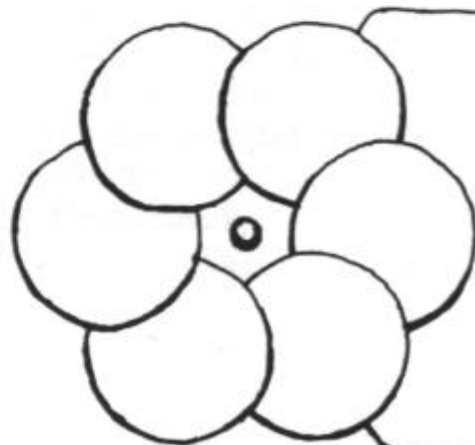
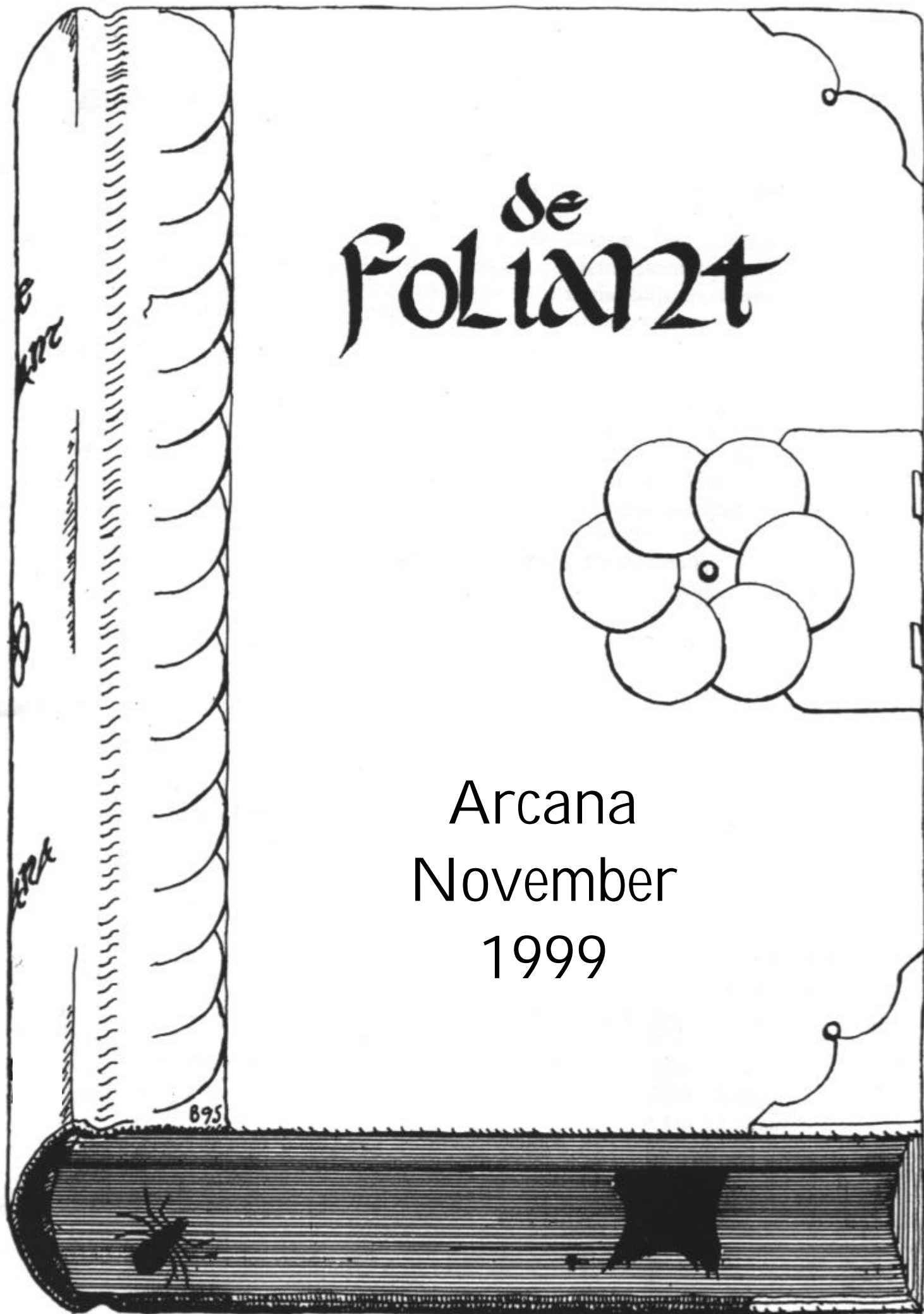


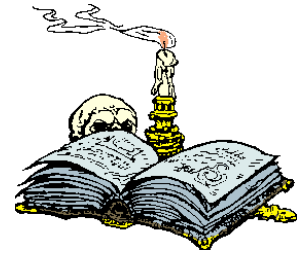
# de FOLIAANT



Arcana  
November  
1999



*De Foliant*  
Jaargang: 5  
Nummer: 4  
November 1999



*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 redactie.

Redactie-adres:  
Rollenspelvereniging Arcana  
Postbus 16144, 2301 GC Leiden  
Telefoon: 015-2125706 (Desiree Raassing, bellen na 17:00)  
E-mail: [info@arcana.nl](mailto:info@arcana.nl)  
WWW: <http://www.arcana.nl>

Redactie *Foliant*: Casper van Dijk en Lilian Stigter  
Redactie *De Wilde Post*: Inez Boone en Michiel Schillhorn

Oplage: 200 exemplaren

© 1999 Rollenspelvereniging Arcana

Kopij voor de *Foliant* of *De Wilde Post* stuur je naar: [redactie@arcana.nl](mailto:redactie@arcana.nl) of het redactie-adres. Voor het plaatsen van een advertentie kunt u hier ook terecht.

## ***Inhoud***

Enquête <i>live</i> IX “Helden van het Vaderland”	4
Arcana organiseert: ALV & Banket	10
Tussen de regels XIII: Verdeling personageklassen bij inschrijving	11
Drama improvisatie workshop	15
Arcana organiseert: Wapenworkshops	18
Arcana organiseert: Figurantendag <i>live</i> X	20
Arcana organiseert: <i>Live</i> X	20
Recentie: Angst! VI “Keerkring”	21
Helmen	23
Agenda	30

## **Beste leden,**

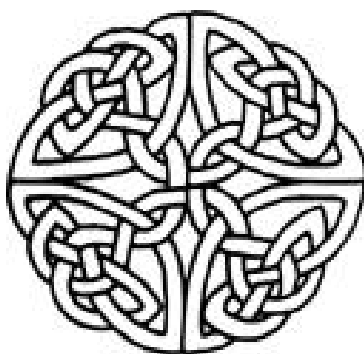
Trots presenteren we hier de vierde *Foliant* (mét *Wilde Post*) van het jaar. Het is zeker onze bedoeling om voortaan iedere drie maanden een *Foliant* uit te brengen. Die kunnen we moeiteloos zelf volleuteren, maar we zijn toch ook erg geïnteresseerd in copij van onze leden. Middeleeuwse achtergrondverhalen, knutsel-handleidingen, zelfs *fantasy*-film recenties: stuur ze naar het redactie adres!

In deze *Foliant* vind je natuurlijk de uitslag van de enquête van *live IX*. Uit die enquête kwam een aantal zaken naar voren waar de regelgroep mee aan de slag is gegaan. Wat daar uit komt kunnen jullie in de *Foliant* van aanstaande februari lezen. Om toch wat over de regels te kunnen melden, hebben we een stuk van Inez, over de toewijzing van karakterklassen aan spelers, onder het kopje “Tussen de Regels” geplaatst.

Verder vindt je in deze *Foliant* de gebruikelijke aankondigingen, zo tegen het eind van het jaar: de komende Algemene Ledenvergadering, een workshop toneel- c.q. rollenspel in Wageningen, en alvast de workshops en aanverwante zaken voorafgaande aan *live X*. De bijbehorende inschrijfformulieren zijn deze keer afgedrukt op de middelste pagina's van deze *Foliant*. Wie tot *live X* wat om handen wil hebben, raden we aan om zich op Marijns artikel over helmen te storten.

Veel van de plaatjes in deze *Foliant* hebben we weer gevonden op de website van *Elfwood* (<http://elfwood.lysator.liu.se>): nog steeds een aanrader om naar toe te surfen!

Lilian Stigter en Casper van Dijk



## **Enquête live IX “Helden van het vaderland”**

Een extra hoge respons deze keer, waarvoor natuurlijk dank. Ook de hoeveelheid losse opmerkingen loog er niet om. Dat gaf mij wat tiepkramp, maar ook meer inzicht voor de organisatie.

De scores van de diverse onderdelen lijken erg op de scores van de vorige keren, zij het een ietsje lager. De resultaten zijn echter beduidend minder *eenduidig* (afgeleid uit de Standaard Deviatie). Dat is misschien te verklaren met hulp van een aantal extra door jullie opgeschreven opmerkingen.

Het lijkt erop dat *live IX* een uitstekende *live* was voor personages met een ‘onaf verhaal’. Hoewel we altijd proberen veel individuele verhalen en verhaallijnen uit te werken, en de scenaristen daar vaak proberen specifiek op in te gaan, heeft het in dit geval misschien een beetje teveel de nadruk gehad. In ieder geval geven een aantal -vooral nieuwe- deelnemers aan dat het verhaal voor hen onduidelijk was, terwijl een aantal oudgedienden juist aangeven dat het erg goed en spannend was. Voor zover dat af te leiden was uit de opmerkingen, want deze keer was de enquête *echt* anoniem.

### **Het spel**

Ook nu heeft bijna iedereen het naar zijn zin gehad, maar er zijn toch een paar mensen die aangeven dat ze niet terug willen komen. Dat is voor ons een nieuw fenomeen, waar we zeker iets aan willen doen. Hopelijk komen we erachter wat de specifieke oorzaken daarvan zijn.

Er was in ieder geval te weinig actie (vorige keren vond ongeveer 20% dat, nu 50%) en er waren teveel dode momenten (vorige *lives* 45%, nu 70%).

De min of meer gekoppelde zaken als amusementswaarde en scenario dalen ook, maar gelukkig niet onder de 6. Opvallend is wel dat er een erg hoge spreiding in de antwoorden zit, wat suggereert dat sommige mensen wel erg leuke dingen hebben meegemaakt en sommige juist niets.

De antwoorden op de nieuw door mij toegevoegde vragen betreffende de eerlijkheid en de rolvastheid verbazen me: ruime zevens. De spelers zijn wat verdeelder in hun antwoorden, maar bijna iedereen vindt blijkbaar dat er weinig vals gespeeld wordt. De paar opmerkingen hierover geven echter een ander beeld, waaruit ik concludeer dat er een paar vervelende incidenten zijn geweest, die hopelijk in de toekomst voorkomen kunnen worden.

De opmerking dat er meer mogelijkheden moeten zijn om geld te verdienen wordt ter harte genomen (er zijn echter altijd mogelijkheden die niet benut worden, maar welke vertellen we niet).

## ***De locatie***

Jawel, de (heren)toiletten stroomden over, en over, en over. Het is duidelijk dat dat niet gewaardeerd werd. Verder vind ik dat we wel een stel luxepaarden zijn. We willen niet met z'n allen op een zaal. Jammer dan, want zoals ik al vaak heb geschreven: accommodaties voor 120 personen met eigen kookgelegenheid, midden in een heuvelrijk, rustig bosgebied zijn schaars (weet je iets, doorgeven dan). Er is echter hoop, want voor *live X* hebben we een prachtige, geheel nieuwe locatie/accommodatie weten te vinden met beduidend beter comfort dan Epe (maar we maken er geen gewoonte van, hoor! gna, gna)

## ***De aankleding***

Dit blijft gelukkig goed scoren. Vooral het huis van de alchemist werd gewaardeerd. Verder blijft men ook de inspanning waarderen van maaltijd- en kledinggroep en van de druïden, die altijd voor hun eigen grote rekwisieten voor de druïdenplek zorgen.

## ***De organisatie***

De incheck van de spelers gaat steeds beter, maar de rest loop wat terug. Het spellokaal is buiten formele en informele briefingruimte meestal ook nog een gezellige bijkom-ruimte. Dat ontbrak er deze keer een beetje aan. Bovendien was de spelleiding minder bereikbaar, zowel fysiek als elektronisch, aangezien de portofoons in de kelder vrijwel niet werkten.

## ***De regels***

Bij de waardering voor de regels is iets vreemds aan de hand. Ze zijn niet of nauwelijks gewijzigd, maar de speelbaarheid wordt significant minder gevonden.

De spreiding is wel iets gestegen, maar toch niet zo erg. Er zijn wel een aantal specifieke opmerkingen gemaakt waar de spelregelgroep zich over gaat buigen.

## ***De papierwinkel***

Eigenlijk niets nieuws onder de zon. De nieuwe Wapen & Kledingboekjes zijn verstuurd aan de mensen die ze nog niet hadden. Nieuwe knutsel-items komen eerst als artikel in de Foliant.

## ***En verder***

Er was nogal wat mis met het lijnscenario. Allereerst was het natuurlijk erg vervelend dat de laatste twee groepen werden teruggestuurd. Deels had de betreffende irritante man gelijk: het was na zonsondergang. De organisatie van een lijnscenario is echter erg complex. We doen het toch, omdat we denken dat het jullie helpt om in je rol te komen en omdat we in de tijd dat de groepen onderweg zijn de accommodatie echt binnenspel kunnen maken.

We kunnen echter nooit 60 mensen (6 groepen maximaal) aan een lijnscenario mee laten doen als er getreuzeld wordt met instappen. Als de eerste mensen om 16:00 inchecken *moet* de eerste groep om 16:30 weg. Bovendien *moeten* alle groepen om 18:00 weg zijn (i.v.m. zonsondergang en tijd van terugkomst etc.) dus hebben we maar een kwartiertje om in en uit te stappen en heen en terug te rijden. Hopelijk gaat niemand dus in de toekomst meer een ronselende figurant afzeiken met de opmerking dat er toch geen haast is. Dat is er namelijk wel (of je gaat niet mee; dat mag natuurlijk ook).

De route van het lijnscenario was inderdaad aan de lange kant, hoewel ik het zelf -inclusief paaltjes slaan- binnen een uur heb gelopen. We zijn echter afhankelijk van de mogelijkheden en in dit geval moesten we met een boog om een rustgebied voor het wild heen.

Volgende keer zorgen we er wel voor dat er echt voldoende richtingbordjes staan, want ik vermoed dat een aantal groepjes wat encounters zijn misgelopen.

Op naar *live X*.  
CU @ St. Walrick,

Ruud de Boo.

## Resultaten enquête live IX

Gemiddelde uitslag	TOTAAL	Speler	Figurant
Aantal ingevulde enquêtes	92	56	36
Algemene gemiddelde score	7,7	7,6	7,8
<b>SPEL</b>	6,6	6,2	7,3
Naar je zin gehad ?	82 / 87	48 / 53	34 / 34
Volgende keer weer ?	82 / 84	48 / 50	34 / 34
Genoeg actie ?	42 / 86	17 / 52	25 / 34
Teveel dode momenten ?	52 / 84	37 / 51	15 / 33
Gelegenheid /info rol uitbouwen/spelen ?	69 / 85	41 / 53	28 / 32
Amusementswaarde	7,1	6,7	7,6
Lijnsценario	6,6	6,2	7,3
Verhaal/Scenario	6,3	5,8	7,0
In rol/binnenspel figuranten ?	7,2	7,3	7,0
In rol/binnenspel spelers ?	7,4	7,3	7,5
Eerlijk & volgens regels figuranten ?	7,7	7,6	7,8
Eerlijk & volgens regels spelers ?	7,4	7,7	6,9
<b>LOCATIE</b>	7,5	7,5	7,6
Accommodatie	7,0	7,0	7,0
Omgeving	8,1	8,1	8,1
Terrein te groot ?	3 / 88	2 / 54	1 / 34
Terrein te klein ?	1 / 88	1 / 54	0 / 34
<b>AANKLEDING</b>	7,6	7,5	7,9
Lachende Eenhoorn	7,4	7,4	7,6
Alchemistentoren	8,3	8,3	8,2
Nomadenkamp	7,3	7,1	7,6
Druidenplek	7,3	7,2	7,5
Kostuums	8,1	7,9	8,2
Maaltijden	8,3	7,9	8,8
Special Effects	7,4	7,2	7,6
Aankleding spelterrein	7,1	7,0	7,3

ORGANISATIE	7,4	7,5	7,4
Incheck spelers	7,9	7,9	
Figurantenbijeenkomst	7,2		7,2
Spelleiding	7,5	7,4	7,7
Briefing spelers	7,4	7,4	
Spellokaal	7,3		7,3
Ontvangst figuranten	7,2		7,2
Logistiek	7,0	6,8	7,4
REGLEMENT	7,8	7,7	7,9
Speelbaarheid	7,5	7,4	7,8
Personagekaart	8,0	8,0	8,0
Naslagkaart voor figuranten	7,6		7,6
Gevechtssysteem	8,0	7,9	8,1
Magiesysteem	7,7	7,6	8,0
ARCANA PAPIER	7,8	7,8	7,9
de Foliant	8,0	7,9	8,1
de Wilde Post	8,0	7,9	8,1
Spelers/figuranteninformatie	7,9	7,8	8,0
"Informatie Nieuwe Leden"	7,6	7,5	7,7
"Wapenrusting & Kleding"	7,7	7,8	7,5





Het leukste personage			
	TOTAAL	Speler	Figurant
Brandewijn	6,50	6,50	
Zigeunerpapa (don Algrave Aldente)	6,00	2,50	3,50
von Trox	3,50	2,00	1,50
Pitou	3,50		3,50
Baron Neoniem	3,00	3,00	
Aureus	2,50	1,50	1,00
Artemisia (lokale druide)	2,00	2,00	
Aardmannen	2,00	2,00	
Furore	2,00	2,00	
Trouble	2,00	1,00	1,00
Convivax	2,00	1,00	1,00
Garod	1,50	1,50	
Mama Zigeuner (Amelia)	1,50		1,50
Doodgravers	1,00	1,00	
Ondoden	1,00	1,00	
Anorak	1,00	1,00	
Klauw	1,00	1,00	
Zwampix	1,00	1,00	
Bjorn Agen	1,00	1,00	
Marandrax	1,00		1,00
Gerard Bloemers	1,00		1,00
Diana	1,00		1,00
Zigeunerzoon (Gunnar ?)	1,00		1,00
Zigeuners	1,00		1,00
Doodgravers	1,00		1,00
Eva Smoorenburg	1,00		1,00
<b>TOTAAL</b>	<b>51,00</b>	<b>31,00</b>	<b>20,00</b>

In totaal had iedereen 1 punt te verdelen. Als dus twee personages werden opgegeven, kregen deze er allebei 0.5 punt bij.

## **Arcana organiseert: A.L.V. & Banket**

Wanneer: zondag 30 januari 2000, A.L.V. vanaf 15:00 uur, hedendaags banket vanaf 18:00 uur.

Waar: Studentensociëteit "de Bolk", Buitenwatersloot 1-3, Delft

De vorige A.L.V. is nog maar kort geleden (zie het verslag in de vorige *Foliant*), maar er staat er al weer een voor de deur! Vanaf nu zal de jaarlijkse A.L.V. in januari plaats vinden, zodat de penningmeester tijdens deze A.L.V. het boekjaar kan afsluiten. Arcana is een rollenspel-*vereniging*, wat wil zeggen dat ieder lid inspraak heeft. Opdat de leden hun inspraak kunnen uitoefenen, moet een vereniging minimaal één maal per jaar een Algemene Ledenvergadering organiseren.

### **Agenda**

De agenda van deze A.L.V. ziet er als volgt uit:

- ◆ Opening
- ◆ Post
- ◆ Notulen ALV 1999
- ◆ Mededelingen
- ◆ Verslag secretaris
- ◆ Verslag penningmeesteres
- ◆ Geschillencommissie
- ◆ Financiële commissie
- ◆ Wat verder ter tafel komt
- ◆ Rondvraag



### **Banket in stijl**

Ook deze keer organiseren we na afloop van de vergadering een overheerlijke maaltijd. Er kunnen zich maximaal 50 personen voor inschrijven. Hoewel het banket ook deze keer niet in middeleeuwse ambiance wordt geserveerd, stellen we het wel op prijs als jullie allemaal in sfeervolle *live* kleding op komen dagen. Inschrijven kan uiterlijk tot woensdag 26 januari, of tot het vol is, bij Desiree Raassing (tel. 015-2125706, na 17:00). De maaltijd kost f 25,- per persoon, ter plekke te voldoen.

Lilian Stigter en Casper van Dijk

## ***Tussen de regels XIII: Verdeling personageklassen bij inschrijving***

Als je je al eens hebt opgegeven voor een *live* van Arcana, dan zal het je opgevallen zijn dat we altijd willen weten welke karakterklasse je wilt gaan spelen. Misschien heb je je wel eens afgevraagd wat we daarmee doen, en op welke basis de ene persoon wel zijn of haar eerste keus krijgt, en de andere niet. In dit stukje probeer ik wat achtergronden uit te leggen.

### ***Waarom***

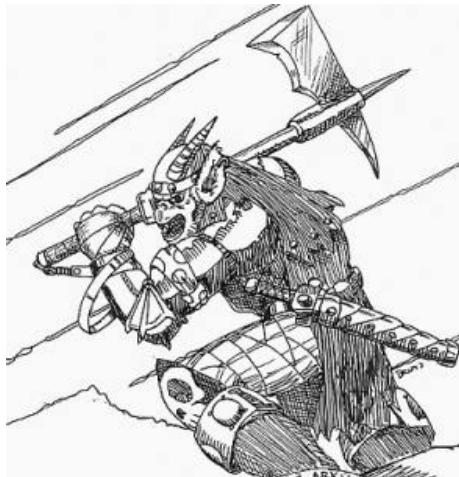
Allereerst: waarom doen we dit? Omdat we graag enig evenwicht in het spel willen hebben. We willen een mix van bekwaamheden: toveren, genezen, spoorzoeken, vechten, enzovoorts. Stel dat iedereen wil kunnen woudlopen en dus spoorzoeker opgeeft: als deze spoorzoekers monsters tegenkomen die alleen met magie geraakt kunnen worden, dan doet zich opeens een acuut gebrek aan tovenaars en priesters voelen. Of: iedereen wil kunnen toveren, maar niemand kan dat magische wapen hanteren dat speciaal is gemaakt voor het verslaan van reuzeschorpioenen...



## **Wanneer**

Als je je inschrijft voor een *live*, kun je opgeven dat je met een bestaand personage wilt spelen, of dat je een nieuw personage wilt spelen. In dat laatste geval moet je drie klassen opgeven die je zou willen spelen: eerste, tweede en derde keuze. Arcana registreert deze gegevens. Ook houden we zorgvuldig bij wie er al betaald heeft, en op welke datum er betaald is. Op het moment dat de inschrijving sluit, standaard ongeveer zes weken voor de *live*, controleren we nog even of we de meest actuele gegevens hebben: “ik ga nog even langs de postbus, heb jij nog nieuwe betalingen?” Daarna gaan we klassen toewijzen aan de ingeschreven mensen, en krijgen ze een mailing met informatie over welk personage ze kunnen gaan spelen.

Dit betekent dus dat er aardig wat tijd kan zitten tussen het moment dat jij je inschreef en het moment dat je weet welke klasse je kunt gaan spelen. Dit vinden we erg jammer, maar het kan helaas niet anders. We houden onszelf overigens strikt aan deze deadline, zodat je in elk geval nog meer dan een maand hebt tussen het moment dat je de aan jou toegewezen klasse hoort, en de *live*.



## **Hoe**

Bij het verdelen van de klassen hebben we een aantal regels, die we in volgorde aflopen.

0. Alleen betaalde inschrijvingen worden meegenomen.
1. Inschrijvingen van bestaande personages weigeren we niet (zolang ze op tijd zijn).
2. Iedereen krijgt zoveel mogelijk zijn of haar eerste keus.

Dit klinkt heel simpel en strikt, maar ik zal deze regels even kort bespreken.

Allereerst regel nul: deze regel heeft absolute voorrang boven alle andere. Daarom heb ik hem ook nummer nul gegeven. Als iemand zich heeft ingeschreven, al is het met een bestaand karakter, al is het iemand die alle *lives* heeft meegedaan, al is het iemand voor wie we speciaal een stuk scenario hebben geschreven, en deze persoon heeft niet betaald, dan gaat hij of zij **niet** mee. En als zo iemand dan alsnog betaalt en op de wachtlijst komt, kunnen we ook niet meer garanderen dat er nog ruimte is in de karakterklasse die hij of zij wou spelen. Wie weet moet de speler van 'Mystral de Magnifieke Magiër' dan opeens een eerste niveau krijger spelen, in plaats van zijn geliefde tovenaar, en dat terwijl juist die *live* zijn ervijand komt opdagen...

Wat betreft regel twee: niets is zo vervelend als wanneer je met je personage midden in een intrige zit, en je moet opeens een heel ander persoon spelen - en daar een kostuum voor maken!

Voor het verdelen van de inschrijvingen hebben we een handig tabelletje waarin de gewenste aantallen per klasse staan. Dit gebruiken we om de overgebleven inschrijvingen, van nieuwe personages, te verdelen. Een ruwe vorm van het tabelletje zie je hieronder opgenomen, al zijn er soms kleine veranderingen. In deze tabel staan speciale klassen en nevenklassen als Paladijn, Bezweerder, Zonnepriester en dergelijke overigens niet opgenomen. Bij hen kijken we naar de hoofdklasse.

Klasse	Aantal
Spoorzoeker	9
Tovenaar	9 - 10
Priester van de Generaal	3
Priester van de Hemelkeizer	3
Druïde	3
Avonturier	15
Krijger	18+
Totaal	60

De ratio achter bovengenoemde tabel is de volgende: met de regel van zes in het achterhoofd mikken we op gemiddeld één spoorzoeker, tovenaar en priester per groepje. Dat houdt deze klassen een beetje speciaal, en zorgt tegelijk dat er niet te weinig van zijn. Figuranten tellen we hierbij niet mee, als spelers zich daardoor

willen laten begeleiden, betoveren of genezen vergroot dat alleen maar het aantal mensen (of orks, aardmannen, hagedismannen, enzovoorts) waaruit ze mogen kiezen. Een consequentie van deze aanpak is overigens dat mensen die krijger willen spelen bijna altijd hun zin krijgen.

Na het meenemen van de bestaande personages kijken we hoeveel ruimte er nog is voor de nieuwe personages. Zitten we al tjokvol met druïdes, of kunnen er nog wel een paar bij? Zijn er al genoeg spoorzoekers, en genoeg tovenaars? Op grond daarvan gaan we de nieuwe personages indelen. Daarbij proberen we zoveel mogelijk mensen hun eerste keus te geven.

Enigszins tot mijn verbazing gaat dit meestal aardig goed. Meestal krijgen mensen inderdaad hun eerste keuze, het gebeurt zelden dat ik iemand zijn derde keuze moet geven. Je zult overigens begrijpen dat we in dit stadium weinig begrip kunnen opbrengen voor mensen met de voorkeuren “1. Spoorzoeker 2. Spoorzoeker 3. Spoorzoeker”!

## ***En dan***

Na het indelen en versturen van de personage-informatie naar de deelnemers zijn er altijd wel een paar mensen die uitvallen. Dit betekent dat mensen die te laat betaald hadden alsnog opschuiven van de wachtlijst. Het indelen hiervan is een probleem op zich, omdat we op dat moment niet meer kunnen schuiven in de andere klassen. (Nog afgezien van het feit dat we vlak voor een *live* wel meer te doen hebben dan eenpersoonsmailingen sturen!) In dit stadium krijg je telefoontjes als “Je kunt meedoen, er heeft een Tovenaar afgezegd” en “Je kunt meedoen, maar je kunt alleen kiezen uit Priester van de Hemelkeizer en Krijger”.

Ik hoop dat ik hiermee enigszins duidelijk heb gemaakt hoe het proces van het toewijzen van klassen verloopt. Ik hoop ook dat ik duidelijk heb gemaakt waarom het belangrijk is dat je bij het opgeven van een nieuw personage inderdaad drie verschillende voorkeuren opgeeft.

Een laatste waarschuwing: aan dit artikel kun je geen rechten ontleen. Ik leg uit hoe het globaal werkt, maar iedere keer weer zijn er toch nog keuzes en afwegingen die we moeten maken.

Inez Boone (secretaris Arcana).

# ***Drama-improvisatie workshop***

Wanneer: 23 januari 2000, vanaf 12.30.

Waar: SSR, Generaal Foulkesweg 30, Wageningen (vlakbij busstation).

Er zijn genoeg redenen om mee te doen: Je ergert je aan hoe sommige spelers binnen en buitenspel door elkaar halen, en dat wil je zelf voorkomen. Of je wilt leren beter in te spelen op briljant rollenspel. Of gewoon omdat de volgende *live* nog zover weg is en je voor die tijd nog wel wilt uitleven in rollenspel.

Het is een drama-improvisatie workshop, waarbij je leert hoe je kunt inspelen op je medespelers. Je komt er achter hoe je kunt aangeven, waarmee je het de ander makkelijk maakt, waardoor je leuk rollenspel krijgt. En je krijgt ook voorbeelden hoe je het juist moeilijk kunt maken, en hoe dat nou voelt.

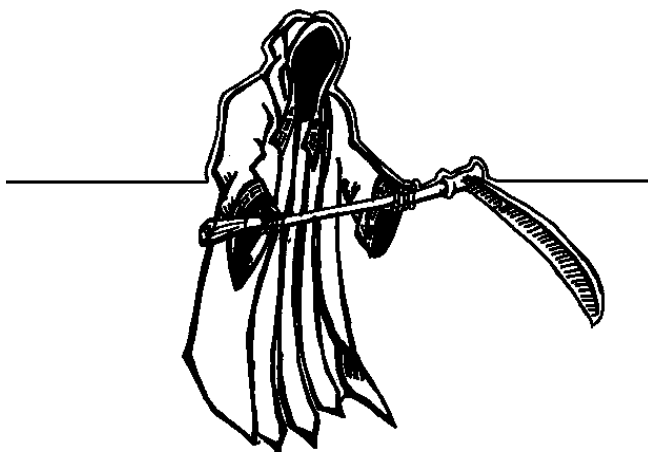
Lian Hogendorp zal de workshop geven. In 1991 studeerde ze af aan de theaterschool in Kampen als docent dramatische vorming. Sindsdien geeft ze toneel- en improvisatiecursussen aan kinderen en volwassenen en regisseert ze amateurtoneel.

Kosten: f 17,50 (inclusief lunch en avondeten)

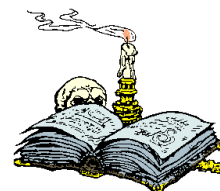
Aantal deelnemers: minimaal 8, maximaal 16

Opgeven bij: Eeke Anne, (tel. 0317-421771, [eekeanne@hotmail.com](mailto:eekeanne@hotmail.com)) of Raoul (tel. 0317-423088).

Eeke Anne de Ruig



**Rollenspel vereniging Arcana**  
**Postbus 16144, 2301 GC Leiden, Nederland**  
**Telefoon: 015 2125706 (Desiree Raassing, na 17:00 uur)**  
**E-mail: info@arcana.nl, home page: http://www.arcana.nl**



<b>Inschrijfformulier ARCANA live X: 24, 25 en 26 maart 2000</b>					
<input type="checkbox"/> Ik ben reeds lid van rollenspelvereniging Arcana en schrijf me in als deelnemer aan de <i>live</i> <input type="checkbox"/> Ik word lid van r.s.v. Arcana en schrijf me bij deze in als lid en als deelnemer aan de <i>live</i>					
Ik wil meedoen als <table style="display: inline-table; vertical-align: middle; margin-left: 20px;"> <tr> <td style="padding-right: 20px;"><input type="checkbox"/> Speler</td> <td><input type="checkbox"/> Speler, maar als dat niet kan, dan als figurant</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Figurant</td> <td><input type="checkbox"/> maar als dat niet kan, dan als speler</td> </tr> </table> (kruis je voorkeur aan)		<input type="checkbox"/> Speler	<input type="checkbox"/> Speler, maar als dat niet kan, dan als figurant	<input type="checkbox"/> Figurant	<input type="checkbox"/> maar als dat niet kan, dan als speler
<input type="checkbox"/> Speler	<input type="checkbox"/> Speler, maar als dat niet kan, dan als figurant				
<input type="checkbox"/> Figurant	<input type="checkbox"/> maar als dat niet kan, dan als speler				
<b>SPELERS</b>  <input type="checkbox"/> Ik speel voor het eerst mee en wil graag met een nieuw karakter spelen. Voorkeur voor spelers(basis)klassen: 1 <sup>e</sup> : .....  2 <sup>e</sup> : .....  3 <sup>e</sup> : .....	<b>FIGURANTEN</b>  Voorkeur voor figurantenrollen: (kruis je voorkeur aan) <input type="checkbox"/> Vooral rollenspel, langere of kortere rollen <input type="checkbox"/> Vooral rollenspel, korte rollen <input type="checkbox"/> Vooral actie, korte rollen  Eigen idee of aanvulling:				
Kies uit deze basisklassen drie voorkeuren:  <input type="checkbox"/> Krijger <input type="checkbox"/> Spoorzoeker <input type="checkbox"/> Druïde <input type="checkbox"/> Priester van de Jaden Hemelkeizer <input type="checkbox"/> Priester van de Generaal <input type="checkbox"/> Tovenaar <input type="checkbox"/> Avonturier (vermeld dan ook het door jou gewenste talent en vaardigheid)  <input type="checkbox"/> Ik speelde reeds mee aan <i>live IX</i> en/of <i>live VIII</i> 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 <i>lives</i> 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 f 25,00 of BEF 500 per jaar. Alleen leden kunnen zich inschrijven voor <i>lives</i> , workshops en andere activiteiten van Arcana. Leden krijgen minimaal 3 maal per jaar het verenigingsblad <i>De live</i> kost f100,- of BEF 1850 voor figuranten en f170,- of BEF 3150 voor spelers. Hiervoor krijg je een spannend spel van vrijdag- t/m zondagmiddag, 6 maaltijden en een slaapplek 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 VSB bank te 's Gravenhage, Nederland, t.n.v. ARCANA (het gironummer van de bank is 3946) 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 f25,- voor verstuurd documenten en administratiekosten. Bij annulering binnen drie weken voor de <i>live</i> vindt geen restitutie plaats, tenzij er sprake is van aantoonbare overmacht. Ook dan wordt f25,- ingehouden voor verstuurd documenten en administratiekosten. Inschrijvingen en betalingen zijn persoonlijk en niet overdraagbaar.					



**Rollenspel vereniging Arcana**  
**Postbus 16144, 2301 GC Leiden, Nederland**  
**Telefoon: 015 2125706 (Desiree Raassing, na 17:00 uur)**  
**E-mail: info@arcana.nl, home page: http://www.arcana.nl**



**Inschrijfformulier ARCANA Workshops wapens maken: 20 februari en 5 maart 2000**

- Ik ben reeds lid van rollenspelvereniging Arcana en schrijf me in voor deze workshop  
 Ik word lid van r.s.v. Arcana en schrijf me bij deze in als lid en voor deze workshop

Geef hier aan wat voor wapen(s) je zou willen maken:

- |  |          |
|--|----------|
| <input type="checkbox"/> Dolk                          | à f 15,- |
| <input type="checkbox"/> Kort zwaard                   | à f 30,- |
| <input type="checkbox"/> Lang zwaard                   | à f 40,- |
| <input type="checkbox"/> Tweehandig zwaard tot 1,25 m  | à f 55,- |
| <input type="checkbox"/> Tweehandig zwaard tot 1,50 m. | à f 80,- |
| <input type="checkbox"/> Korte bijl                    | à f 25,- |
| <input type="checkbox"/> Tweehandige bijl 10 mm. Kern  | à f 40,- |
| <input type="checkbox"/> Tweehandige bijl 16 mm. Kern  | à f 55,- |
| <input type="checkbox"/> Korte knots                   | à f 30,- |
| <input type="checkbox"/> Tweehandige knots             | à f 45,- |
| <input type="checkbox"/> Staf                          | à f 20,- |
| <input type="checkbox"/> Eenvoudig klein schild        | à f 20,- |
| <input type="checkbox"/> Eenvoudig middelgroot schild  | à f 25,- |
| <input type="checkbox"/> Druïdeschild                  | à f 35,- |
| <input type="checkbox"/> ... x (max. 10) pijl          | à f 5,-  |
| <input type="checkbox"/> ... x (max. 10) kruisboogpijl | à f 3,50 |
| <input type="checkbox"/> iets anders, namelijk         |          |

.....  
(dan eerst telefonisch overleggen!)

Houd bij je opgaven rekening met:

Niet iedere karakterklasse kan/mag ieder wapen gebruiken. Bij twijfel eerst navragen.

Een wapen maken kost tijd. Waarschijnlijk moet je het thuis afmaken

Meerdere dingen willen maken betekent niet alleen meer tijd voor jezelf, maar je claimt ook meer van onze tijd. Wees realistisch!

Iets "anders" houdt ook in dat wij er waarschijnlijk ook geen ervaring mee hebben. Hopelijk hebben we tips e.d.

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

- Ik kom op:  zondag 20 februari  
 zondag 5 maart

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

Deelnamekosten: f10,- Betaal materiaalkosten en deelnamekosten bij voorkeur tijdens de workshop.

A.u.b. zo snel mogelijk, maar uiterlijk voor 6 februari, terug sturen naar:  
Leon van Ee, Kristalplein 6, 2614 TX Delft

Opgaven na 6 februari zijn niet meer mogelijk i.v.m. materiaal en voorbereidingen.

# Arcana organiseert: Wapenworkshops

Wanneer: zondag 20 februari en 5 maart, van 12:00 tot 18:00

Waar: De locatie voor de wapenworkshops is nog niet bekend bij het ter perse gaan van deze *Foliant*.

Op deze workshop kun je *live roleplay*-wapens leren maken. Daarnaast kun je je laten informeren over het maken van wapenrusting en kostuums. De workshop begint rond 12:00 met een centrale uitleg en daarna kan iedereen aan de slag. Ervaren wapenmakers lopen rond voor de laatste aanwijzingen en vragen. Je krijgt het wapen op de workshop niet helemaal af: thuis moet je nog 6 tot 8 lagen latex aanbrengen. De benodigde materialen en instructie krijg je mee.

Voor de wapenworkshop moet je je van te voren inschrijven. Het inschrijvingsformulier vind je in het midden van de *Foliant*. Stuur het *ruim voor* de workshop naar: Leon van Ee, Kristalplein 6, 2614 TX Delft. Alleen leden van Arcana kunnen deelnemen aan de wapenworkshop. Op het inschrijfformulier kun je je eventueel ook inschrijven als lid. Het lidmaatschap kost f25,- per jaar.

De kosten voor deelname aan de wapenworkshop zijn f10,-. Daarnaast betaal je voor de gebruikte materialen. Betaal bij voorkeur tijdens de workshop.

Overzicht materiaalkosten per wapen:

Dolk	f15,-	tot 40 cm lang
Kort zwaard	f30,-	40 tot 70 cm lang
Lang zwaard	f40,-	75 tot 100 cm lang
Tweehandig zwaard	f55,-	105 tot 125 cm lang (kern Ø 10 mm)
	f80,-	125 tot 150 cm lang (kern Ø 16 mm)
Korte bijl	f25,-	40 tot 70 cm lang
Tweehandige bijl	f40,-	75 tot 110 cm lang (kern Ø 10 mm)
	f55,-	75 tot 110 cm lang (kern Ø 16 mm)
Korte knots	f30,-	40 tot 70 cm lang
Tweehandige knots	f45,-	75 tot 110 cm lang
Staf	f20,-	40 tot 70 cm lang
Klein schild	f20,-	circa 45 cm diameter
Middelgroot schild	f25,-	circa 60 cm diameter
Druïdeschild	f35,-	circa 50 cm diameter

Veel van onze kennis over het maken van wapens vind je in eerdere uitgaven van de *Foliant* of in het boekje Wapenrusting en Kleding. Het is handig om voor je naar de wapenworkshop afreist, het boekje door te lezen of de betreffende artikelen in de *Foliant* er nog eens op na te slaan.

Een woord van waarschuwing: het is niet van te voren te garanderen dat een wapen dat je tijdens de workshop maakt, door onze kritische wapenmeesters goedgekeurd zal worden. Zelfs als het er tijdens de workshop goed uit ziet, dan kan er bij het afwerken thuis nog altijd iets mis gaan. (Als je bijvoorbeeld je lijm niet goed laat drogen, dan ziet het er tijdens de workshop goed uit, maar later gaat de kern toch loszitten.) Onze wapenkeurders keuren puur op veiligheid!

Natuurlijk kun je op de workshopdag ook terecht voor het bekijken van foto's, het betalen van lidmaatschaps- en deelnamegelden, en het stellen van alle vragen over Arcana die je nog had.

Na ontvangst van je inschrijving, rekenen we op je komst. We sturen geen bevestiging van de inschrijving. We hebben op een workshopdag in principe alleen materialen bij ons voor mensen die van te voren hebben opgegeven wat ze willen maken. Voor de exacte locatie en een routebeschrijving, kun je contact opnemen met Desiree of Leon (015-2125706, na 17:00).

Tot ziens op de workshop!

Richard Jansen.



## ***Arcana organiseert: Figurantendag live X***

Wanneer: zondag 12 maart 2000, 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 tiende *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. Jeroen Vos, tel. 020-6344160). Dan zullen we proberen met je wensen rekening te houden.

Meer details over deze figurantendag lees je in de *Foliant* van komende februari!

Lilian Stigter en Casper van Dijk

## ***Arcana organiseert: Live X***

Wanneer: vrijdag 24 tot en met zondag 26 maart 2000

Waar: “St. Walrick” te Overasselt (bij Nijmegen)

De usurpator is verdreven, Keizerin Leta zit stevig op de troon, de orken zijn op hun plaats gezet en de weerwolven zijn over de zilveren kling gejaagd (de meeste dan toch). Alles is pais en vree in de Wilde Landen, of niet dan?

Laten we daar maar niet vanuit gaan, want eind maart komt onze tiende *live* er aan, en het beloofd in alle opzichten een jubileum-*live* te worden. De accommodatie en het terrein van St. Walrick zijn werkelijk prachtig, en een vers team scenaristen is aan de slag gegaan om jullie van verrassende nieuwe plots te voorzien..

Als je je nog niet aangemeld hebt: in deze *Foliant* zit een inschrijvingsformulier. De inschrijving voor *live X* is al gestart!

Lilian Stigter en Casper van Dijk

## **Recensie: Angst VI “Keerkring”**

Op 23 oktober organiseerden Arcana en de Vlaams-Nederlandse rollenspelvereniging Oneiros voor het eerst samen een horror *live*: Angst! VI “Keerkring”. Oneiros organiseert sinds enkele jaren met enige regelmaat horror-lives. Deze evenementen zijn geheel anders van aanpak en zijn ook op veel kleinere schaal dan de beroemde fantasy-lives. Ongeveer 20 spelers, waaronder een groot aantal Arcana-leden, verzamelden zich in Chaam om te ontdekken wat deze samenwerking voor spannends had voortgebracht.

Het begon allemaal erg onschuldig. Men verzamelde zich in de lobby van het hotel. Een deel van de aanwezigen was uitgenodigd voor een schoolreünie, een ander deel van de aanwezigen kwam de oprichting van een nieuw spiritueel centrum bespreken. De reünisten werden hierna in een aparte ruimte verfrist met een sprankelend aperitiefje, terwijl de andere aanwezigen zich aan de bar voorbereidden op het diner. Aan de bar kon men ook wat lieden van de plaatselijke bevolking aantreffen, waaronder de boswachter.

Het was tijdens het diner dat het bepaalde personen duidelijk werd dat het niet allemaal gladjes zou gaan verlopen die avond. Tijdens het diner (door veel gasten als “verrukkelijk” omschreven) werden een paar gasten onwel. Na ontvangst van een dreigende fax, waarin gemeld werd dat iedereen vergiftigd was, brak een lichte paniek uit. Sommige gasten hadden echter nergens last van...

Na het diner werd de onrust groter. De gezondheid van de inspirator van het spirituele centrum ging zienderogen achteruit... hij werd door een vreemde ziekte geplaagd die hem snel deed verouderen....

Het was een hele klus voor de spelers om uit te zoeken wat er nu precies aan de hand was. Er doken documenten uit het verleden op, er kwamen geesten tevoorschijn en tijdens een boswandeling werden vreemde vaten en nog vreemdere lichtverschijnselen gezien. Of niet....

Zo rond een uur of één waren de verschillende mysteries opgelost, waarbij de score spelers-organisatie 1-1 was. En nee, ik ga hier niet vertellen hoe we het gedaan hebben, dat oplossen. Tip: ga volgende keer zelf mee!

Door de meeste spelers werd de avond erg gewaardeerd. De locatie was mooi en comfortabel, en het feit dat we de jeugdherberg deelden met andere groepen

maakte de illusie dat we in een hotel zaten alleen maar echter. Het eten was standaard jeugdherberg voer: friet met erwten en vlees. Misschien zijn we te veel verwend door de keukenploeg van Arcana, maar het was duidelijk geen culinair hoogtepunt. Spelers die binnenspel oprecht verklaarden dat ze deze maaltijd "verrukkelijk" vonden, zonder een spier te vertrekken, zijn duidelijk vergevorderde rollenspelers!

De verhalen waren door de organisatie goed opgezet en uitgewerkt. Voor elke speler was een duidelijke beschrijving van zijn rol beschikbaar, en van te voren werd iedereen nog eens persoonlijk gebriefd. Als deze informatie iets eerder was verzonden was het nog beter geweest, en hadden de spelers wat meer aan voorbereiding kunnen doen.

Het systeem van de organisatie om door middel van briefjes de spelers hints toe te spelen is in principe een heel goed systeem om het spel te sturen. De organisatie was constant aanwezig en hield het verloop van het spel goed in de gaten. Af en toe was het echter ook storend, wanneer je eindelijk iemand lekker aan het uitvragen was en ineens een opdracht kreeg om iets heel anders te gaan doen. Wat veel waardering oogstte, was het systeem om alle krachtmetingen te beslechten door het trekken van kaarten. Hiervoor werden fysieke en mentale krachtkaarten gebruikt, en dit werkte heel goed.

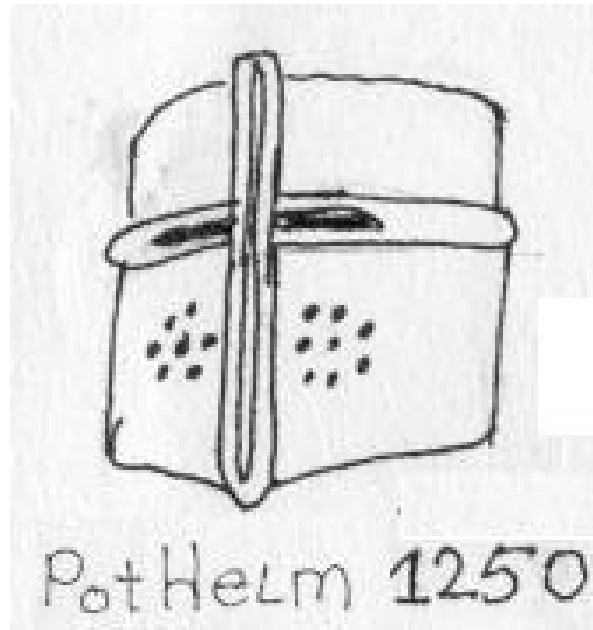
Het spel was een beetje eerder afgelopen dan gepland, doordat de oplossingen al rond een uur of één gevonden werden. Aan de ene kant een heel goed teken dat spelers dit erg jammer vonden, omdat het spel dan duidelijk gestopt is op het hoogtepunt. Aan de andere kant was het zonde, omdat je als speler je vaardigheden en punten toch een beetje over het spel en de avond verdeelt, en dan bij het einde van het spel nog aardig wat plannen over hebt.

Mijn conclusie: Een horror *live* in een hedendaagse setting, met als bonus de kans om spelers die je alleen kent in maliënkolder nu eens in smoking te zien, is beslist de moeite waard. Ik heb het erg naar mijn zin gehad en hoop dat Arcana zich in de toekomst vaker laat verleiden tot dit soort uitstapjes.

Lilian Stigter

## Helmen

De helm is een handig en onmisbaar stuk bepantsering voor menig krijger, priester, avonturier of woudloper. Maar het levert niet alleen extra beschermingspunten op, het is ook nog eens veel lichter dan de meeste lichaamspantsers! Daarom maar eens wat aandacht voor de constructie van een drietal van deze nuttige hoofddeksels. Vanuit deze drie basistypen kan vrijwel elk soort helm geknutseld worden.



### *Benodigheden:*

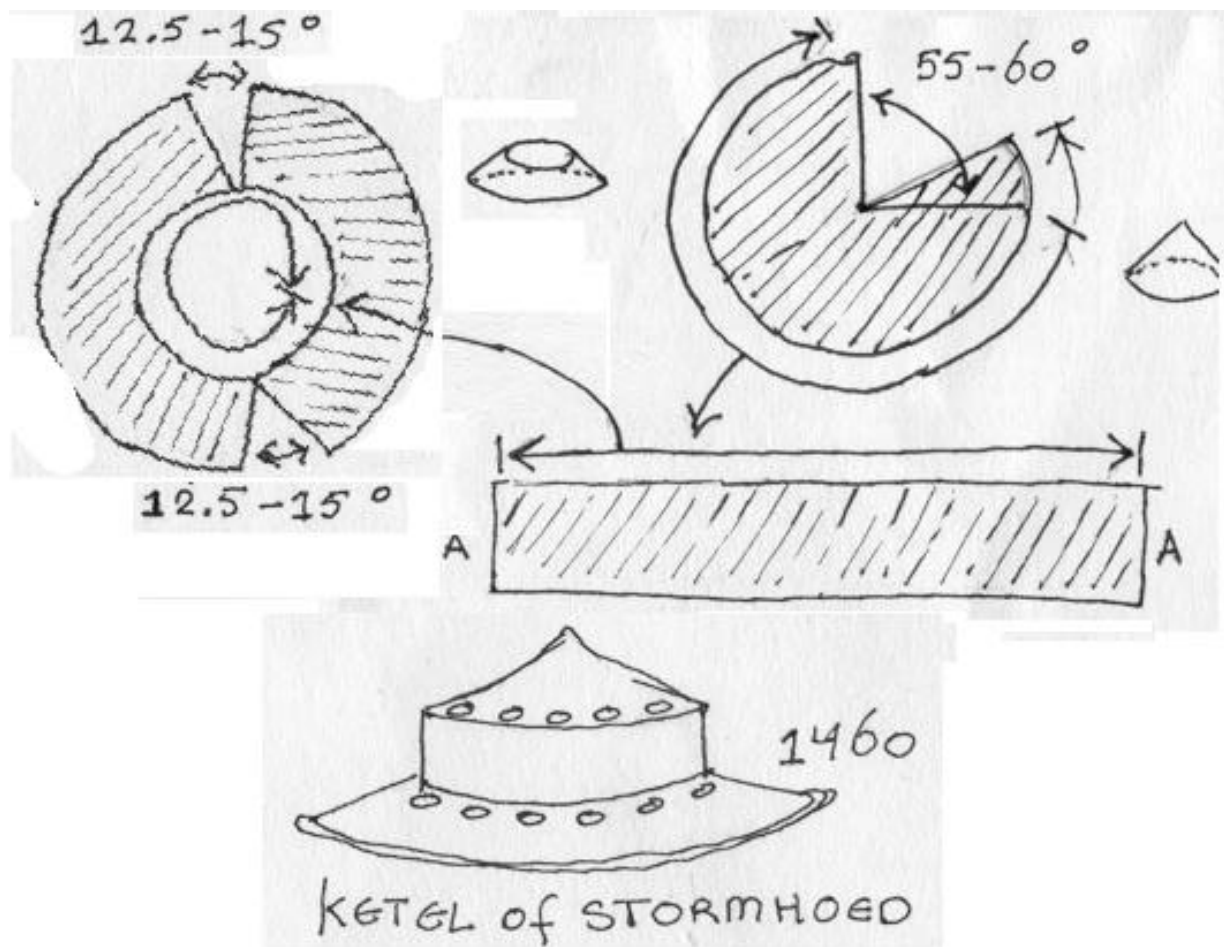
- schuimrubber kampeermatje (0.7-0.8 cm dik) en/of zitmat (0.4-0.6 cm dik)
- vinyl van verschillende dikten ( $\pm 0.05$  cm en  $\pm 1.2$  cm dik)
- bisontix, afbreekmesjes, soldeerbout
- papier (om mallen mee te testen)
- latex

Latex de helm aan de buitenzijde zodat alle onderdelen er goed beschermd op blijven zitten. De binnenkant kun je beter zonder latex verven, dat ruikt wat plezieriger als je hem op hebt.

### **De Ketelhelm of Stormhoed.**

Dit is de simpele helm voor Jan Soldaat. De stormhoed was populair in de 15e eeuw bij het gewone soldatenvolk en net zoals nu eenvoudig te maken.

Meet de omtrek van je hoofd (ruim, ter hoogte van wenkbrauwen en net over de top van je oren). Snij een rechte reep kampeermatje iets langer als de omtrek van je hoofd, en zo hoog dat de kruin van je hoofd nog zichtbaar is. Plak de beide uiteinden (A) aan elkaar tot een ring. Het beste kun je voordat je de uiteinden aan elkaar plakt de ring nog even om je hoofd passen, en indien wenselijk de omtrek verkleinen.



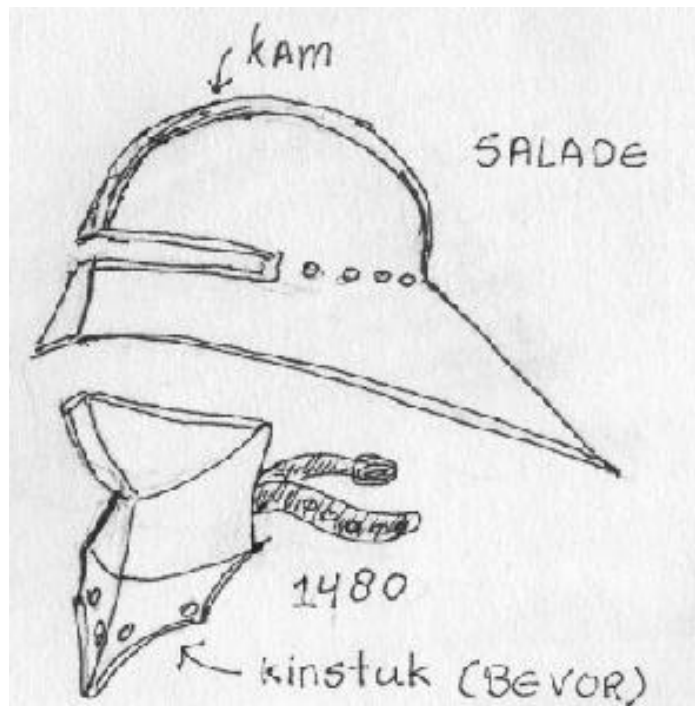
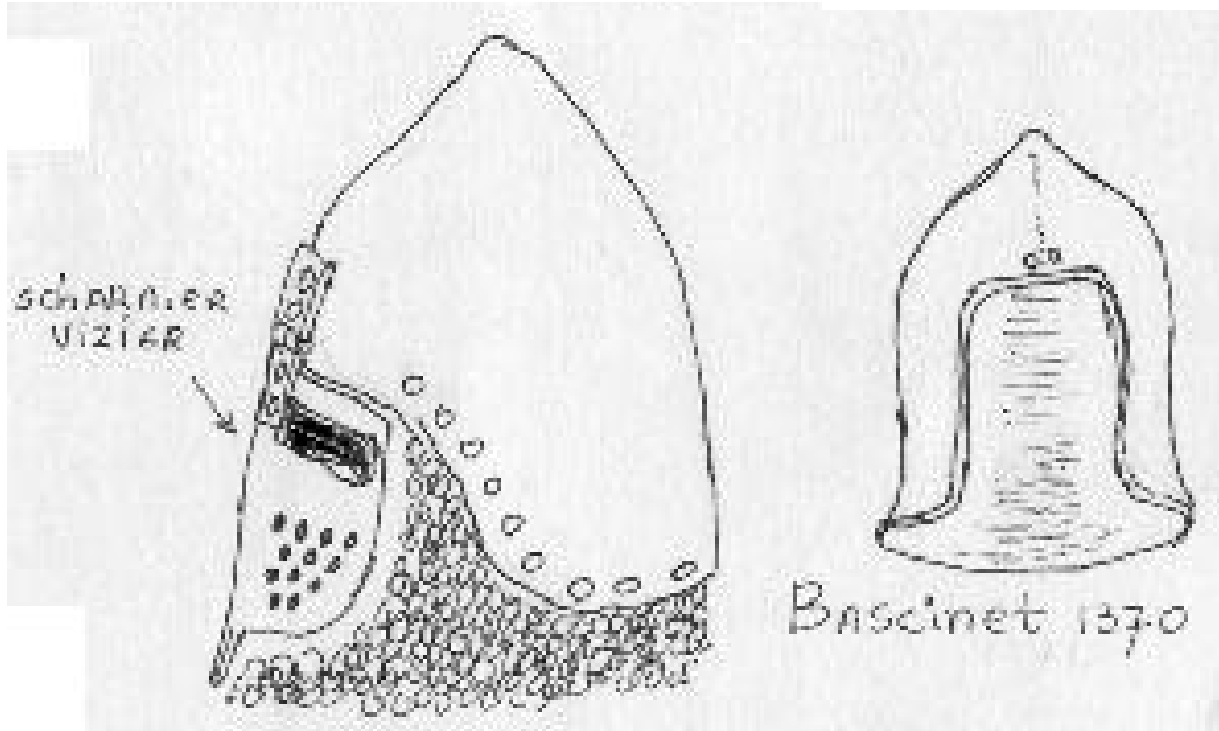
Snij een cirkel uit het kampeermatje waaruit een taartpunt van 55-60 graden is gesneden. De omtrek van de cirkel (minus taarthelft) moet even groot zijn als de omtrek van de buitenkant van de ring. Plak de rechte zijden van de cirkel tegen elkaar. Je krijgt nu een konische vorm die het puntdak op je stormhoed gaat vormen. Snij de onderkant van de konische vorm zodat hij vlak kan staan. Plak hem op de ring.

Snij een ring uit het kampeermatje van ongeveer 10 cm breed. De binnenkant van de ring heeft dezelfde omtrek als de buitenkant van eerste ring (met dakje). Snij tegenover elkaar twee taartpunten van 12-15 graden uit de ring. Plak de twee ringhelften weer aaneen tot een nieuwe, licht konische ring. Snij de binnenrand van de ring zo dat hij vlak tegen de buitenkant van de andere ring (met dakje) past. Plak ze aan elkaar, en de stormhoed is klaar om te worden gelatexed!

*Als je de stormhoed wil verstevigen plak dan dun vinyl aan de binnenkant van de hoedrand en de middenring. Let wel op dat de omtrek van middenring zo kleiner wordt!*



Wil je een hoger of lager puntdak op je stormhoed, dan moet je de hoek van de uitgesneden taartpunt veranderen. De omtrek van de cirkel (min punt) moet echter wel gelijk blijven, wat er op neer komt dat de cirkel van grootte verandert.

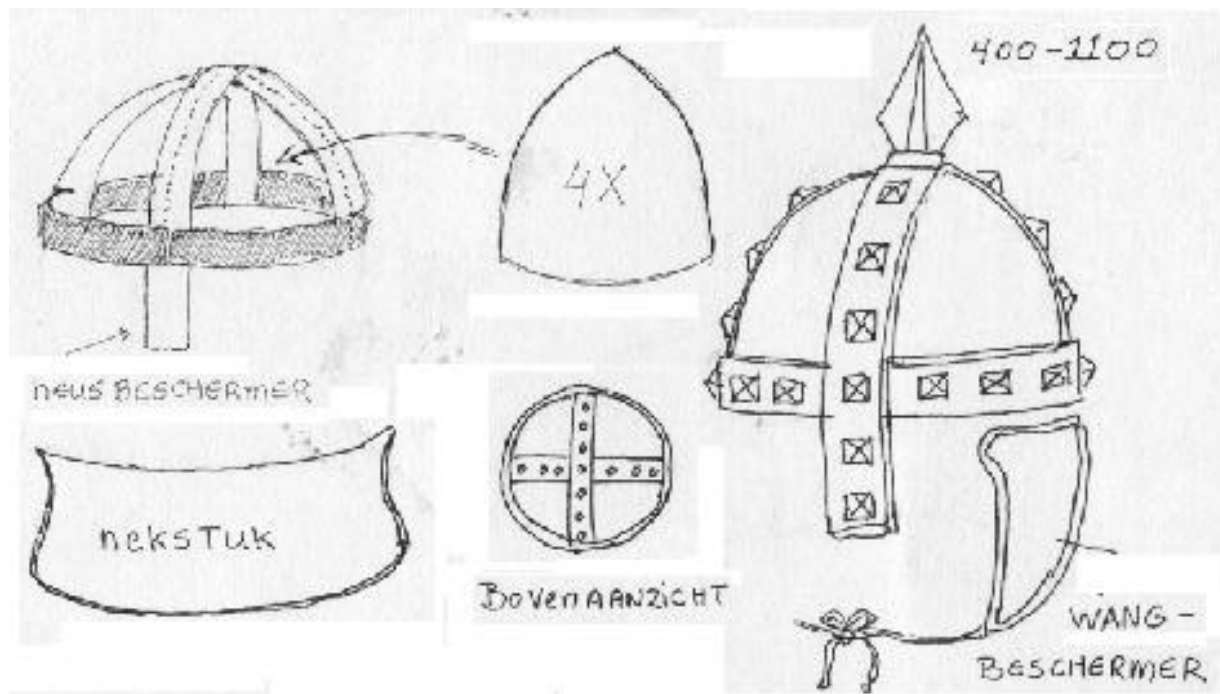


## De Standaard Helm

De standaard helm is een rond dopje dat in allerlei variaties en gebruikte materialen in de middeleeuwen en ver daarvoor werd gebruikt. Brons, koper of ijzer, al of niet aangevuld met gekookt leer. Aan de helm konden al dan niet wangbeschermers (oorbeschermers bestaan niet!), neusbeschermers, oogbescherming, nekbescherming en klapvizieren worden toegevoegd.

Verder zijn versieringen zoals hoorns of helmtekens uitermate geschikt voor dit soort helm (zie foto's *live VIII* op *Internet*). Variaties op dit soort helm zijn de *Bascinet* en de *Salade*. De standaard helm is het lastigst te maken van de drie helmtypen.

Maak een ring van vinyl die om je hoofd past wanneer er aan de binnenkant nog een rand van dun kampeermatje komt (matje van 0.4-0.6 cm dikte, bijvoorbeeld van een zitmatje van Bever Zwervsport). Snij nog twee repen vinyl en plak die kruislings op elkaar. Plak de vier uiteinden van het kruis aan de binnenkant van de vinylring. Je hebt nu de basis van de helm verkregen. Door het doorlopen van sommige uiteinden van het vinylen kruis kunnen daar neusbeschermers en nekstukken aan vast worden gemaakt (zie tekening).



Snij nu vier, wat bol staande driehoeken uit het dunne kampeermatje (leer zou ook kunnen). Je kunt het beste eerst een mal maken van papier en het juiste formaat testen. De driehoeken worden een voor een aan de binnenzijde van de helmbasis geplakt en zachtjes naar buiten geduwd tot ze mooi bol komen te staan (daarom heb je ook dunne matjes nodig, die zijn beter te vervormen). Een goed driehoekje bedekt de helft van de vinylstroken van het kruis en de hele vinylstrook van de ring (zie tekening).

Vul de gaatjes die aan de binnenzijde zitten met stukjes matje zodat een mooi effen geheel ontstaat. Plak aan de buitenkant repen kampeermatje tegen de vinylstroken om de 'ijzeren' banden te accentueren. Naar wens kunnen schuimrubber klinknagels, wang en nekbeschermers, etc. worden toegevoegd. Latexen en klaar is de helm!

*Als de driehoeken goed pas tegen elkaar zitten is het ook mogelijk om de vinyl kruisbanden te verwijderen.*

## **De Pothelm of Grote helm**

De helm der helmen. Prachtig en indrukwekkend. Voor de echte ridder. En maar liefst drie hele beschermingspunten! Een pothelm zit best comfortabel en zelfs het zicht vanuit de helm is verbazend goed. Echter 's nachts heeft deze helm toch wat nadelen. De pothelm of grote helm is in de 13e eeuw bedacht en werd vaak over een gewone helm (*bascinet*) heen gedragen! Uit de pothelm ontwikkelde zich later de snuithelm, een specialistische toernooihelm. Een pothelm (model AD. 1370) is eenvoudig te maken.

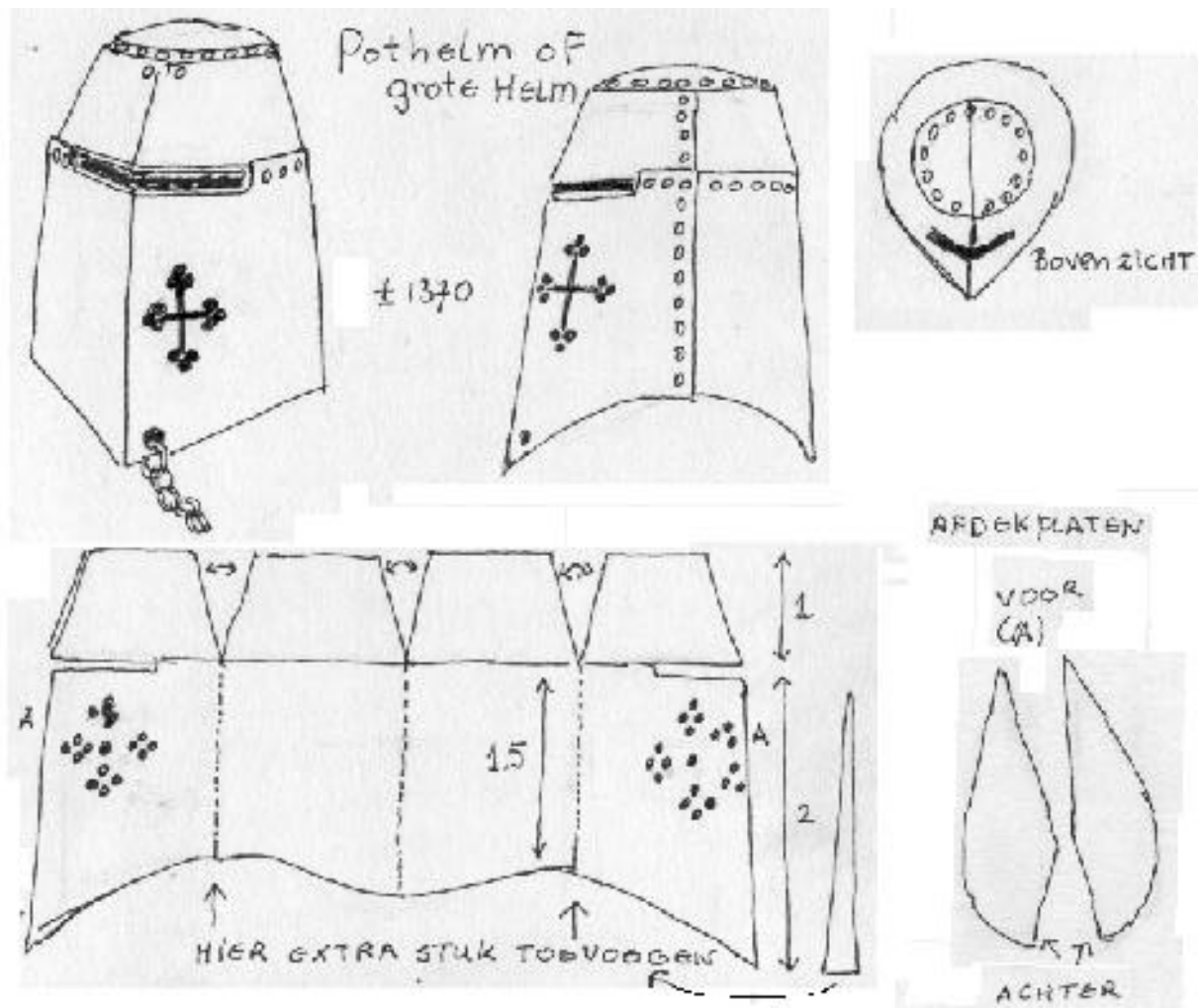
Meet de omtrek van je hoofd bij je ogen. Teken op een kampeermatje de vorm van de helm zoals hij op de tekening is aangegeven, even breed als de omtrek van je hoofd plus een aantal cm. De hoogte van de helm is aan de voorzijde in de verhouding 1 boven de ogen staat tot 2 onder de ogen. Aan de zijkant is de verhouding 1 boven : 1,5 onder, de achterzijde ongeveer 1 : 1,75. De pothelm moet zo groot (hoog) worden dat hij op de schouders komt te rusten. Snij de vorm uit het matje. Snij vervolgens de oogspalten uit de vorm. Later kun je de oogspalten nog vergroten, indien nodig.

Snij uit het stuk boven de ogen een vijftal taartpunten zoals op de tekening is aangegeven. Snij een tweetal dunne wigvormige stroken kampeermatje en plak deze op de aangegeven plek tussen het stuk onder de ogen. Op deze manier wordt de omtrek boven de ogen een stuk smaller en beneden de ogen breder.

Snij de uiteinden (A) van de helmvorm schuin af en plak ze aan elkaar zodat ze een punt vormen (zie ook bovenaanzicht helm). Plak de overige taartpunten dicht en snij de bovenrand recht af. Je hebt nu een pothelm zonder afdekking.

Snij voor de afdekking van de helm de twee aangegeven vormen van de afdekplaten. Plak de twee delen aan elkaar zodat een konisch gevormd kapje ontstaat. De onderkant van de kap schuin afsnijden zodat hij vlak op de bovenkant van de helm past. Lijm de kap en de helm aan elkaar.

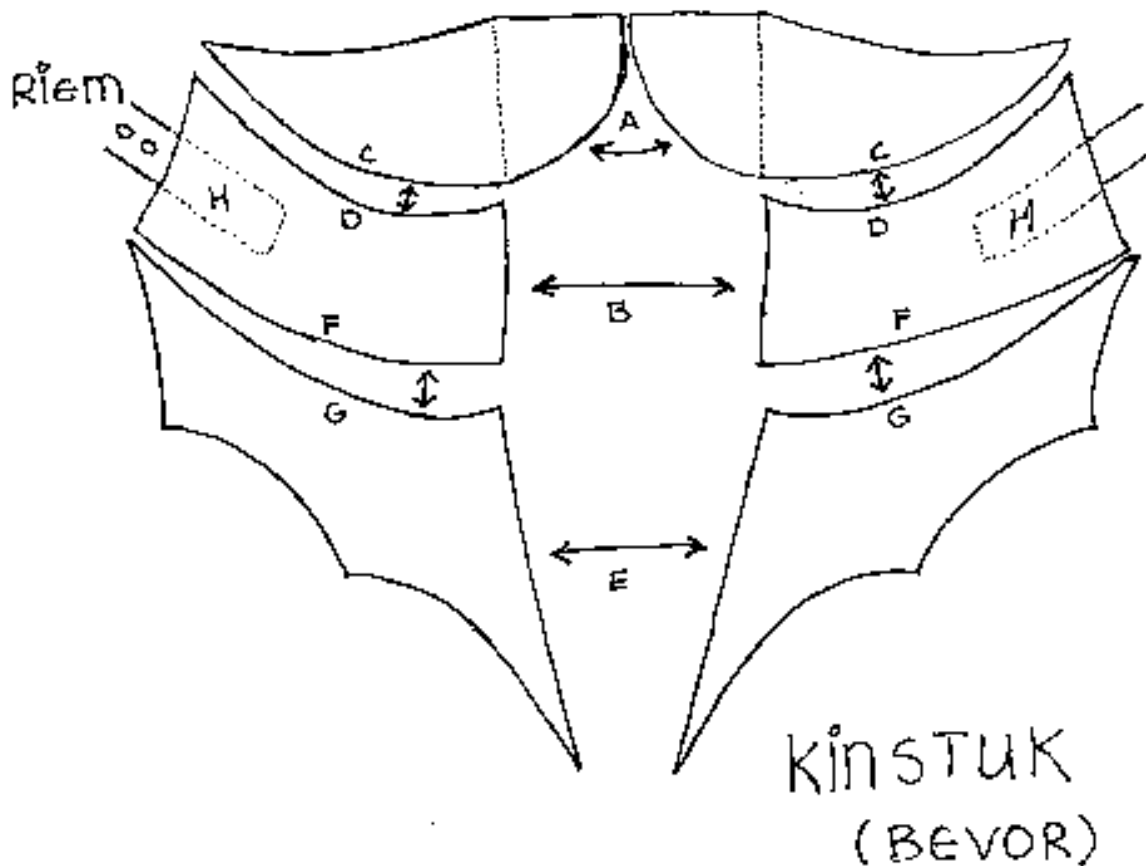
Er moeten nu nog ademgaten in de helm worden gemaakt. Deze kunnen er het beste met een hete soldeerbout in worden gebrand. Pothelmen die voor het steekspel werden gebruikt bezaten slechts aan èèn zijde ademgaten. Voor de *live* is het wel zo comfortabel ze aan beide kanten te maken. Pothelmen werden verder vaak met een kettinkje aan de bepantsering bevestigd. Onder aan de voorkant van de helm kun je nog een gaatje voor een ketting branden. Om de boel te verfraaien kun je kleine klinknageltjes uit het kampeermatje snijden en die op de helm plakken waar de platen op elkaar zijn genageld (zie tekening). Verder kun je nog een helmteken op de helm plakken voordat je hem larext.



*Het is goed te doen de pothelm geheel van metaal te maken. Hij bestaat dan uit 5 stukken (gebogen) metaal, die aan elkaar genageld worden (zie de klinknagels op de tekening). Als je de pothelm van metaal wilt maken zorg dan voor een zacht binnenwerk en laat de helm NOOIT op je schouders rusten (het is erg pijnlijk als je dan een klap op je kop krijgt).*

## De Bevor

De *Bevor* is een beschermingsstuk voor de kin dat bij de *Salade*-helm uit de 15e eeuw hoort. Ik heb het zelf alleen nog maar als papieren model in elkaar gezet. Je zult zelf een beetje met het in elkaar zetten en de grootte van de stukken (ook afhankelijk van de lengte van de nek) moeten spelen.



Snij de gegeven onderdelen uit een kampeermatje. Lijm A aan elkaar. Je hebt nu een wat bol geheel waar je kin in moet passen. Plak B aan elkaar. Snij de rand van D wat schuin af en plak hem aan C, zodat ze in een hoek met elkaar staan (zie tekening van de *Bevor*). Lijm E aan elkaar. Snij G iets schuiner en plak aan F, zodat zie in een lichte hoek tegen elkaar staan (zie tekening). Bevestig bij H een riempje om de *Bevor* om de nek vast te maken. Nu nog even latexen.

Met dank aan Sander ten Napel voor zijn inspirerende orkenhelmen.

Marijn van der Gaag

# Agenda

December:

3, 4 en 5 december: De Belgische vereniging Eternica organiseert onder de naam "Ulreich" haar veertiende *live roleplay*-weekend op het domein "de Winner" te Overpelt, België. Informatie: <http://www.eternica.com>.

27 tot en met 30 december: Stichting Emphebion gaat op *live roleplay*-winterkamp in Lierop (Noord Brabant). Informatie: Maurice Foulon, 050-3189939, email: [Emphebion@CryoGen.com](mailto:Emphebion@CryoGen.com).

2000:

Januari:

30 januari: Rollenspelvereniging Arcana houdt haar jaarlijkse ALV in de Bolk te Delft. Informatie: Desiree Raassing, 015 - 2125706 (na 17:00).

Februari:

20 februari: Rollenspelvereniging Arcana organiseert een wapenworkshop. Informatie: Leon van Ee, 015 - 2125706 (na 17:00).

26 februari: Ducosim Conventie in de Jaarbeurs, Utrecht. Informatie: Rabhin S. Jainandunsing, 058 - 2673053, email: [rabhingm@globalxs.nl](mailto:rabhingm@globalxs.nl).

Maart:

5 maart: Rollenspelvereniging Arcana organiseert een wapenworkshop. Informatie: Leon van Ee, 015 - 2125706 (na 17:00).

12 maart: Rollenspelvereniging Arcana houdt in verband met de aankomende *live* een figurantendag in de Bolk te Delft. Informatie: Desiree Raassing, 015 - 2125706 (na 17:00).

24, 25 en 26 maart: Rollenspelvereniging Arcana organiseert haar tiende *live roleplay*-weekend in St. Walrick te Overasselt (bij Nijmegen). Informatie: Desiree Raassing, 015 - 2125706 (na 17:00).

31 maart tot en met 2 april: De Belgisch-Nederlandse vereniging Oneiros organiseert Poort XV in Chevetogne (België). Informatie via Oneiros, 00-31-33241410, homepage: <http://www.oneiros.org>.



DRUKWERK

Afzender:

Rollenspelvereniging Arcana  
Postbus 16144  
2301 GC Leiden