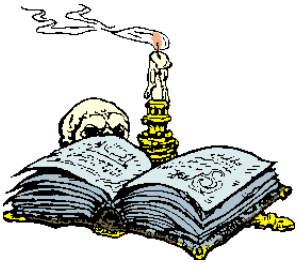
Arcana augustus 2003

De Foliant
Jaargang: 9
Nummer: 3
Augustus 2003



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
Wilhelminalaan 61, 2625LG DELFT

Telefoon: 076 5209231 (Mariëlle Klerks, bellen 18:30 - 22:00 of in het weekend)
E-mail: `info@arcana.nl`
WWW: `http://www.arcana.nl`

Redaktie *Foliant*: Lilian Stigter, Marcel Oerlemans, Gerard Bloemers
Redaktie *De Wilde Post*: Inez Boone, Johan Wouters, Eeke Anne de Ruig, Gerard Bloemers

Oplage: 200 exemplaren, ? 2003 Rollenspelvereniging Arcana

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

De verzending van de *Foliant* en de Wilde Post wordt gesponsord door Nebula

Inhoud

Onder de hamer....5
Arcana organiseert: Live XVII, Normen en Zwaarden....8
In de leer....10
Tussen de regels....13
Arcana organiseert: Figurantendag live XVII....15
Een schrijven van de posterijen....16
Horror Acanae: Contract....18
Agenda....21

Beste leden,

Excuses voor de vertraging van de vorige *Foliant*… Heel vervelend voor onze leden dat jullie zo lang moesten wachten, maar voor de redactie was het fijn om te merken dat jullie ook inderdaad ongeduldig werden en ons mailden waar de nieuwe *Foliant* bleef! Deze keer is hij netjes op tijd, en dat is maar goed ook. Er staat veel informatie in die nuttig is voor de volgende *live*: tips om leren kleding te maken, een nieuwe "tussen de regels", uitleg over de binnenspelse post en meer! Natuurlijk vind je ook de gebruikelijke informatie over de komende *live* en de daaraan voorafgaande figurantendag. Ons aller voorzitter heeft op persoonlijke titel een stukje geschreven waarin hij onder andere een klein beetje laat zien van wat we in 2004 kunnen verwachten.

De komende *live* zit helemaal vol voor spelers, maar als figurant kun je nog mee, dus grijp je kans! Net zo leuk als spelen, misschien zelfs wel leuker want je krijgt niet alleen de kans een leuke rol neer te zetten, je kunt ook letterlijk en figuurlijk in de huid van een monster kruipen.

De illustraties zijn deze keer afkomstig uit het papieren archief van de "Fantacie Update" van Marijn van der Gaag, Anne van Diepeningen en Gerard Bloemers. Als jij ook je eigen illustraties in de *Foliant* wilt zien, laat het ons weten!

Lilian Stigter, Gerard Bloemers & Marcel Oerlemans

Onder de hamer

(Misschien blijkt het al een beetje uit de titel, maar ik wil wel duidelijk maken dat dit stuk door mij als voorzitter en als actief lid is geschreven. Dus nadrukkelijk niet namens bestuur of kerngroep. Meer *à titre personnel*.)

Ik heb hier wat gedachten en ideeën die ik aan de man wil brengen ...

Dure cola

Enkele weken na *live* XVII kregen we de eindafrekening van de beheerder van de Wolfskuil en we verwachtten wel wat extra kosten omdat er een paar glazen en een stapel borden gesneuveld waren, maar tot onze schrik zagen we het volgende: "3 uur extra schoonmaak i.v.m. grote hoeveelheid gemorste drank op de vloer, à € 25,-." Wat was dat nu weer? Zover wij wisten hadden wij alle ruimtes zoals contractueel vastgelegd 'veegschoon' opgeleverd. Navraag bij de beheerder leerde ons dat in een van de slaapvertrekken van de Repelaerhoeve, een spelersslaapzaal dus, een grote hoeveelheid cola tegen de grond was gegaan en niet was opgeruimd.
Nu kun je je afvragen of € 75,- wel redelijk is voor het dweilen van een ruimte van hooguit 30 m2, maar dat staat nu niet ter discussie. Waar ik wel vraagtekens bij stel is de mentaliteit van een deelnemer die willens en wetens zijn slaapvertrek smerig achterlaat met de gedachte "Dat ruimt een ander wel op." Een kwalijke mentaliteit omdat het een vrijwilliger, die zich zo'n weekeinde toch al uit de naad werkt, nog meer werk bezorgt of omdat het, zoals in dit geval, de vereniging veel geld kost.
Reken even mee: € 75,- is ongeveer 1% van het totale budget voor een Arcana *live*. Dat klinkt niet zoveel, maar voor € 75,- koop je drie commerciële latexmaskers, voor dat bedrag bouwt Elegast voor ons een heel indrukwekkend monster en voor zo'n bedrag maken Sylvia en haar kledinggroep een stapel prachtige kleding. Als dit vaker gebeurt moeten we misschien maar een borgregeling instellen voor onze deelnemers. Wanneer een slaapruimte schoon wordt opgeleverd krijgen de 'bewoners' hun borg terug en zo niet: geld kwijt. Gaan we over nadenken.
En nog een laatste opmerking voor de cola-morser: Arcana staat open voor (anonieme) donaties op rekeningnummer 88.07.67.081 van de Fortis Bank te Delft.

Statuten

En dan nu wat positiever nieuws. Al op 22 december 1996 is er door de Algemene Ledenvergadering van Arcana een werkgroep in het leven geroepen die statuten voor ons zou opstellen. Daarna is er een lange weg gelopen, ook door mijn voorganger Michiel, en eindelijk, per vrijdag 15 augustus 2003, is Arcana een statutaire vereniging met volledige rechtsbevoegdheid geworden.

Heeft dat veel gevolgen? In de praktijk hopelijk niet. Verschil is voornamelijk dat mijn medebestuurders en ik niet meer hoofdelijk aansprakelijk zijn, dat Arcana nu ook registergoederen (lees: onroerend goed) in eigendom zou kunnen verkrijgen en dat Arcana kan erven.

Feest! Feest?

Een klein citaatje uit de notariële akte van de vaststelling van de statuten: *"Op achttien april negentienhonderd vier en negentig is opgericht de vereniging Rollenspelvereniging Arcana, gevestigd te Leiden."* Hé, dàt is leuk! Arcana bestaat dus bijna tien jaar en dat moet niet onopgemerkt voorbij gaan. Wat gaan we doen? Een feest? Een banket? Een speciaal evenement?
Ik ga jullie uit de droom helpen: 'we' doen helemaal niets. En met 'we' bedoel ik de groep mensen die op dit moment actief zijn in bestuur, kerngroep fantasy *live*s, of kerngroep horror. 'We' gaan het aan jullie overlaten. Als jullie vinden dat er toch iets moet gebeuren, dan stel ik voor om gelijkgezinde personen bij elkaar te zoeken, iets moois te verzinnen en het bestuur te benaderen met een voorstel. Eén mogelijk idee is om een locatie met slaapgelegenheid te vinden en een kleinschalig rollenspel op zaterdagmiddag te organiseren ('speel-je-favoriete-personage' ?) met een grootschalig feest tot in de kleine uurtjes van zondag. Maar bedenk vooral zelf iets. En als jullie niks doen, dan organiseren 'we' wel een feestje voor onszelf en nodigen 'we' alleen vroegere actieve leden uit. Lekker pûh!

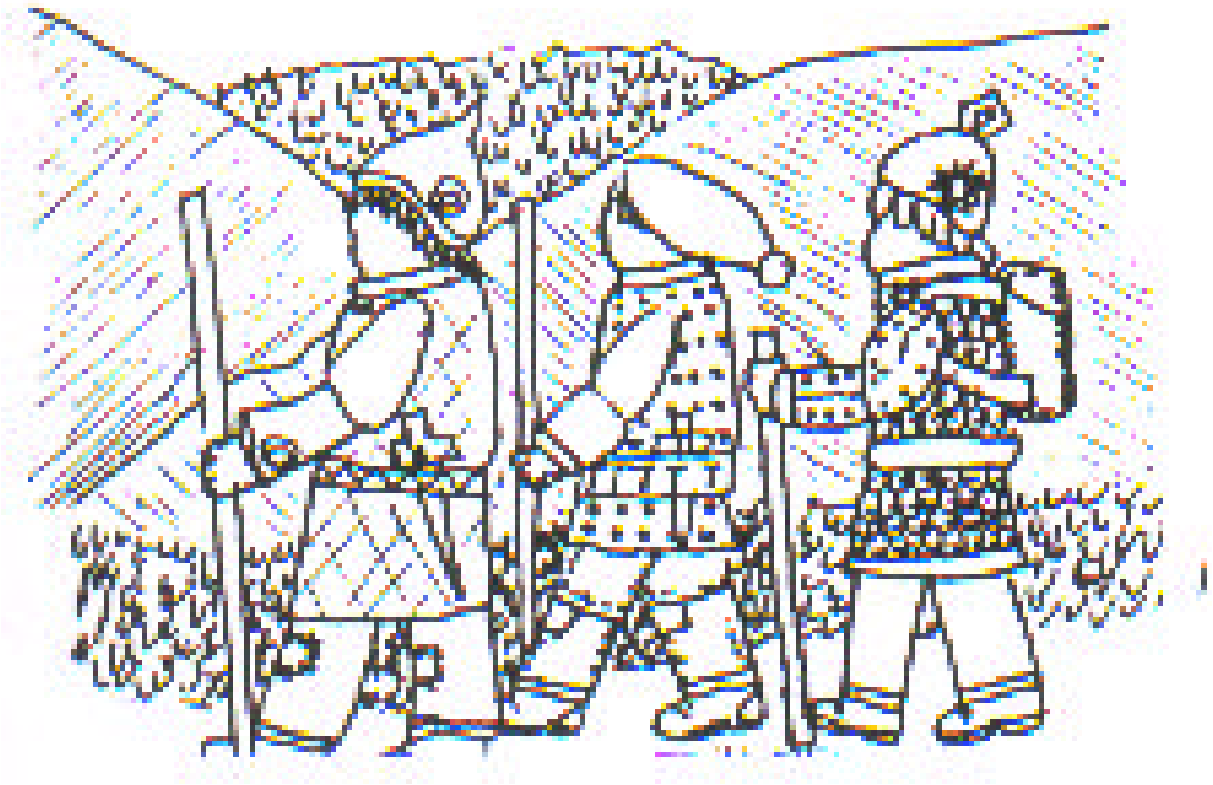
2004

2004 wordt een druk jaar. Natuurlijk hebben we de twee grote Elerion *live*s, tenminste één Horror Arcanae, de gebruikelijke workshops en misschien een feest of iets dergelijks, maar het allerleukst zou natuurlijk een geheel nieuw evenement zijn. En dàt hebben we in 2004: naar alle waarschijnlijkheid wordt in juni onder de titel 'Puerto Diablo' een eerste boekaniers-*live* neergezet en dat is géén piraten-*live*! Volgens mij is dat een primeur voor Nederland en wat ik er tot nu van gezien en gehoord heb wordt het geweldig. Hou de *Foliant* in de gaten voor meer nieuws over 'Puerto Diablo'.

Hmm, ... dat was het wel zo'n beetje. Meer heb ik op dit moment niet in de aanbieding.

Eénmaal... andermaal... verkocht!

Martin 'Bush' Welsh



Arcana organiseert: Live XVII, Normen en Zwaarden

Waar & wanneer: vrijdag 26 tot en met zondag 28 september 2003, te Zutendaal (Belgie)

De gele koorts overspoelt het land met de dood. Steeds meer wegen worden afgesloten en reizen is vrijwel onmogelijk wegens de vele controleposten. Wie niet dood is, is ziek en wie niet ziek is, is verdacht. Wordt je niet bij een quarantainepost verwacht ter controle, dan wordt je wel opgeroepen om er te komen werken.
Sommigen worden dan ook betrapt als zij verzuchten: was ik maar in de toekomst gebleven…

In deze *Foliant* zit zoals altijd een formulier, waarmee je je in kunt schrijven. Je kunt nog mee als figurant als je wilt!

Grijp dus nu je kans om je nog in te schrijven als figurant. De snelste manier om je in te schrijven is via de Arcana website. Vergeet niet zo snel mogelijk te betalen, want de datum van betaling geldt als datum van inschrijving. Deelname aan de *live* staat alleen open voor leden van Arcana. De minimumleeftijd voor deelname is 18 jaar. Als je nu nog geen lid bent, vergeet dan niet om bij het inschrijven aan te kruisen dat je lid wilt worden en vergeet vooral niet om dan ook het lidmaatschap voor 2003 te betalen.

Het deelnamegeld voor *live* XVII bedraagt € 55 voor figuranten en € 90 voor spelers. Het lidmaatschap van Arcana kost € 12. Maak het bedrag over op bank-rekeningnummer 88.07.67.081 van de Fortis Bank te Delft, en vermeld bij de opmerkingen "t.g.v. Arcana te Leiden". Als je het bedrag stort, met Girotel betaalt of door een ander laat betalen, denk er dan a.j.b. aan om je naam en adres te (laten) vermelden. Belgische deelnemers kunnen, door bemiddeling van VZW Eternica, bij een Belgische bank terecht. Maak het bedrag over naar rekening 001-2149427-80 t.n.v. "Eternica-Arcana" van de ASLK Evere-Zuid, Eversestraat 1, 1140 Evere. Vermeld alsjeblieft je naam en het nummer van de *live*. Dit rekeningnummer is alleen voor betalingen aan Arcana!

Marcel Oerlemans, Gerard Bloemers

Rollenspel vereniging Arcana
Postbus 16144, 2301 GC Leiden, Nederland
Telefoon: : 076 5209231 (Mariëlle Klerks, bellen 18:30 - 22:00 of in het weekend)
E-mail: info@arcana.nl, home page: http://www.arcana.nl

Inschrijfformulier ARCANA *live* XVII 26, 27 en 28 September in Zutendaal (België)

O Ik ben reeds lid van rollenspelvereniging Arcana en schrijf me in als deelnemer aan de *live*
O Ik word lid van r.s.v. Arcana en schrijf me bij deze in als lid èn als deelnemer aan de *live*

Ik wil meedoen als ~~O Speler~~ ~~O Speler, maar als dat niet kan, dan als figurant~~
O Figurant ~~O Figurant, maar als dat niet kan, dan als speler~~
(kruis je voorkeur aan)

SPELERS

O Ik speel voor het eerst mee en wil graag met een nieuw karakter spelen.
Voorkeur voor spelers(basis)klassen:
1e: .....

2e: .....

3e: .....

FIGURANTEN

Voorkeur voor figurantenrollen: (kruis je voorkeur aan)
O Vooral rollenspel, langere of kortere rollen
O Vooral rollenspel, korte rollen
O Vooral actie, korte rollen

Eigen idee of aanvulling:

Kies uit deze basisklassen drie voorkeuren:

O Krijger
O Spoorzoeker
O Druïde
O Priester van de Jaden Hemelkeizer
O Priester van de Generaal
O Tovenaar
O Avonturier (vermeld dan ook het door jou gewenste talent en vaardigheid)

O Ik speelde reeds mee aan *live* XV en/of *live* XVI en wil graag mijn karakter behouden.

Naam karakter: .....

I.v.m. typecasting van figuranten onderstaande gegevens graag invullen:

Lengte: ..... m.
Gewicht: ..... kg.

Fysieke conditie: goed / matig / slecht

Ervaring: (sport, toneel, andere *lives* etc.):

Naam en voorletters: .....
Voornaam: .....Geboortedatum:.....
Straat: .....
Postcode en woonplaats .....
Land: .....
Telefoon (thuis en werk) .....
E-mail adres: .....

Plaats en datum: ..... Handtekening: .....

Het lidmaatschap kost €12 per jaar. Alleen leden kunnen zich inschrijven voor *lives*, workshops en andere activiteiten van Arcana. Leden krijgen 4 maal per jaar het verenigingsblad De *live* kost €55 voor figuranten en €90 voor spelers. Hiervoor krijg je een spannend spel van vrijdag- t/m zondagmiddag, 6 maaltijden en een slaapplaats met douchegelegenheid.
Stuur je inschrijfformulier, samen met een pasfoto (alleen voor nieuwe spelers), naar: Postbus 16144, 2301 GC Leiden. 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 betaald wordt, 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.

In de leer

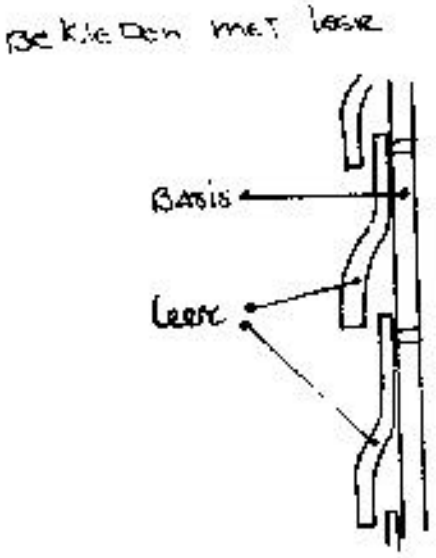
Oke, ik zal het maar bekennen: ik ben zo iemand die graag een oud leren bankstel sloopt, een oud leren kussen stript en bekenden vraagt of ze nog oude leren jassen of andersoortige kledingstukken weg doen. En natuurlijk maar voor één ding: het leer. Als je je nog af moet vragen waar ik het om doe dan gaat er misschien nu een wereld voor je open.

Behalve dat het slopen van bankstellen en het strippen van kussen erg goed is om je overtollige energie kwijt te raken, hou je er, met een beetje mazzel, een aardige grondstof aan over voor het vervaardigen van allerlei spullen die je tijdens de *live* kunt gebruiken. Je zult er nog aardig wat tijd en moeite in moeten steken maar je loopt dan wel rond met een uniek stuk waar je, terecht, trots op kunt zijn. Misschien niet voor iedereen, maar het geeft mij toch altijd zeer veel voldoening, en dat is ook wat waard. Er zit een nadeel aan: de meeste naaimachines zou ik niet aan het gemiddelde leer van een bankstel willen wagen: het gaat dan een dure hobby worden. Dan maar de low-tech optie: een set leernaalden en (ijzer)garen. Leernaalden zijn gewone, soms wat grote, naalden met een speciale punt. Hiermee snijd je als het ware door het leer zodat het naaien soepel verloopt. Ze zijn vrijwel overal te krijgen dus dat mag je niet tegenhouden. Met de overblijfselen van je tantes bankstel is er niets meer wat je echt tegen houdt om iets moois te gaan fabriceren!

Het duurt soms even voor je het, soms letterlijk, in de vingers hebt. Wees dan ook niet te ambitieus in het begin: start met iets kleins als een buideltje. Ook schedes voor dolken en ander wapentuig is een goed beginpunt: ze zijn nuttig en het is redelijk 'rechttoe rechtaan'. Mocht je al genoeg buideltjes hebben of moet je nog wat meer oefenen: de vereniging ontvangt graag de buideltjes die je zelf niet nodig hebt! (Wordt zeer gewaardeerd!) Als je eenmaal de smaak te pakken hebt, en je nog een voorraadje leer hebt, krijg je meestal snel ideeën over wat je nog meer kunt maken. Of als je wel ideeën hebt maar geen leer dan wordt het de hoogste tijd om weer op strooptocht te gaan.

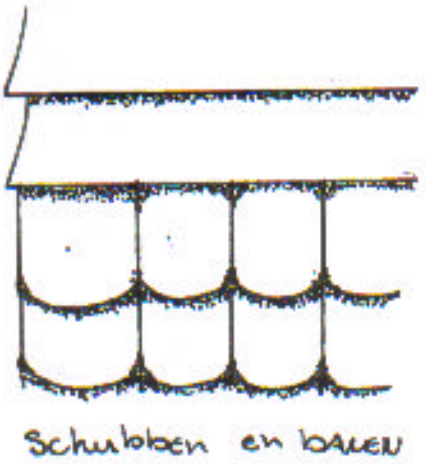
Nu is leer van het type 'bankstel' niet het meest ideale materiaal om zaken als broeken (hosen) of jasjes van te maken. Het is veel dikkere, stugger en stijver dan het leer wat voor hedendaagse kleding wordt gebruikt. Voor het vervaardigen van kleding zou je liever het leer van oude kledingstukken gebruiken, maar 'bankstelleer' is vaker voorhanden. Helemaal waar, maar niets zegt dat je niet vals mag spelen! Dat moet je ook vooral doen want het brengt je doel veel dichterbij.
Begin bij het begin: zoek een kledingstuk van het type wat je in leer wil

vervaardigen. Kleur is niet belangrijk, pasvorm des te meer. Oude afgedragen broeken, T-shirts of andere zaken zijn prima. (vooral niets weggooien wat je later kunt gebruiken!) Voor hen die het niet in huis hebben raad ik aan de plaatselijke markt of kringloopwinkel eens te bezoeken. Voor niet al te veel geld kun je meestal wel iets geschikts op de kop tikken (plus dat je daar soms van allerlei andere wondere zaken kunt vinden die je op een *live* kunt gebruiken). Het motto hier moet zijn, zoals zo vaak: "zie niet alleen wat iets is, zie vooral wat het kan worden". Opa's zondagse vestje is bv een zeer goede ondergrond om een mooi stuk bescherming voor je romp van te maken.



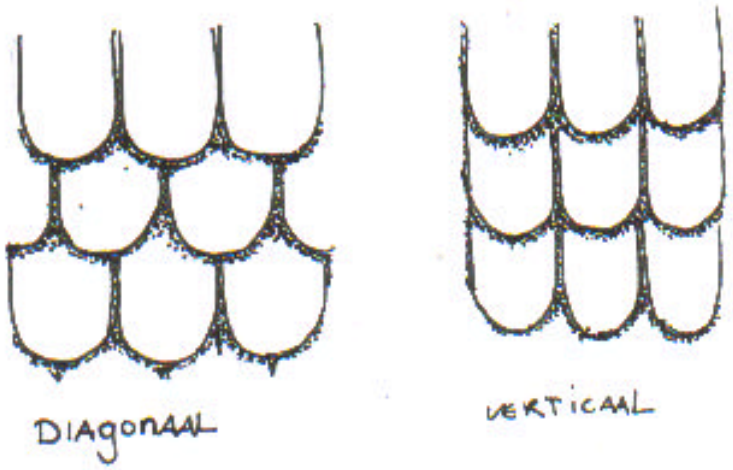
Het kledingstuk (o.i.d.: je mag ook van een lap stof een ondergrond maken) is je basis: dit ga je met leer 'bekleden'. Maak het je zelf niet meteen te moeilijk: probleemgebieden als oksels en het kruis vergen toch wat oefening omdat er erg veel spanning op kan komen te staan. Ook hier zou ik vals spelen: bedekken met een overhangend stuk leer wat het directe zicht ontneemt. Ik kan me niet voorstellen dat de gemiddelde ork je arm op tilt om te zien of het leer wel helemaal doorloopt!

Een andere manier om het jezelf wat makkelijker te maken is om het stuk te bekleden met kleinere stukken leer. Denk hier bij aan banen/stroken of schubben. Een combinatie is ook mogelijk en er zijn allerlei patronen in aan te brengen wat soms een fantastisch effect kan hebben! Verder verdeel je je naaiwerk nu in kleine happen, wat wel zo prettig werkt. Ook heb je nu geen grote, aan een gesloten stukken leer nodig (hoeveel zitten er daarvan aan een bankstel?) dus dat lost dat probleem ook meteen op.



Voor hen die maar geen leren broek kunnen vinden maar toch graag dat ene beschermingspunt op beide benen willen hebben, raad ik aan om eens aan hosen te denken. Voor hen die het niet weten: hosen zijn historische kledingstukken (de naam is behouden in het duits maar ook in andere ons omringende talen) en in feite niets meer dan

twee afzonderlijke pijpen die met een verbindingstuk aan elkaar zijn gemaakt. Voor het geval ze af dreigen te zakken: een riem en bretels doen wonderen! (En een riem is nooit weg om allerlei andere zaken aan te hangen dus….) Nu horen ze in de oorspronkelijke vorm helemaal tot aan het eind van de voet door te lopen maar dat is alleen voor de gevierde leerwerkers. Twee 'overpijpen' zoals je die in de gemiddelde western kunt zien zijn makkelijker te maken (en vooral te dragen) en geven je al een beschermingspunt. En je hebt er plezier van als het regent, ook niet onbelangrijk.



Mocht je erover denken om een oude broek te 'bekleden' denk dan even wel goed na over welke broek je wilt gebruiken. Een spijkerbroek zit vaak prima maar als die met leer wordt bekleed, kan het erg warm worden. Leuk in een regenachtige, gure *live* maar met 20 graden plus kan je daar wel eens anders over gaan denken. Door gebruikt te maken van bestaande kledingstukken of stukken stof, hoef je niet echt met patronen in de weer. Zelfs als je je kledingstuk niet wilt bekleden kun je het altijd nog als mal gebruiken. Dit verlaagt de moeilijkheidsgraad waarmee ik niet wil zeggen dat het makkelijk is. Het is vaak veel werk, hoewel je na enige tijd een redelijke productie kunt draaien. Je loopt een redelijke kans allerlei kleine beschadigingen aan vingers en hand op te lopen en het zal de eerste keer waarschijnlijk niet helemaal worden wat je in gedachten had. Laat je niet ontmoedigen: aan het eind van de rit heb jij een uniek stuk waarmee je trots rond kunt lopen. Vergis je niet: er lopen genoeg spelers rond die stiekem bekijken wat je nu weer aan / bij je hebt en die, eenmaal thuisgekomen, zelf aan het werk slaan omdat JIJ ze weer hebt geïnspireerd.

Gerard Bloemers

Tussen de regels

Bogen

In den beginne, toen veilige bogen en pijlen nog niet verkrijgbaar waren, kreeg elk personage dat de vaardigheid boogschieten of kruisboogschieten leerde, van Arcana een boog. Sinds enige jaren zijn er echter voldoende mogelijkheden om commercieel aan een boog en pijlen te komen en kan een ieder via Arcana leren hoe je een kruisboog en pijlen kunt maken. Het is dus niet meer dan redelijk dat de uitzonderingspositie voor bogen en kruisbogen gaat verdwijnen. Ten slotte: een krijger die leert vechten met een grote bijl krijgt die ook niet van ons…en dat is net zo veel werk (zo niet meer) om te maken.

Bij deze dus de eerste aankondiging: vanaf *live* XIX levert Arcana geen bogen meer aan mensen die over die vaardigheid beschikken, ook niet als je die tot nu toe altijd wel van ons kreeg. Tijdens *live* XVII en XVIII kan dat dus nog wel. In de volgende *Foliant* meer hierover: "waaraan moet een boog voldoen" en "hoe kom ik aan mijn eigen boog en pijlen".

Smeden

Hier werden wij door een speler gewezen op een wel erg scheve verhouding tussen vervaardigen en omsmelten, afhankelijk van wat het was dat je omsmolt. Het informatievel is aangepast om dit deels recht te trekken. Wel blijft het zo dat de opbrengst van omsmelten beperkt is: puur en herbruikbaar materiaal winnen uit een voorwerp is nu eenmaal niet makkelijk.

Leerlooien

Naar aanleiding van de vorige *live* is een discussie ontstaan over wat er wel en niet gevild en gelooid kan worden. Daarover het volgende:

1) technisch gezien is de huid van alle wezens geschikt, afgezien van trollen, golems en ondoden.
2) het villen van mensen wordt als 'not done' beschouwd in het grootste deel van Elerion. Het levert wel leer op overigens, net zo goed als van alle andere wezens.

Waarschuwingen – spelsuggesties

Hierover stond in de vorige *Foliant* al het een en ander geschreven. Nog even als herhaling dus: waarschuwingen geven we niet meer. Het belangrijkste doel daarvan was altijd om je te wijzen op het feit dat jouw spel op dat moment niet goed past bij de wereld en regels van Arcana. Het belangrijkste resultaat zou dan ook positief moeten zijn: : een met jou spelende figurant geeft je een suggestie om je spel beter bij de Arcana-wereld te laten aansluiten zodat jij en de personages om je heen een leukere *live* beleven. Vandaar dat de term 'waarschuwing' is vervallen. In plaats daarvan krijg je een spelsuggestie. De dreiging te moeten vertrekken als je 2 waarschuwingen krijgt vervalt ook. Wel willen we graag bij het spellokaal even met je overleggen over jouw spel als je een tweede figurant je een spelsuggestie aan de hand doet.

Magische en/of speciale voorwerpen

Sinds kort hoort bij elk bijzonder voorwerp binnen de Arcana-wereld (zoals magische artefacten, amuletten en dergelijk) een geplastificeerd kaartje. Krijg je het voorwerp, dan krijg je ook dit kaartje met BUITENSPELSE kennis. Dankzij dat kaartje kun je de effecten beter uitspelen. Wij hopen dat de kaartjes tijdens het spel minder discussie geven over hoe iets werkt en dat de effecten snel en duidelijk kunnen worden uitgespeeld. Wij zouden het erg jammer vinden als daardoor het spel om uit te vinden wat het ding nou toch doet er minder door wordt. Immers, jouw personage beschikt niet over de informatie op het kaartje.

Nou dat was het alweer. Heb jij onderwerpen binnen de Arcana-regels waarover je meer wilt weten of heb je een vraag dan kun je zoals gewoonlijk terecht bij spelregels@arcana.nl.

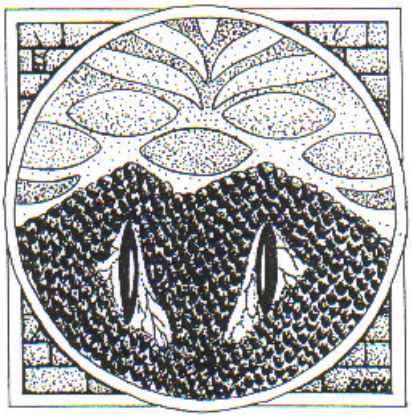
Spelregelgroep Arcana
Johan Wouters, Toon Krijthe, Jeroen Vos

Arcana organiseert: Figurantendag live XVII

Wanneer: zondag 14 september maart, vanaf 13:00 uur.
Waar: studentensociëteit "De Bolk", Buitenwatersloot 1, Delft

Om de figuranten in te wijden in scenario en spelreglement, en een rolverdeling vast te stellen, organiseren we in de weken voor de zeventiende *live* een figurantendag. We hopen dat alle figuranten op deze dag kunnen komen. Als dat niet lukt, neem dan vooraf contact op met de scenario groep (b.v. Marcel Oerlemans, tel. 06-16606418 / marceloerlemans@hotmail.com). Dan zullen we proberen met je wensen rekening te houden.

Het programma ziet er als volgt uit: we vertellen iets over de spelwereld en zullen het scenario in grote lijnen uit de doeken doen. Aangezien je tijdens het weekend ook op zult treden als scheidsrechter, zullen we wat meer in detail ingaan op de laatste versie van het spelreglement. Ook zal er veel aandacht besteed worden aan het (altijd lastige) invullen van de personagekaarten. Tot slot zullen we op de bijeenkomst de rollen verdelen. Tussendoor is er zoals gewoonlijk tijd voor lekkere broodjes.



Onder de kostuums draag je het liefst neutrale donkere kleding. Je wordt verzocht naar de *live* het volgende mee te nemen: zwarte bloes en/of trui; zwarte maillot, legging en/of (jogging)broek; stevige riem; laarzen en/of stevige schoenen. Het is niet echt sfeervol als je gaat figureren met een boerentuniek of monstergewaad aan, met daaronder een spijkerbroek en sportschoenen. Kun je vóór je naar de figurantendag afreist, uitzoeken of je alles hebt (en anders op de figurantendag aan de bel trekken)?

In augustus ontvangen alle figuranten het spelreglement en informatieboekje. Lees vooral het spelreglement alsjeblieft goed door vóór de figurantendag en maak aantekeningen van wat je niet duidelijk is. In het informatieboekje vind je een routebeschrijving naar de locatie en allerhande praktische informatie met betrekking tot de *live*. Mocht je hierover nog vragen hebben, dan kun je die ook op de figurantendag beantwoord zien.

Lilian Stigter

Een schrijven van de posterijen

Nee, ik ga het niet hebben over een verhoging van de portokosten of over het voordeel van het gebruik van een frankeermachine. Dat is allemaal buitenspels en zeker niet zo interessant als binnenspelse post. Laat de buitenspelse post maar over aan het bestuur; die weten wel raad met deze aangelegenheid. Over binnenspelse post is ook het een en ander te zeggen en dat is niet onbelangrijk.
Het is je vast wel eens opgevallen dat er iedere *live* wel een postbode langs komt wiens taak het is om eenieder van de aan hem of haar gerichte post te voorzien (tegen geringe betaling). Net als in de grote boze echte wereld is het ontvangen van een poststuk toch telkens weer een bron van vreugde, verwachting en verwondering. Geen moeite wordt gespaard: niks geen E-mail maar een echte postduif, koerier of postbode komt voor je langs.

Ook menig speler heeft de weg naar de postbode ontdekt: het is bij uitstek de geschikte manier om binnenspels iets aan een andere speler mede te delen, bijvoorbeeld als je eens een *live* verhinderd bent. Het spellokaal juicht dit soort acties dan ook van harte toe. Ben je niet in het bezit van een luxe printer, gemarmerd papier of zegellak; geen nood, het spellokaal is nabij. Als je ze enige tijd geeft (dus niet in de week voor de *live*) dan wordt er toch telkens weer een fraai schrijven geproduceerd.

Waarom ziet men in het spellokaal graag dat alle brieven zo veel mogelijk binnenspels gaan? De spelleiding is bovenal nieuwsgierig naar wat er allemaal leeft onder de inwoners van De Wilde landen. Zo wordt de vinger aan de pols gehouden, de stemming gepeild, het achterland gemonsterd. Nu kan ik me soms voorstellen dat je er misschien niet op zit te wachten dat de spelleiding ‘aan je brieven zit’. Nu, daar heeft de spelleiding ook de tijd niet voor. Waar er echter zulke fouten in staan dat die de geloofwaardigheid van de spelwereld of de speelverhoudingen geweld aan doen, zal de spelleiding zich, in overleg, genoodzaakt zien je brief niet direct ‘te bezorgen’. Soms wordt je bericht er veel duidelijker door en bereikt het meer mensen. Laat dit vooral geen belemmering zijn om je binnenspelse post via het spellokaal te laten lopen.

De belangrijkste reden(en) om al je binnenspelse post via het spellokaal te laten gaan is dat er in scenario en aanverwante zaken op in kan worden gegaan. De post is toch telkens weer een bron van rollenspel en een mogelijkheid tot verdieping van je rollenspel. Daar komt bij dat als je brief je via het spellokaal bereikt, je er van uit mag gaan de je de informatie die je erin krijgt ook binnenspels mag gebruiken. Ja, je kunt elkaar tussen de *live*s natuurlijk vele e-mails sturen (en dat moeten jullie ook vooral blijven doen!) maar de daarin

staande informatie mag je eigenlijk niet aanwenden in het spel. Kijk, dat je met je vrienden de laatste overlijdensberichten bespreekt of keuvelt over de laatste aanslag op het leven van Keizerin Leta, daar zal niemand iets op tegen hebben. Maar als je ineens gaat beweren dat je tante is overleden en je 24 aqualieten hebt geërfd, dan is dat een andere zaak. Ook is het vrij onwaarschijnlijk dat 'Leta je heeft gepromoveerd tot kapitein' tussen 2 *live*s door. Dit kan natuurlijk een poging zijn om je medespeler te bedonderen en die kans wil de spelleiding je zeker niet onthouden, zolang het maar via het spellokaal gaat!

Voel je vooral niet geremd door dit schrijven (en ieder binnenspels verkregen poststuk) en klim in je binnenspelse pen. Geef de postbodes van de Wilde Landen een menswaardig bestaan, ook zij hebben een gezin te onderhouden of hebben het geld hard nodig om hun studie te bekostigen. Solliciteer anders zelf eens voor de baan van postbode….. De post is zo saai nog niet!

O ja, postbodes zijn ook maar mensen en van den Kabargebock heeft nog steeds de turboduif nog niet vervolmaakt dus houdt er rekening mee dat je bericht niet direct aankomt. Vandaag gepost betekent niet altijd dat het de volgende dag aankomt! Naar een nabij gelegen plaats is dat nog wel te doen maar verwacht tijdens een *live* geen antwoord op een brief aan je tante in Elerion-stad (maar het is natuurlijk nooit onmogelijk….)

Schrijf ze!

Gerard Bloemers

HORROR ARCANAE: CONTRACT

THE CONTRACT **

door Roger Ebert

Goethe's Faust als zwarte komedie. Na twee exploitatiefilms, "The Re-Animator" (1985) en "From Beyond" (1986) waagt regisseur Stuart Gordon zich nu aan een veel ambitieuzer project. "The Contract" is eleganter, beschaafder, artistieker en knapper dan de eerste twee films, maar minder leuk.
Die films waren oefeningen in wansmaak met afgehouwen hoofden op zoek naar hun lichaam en monsters uit een andere dimensie die lustig slijm in het rond spuwden.

"The Contract" gaat over de jonge auteur Chris Marlow (Tom Willis), die zijn schrijversambities niet waarmaakt tot hij geplaagd wordt door een reeks nacht-merries en deze als inspiratie gebruikt voor een succesvolle horrorroman. Hij sluit een miljoenencontract af met een grote uitgever (David Gale). Dan houden de dromen op en heeft Marlow een ernstig geval van *writer's block*. De uitgever vindt een gewetenloze psychiater die dit probleem kan oplossen. De psychiater, gespeeld door Jeffrey Combs, leert Marlow terug te keren in zijn nachtmerries en deze te accepteren als werkelijkheid. Uiteindelijk gaat Marlow ten onder in zijn nachtmerries. Slapen en waken, droom en werkelijkheid lopen door elkaar en hopeloos krankzinnig belandt hij in een inrichting.

De film kenmerkt zich door een prachtige vormgeving van Marlow's droomwereld. De dialogen zijn ad rem, vol dubbelzinnig-heden en woordspelingen. Maar het werkt niet. "The Contract" hinkt teveel op twee gedachten, enerzijds lijkt het een moderne navertelling van Faust, anderzijds is het een horrorkomedie gericht op hetzelfde publiek als Gordon's eerste twee films.
De acteerprestaties zijn uitstekend; Gale en Combs zijn als oudgedienden van Gordon helemaal in hun element. Tom Willis lijkt echter zijn draai niet te hebben gevonden. Na een carrière in kinderseries en soaps als "Santa Barbara", is dit zijn eerste speelfilm, maar misschien had zijn impresario een film kunnen kiezen die meer recht doet aan zijn onmiskenbaar talent.

Ik stel niet voor dat Gordon alle ambitie laat varen en berust in het draaien van exploitatiefilms. Ik denk wel dat zijn eerste twee films een frivoliteit en een energie hadden die ontbreekt bij "The Contract", hoe goed deze er ook uitziet. Er is geen reden om je te verontschuldigen voor een exploitatiefilm, tenminste niet als het een goede is, en werkt, en trots is op zijn afkomst.

Chicago Sun- Times
27 maart '87

Inleiding

RSV Arcana presenteert onder de titel Horror Arcanae een reeks rollenspellen, waarin blijkt dat achter de ons bekende wereld een andere wekelijkheid schuilgaat. Een realiteit waarin *aliens* onder ons zijn, de doden zich wreken, en oeroude goden ontwaken. Het gaat steeds om rollenspel rond het thema horror, maar deze serie is in tegenstelling tot Arcana's Elerion geen vervolgverhaal. De scenaristen bedenken het verhaal en alle rollen. Met andere woorden: ook de rollen van spelers worden door de scenaristen bedacht en uitgewerkt.

Waar en wanneer?

Horror Arcanae: Contract zal plaatsvinden in De Blokhut (De Wolfskuil) te Ommen op zaterdag 22 november 2003. Het spel zal rond 20.00 uur beginnen; maar spelers worden al om 18.00 verwacht in verband met incheck, briefing en eventueel grime. Om scenariotechnische redenen zal het avondeten deze keer buitenspels gebeuren.

Inschrijving en kosten

Je kunt je inschrijven via de www-pagina van Arcana (http://www.arcana.nl) of met het inschrijvingsformulier in deze *Foliant*. Er kunnen maximaal 18 spelers meedoen en een klein aantal crewleden, die de organisatorische en huishoudelijke taken op zich nemen. Als je overweegt om je in te schrijven als crew, neem dan eerst contact op met het organisatieteam (horror@arcana.nl). Houd er rekening mee dat het aantal deelnemers beperkt is en dat inschrijvingen worden geaccepteerd op volgorde van de betalingen.

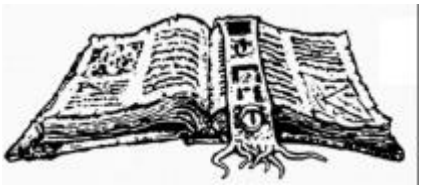
Het deelnamegeld voor Horror Arcanae: Contract bedraagt € 50 voor spelers en € 30 voor crew. Voor deelnemers is het lidmaatschap van RSV Arcana verplicht.

Wat krijg je?

- Een smakelijk diner, een comfortabel bed en een uitgebreide brunch
- Een bondig spelreglement (nagenoeg freeform)
- Een uitgebreide omschrijving van je personage (achtergrond, kennis, motieven en doelen)
- Intrigerend en beangstigend rollenspel van zaterdagavond tot de kleine uurtjes van zondag.

Martin "Bush" Welsh en Jacco Kwakkel

Horror Arcanae
p/a Kooilaan 45v, 2315 EB Leiden
Telefoon: 071-5211679 (Martin 'Bush' Welsh)
E-mail: horror@arcana.nl
WWW: http://www.arcana.nl



Inschrijvingsformulier
HORROR ARCANAE: CONTRACT
22 november 2003 in De Blokhut (De Wolfskuil), Ommen

O Ik ben reeds lid van Rollenspelvereniging Arcana en schrijf mij in als deelnemer aan deze *Horror Arcanae*
O Ik wil lid worden van RSV Arcana en schrijf mij tevens in als deelnemer aan deze *Horror Arcanae*
(kruis aan wat van toepassing is)

Ik wil meedoen als:
O speler
O crew (neem eerst even contact op met de organisatie: horror@arcana.nl)
(kruis je voorkeur aan)

In een film of tv-serie zou ik graag de volgende rol(-len) willen spelen:

O Buffy Summers	O baron Frankenstein	O Jack Torrance	O Pinhead
O Carry	O Hannibal Lector	O Katrina Van Tassel	O Rupert Giles
O Chucky	O the Headless Horseman	O Lara Croft	O Sherlock Holmes
O Clarise Starling	O prof. van Helsing	O Miss Marple	O Spike
O The Crow	O Herbert West	O het monster van Frankenstein	O een/de weerwolf
O Cthulhu (yeah, right!)	O Hercule Poirot	O een/de mummie	O Willow Rosenberg
O Dracula	O Ichabod Crane	O Norman Bates	O Xander Harris
O E.T.	O Indiana Jones	O Philip Marlow	O een zombie

O anders, nl. .....
(maximaal 5 rollen aankruisen)

Let op! Wij willen graag van àlle deelnemers (dus spelers en crewleden) een recente **pasfoto**.
Deelnemers aan *Horror Arcanae: Openbaring 23,11* (november 2002) hoeven dat niet nòg eens te doen.

O Ik eet géén vlees
O Ik eet géén vis
O Ik heb een speciaal dieet

Eventuele toelichting:
.....
.....

Naam en voorletters: .....
Voornaam/roepnaam: .....
Geboortedatum: .....
Straat: .....
Postcode en woonplaats: .....
Land: .....
Telefoon (thuis en werk): .....
E-mail adres: .....

Plaats en datum: ..... Handtekening: .....

Het lidmaatschap van RSV Arcana kost € 12 per jaar en is verplicht voor deelname aan *lives*, workshops en andere activiteiten van Arcana. Leden krijgen viermaal per jaar het verenigingsblad.
Deelname aan *Horror Arcanae: Contract* kost € 50 voor spelers en € 30 voor crewleden. Stuur je inschrijvingsformulier, samen met een recente pasfoto, naar: RSV Arcana, Postbus 16144, 2301 GC Leiden. Maak geld over naar: # 88.07.67.081 van de Fortis Bank te Delft, t.n.v. RSV Arcana of # 001-2149427-80 van de ASLK Evere-Zuid, Eversestraat 1, 1140 Evere, België, t.n.v. Eternica-Arcana. Vermeld bij je betaling "HorArc2003speler" of "HorArc2003crew".
Inschrijvingen worden geaccepteerd op volgorde van betalingen. Bij annulering tussen vijf en drie weken voor het evenement wordt het deelnamegeld teruggestort, minus € 12 aan administratiekosten. Bij annulering binnen drie weken voor het evenement vindt geen restitutie plaats, tenzij er sprake is van aantoonbare overmacht. Ook dan wordt echter € 12 ingehouden voor administratiekosten. Inschrijvingen en betalingen zijn persoonlijk en niet overdraagbaar.

Agenda

2003

Augustus

29 t/m 31 augustus: Dawn organiseert Dawn I: Delanors Vloek in De Ebbekink te Markelo (NL)

29-31 augustus: Eternica organiseert "Alcharion 6" te Domein Roosendael
St Katelijne Waver. Meer informatie op de Oneiros WWW-pagina of via email naar `arjaan@hotmail.com`.

September

5 t/m 7 September: Compendium LRP presenteert Bonebreakers Bar V: “”Hoop doet leven.

14 september vanaf 13:00: Arcana Figurantenbijeenkomst voor *live* XVII.
Meer informatie: Telefoon: 076 - 5209 231 (Marielle Klerks, doordeweeks van 18:30 tot 22:00h en in het weekend)

14 september 2003 13:00-17:00. Rollenspelvereniging Maerquin organiseert een *4-uurs avontuur* in Leersum. Meer informatie is te vinden op de WWW-pagina. Je kunt ook emailen naar info@maerquin.nl, bellen naar 030-2342820 (Rolf, werkdagen 20:00-22:00) of schrijven naar Kerkstraat 4, 3581 RD Utrecht.

19 t/m 21 september : Oneiros organiseert Caege XIV. (onder voorbehoud)
Meer informatie op de Oneiros WWW-pagina of via email naar `arjaan@hotmail.com`.

20, 21 en 22 september: Charm *Live* V. Charm organiseert een *live*. Voor info mail naar `charm_larp@hotmail.com` of `gobboe@netscape.net`, of kijk op de website `www.charm*live*.nl`.

26, 27 en 28 september: Rollenspelvereniging Arcana organiseert haar zeventiende *live roleplay* weekend in Zutendaal (Belgie). Voor info bel Mariëlle Klerks op 076 5209 231 (doordeweeks van 18:30 tot 22:00 en in het weekend), mail naar `info@arcana.nl` of kijk op de website `www.arcana.nl`.

Oktober

3 oktober 19:00 t/m 5 oktober 15:00 Prooptiki, de *Live* Roleplaying vereniging voor beginnende en gevorderde spelers, organiseert een spel in het eerste weekend van oktober. De nadruk ligt op het spelen van een leuke rol, gezelligheid en goed eten, maar ook voor wie lekker wil hakken is er plek. Meer informatie op de WWW-pagina (1) of WWW-pagina (2), via email naar info@prooptiki.tk of telefonisch 030-2311226 (AJ Hak; alleen 's avonds).

4 en 5 oktober: Atilla organiseert een Outdoor. Locatie: Vooralsnog onbekend. Voor meer info kijk op `http://www.attilalrp.nl.`

10-12 oktober : Eternica organiseert "Apocalyps I" te De Wiekslag - Zelem
Meer informatie op de Oneiros WWW-pagina of via email naar `arjaan@hotmail.com`.

17 t/m 19 oktober : Oneiros organiseert Poort XXI. (onder voorbehoud)
Meer informatie op de Oneiros WWW-pagina of via email naar `arjaan@hotmail.com`.

17 t/m 19 oktober : Cauldron organiseert Formanterra VI

17 oktober 20:00 t/m 19 oktober 14:00: Avonturen van de oude aarde organiseert de *live* "de valei van de dansende steen" Meer informatie op de WWW-pagina, via email naar `whaletyr@wanadoo.nl` cq `cjbs@xs4all.nl`, telefonisch 030-2619904 (Walter van Leeuwen) 030-6620860 (Cornell Boon) of m.b.v. een briefje naar Tjonger 16, 3453 MK De Meern.

31 oktober t/m 2 november 2003. Rollenspelvereniging Maerquin organiseert het weekend-evenement "Onder Ishtra's Toorn" in Orvelte. Meer informatie is te vinden op de WWW-pagina. Je kunt ook emailen naar info@maerquin.nl, bellen naar 030-2342820 (Rolf, werkdagen 20:00-22:00) of schrijven naar Kerkstraat 4, 3581 RD Utrecht.

November

7 t/m 9 november : Eternica organiseert *live* XX te Kinrooi, België. Meer informatie op de Oneiros WWW-pagina of via email naar `arjaan@hotmail.com`.

7 t/m 9 november 2003 : De Zwarte Vlam organiseert *live* II: *Hunger Strikes*; Vorig jaar waarde de Pest door het land. Maar dankzij (of ondanks?) de inspanningen van een groepje reizigers gestrand in de Herberg de Vier Ruiters is de tomeloze verspreiding van deze plaag een halt toegeroepen.
Helaas is een groot gedeelte van de bevolking omgekomen, evenals de baron op wiens landgoed de herberg lag. Hele akkers liggen braak. Zaaigoed is schaars. Kortom, een hongersnood dreigt. Tegen deze achtergrond vinden wij wederom een groepje reizigers. Tijd voor nieuwe intriges en gekonkel...
Meer info op de De Zwarte Vlam WWW-pagina , of stuur een email naar dezwartevlam@hotmail.com.

14 t/m 16 november : Oneiros organiseert Manticore VIII. Meer informatie op de Oneiros WWW-pagina of via email naar `arjaan@hotmail.com`.

22 november: Rollenspel vereniging Arcana organiseert Horror Arcanae "Contract", welke zal plaatsvinden in De Blokhut (De Wolfskuil) te Ommen. Voor meer info mail naar `info@arcana.nl` of kijk op de website `www.arcana.nl.`

29-30 november : Eternica organiseert "Alcharion 7" te Sint Jansburg (onder voorbehoud) Meer informatie te vinden op www.eternica.com.

December

13 december: Charm organiseert Six Hours IV. Kijk voor meer informatie op de homepage van Charm.

27 t/m 30 december : Emphebion organiseert de Winter*Live* 2003. Locatie: 'Brabantbos' te Leirop. Meer informatie te vinden op de Emphebion WWW-pagina.

Mei 2004

14 t/m 16 mei 2004 Eternica organiseert hun 21 ste *live*-rollenspelweekend in een te gekke locatie: "We zullen u verbazen!" Meer info op de Eternica WWW-pagina , of stuur een email naar eternica-life@eternica.com

DRUKWERK

Afzender:

Rollenspelvereniging Arcana
Wilhelminalaan 61
2625LG DELFT