. God grijpt in bij alles en omdat hij dat consequent doet, lijkt het of er regelmaat en orde is. Maar dat is alleen te danken aan Zijn goedheid, niet omdat er ook orde en regelmaat los van Hem zou kunnen bestaan.



In de loop van de 17de eeuw gaat Newton nog een flinke stap verder. Niet alleen ondersteunt hij de visies van de wetenschappers dat er in het ondermaanse regelmatigheden zijn te bespeuren en dat er zelfs wetmatigheden beschreven kunnen worden die, hoewel die wellicht ooit door God in werking zijn gezet, Zijn interventie niet langer nodig hebben en dus zelfstandig kunnen bestaan. Hij gaat een stap verder door te stellen dat die regelmatigheden natuurwetten zijn die overal gelden, waar men zich ook in het universum (lees, ons zonnestelsel) zou bevinden. Daarmee wordt de rol van God teruggebracht van actief ingrijpende en sturende almachtige persoonlijkheid, naar een onbewogen beweger, slechts een principe, een waarborg van wetmatigheid, niet meer dan dat.

Hoe dienen we in het spel *Puerto Diablo* geloof, bijgeloof, rationaliteit en wetenschap te bekijken. Allereerst moet duidelijk zijn dat het nog jaren duurt voor wetenschappelijke inzichten naar beneden toe doorsijpelen. En Newton heeft zijn belangrijkste inzichten nog niet eens gepubliceerd. Dat betekent dat mensen die geletterd zijn voor een groot deel nog een wereldbeeld zullen hebben zoals Anselmus dat ooit formuleerde in de 12e eeuw:

- De rede kan het geloof helpen en ondersteunen
- De menselijke schuld is te groot, zodat God zijn zoon stuurde om de zonde voor hem te dragen

Wie ongeletterd is, zal uitgaan van een compleet chaotische wereld, doortrokken van geesten, schimmen, duivels en demonen, waar de kerk als een klein maar krachtig lichtbaken de juiste weg verkondigt. Aangezien God goed is, kan men vergeven worden voor de zonden die men onontkoombaar elke dag begaat, zolang men maar berouw zoekt en God om raad vraagt. Is men Katholiek, dan vraagt men steun bij de priesters, bidt tot Maria, de engelen en de heiligen om voor hen bij God te bemiddelen. Is men protestants, dan bidt men rechtstreeks tot God (of Jezus) en is men ook niet langer gebonden aan een gewijde plek (God is immers in ons allen).

Bijgeloof heeft uiteraard vrijwel iedereen in de greep. Overal zijn voortekenen te zien en wie het ongeluk wil afwenden, heeft tal van gebruiken daarvoor, zoals spugen op de grond, afwerende gebaren maken, schietgebedjes doen, kruisjes slaan (katholieken), een amulet dragen, enzovoorts. Toch is er in de 17de eeuw een kleine groep mensen die daar niet meer aan doet. Zij omarmen in meerdere mate het rationalisme (denken als basis voor ons kennen) en/of empirisme (waarneming als basis voor ons kennen). Dit komt in ons spel tot uitdrukking in de vaardigheid 'rationalisme'. Zij die deze vaardigheid hebben, zien eenvoudigweg geen geesten en spoken, omdat ze daar niet in geloven. Vervloekingen hebben geen vat op hen (op alle andere spelers dus wel!). Daarentegen is het heel wel mogelijk dat een rationalistisch persoon naar een alchimist gaat voor een liefdesdrank, aangezien dat wetenschap is en geen bijgeloof. Zolang de werkende principes duidelijk zijn en er op rationele wijze naar een resultaat wordt gestreefd. Ook rationalis-ten zijn uiteindelijk maar mensen en dus vatbaar voor suggestie.

Nostradamus aan het werk

En dan nu de crux: bestaat er stiekem toch magie in de spelwereld van *Puerto Diablo*? Dat willen we in het midden laten, aangezien we geen uitspraak willen doen of het in de echte wereld al dan niet (on)mogelijk zou zijn. Wij zijn van meet af aan uitgegaan van de kracht van de suggestie. Wie ervan overtuigd is vervloekt te zijn, zal z'n bed niet meer uitkomen, ziek worden en wellicht zelfs sterven. En wie ervan overtuigd is dat een pil werkt, zal ondervinden dat een milde aandoening ook daadwerkelijk verdwijnt (placebo effect). Daarnaast zijn er wetenschappelijke middelen die werkzaam zijn of men er nu in gelooft of niet. Giffen zijn altijd giffen en hoofdpijnpoeders bevatten stoffen die hoofdpijn tegengaan, of men er nu in gelooft of niet. Bepaalde drugs kunnen iemand in staat stellen wonden te negeren alsof ze er niet zijn, waardoor de illusie bestaat dat ze onkwetsbaar zijn voor kogels. Maar geen wil is zo sterk dat men een kogel kan laten verdwijnen of een kogelwond kan doen sluiten. Mogelijk dat God een dergelijk wonder kan laten plaatsvinden, maar wees gerust: de spelleiding laat God noch Duivel in het spel ingrijpen. Na vijf uur bidden heeft het geen zin om naar de spelleiding te gaan en om goddelijke interventie te vragen. Wel heeft het zin om daarna met 'het geloof in het hart' en zonder twijfel je 'goddelijke' doel zelf na te streven.

Sint Antonius, patroon tegen schipbreuk, de pest en koorts

Don Kwast

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 4 - najaar 2008: *deadline* 8 november
- Nummer 1 - winter 2009: *deadline* 4 februari
- Nummer 2 - voorjaar 2009: *deadline* 6 mei
- Nummer 3 - zomer 2009: *deadline* 5 augustus

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

Vragen over Elerion

Indien je vragen of opmerkingen hebt van algemene aard of over de organisatie van de *Elerion lives*, dan kan je contact opnemen met de kerngroep:
E-mail: `kerngroep@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

Oktober 2008

3 t/m 5 oktober 2008
Dummnoni Chronicles Meer info is te vinden op de *site* van *Dumnoni*. `home.tiscali.nl/dummnoni/main/index.htm`

3 t/m 5 oktober 2008
Omen-larp organiseert Omen 6. Lokatie: Inca terrein Zeeland NB.
Meer informatie op de site: `http://www.omen-larp.nl/`

4 en 5 oktober 2008
Attila organiseert *Elbaria*, meer informatie op de *site*: `www.attilalrp.nl/`

5 oktober 2008
Rollenspelvereniging *Arcana* organiseert de figurantendag voor ***Elerion live XXVII***, een rollenspel weekeinde in *fantasy* sfeer. De figurantendag begint om 13:00. Alle figuranten zijn meer dan van harte welkom!
Lokatie: sociëteit de Bolk, Buitenwatersloot 1-3, 2613 TA Delft.

10 t/m 12 oktober 2008
The Vortex organiseert *Moots 2*. Meer informatie: `www.the-vortex.nl`

17 t/m 19 oktober 2008
RSV *Arcana* organiseert *Elerion live XXVII "Nachtschade"*, een rollenspel weekeinde in *fantasy* sfeer. Locatie: "Het Mussennest" te Otterloo. De inschrijving is reeds geopend, er is nog plaats voor enkele figuranten. Meer informatie: Telefoon: 076 5209231 (Marielle Klerks of Eric Vinken, doordeweeks van 18:30 uur tot 22:00 uur en in het weekeinde).

17 t/m 19 oktober 2008
LARP Zwolle organiseert *'Quon 8'*
Zie voor meer informatie de *website*: `www.larpzwolle.nl`

17 t/m 19 oktober 2008
Oneiros organiseert *Saga VII* in Dworp te La Fresnaye.
Zie voor meer informatie de *website* van *Oneiros*: `www.oneiros.be`

24 t/m 26 oktober 2008
Evolution Events houdt *Exodus V*.
Meer informatie op: `www.evolution-events.nl/algemeen/`

November 2008

8 en 9 november 2008
Attila organiseert *Einheri tweedaagse*, meer informatie: www.attilalrp.nl/

14 t/m 16 november 2008
Oneiros organiseert *Poort XXIX*, Locatie: De kluis te Sint-Joris-Weert.
Zie voor meer informatie de *website* van *Oneiros*: www.oneiros.be

14 t/m 16 november 2008
Maerquin organiseert het 23e Koninkrijk Malatië weekend - "Terugkeer naar Wateringen". Locatie: Kampeerboerderij Land van Kleef, Land van Kleef 6 te Loon op Zand. Meer informatie is te vinden op de website van Maerquin http://deordevandedag.nl/index.php?r=home

14 t/m 16 november 2008
Evolution Events houdt *Lextalionis 6*.
Meer informatie op: www.evolution-events.nl/algemeen/

28 t/m 30 november 2008
Call of Heroes 2 – "The Empire of the Sun". Lokatie: Land van Kleef, Land van Kleef 6 te Loon op Zand. Meer op de site: www.thecallofheroes.nl/

December 2008

12 t/m 14 december 2008
Oneiros organiseert *Manticore 16* in de omgeving van Brugge.
Zie voor meer informatie de *website* van *Oneiros*: www.oneiros.be

27 t/m 30 december 2008
De *Emphebion winterlive* zal worden gehouden op een -nog- onbekende lokatie.
Zie voor meer informatie de *website*: http://www.emphebion.org/

Februari 2009

20 t/m 22 februari 2009
Evolution Events houdt *Lextalionis VII*.
Meer informatie op: www.evolution-events.nl/algemeen/

Maart 2009

20 t/m 22 maart 2009
Rollenspelvereniging *Arcana* organiseert *Elerion live XXVIII*, een rollenspel weekeinde in *fantasy* sfeer. Locatie: "De Winner" te Overpelt in België. Inschrijven is pas mogelijk na afloop van *Elerion live XXVII*.

20 t/m 22 maart 2009
Evolution Events houdt *Exodus VI*.
Meer informatie op: `www.evolution-events.nl/algemeen/`

April 2009

24 t/m 26 april 2009
Maerquin organiseert het 24e Koninkrijk Malatië weekend. Locatie: Brabantbos groepsaccommodatie, Kerkenhuis 2 te Lierop (NB). Meer informatie is te vinden op de website van Maerquin:
`http://deordevandedag.nl/index.php?r=home`

Mei 2009

8 t/m 10 mei 2009
Rollenspelvereniging *Arcana* organiseert *De Bron 3* "het Donker"
Dit is een ***Arcana*** rollenspel evenement voor jongeren van 14 tot en met 17 jaar. Locatie: kamphuis Ahoy in Oosterhout.
De Bron bied je de kans om mee te spelen in een wereld waar monsters en magie echt zijn. Een wereld vol stoere krijgers, slimme tovenaars, sluwe dieven en enge slechteriken. Een wereld waarin je bevriend raakt met andere helden waarmee je samen avonturen beleeft. Een wereld waarin je door bossen kunt sluipen op zoek naar gevaar en waarin je vecht met monsters. Het is ook een wereld waarin je toverspreuken loslaat op je vijanden en vreemde raadsels oplost. Kortom, een wereld die je samen met anderen maakt en beleeft!
De Bron 3 - "het Donker" wordt gespeeld en beleefd door ongeveer 35 spelers, jongeren van 14 tot en met 17 jaar. Daarnaast spelen er zo'n 50 ervaren figuranten mee om de fantasie-wereld en haar bevolking vorm te geven. De figuranten hebben ook als taak de spelers tijdens het spel te begeleiden, te stimuleren en te helpen.

Juni 2009

12 t/m 14 juni 2009
Rollenspelvereniging *Arcana* organiseert *Puerto Diablo 6* in het Scout Centrum Rotterdam te Capelle a/d IJssel. Inschrijven is pas mogelijk na afloop van Puerto Diablo 5 (vanaf 15 oktober 2008). Zie voor meer informatie de *website* van *Puerto*: `www.puertodiablo.nl`

September 2009

25 t/m 27 september 2009
Rollenspelvereniging *Arcana* organiseert *Elerion live XXIX*, een rollenspel weekeinde in *fantasy* sfeer. Locatie: "Het Mussennest" te Otterloo.

Oktober 2009

22 t/m 25 oktober 2009
Evolution Events houdt *Exodus VII*. Meer informatie op: `www.evolution-events.nl/algemeen/`

November 2009

20 t/m 22 november 2009
Evolution Events houdt *Lextalionis VIII*. Meer informatie op: `www.evolution-events.nl/algemeen/`

Tekening van Sander ten Napel

DRUKWERK

Afzender:

Rollenspelvereniging Arcana

Waterwerk 51, 3063HB ROTTERDAM