

L.A.R.P.

De vampieren van district 9

L.A.R.P. De Vampieren van District 9

Published via Brave New Books

Author: H.M. Klaassen

Copyright © H.M. Klaassen 2015

Inhoudsopgave

1	De locatie.....	1
2	Wat is larp?.....	7
3	De vijand dichtbij.....	11
4	Verena en Duncan	19
5	Duncan	31
6	District 9.....	35
7	Duncan	44
8	Verena.....	50
9	De nacht.....	53
10	Duncan	59
11	Verena.....	61
12	Duncan	66
13	Amsterdam bij nacht	68
14	Duncan	72
15	Romantiek bij nacht.....	75
16	Sollicitatiegesprek.....	82
17	Verena.....	85
18	Nachtelijk samenzijn	88
19	Duncan	91
20	Texel.....	94
21	larpfest	99
22	De val.....	102

23	De laatste scène.....	110
24	Overredingskracht	116
25	Verena.....	122
26	Duncan.....	124
27	Ongelukkige Ontmoeting.....	131
28	Duncan.....	135
29	Pauze.....	139
30	Een aanbod.....	151
31	District 9.....	157
32	Buiten het district.....	162
33	Verena.....	182
34	Ierland.....	203
35	Duncan.....	206
36	Utrecht.....	212
37	Ierland.....	223
38	De baron	230
39	Ierland.....	236
40	Nederland.....	238
41	Doolin.....	242
42	District 9.....	246
43	Het einde van een tijdperk	253
44	Botanische tuin.....	258

1 De locatie

De schemer dringt binnen in de garderobe van het cultureel centrum in Harderwijk waar ik nog net even de laatste hand probeer te leggen aan mijn outfit. Het gehele ensemble voelt nog niet goed, een wijde zwarte jurk tot aan mijn knie met daar onder mijn Dr. Martens boots, een zwart leren jack tot aan mijn heupen dat eigenlijk een beetje te warm is voor deze zwoele zomeravond, maar mezelf kennende trek ik die toch al snel weer uit. Mijn make-up is niet perfect, een beetje eyeliner, mascara, oogpotlood om dikke zwarte randen onder mijn ogen te tekenen, flink wat foundation om ervoor te zorgen dat mijn huid er bleek uit ziet. Rode lippenstift, met als toepasselijke naam “Bloody Passion”, wat ik pas zag toen ik de lippenstift al gekocht had.

Ik hou normaal gesproken niet van make-up, maar voor deze avonden maakt het me niets uit en ga ik zoveel mogelijk los. Het is een uitlaatklep. Een manier om te kunnen oefenen wie ik graag zou willen zijn, of om dingen uit te proberen. Wanneer je normaal gesproken een rustig type bent, maar je zou graag willen weten hoe het is om een uitbundig type te zijn dan kun je hier gerust je gang gaan. Het ergste wat mensen tegen je kunnen zeggen is dat je vervelend speelde, waarna je weer terug gaat naar de persoon die je bent. Misschien bevalt de andere persoonlijkheid wel zo goed dat je dit wel wat vaker zou willen doen. Misschien vind je het wel eng om in het openbaar te

spreken voor een groot publiek. Dan is het een mooi doel om dit vaker tijdens een larp avond te doen.

Ik kijk even naar rechts waar een grote massief houten deur mij de toegang verspert tot de slechts met kaarsen verlichtte ruimte. Ik voel een barrière. Niet dat dit mijn eerste keer hier is, maar iedere keer wanneer ik door die deur stap gaat mijn hart sneller kloppen. Wanneer ik door die deur stap houd niets me meer tegen om te ontdekken wie ik wil zijn en dit gevoel werkt als een adrenaline rush.

Ik wend mijn blik af van de deur en draai me om. Het is nog te vroeg voor mij om naar binnen te gaan. Ik ben van het soort dat standaard te laat binnen moet komen, dat een grootse entree verwacht en daarnaast wacht ik op mijn chaperon. Zonder hem mag ik eigenlijk nog niet naar binnen. Nerveus loop ik heen en weer in de garderobe voelend in mijn zakken. Een aansteker valt op de grond. Ik raap hem op en ik besluit dat het een mooi moment is om buiten nog even een sigaret op te steken. Tenslotte is mijn chaperon er nog niet en het is buiten nog steeds heerlijk weer. Eenmaal buiten aangekomen word ik gegrepen door de kleuren in de lucht. Het is roze en paars met een straaltje oranje aan de horizon. Stiekem hoop ik dat mijn chaperon nog even weg blijft zodat ik kan genieten. Terwijl ik op mijn meest elegante manier, tenminste dat probeer ik, om alvast een beetje in mijn personage te komen, ga zitten op de grond met mijn rug tegen het gebouw aan, sluit ik even mijn ogen

terwijl ik met al de lucht in mijn longen de rook van mijn sigaret uitblaas. Meteen voel ik de spanning voor deze avond van me weg dwarrelen alsof het meelift op de rook van mijn sigaret. Even denk ik niet aan wat er vanavond gaat gebeuren. Maanden hebben we hierover gesproken, getekend, gemaïld, bier gedronken in cafés, iedere stap die we willen zetten hebben we uitgedacht. Zorgvuldig wogen we de voor-en nadelen tegen elkaar af en discussieerden we met de spelleiding of dit wel toegestaan was volgens de regels en de handboeken. Gelukkig zag de spelleiding wel iets in ons plan en kunnen we redelijk ons gang gaan. Ik zeg redelijk, want een belangrijke factor van deze avond hadden we niet meegerekend, het feit dat een van de belangrijkste spelers terug zou komen om mee te spelen. En laat deze speler nou net iemand zijn die een grote invloed op mij kan uitoefenen. Niet zozeer binnen het spel, maar meer buiten het spel. Hoe kun je je rol spelen tegenover de man waarvan je dacht dat je hem eeuwig lief kon hebben, wat echter niet zo bleek te zijn. Toegegeven, ik was jong en naïef en hij had mooie praatjes, maar die kon hij niet allemaal waarmaken. Gelukkig hadden we afgesproken dat we nooit samen een stel zouden spelen. Het is nog niet zo lang geleden dat we uit elkaar gingen. En zo dramatisch is het allemaal ook weer niet, maar ik was echt verliefd en ik hoopte dat hij dat ook was. Om een lang verhaal kort te maken, het duurt nog wel even voordat we weer vrienden worden. Het heeft er in ieder geval wel voor gezorgd dat ik mensen minder goed vertrouw, dat ik wel voornamelijk doe waar ik zin in heb en heel blij

ben dat er niemand is waar ik me druk om hoeft te maken. Nadat hij wegging was het te lastig om hem te zien en daarom was ik even gestopt met larp. Het is voor mij nu weer de eerste keer dat ik meespeel, sinds het hele debacle en misschien ben ik daarom wel een beetje nerveus. Na lang zeuren van zowel Peter, Hans als Katinka ben ik er weer. Vanavond speel ik twee personages. Ik ga zo naar binnen als Akasha, een personage dat ik regelmatig speel en daarna speel ik een spion, die één van de personages moet gijzelen.

De lucht voelt zwoel aan mijn hoofd en ik merk dat ik het warm krijg met mijn leren jas aan. Na veel wikken en wegen en intern overleggen besluit ik toch om hem uit te doen en bedenk ik me dat het meebrengen van de leren jas misschien toch niet zo handig was, waarna ik dit argument meteen weer wegvaag, omdat ik tenslotte vannacht ook nog naar huis moet en het dan toch echt een paar graden kouder zal zijn.

In de verte hoor ik de auto van mijn chaperon aankomen. Nu ben ik niet heel erg goed in het herkennen van auto's, maar deze heeft een onmiskenbaar geluid. Het is het geluid van een barrel dat al jaren aan elkaar gehouden wordt met ducttape en touwtjes, waarbij je met enige regelmaat een knal uit de uitlaat hoort komen of een geluid uit de assen van de wielen. Stiekem moet ik altijd lachen wanneer ik samen speel met Peter. Dan ben je een computer programmeur, of in ieder geval iets heel deftigs in de IT en dan rijdt je niet in een leasebak waar je bij je

klanten mee aan kunt komen, maar in een knalpot waarmee je nog geen 20 km kan rijden zonder dat je je afvraagt of hij niet ergens in de komende kilometers uit elkaar gaat vallen. Hij heeft hem al jaren en ieder jaar komt de auto, die hij liefkozend poepie noemt, door de keuring, dus het zal wellicht de geduldige aandacht zijn van de eigenaar dat de auto nog steeds aan de praat houdt.

Ik sta op en even sta ik stil om het bloed terug naar mijn benen te laten stromen. Ik kijk naar het tafereel dat zich voor mij afspeelt, genaamd Peter en de auto. Met een klap gooit Peter het autoportier dicht en rommelt wat in de kofferbak. Ik zie hem op mij af lopen met een zware weekend tas. Wat er in die tas zit weet ik grotendeels en toch ben ik nieuwsgierig wat het nou uiteindelijk geworden is. Peter kijkt blij mijn kant op en ik maak hieruit op dat het allemaal goed is gekomen. “Makkie!” Hoor ik hem naar mij roepen, terwijl hij de tas voor mijn voeten gooit. Ik zak door mijn hurken om de inhoud van de tas te inspecteren.

“Heb je ook het pentagram kunnen vinden?” Ik kijk op en zie het gezicht van Peter bijna niet in de avondzon. Het enige dat ik zie is een gouden aura om zijn hoofd, verder is zijn hoofd zwart.

“Yep! Ik heb er twee meegenomen voor de zekerheid.” Ik voel de spanning stijgen in mijn keel en even kost het me veel moeite om adem te halen. Ik sta op in de hoop dat het dan beter gaat. Peter geeft me drie zoenen terwijl hij een arm om me heen slaat om mij

een halve knuffel te geven en met zijn andere hand de tas van de grond tilt. Samen lopen we weer naar binnen.

2 Wat is larp?

Mijn naam is Verena en ik speel larp. Wat staat voor Live Action Roleplaying. Wat eigenlijk inhoudt dat ik aan improviserend theater doe volgens een set regels. Veel mensen hebben wel een idee over wat we doen, maar vaak is dit een stereotype idee over mensen die verkleed door een bos rennen met zelf gefabriceerde zwaarden. Dit is soms wel een klein beetje waar, maar er is zoveel meer. Er zijn verschillende vormen van larp. Je kunt eigenlijk met alle mogelijke soorten mensen, dieren, bovennatuurlijke wezens en zelfs met “gewone” mensen een larp setting creëren, maar wat ze allemaal gemeen hebben is dat je acteert, creatief moet omgaan met situaties, dat je inlevingsvermogen moet hebben en dat je fictie van werkelijkheid moet kunnen onderscheiden. Daarnaast is het allemaal improviserend theater, waarbij je als toeschouwer niet kunt komen kijken naar een schouwspel, maar waar je gelijk mee moet doen.

Ik doe aan Vampier larp. Het personage dat ik speel is een beetje een versierder. Ze is niet alleen maar een vampier, maar ze is ook nog eens een demon die levensenergie nodig heeft van andere mensen, zowel van vampieren als gewone mensen. Wanneer ze energie aftapt van een vampier, dan krijgt ze gelijk een klein minuscuul gedeelte van hun krachten mee. Hierdoor lijkt ze een heel lief schattig meisje met rood haar, maar in werkelijkheid is ze een vampier met krachten waar veel vampieren al jaren van dromen.

Ik ben me er heel bewust van dat dit allemaal niet echt is en het maar toneelspel is, maar het is zo fijn om even lekker los te gaan. Ik kan net zo goed een heks spelen, of een oudere dame, of een geisha, maar een vampier spelen geeft een hele reeks aan mogelijkheden en achtergronden. Je bent een mens die een vampier speelt, die probeert om zijn identiteit geheim te houden en dus net doet alsof hij een mens is. Ingewikkeld? Soms een beetje, maar je raakt eraan gewend. Vampieren hebben bepaalde krachten die je kunt gebruiken in het spel. Je kunt bijvoorbeeld gedachten lezen of je kunt jezelf verstoppen in schaduwen. Je leeft eeuwig, tenzij iemand anders je dood maakt. Dat is toch vet! En alles wordt in de gaten gehouden door een spelleider. Dit is een persoon die bekijkt of alle acties of handelingen die spelers doen geloofwaardig zijn en of de personages de handelingen ook daadwerkelijk kunnen doen volgens hun personagelijst. Op deze lijst staan alle eigenschappen van de vampier. Is hij sterk, stoer, dapper, veel kracht, weinig kracht, ga zo maar door. Vaak worden er ook zaken beslecht door twee personages en de spelleider houdt dan bij wie er wint of wie er gelijk krijgt. Ik ben heel slecht in het bijhouden van mijn personagelijst. Dit probeer ik altijd uit te besteden aan vrienden of spelleiders. Ik wil graag alleen maar toneelspelen, dat vind ik het leukste, maar soms kom je er niet onderuit om met mensen een duel aan te gaan.

Vampier larp is een vorm van rollenspel waarbij het voornamelijk gaat om het verkrijgen van macht of een

ander doel dat de speler zichzelf heeft gegeven. Er wordt gespeeld in een soort stad of gebied. Vaak wordt dit een district genoemd. In het land zijn vaak meerdere districten die contact met elkaar hebben en spelers kunnen hun personage ook in een andere stad spelen. Net zoals bij een normale stad zijn er mensen die bepaalde posities hebben. Er is een bepaalde rangorde in het spel. De belangrijkste persoon in het spel staat aan de top van de rangorde. Dit is vaak een persoon die een naam heeft als prins, dictator, regent, koning. Het ligt er maar net aan in welke tijd of eeuw het spel zich afspeelt. Daaronder staat meestal een raad waarin de verschillende families of groeperingen vampieren zijn vertegenwoordigd. Iedere groepering heeft een vertegenwoordiger, een soort minister die de belangen behartigt van de groepering. In die raad zit vaak ook iemand die de beveiliging voor zijn rekening neemt. Vaak wordt deze persoon een sheriff, schout, of politieman genoemd. Deze persoon heeft vaak een aantal personages in dienst om de rust in het district of de stad te bewaren.

Ieder raadslid heeft vaak een secondant die het raadslid vervangt bij afwezigheid en die zaken kan regelen. Hiernaast zijn er net zoals in iedere andere stad of district personen die zich voor kortere of langere tijd vestigen op deze plek. Deze personen moeten altijd toestemming krijgen van de prins, of regent om te mogen verblijven in de stad. Vaak zal een personage eerst contact zoeken met het raadslid van zijn familie en deze zal de persoon dan voordragen bij de regent.

Oudere vampieren zijn verantwoordelijk voor jonge en nieuwe vampieren. Als laatste zijn er de mensen die nog geen vampier zijn, maar al wel met een vampier in contact zijn gekomen. Zij hebben geen enkel recht van spreken. Zij mogen alleen spreken wanneer hun meester er toestemming voor geeft.

Achter de schermen wordt alles geregeld door de spelleiding. Dit zijn vaak twee of meer mensen die alles over iedereen weten en het spel regelen en bijsturen. Zij zorgen voor meer spanning wanneer het spel saai begint te worden en zij zorgen er ook voor dat er geen dingen gebeuren die niet kunnen of mogen. Alles wat een speler wil, wat te maken heeft met grotere verhaallijnen, moet eerst besproken worden met de spelleiding. Zij kunnen vaak ook adviezen geven over een bepaald personage of spel. Ook hebben ze vaak advies wanneer je even een ander personage wilt spelen, bijvoorbeeld wanneer je vastloopt met je eigen personage. Dit lijkt allemaal lastig, maar het ervaren is erg leuk.

3 De vijand dichtbij

De vlammen van de vele kaarsen in de vensterbank van de twee meter hoge Victoriaanse ramen geven de kamer een onheilspellende sfeer. Het is doodstil in de kamer. Aan een massief grenen houten tafel zitten vijf mensen. De graaf van Hunebedden, samen met zijn secondant die een grote kap over zijn hoofd draagt en constant naar beneden kijkt, de dame Viola, een beetje onstuimige dame die gezien wordt als wat excentriek en passioneel, maar door velen geliefd is en erom bekend staat alles te doen voor de kunstwereld en haar eigen kunst. De Seneschal, alhoewel hij zichzelf veel liever een schout noemt, een wat licht gezette man, met een zwart krijtstreep pak, zonder jasje, maar met vest en een zakhorloge, die eruit ziet alsof hij uit de negentiende eeuw is weggelopen. Iets klopt er niet aan zijn verschijning. Wanneer je hem zo tegen komt zou je zeggen dat het een degelijke man is en dat je met hem wel zaken kan doen, maar wanneer je hem iets beter observeert zie je dat hij onder zijn pak ordinaire gympen draagt. Het soort dat je ook draagt wanneer je gaat hardlopen, spierwit met donkere vlekken van het buiten lopen. Als laatste zit daar Don Pedro, volgens hemzelf, het laatste echte lid van de Italiaanse maffia die naar deze stad is gevlucht omdat hij nooit bedoeld heeft om van de maffia een gewelddadige club te maken. Het was ontstaan als een soort van mannen club waarbij je de dagelijkse politiek besprak en spelletjes speelde als bridge en klaverjas. De jongens namen het allemaal veel te serieus daar in zijn geboortestad en hij kon het niet meer aan zien en vluchtte naar dit kleine stadje in de lage landen.

Er is een lege stoel aan het hoofd van de tafel die het dichtst bij de muur staat. De lege stoel is bestemd voor een ander heerschap, zijn naam is Hero. Ondanks dat niemand hem eigenlijk serieus neemt kan hij verrassend geniaal uit de hoek komen. Misschien is dat wel zijn vloek, dat zijn genialiteit zich uit in vlagen van debiliteit. Hij is geen slecht persoon en hij is van het soort dat niets op heeft met de heersende orde. Hij redeneert als je ze niet kunt verslaan, zorg dan dat je samen met ze regeert, dan weet je tenminste wat er speelt. De andere personages van deze specifieke familie houden niet van politiek en Hero is gekozen om ze te leiden door middel van een simpel spelletje steen- papier-schaar. Hero wilde met alle liefde van de wereld het regeren van dit district serieus nemen, maar het is lastig om de andere raadsleden bij te houden en ervoor te zorgen dat de eenheid bewaart blijft wanneer hij nog tien figuurlijke stappen achter loopt.

In het echt wordt het personage van Hero gespeeld door iemand die veel werkt op de dagen dat er gespeeld wordt. Daarnaast is hij een van de spelleiders. In dit district is er een regel waarbij een van de spelleider altijd aanwezig moet zijn bij de raad, zodat er bij gestuurd kan worden op belangrijke gebeurtenissen. Verena kent hem erg goed. Hij is de laatste persoon die haar hart brak. In het echte leven dan. In het toneelspel gedogen ze elkaar, aangezien het personage van Verena bij afwezigheid van Viola in de raad moet zitten en Hero de regent is van dit district. De emotie die Verena voor hem voelt, zorgt wel voor een mooie spanning tussen beiden in het toneelspel en dat zorgt vaak wel voor een mooi stukje theater.

De andere leden aan de tafel staren van de ene persoon naar de andere alsof ze zitten in de wachtkamer van de tandarts. Ongemakkelijk schuifelt de schout met zijn voeten over de vloer, terwijl Viola kijkt naar haar nagels en hier en daar een beetje nagellak verwijdt. De enige die stil blijft zitten is de secondant van de graaf, die stil met zijn hoofd naar beneden blijft kijken.

“Goed!” De speelleider opent de deur. “Sorry dat jullie even moesten wachten. Ik moest even een paar regels opzoeken en een paar lijsten van personages om te zien of alles volgens plan gaat.” Hij legt de map die hij in zijn handen heeft op tafel en gaat staan achter de lege stoel, met zijn benen iets uit elkaar en met zijn handen in zijn zij.

“Wat jullie straks gaan zien is dat de kamer langzamerhand donkerder wordt terwijl jullie een schaduwspel zien op de muren. Het zijn twee figuren die tegenover elkaar staan. Een wordt heel klein, terwijl de andere groter wordt. Daarna verdwijnen de schimmen en kijken jullie allemaal naar het raam. Wat er dan gebeurt ga ik niet vertellen. Daar komen jullie vanzelf achter. Begin zo dadelijk de vergadering zoals jullie die altijd beginnen. Ik laat weten wanneer er iets staat te gebeuren door het licht langzaam te dimmen.” De speelleider loopt naar de deur en gaat daar tegen de deurpost staan. Er wordt op de deur geklopt. Een jongen doet de deur open en de speelleider houdt de deur tegen. “Wacht even 10 minuten. We lopen een beetje achter op schema en dan kom ik er aan.” Een

beetje teleurgesteld doet de jongen de deur dicht en de spelleider neemt zijn positie bij het lichtknopje weer in.

“Yes. Ga je gang.” Met zijn armen over elkaar leunt de spelleider tegen de muur aan met zijn rechterhand op het lichtknopje.

“Ik weet niet wat we aan moeten met deze hele kwestie” de graaf kijkt naar de dame Viola en wacht op een antwoord. “Wat verwacht je dat er gaat gebeuren?” De schout leunt achterover in zijn stoel en legt zijn voeten over elkaar op de tafel. De graaf kijkt zichtbaar verstoord en antwoordt op strenge toon “Als we zo doorgaan, dan kunnen we dit district net zo goed sluiten. Als we wachten totdat ze aanvallen, dan hebben we altijd verloren. Ik denk dat we moeten kijken wat we kunnen doen om aan info te komen. Hebben we geen infiltranten meer klaar staan?”

Plotseling draait de spelleider het dimlicht naar zeer laag, terwijl een bouwlamp vanaf buiten de muur verlicht. Een schimmenspel ontvouwt zich op de muur. Zoals hij al gezegd had zijn het twee figuren waarvan de eerste steeds kleiner wordt en de tweede steeds groter, daarna leek het dat de grote de kleine ging opeten. Een dof geluid klinkt in de kamer. Het licht gaat weer enigszins aan en op de tafel zit een donker gedaante, een vrouw, met lang zwart haar, zwarte kleren en zwarte schoenen.

“En wat wil je dan gaan doen met die infiltranten?” Het is een zoete vrouwenstem die ietwat streng klinkt maar met een glimlach die doorklinkt in haar woorden. Haar lichaam is gericht naar de graaf. De schout haalt zijn voeten van de tafel en

kucht licht terwijl hij recht overeind in zijn stoel gaat zitten. De secondant van de graaf blijft onaangedaan zitten met zijn hoofd naar beneden. De dame Viola en onze vriend Don Pedro blijven stil zitten met hun blik gefixeerd op de rare donkere dame die ineens vanuit het niets verscheen op de tafel. De dame in kwestie zit daar doodkalm in kleermakerszit te kijken naar de graaf terwijl ze wacht op een antwoord.

“Nou?” Haar stem klinkt ongeduldig.

De graaf schraapt zijn keel “wie denkt u wel dat u bent?”

“Ik stelde u eerst een vraag. Sterker nog, ik ga u zo nog een vraag stellen. Daarna wil ik uw vraag graag beantwoorden” De duistere persoon staat nu op de tafel in een elegante beweging, stapt op de lege stoel die aan het hoofd van de tafel staat en daarna op de grond, waarna ze de lege stoel omdraait en met haar benen elegant over elkaar op de stoel gaat zitten met haar ogen gericht op de graaf “vraag nummer twee is: waar is jullie geliefde regent? Als hij zo goed het district bij elkaar weet te houden, waar is hij nu dan?”

“Het antwoord op uw eerste vraag is: zover was ik nog niet” zei de graaf met een geïrriteerde stem. “Het was ook maar een voorstel. En het antwoord op uw tweede vraag moet ik u ook schuldig blijven, aangezien wij niet verantwoordelijk zijn voor het reilen en zeilen van onze regent. Wilt u ons nu vertellen met wie we het genoeg hebben?” Zijn secondant legt een hand op zijn arm om hem te kalmeren.

“Maar natuurlijk!” De duistere dame staat op, schopt de stoel aan de kant en loopt naar het raam dat nog steeds redelijk verlicht wordt door het licht van buiten. “Mijn naam is Calista.

Ik ben de leider van de Zwarte Hand en dus degene die jullie momenteel zien als de vijand." Met haar hand maakt Calista twee aanhalingstekens in de lucht bij het woord vijand. "Ik dacht, ik ben in de buurt en ik loop even binnen om te kijken hoe het met de rest van het district gaat."

De schout schuifelt heen en weer op zijn stoel en kijkt in de richting van de anderen om te zien of hij maatregelen moet nemen of dat hij deze dame maar gewoon haar gang laat gaan.

Calista kijkt rond en probeert iedereen in zijn of haar ogen te kijken. Bij de secondant van de graaf stopt ze even. Ze kan zijn ogen niet zien, alleen een stukje van zijn kin.

De dame Viola durfde nog steeds niet te spreken. Ze zit daar als verstijfd in haar stoel en kijkt naar iedere beweging die Calista maakt.

"Goed! Als niemand verder iets zegt, dan vertel ik wel waarom ik hier naartoe ben gekomen en voor degenen die zich afvraagt hoe ik hier zo in de belangrijkste kamer in dit etablissement terecht ben gekomen, ik kwam inderdaad vanuit de schaduwen en kon ieder gesprek horen dat hier plaatsvond deze avond." Ze staat op en loopt rond de tafel in een vloeiende en muisstille pas met haar armen over elkaar. "Ik kan me zo voorstellen dat jullie enorm onder de indruk zijn van wat mij," ze maakt een ronddraaiende beweging met haar vinger, "hebben aangericht in jullie district, maar begrijp me niet verkeerd, ik heb geen intentie om jullie kapot te maken. Ik wil alleen maar kunnen bestaan in dit district. We hebben een tijdelijke plek nodig totdat we weer op onze eigen benen kunnen staan. En om jullie een extra motivatie te geven om dit te doen, heb ik een verzekering

afgesloten, want toen ik onderweg hier naartoe was kwam ik jullie geliefde Hero tegen, samen met het schoothondje van de graaf. Ze hadden het erg gezellig samen” Terwijl ze langs de secondant van de graaf loopt legt ze een hand op zijn schouder en stopt even. Hij doet zijn kap af en het gezicht van een jongeman wordt zichtbaar. Zijn ogen zijn donker en op zijn wang heeft hij een tekening van een zwarte hand.

“Als we geen regeling kunnen treffen, dan ben ik genoodzaakt om mijn infiltranten de opdracht te geven om jullie van binnenuit stuk te maken, maar dat is het laatste wat ik wil, want dat zou betekenen dat ik ook Hero zou moeten vermoorden. Het spijt me graaf. Uw schoothondje heeft het niet gered. Hij was toch minder dapper dan hij eruit zag” Ze loopt langs de graaf, gaat iets door haar knieën en fluistert in zijn oor, maar nog net hoorbaar voor de anderen “Denk er maar over na, maar niet te lang.” Ze staat op en kijkt rond. “Voor het einde van de nacht wil ik een antwoord hebben. Een uur voordat de zon opkomt wacht ik bij de stadsmuur op jullie antwoord.” Op de muur verschijnt een schim, die leek op Hero en ze horen hem om hulp roepen in de verte.

Het licht in de kamer gaat uit. De deur gaat open en weg zijn Calista en de secondant van de graaf. De lichten zijn blijkbaar overal uit, want paniek breekt los in het bar gedeelte boven de raadskamer. Allemaal kijken ze even omhoog waar ze de mensen nu zelfs door het plafond heen horen.

De spelleider stapt even naar voren “Zoals jullie zien zijn ze weg. De lichten zijn uit boven in de bar en hier beneden. Niemand heeft ze zien weggaan en het lijkt alsof ze zijn verdwenen in de schaduwen.” Hij staat

klaar om de deur uit te lopen, maar draait zich nog een keer om “goed gespeeld mensen. Het was een mooi stukje toneel.”

4 Verena en Duncan

Verena sprint naar buiten zonder jas en meteen buiten heeft ze er spijt van dat ze niet even een jas klaar heeft gelegd in de garderobe zodat ze die meteen kon aantrekken toen ze klaar was met haar scene. Ze is high van de adrenaline en haar hart bonkt in haar keel. Achter haar loopt Duncan, ook wel bekend als de secondant van de graaf. Ook hij is high van de adrenaline. De scene die zojuist gespeeld is, is best wel heftig. Voor hem is dit de eerste keer dat hij meespeelt binnen deze setting. Hij heeft wel eens eerder meegespeeld in andere steden, maar hij is naar een andere stad verhuisd en heeft via een vriend waarmee hij altijd speelt contact weten te leggen met de spelers hier en zodoende kon hij meteen meespelen. Normaal moet hier een hele procedure aan vooraf gaan met intake gesprekken en voorstellen aan de spelers, maar omdat deze vriend zo'n goede referentie heeft afgegeven en de rol van de secondant nog niet was ingevuld, was het een nood- breekt- wet situatie, die zeer goed uitpakte.

Verena's rol is even klaar. De raad denkt nu na over wat er zojuist is gebeurd en ze hoeft pas over enige tijd nog een stuk te spelen. Mocht ze heel graag willen, dan kan ze altijd nog even Akasha spelen. Ze hoeft dan alleen maar haar pruik af te doen, een korter rokje aan te trekken en aan de bar te gaan zitten, maar ze is te opgefokt door haar scene van net om nog even haar andere personage te spelen. Ze kijkt om en ziet daar

een jongeman staan met zwarte twinkelen oogjes en een zwarte hand op zijn wang die hier en daar niet meer lijkt op een hand. Met zijn rechterhand krabbelt hij een beetje aan zijn wang en wanneer hij naar zijn vingers kijkt zucht hij diep. Hij heeft alle schmink uitgeveegd vermoedt hij. Verena lacht en draait zijn wang naar haar toe, terwijl ze dichterbij hem gaat staan en haar gezicht nu een paar centimeter bij zijn gezicht vandaan is.

“Het is maar een beetje uitgeveegd” zegt ze met een glimlach die zoet doorklinkt in haar stem. Uit haar zak pakt ze een zwarte sjaal. “Ik veeg je tattoo even in model als je het niet erg vindt.” Hij blijft stokstijf staan en geeft haar geen antwoord, terwijl ze vakkundig zijn zwarte hand schmink bijwerkt.

“het was echt een super gave scene” zegt Duncan terwijl zijn hoofd niet beweegt. “Ik heb in mijn hele larp carrière nog niet zoiets meegemaakt.” Verena veegt nog een laatste zwarte vlek weg en besluit dan dat het goed zit. “Ik speel niet iedere maand zoiets als dit. Dit was even een personage tussendoor. De spelleider vroeg of ik dit wilde doen en het leek me wel wat.” Verena doet haar zwarte sjaal om haar nek, omhelst zichzelf, rilt een beetje en wrijft wat over haar armen in een poging om zo de kou uit haar lijf te verbannen. Meteen trekt Duncan zijn cape uit “Je hebt het koud. Hier, mijn cape.” Met een vloeiende beweging legt hij de cape over de schouders van Verena en doet hem dicht aan de voorkant. Met een

glimlach kijkt ze hem aan “dank je.” Hij glimlacht terug en stopt zijn handen nerveus in zijn broekzak. Verena ziet een twinkeling in zijn ogen die haar vlinders in haar buik geeft. Nerveus schraapt ze haar keel en kijkt naar beneden. Duncan schopt met zijn legerkisten een steentje richting de muur van het cultureel centrum. Met zijn hoofd naar beneden zegt hij een beetje hees “hoe kom jij zo goed in wat je doet? Ik vind je acteerwerk echt subliem. Mijn hart ging sneller kloppen toen ik je zo stil zag verschijnen vanuit de schaduwen. Het was net alsof je echt uit de schaduwen vandaan kwam.” Verena houdt de cape vast met twee handen en probeert hem zo dicht mogelijk tegen haar aan te houden “Ik weet niet, maar ik kan je wel vertellen dat ik ontzettend nerveus was toen ik dit moest doen. Ik vond het ontzettend spannend. Je weet niet wat je kan verwachten. De schout kon me ook gevangen nemen of ik kon de kamer uitgezet worden, dan was mijn hele plan weg.” Verena merkt dat de spanning van het moment nog steeds in haar lichaam zit en ze weet van zichzelf dat ze dan wat impulsief wordt.

“Heb je trek? Ik heb een mand met lekkers ingepakt om in het park te kunnen bivakkeren totdat de raad haar beslissing heeft genomen. Ik heb geen zin om als mijn andere personage nog een uurtje binnen te komen. Heb je zin om mee te gaan?” Hoopvol kijkt ze Duncan aan, die even zijn tijd neemt om te beslissen “ehm.....het is mijn eerste avond en misschien heeft de spelleider wel een ander idee met mijn personage.”