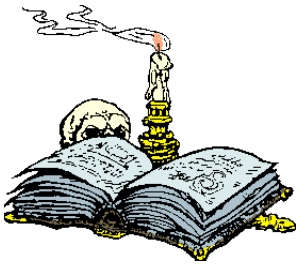
Arcana
mei
2002

De Foliant
Jaargang: 8
Nummer: 2
November 2002



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
Postbus 16144, 2301 GC Leiden
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*: Casper van Dijk, Lilian Stigter, Simone van de Stadt
Redaktie *De Wilde Post*: Inez Boone, Johan Wouters en Eeke Anne de Ruig

Oplage: 200 exemplaren

© 2002 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.

Inhoud

Enquête *live* XIV 4
Een korte historie van wapens en rustingen 8
Arcana organiseert: Wapenworkshop 11
Arcana organiseert: Figurantendag *live* XV 14
Dans der Dageraad 15
Arcana organiseert: *Live* XV 16
Kronieken van de Wilde Landen 17
Gevonden voorwerpen 25
Horror Arcanae 26
Leprecon 30
Agenda 31

Beste leden,

Een beetje later dan gebruikelijk, maar hier is dan toch de *Foliant* van mei 2002. De redactie had wat tijd nodig om bij te komen van de overweldigende *live* XV, en iedereen die mee is geweest op deze *live* zal daar ongetwijfeld begrip voor hebben. De onderwereld gaat je niet in de koude kleren zitten!
We hebben natuurlijk de enquête over de *live* als eerste artikel in deze *Foliant*, dus als je erg nieuwsgierig bent naar wat de andere deelnemers van de *live* vonden, blader dan snel door naar pagina 4.
Verder vind je in deze *Foliant* natuurlijk de nodige aankondigingen: er wordt een wapenworkshop georganiseerd, Leprecon en Dans der Dageraad hebben ruimte in deze *Foliant* gekregen om hun activiteiten aan te kondigen, en misschien wel de belangrijkste aankondiging van allemaal is die van de langverwachte Horror Arcanae! De inschrijving hiervoor is nu geopend, en ik hoef jullie niet te vertellen dat als je mee wilt, je het beste snel kunt inschrijven. Als je nog meer actie wilt, verwijzen we je naar de agenda achterin, waarin genoeg activiteiten staan om zelfs de meest fanatieke rollenspeler bezig te houden voor een maand of drie.
Na de hectiek van *live* XIV gaat de organisatie, versterkt met een aantal enthousiaste nieuwe kerngroepleden, met frisse moed aan de slag met het organiseren van *live* XV. Informatie over de *live* en de figurantendag, plus het inschrijfformulier vinden jullie ook in deze *Foliant*. Let op: de inschrijving voor spelers voor deze *live* zit al vol, maar figuranten kunnen zich nog wel inschrijven.

De illustraties in deze *Foliant* zijn afkomstig van Sander ten Napel (grote illustraties op pagina's 10, 19 en 21) en van Elfwood (`www.elfwood.com`), de online galery waarop veel *fantasy* kunstenaars hun werk laten zien.

Lilian Stigter, Casper van Dijk en Simone van de Stadt

Enquête live XIV

Zoals elke keer hebben weer velen van jullie de enquête ingevuld (53 spelers en 26 figuranten). Hieronder een kort verslag.

Iedereen heeft het naar zijn zin gehad, vrijwel iedereen komt weer (de inschrijving voor spelers is dan ook al vol!!).

14 mensen vonden het terrein wat te groot. De aanduiding van het "einde spelterrein" had volgens jullie ook wel iets beter gemogen…

24 mensen (vnl. figuranten) vonden dat er teveel dode momenten waren. Aan de andere kant schreven enkele spelers dat het zo eng en gevaarlijk was dat ze de herberg niet uit durfden!

Hiernaast zie je de gemiddelde uitkomsten van de enquête. Het meest opvallende is dat er vrijwel geen verschillen zijn, enerzijds tussen figuranten en spelers en anderzijds met jullie beoordeling van *live* XIII. Met name de aankleding van herbergen en terrein werd vrijwel gelijk gewaardeerd als bij eerdere *lives*.

	totaal	spelers	figurant
Amusementswaarde	8,0	8,2	7,8
Lijnscenario	6,6	6,7	6,6
Verhaal/Scenario	7,8	8,0	7,6
In rol/binnenspel figuranten ?	7,7	7,8	7,3
In rol/binnenspel spelers ?	7,6	7,5	7,8
Eerlijk & volgens regels figuranten ?	7,8	7,8	7,8
Eerlijk & volgens regels spelers ?	7,3	7,5	7,0
Accomodatie	7,3	7,5	7,1
Omgeving	8,2	8,2	8,3
Herberg "den Lachende Alf"	7,3	7,2	7,4
Herberg "de Zwijnestal"	8,3	8,3	8,2
Kamp Anackire	7,2	7,1	7,4
Kamp de Meester	6,8	6,8	6,9
Aankleding neutrale terrein	6,9	7,0	6,7
Aankleding domein Glaznegta	7,6	7,5	8,0
Aankleding domein Flauros	7,0	7,2	6,6
Aankleding domein Anackire	7,5	7,4	7,6
Aankleding domein De Meester	7,5	7,4	7,8
Kostuums	8,3	8,4	8,2
Maaltijden	8,5	8,4	8,7
Special Effects	8,3	8,3	8,3
Incheck spelers	7,3	7,3	
Figurantenbijeenkomst	7,7		7,7
Spelleiding	7,9	8,0	7,6
Briefing spelers	7,1	7,1	
Spellokaal	7,6		7,6
Informatie figurantenrollen	7,1		7,1
Ontvangst figuranten	7,5		7,5
Logistiek	7,5	7,6	7,0
Speelbaarheid	7,9	7,9	7,9
Personagekaart	8,1	8,1	8,1
Naslagkaart voor figuranten	7,8		7,8
Gevechtssysteem	7,8	7,9	7,7
Magiesysteem	7,7	7,8	7,4
de Foliant	7,6	7,5	7,7
de Wilde Post	7,8	7,7	8,0
Spelers/figuranteninformatie	7,4	7,2	7,7
"Informatie Nieuwe Leden"	7,7	7,7	8,0
"Wapenrusting & Kleding"	7,8	7,8	7,7

Er zijn uiteraard wel enige opvallende dingen:
Er zijn geen lage scores. De figuranten oordeelden dat zijzelf veel minder in hun rol bleven dan de spelers, maar zij vonden weer wel dat diezelfde spelers zich minder aan de regels hielden. Verder waardeerden de spelers de logistiek hoger dan de figuranten (vermoedelijk omdat zij niet achter de schermen hebben hoeven kijken).

Veel meer valt er niet over de getallen te zeggen; Arcana blijkt in staat elke *live* een stabiele en goede kwaliteit te leveren op alle fronten.

Dan jullie opmerkingen.

- "Jammer dat er wel een vaardigheid is, maar niet het benodigde laboratorium". Tja, het was wel de onderwereld! Overigens zul je ook elders in de Wilde Landen soms wel en soms geen laboratorium aantreffen…
- "Brandende componenten zijn vervelend. Nu wordt er soms doorgespeeld terwijl de vlam uit is. Als je daar strenger op let is de spreuk waardeloos". We zouden hier strenger op moeten letten. Dat daardoor bijvoorbeeld het onzichtbaar worden moeilijker wordt, is logisch. Niet elke spreuk is echt gemakkelijk, magie is onvoorspelbaar. Dat is juist wat er zo leuk is aan het systeem. En, ook een vuurampul die het niet doet is een mislukte spreuk ten slotte!
- "De incheck was lastig". Inderdaad, het niet kunnen aanschaffen en repareren van harnassen, wapens en dergelijke zorgde voor wat problemen. Daar gaan we rekening mee houden volgende keer.
- "Jammer dat het van te voren vast stond dat Ka op de troon zou gaan zitten, ik voelde niet veel invloed van de spelers op het verhaal". Als je dat zo gevoelt hebt is dat erg jammer. Wij hebben het hele verhaal met een open einde gespeeld… maar met alle andere karakters rond het ritueel zelf was er geen bedreiging voor Ka rond de troon. Verder maakte je ook nog de opmerking dat een ritueel meer is dan alleen special effects. Er zouden figuranten en spelers moeten staan die het mooi en goed weten te doen. Dat zo regelen zouden wij juist jammer vinden. De spelers hoeven dan alleen nog maar toe te kijken…
- "Aan de ene kant spelers het bos in willen krijgen en aan de andere kant een privé-demon voor iedereen: lastig!". Zeker, we wilden er echt iets bijzonders van maken!
- "Ahoy was te smerig, en het toiletpapier was op". Staat genoteerd!
- "De *live* begon een beetje laat". We hadden voor deze keer bedacht dat iedereen de *live* tegelijk begon op diverse plaatsen in de onderwereld. Het

plannen daarvan viel op de *live* een beetje tegen. Onze excuses daarvoor, de volgende keer gaan we dat anders aanpakken!

- "Nog steeds erg veel spreuken om te leren". Het terugdraaien van het aantal spreuken is niet eenvoudig. Wel is afgesproken dat er zeeeer spaarzaam spreuken bij komen.
- "De muziek in de herberg was niet echt *live*-muziek". Voor de onderwereld vonden we het wel passend, maar m.b.t. een 'normale' *live* delen we je mening. Een volgende keer zal passender muziek worden gezocht. Als je nog bijzondere muziekideeën hebt, geef de tip door aan ons!
- "Een alternatief voor rijst bij de maaltijden?". We geven het door!
- "De briefing vooraf is lastig, aangezien je dan nog geen inzicht in de regels hebt". Hiervoor hadden wij deze keer voor het eerst een spelregel-vragenuurtje op zaterdag- en zondag-ochtend. Daar hebben we echter niemand gezien…?!
- "Is meer ruimte in het reglement mogelijk voor de achtergrond van spelers?". Ja en nee. Je kunt elke achtergrond die je voor je karakter bedenkt sturen naar `scenario@arcana.nl`. Je hoort vanzelf of het kan en met welke aanpassingen. Soms echter is het gewoon te gek, zelfs voor onze wereld. En deze keer hebben we ook opmerkingen gekregen over een groep spelers die hun "eigen" geloof aanhingen. Dat is met Arcana besproken en aangepast naar onze inzichten, maar we merken nu dus toch dat mensen al te grote afwijkingen van de wereld die ze kennen als onprettig ervaren.
- "Er zouden meer mogelijkheden moeten zijn voor figuranten om iets te vragen aan de spelleiding". Dit nemen we mee in de organisatie van *live* XV.
- "Is er iets aan te doen om spelers uit lange vergaderingen te halen?". Niet echt. Spelers bepalen zelf wat zij willen doen (gelukkig maar!) en dat is soms slecht te rijmen met activiteiten voor de figuranten of de voortgang van het scenario. Als je daarop invloed wilt uitoefenen: word speler!!
- "Betrek figuranten bij hun rol m.b.v. *mailinglists* e.d.". Deze vraag (of soortgelijke) komt elke *live* terug. Wij zijn met de kerngroep al te druk bezig met het organiseren van een *live* om daarnaast ook nog een *mailinglist* te superviseren. Het opzetten is het probleem niet, maar het beantwoorden e.d. wel. Verder is het niet zo dat figuranten hun eigen rollen schrijven. Het scenario is een verhaal waarin de figuranten een belangrijke, maar ten dele vaststaande rol spelen. De rolomschrijving zou in de meeste gevallen voldoende houvast moeten kunnen bieden. Voor verdere uitleg kun je natuurlijk altijd mailen of in het spellokaal langskomen.

- “Plak de zondagavond er aan vast en ruim maandagochtend op”. Tja. Ook dit is eerder geopperd (of start op donderdagavond). Voor de spelers is dit waarschijnlijk niet zo’n probleem. Voor de organisatie echter betekent het dat we meer maaltijden moeten regelen, extra huur betalen en vervolgens niet alleen vrijdag maar ook donderdag en maandag moeten vrij nemen. Gezien het feit dat de meeste mensen tevreden zijn met een evenement van vrijdag tot zondagmiddag laten we het (voorlopig) zo. Er zijn wel enkele langer durende evenementen overigens (bijvoorbeeld “Dans der Dageraad”, zie de aankondiging verderop in de *Foliant*).

Als laatste (en het zal me niet verbazen als jullie de rest van dit stuk hebben overgeslagen!) de beste karakters van *live* XIV en jullie mooiste momenten.
Er zijn veel karakters genomineerd, maar alleen figurantenkarakters kregen meerdere stemmen. Dit waren de favorieten:

- Barbatos en Fed Limid 13 stemmen
- Cochonix 9 stemmen
- Felinia 5 stemmen
- Andrealphus (demones der Tweespalt) 4 stemmen
- Anackire en Lysi (vrouwe der begeerte) 3 stemmen
- Kenku en Ka-Rashied 2 stemmen

Het mooiste moment van de *live* kende net zoveel kandidaten. We noemen hier de meest genoemde. Het eindritueel en terugkeren naar de bovenwereld kreeg wel stemmen (4) maar de eer gaat wederom naar Barbatos. Vooral zijn martelcursus heeft veel indruk gemaakt… Verder waren de ontmaskering van Ka Rashied, het snuffelen in de achterkamers van de Zwijnestal, een berserk gevecht van Generaals aanhangers tegen Ferraten, het verliezen en terugkrijgen van je gezicht en de picknick momenten die jullie erg mooi/spannend/indrukwekkend vonden.

Als allerlaatste willen we graag de verengingen Ravenskeep, Barbaria en Eternica en de firma Drama Op Locatie (DOL) bedanken voor alle materiaal die zij ons geleend hebben.

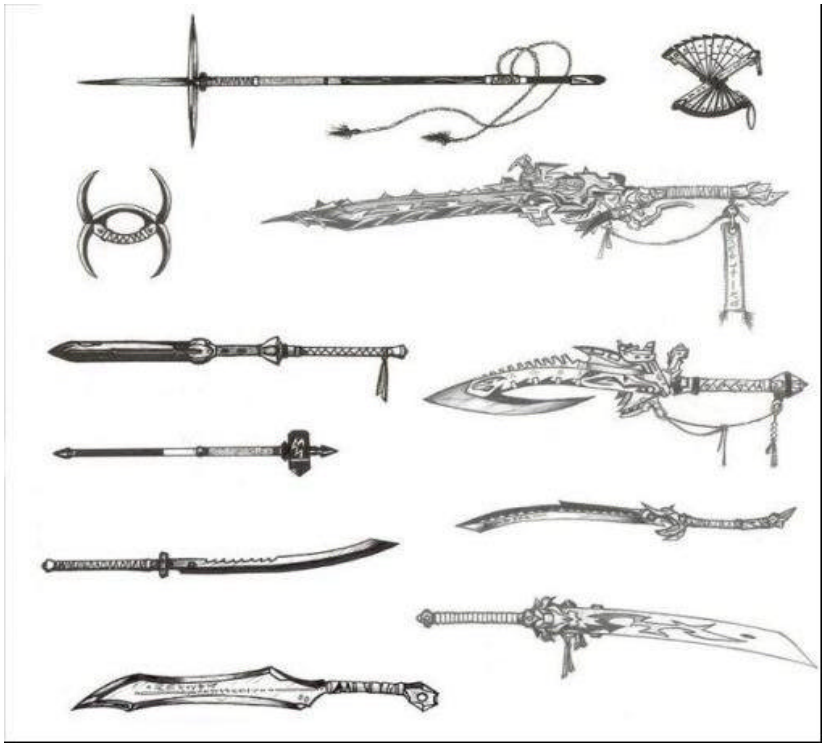
Tot de volgende keer!

Namens de kerngroep, Jeroen Vos

Een korte historie van wapens en rustingen

Waarschijnlijk heeft de mens zich zo gauw als zijn natuurlijke wapens niet meer volstonden, verdedigd met zelf vervaardigde wapens. De eerste wapens zijn vermoedelijk geworpen, en later geslingerde, stenen en takken. Uit deze familie zijn niet alleen de eerste speren, met een in vuur geharde houten punt, maar uiteindelijk zelfs de belegeringskatapult en de trebuchet voortgekomen. Vermeldenswaardig is dat bij sommige volkeren speren niet met de hand worden geworpen, maar met een slinger worden afgevuurd.
De knuppel als handwapen komt ook uit deze familie. Buiten Europa werden overigens knuppels vaak niet alleen als handwapen gebruikt, maar ook om mee te werpen (boemerang).
De tweede familie heeft als stamoudste de vuurstenen vuistbijl. Deze steen wordt vlijmscherp, nadat er op de juiste wijze splinters van af geslagen zijn. In feite is de dolk de moderne nazaat. Al gauw werd de stenen punt op een stok gemonteerd om de vijand op een grotere afstand te kunnen verwonden. Vanaf hier leidt een specialisatie in steken naar een betere speer dan die met een houten punt, een specialisatie in slaan naar de knots en de bijl.

Het zwaard kon pas ontstaan na de uitvinding van het metaal bewerken. Middeleeuwse zwaarden zijn houwwapens. Het kortzwaard, bedoeld om mee te steken, is eigenlijk meer een uit de hand gelopen dolk. Aan het einde van de Middeleeuwen ontstonden zowel het tweehandszwaard als de rapier. Zowel tweehandszwaard als rapier waren het antwoord op het bijna ondoordringbare harnas. Het tweehandszwaard is simpelweg groter en zwaarder, terwijl de rapier door middel van een scherpe punt poogt door de zwakke punten van het pantser (de gewrichten) heen te steken. Nadat het



vuurwapen het harnas overbodig maakte, is uit de rapier een keur aan lichtere steekzwaarden ontstaan, zoals degens en floretten.
Interessant is dat overal ter wereld het zwaard als een elitewapen wordt gezien, dat alleen door ridders, officieren of samoerai gedragen mag worden.
Dan zijn er nog de bogen. Vaak van hout, soms van bot, soms met metaal bekleed en altijd met een pees van darm. Het schijnt dat deze uitvinding samenvalt met die van het snaarinstrument. Latere verbeteringen zijn de stenen en de metalen punt en kruisboog.

De oudste wapenrustingen zijn waarschijnlijk een dikke pels of een lap leer. Uit de steentijd zijn afbeeldingen bekend van mijnwerkers die conische helmen dragen. Deze zijn teruggevonden en bleken van boomschors gemaakt te zijn.
In de bronstijd werden er been, arm en borstplaatpantsers, helmen en schilden van dit materiaal gemaakt. In tegenstelling tot een volledig 15e eeuws harnas, waren deze zware pantsers niet geheel gesloten, maar lieten de achterkant van de krijger vrij.
Later kwam de maliënkolder erbij, vaak in combinatie met leer of pantserplaten. Een maliënkolder helpt heel goed tegen scherpe wapens, maar stopt niet de slag van een knuppel of de punt van een pijl. De combinatie met hard leer op plaatijzer geeft meer veiligheid.

Voorts treft men over de hele wereld schilden aan, van uiteenlopende materialen gemaakt. In de Middeleeuwen werden schilden meestal van hout gemaakt, dat werd beschilderd of met leer bespannen. Kelten in de bronstijd maakten schilden soms van massief brons. Afrikaanse en Indiaanse schilden zijn meestal van twijgen, overspannen met leer.
Als regel zijn schilden van massief metaal zeldzaam, vanwege het enorme gewicht. Als er metaal in een schild is verwerkt, is dat in de vorm van een rand, beslag of een schildknop.

Dit is een uiteraard een overzicht in vogelvlucht. Er zijn over dit onderwerp bergen boeken geschreven, die diepgaand op deze stof ingaan. Winkels als De Slegte of andere dumpstores hebben vaak hele aardige titels staan. En vergeet niet bij de kinderboeken te kijken (want het gaat natuurlijk ook om de plaatjes...)

Afsluitend wil ik een ieder die *fantasy*-wapens gaat maken verzoeken erbij stil te staan, dat *fantasy*-wapens geënt zijn op echte wapens en dat een kleine studie van historische wapens zeker zal bijdragen aan een beter fantasieresultaat.

Sander ten Napel

Arcana organiseert: Wapenworkshop

Wanneer: zondag 15 september van 12:00 tot 18:00
Waar: de Burcht, Kolhornseweg 7, 1213 RS Hilversum

Op deze workshop kun je *live roleplay*-wapens (leren) maken. Daarnaast kun je je laten informeren over het maken van een wapenrusting. De workshop begint rond 12:00 uur 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.

Het maximum aantal deelnemers aan de workshop is 12 en de volgorde gaat op datum van inschrijving. Je kunt je opgeven voor de workshop via de Arcana website. De inschrijving sluit op 8 september. Alleen leden van Arcana kunnen deelnemen aan de wapenworkshop en de kosten voor deelname bedragen 6 euro. Daarnaast betaal je voor de gebruikte materialen. Betaal bij voorkeur tijdens de workshop.

Overzicht materiaalkosten per wapen:

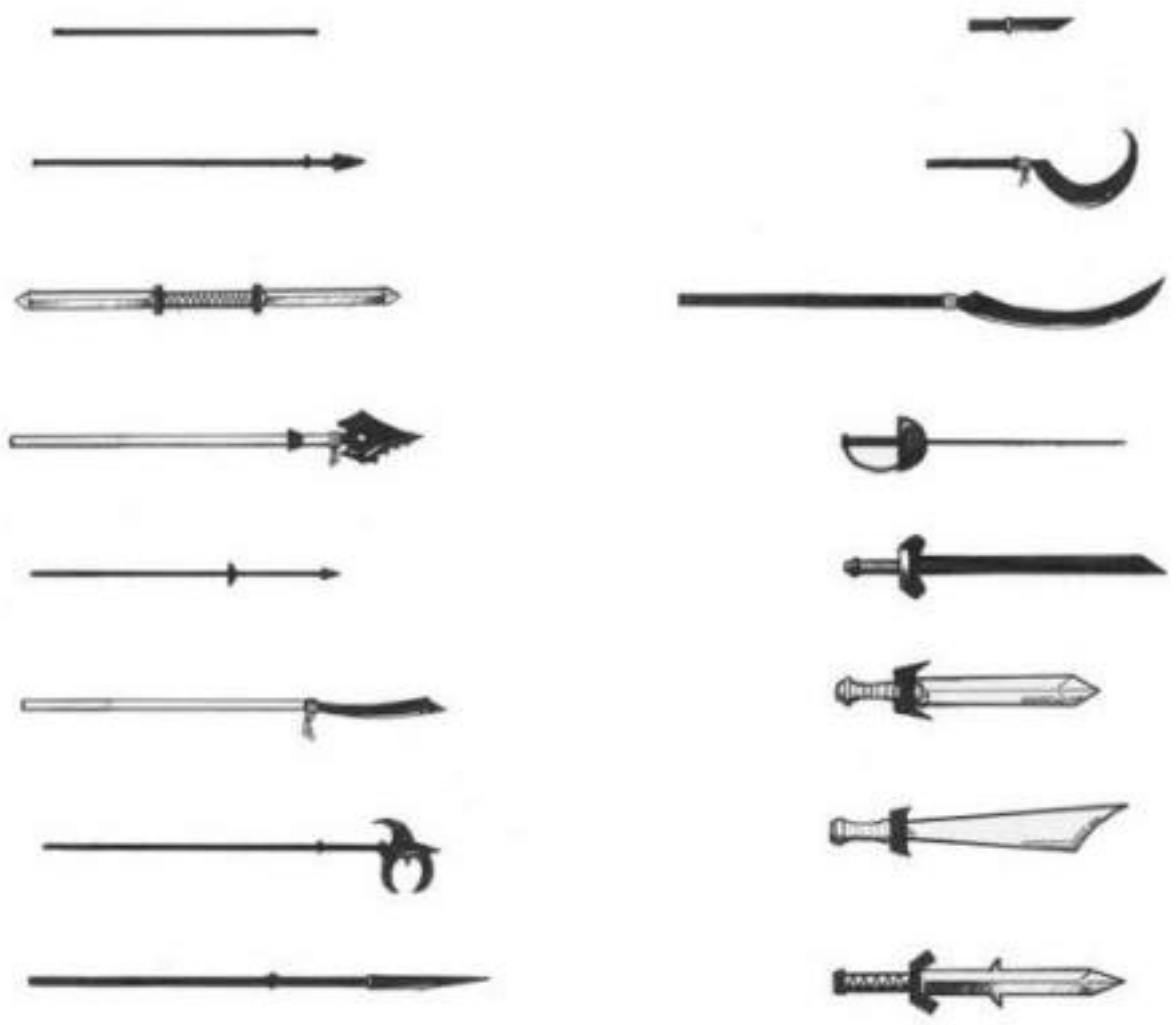
Dolk	8 euro	tot 40 cm lang
Kort zwaard	15 euro	40 tot 70 cm lang
Lang zwaard	19 euro	75 tot 100 cm lang
Tweehandig zwaard	28 euro	105 tot 125 cm lang (kern ∅ 12 mm)
	37 euro	125 tot 150 cm lang (kern ∅ 16 mm)
Korte bijl	12 euro	40 tot 70 cm lang
Tweehandige bijl	22 euro	75 tot 110 cm lang (kern ∅ 12 mm)
Korte knots	15 euro	40 tot 70 cm lang
Tweehandige knots	22 euro	75 tot 110 cm lang
Staf	10 euro	40 tot 70 cm lang
Klein schild	10 euro	circa 45 cm diameter
Middelgroot schild	12 euro	circa 60 cm diameter
Groot schild	15 euro	maximaal 80 cm diameter
Gelatext schild	17 euro	circa 50 cm diameter

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

Na ontvangst van je inschrijving, rekenen we op je komst. We hebben op een workshop in principe **alleen** materialen bij ons voor mensen die van te voren hebben opgegeven wat ze willen maken. De routebeschrijving ontvang je na je inschrijving. Voor meer informatie kun je bellen naar Leon; 06 23229231.

Tot ziens op de workshop!

Sander ten Napel, Toon Krijthe, Renz Klerks en Leon van Ee



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* XV 4, 5 en 6 oktober 2002 in Bladel

☐ Ik ben reeds lid van rollenspelvereniging Arcana en schrijf me in als deelnemer aan de *live*
☐ 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 ~~☐ Speler~~ ~~☐ Speler, maar als dat niet kan, dan als figurant~~
☐ Figurant ~~☐ Figurant, maar als dat niet kan, dan als speler~~
(kruis je voorkeur aan)

SPELERS

☐ 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)
☐ Vooral rollenspel, langere of kortere rollen
☐ Vooral rollenspel, korte rollen
☐ Vooral actie, korte rollen

Eigen idee of aanvulling:

Kies uit deze basisklassen drie voorkeuren:

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

☐ Ik speelde reeds mee aan *live* XIII en/of *live* XIV 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 €48 voor figuranten en €80 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.

Arcana organiseert: Figurantendag live XV

Wanneer: zondag 22 september, 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 vijftiende *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. Gerbrand Vestjens, tel. 015 2124748). 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 rolverdeling vaststellen.

In de volgende *Foliant* vind je uitgebreidere informatie over deze figurantendag.

Lilian Stigter en Casper van Dijk

DANS DER DAGERAAD

BELEEF JE ZOMER IN EEN ANDERE WERELD
Meerdaags rollenspelavontuur voor volwassenen

Op een klein stukje veilige grond bevinden zich de laatsten der volken. Kunnen de oude tegenstellingen vergeten worden? Of begint de weg naar de ondergang opnieuw?

zondag 28 juli tot en met vrijdag 2 augustus 2002
Evenemententerrein Larserbos bij Lelystad

Dans der Dageraad is een unieke week van rollenspel waar je samen met meer dan 200 deelnemers bezig bent met alle facetten van de Live Role Playing hobby.

Dans der Dageraad richt zich op mensen die interesse hebben in Live Role Playing, theater, toneel, Middeleeuwen of fantasythema's en -in bredere zin- openstaan voor nieuwe manieren van actieve ontspanning.

Dans der Dageraad belooft een bijzonder spannende en gezellige LRP kampeerweek te worden. Het spel kent een nieuwe spelwereld en -systeem, gericht op het bevorderen van onderling rollenspel, intriges en verdieping van de beleving.

Dans der Dageraad begint met een aantal workshops die gegeven worden door specialisten. De workshops zijn gericht op kennismaking, (rollen)spel en het leren kennen van het spelsysteem. Workshops zijn voor zowel beginners als gevorderden interessant. Tijdens de workshops zullen ook de zeven volkeren die de wereld van 'Dans der Dageraad' bevolken worden gevormd.

Dans der Dageraad is niet alleen spelen. Tijdens het gehele evenement is het mogelijk om creatieworkshops te volgen, waaronder leer bewerken, dansen en zwaardvechten. Daarnaast worden je gedurende de 4 vier dagen van het spel zelf tal van activiteiten aangeboden zoals toernooispelen voor iedereen, live muziek en theatraal vermaak.

Kortom, wij dagen eenieder uit de wereld van 'Dans der Dageraad' te betreden en zichzelf en anderen te verrassen!

Brochure & Inschrijfformulier zijn nu verkrijgbaar via het onderstaande adres. Digitaal inschrijven kan ook. Kijk voor meer informatie op www.dansderdageraad.nl.

Dans der Dageraad
Arnodreef 31
3561 GJ Utrecht
030-2300388
info@dansderdageraad.nl
www.dansderdageraad.nl

'Dans der Dageraad' is een initiatief van Stichting New Haven en wordt gesteund door DOL Drama Op Locatie (www.beleving.com).

DOL

Arcana organiseert: Live XV

Waar & wanneer: vrijdag 4 tot en met zondag 6 oktober 2002, te Bladel

Het homerisch gelach van de kersverse demon van Corruptie en Tweespalt verstomt, en maakt plaats voor rustig kwetterende merels en een enkele hommel. De paarse dampen trekken op, en de hemel is weer stralend blauw. Terug in de bovenwereld! Maar wat zullen de teruggekeerde avonturiers aantreffen – en hoe zal de Keizerin reageren op het laatste nieuws over Ka-Rashied?

In deze *Foliant* zit zoals altijd een formulier, waarmee je je in kunt schrijven. Ongelofelijk maar waar: dit keer was binnen drie weken de inschrijving voor spelers al vol… Grijp dus nu je kans om je nog in te schrijven als figurant. De snelste en makkelijkste 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 2002!) te betalen.

Het deelnamegeld voor *live* XV bedraagt € 48 voor figuranten en € 80 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!

Lilian Stigter en Casper van Dijk

Kronieken van de Wilde Landen

In de *Foliant* van mei 2000 stond een overzicht van de gebeurtenissen op *live* I tot en met X van Arcana. Deze kronieken kun je ook op de website vinden: `www.arcana.nl`. Hieronder vind je een uitgebreide beschrijving van de laatste ontwikkelingen die zich afspeelden tijdens *live* XI tot en met XIV.

Live XI "Het Vervloekte Land"

Na de machtsovername van Keizerin Leta worden de Wilde Landen geteisterd door milities van Ka-Rashieds voormalige garde. Uit naam van Ka-Rashied's 'verbeterde wetboek', waarin adellijke voorrechten en tovergilden afgeschaft werden, vechten ze voor een vrij Umbrië - en vele kolonisten kiezen hun kant. Leta stuurt regentes Idelette de Biënhof om de beginnende burgeroorlog te beteugelen. Die heeft echter haar handen vol aan deze Zwarte Brigades, zo genoemd omdat de brigadisten zwarte mantels en sluiers dragen. Bovendien is ze zelf ook regelmatig het doelwit van aanslagen.
Leta heeft een flinke lijfwacht meegestuurd om de regentes te beschermen: paladijn van de Natuur Armand du Forret, paladijn van de Generaal Navarre Teslat, paladijn van de Jaden Hemelkeizer Edmunde Duweel, ridder van de rode roos Henricus de Leeuw, en magister Mustafa. Deze magiër overleeft zijn aanstelling niet: hij offert zichzelf op als Idelette aangevallen wordt door een buiten zinnen geraakte, grommende kolonist.
Uitgedund door de afgelopen oorlogen, sturen de tovenaars in de Wilde Landen een noodkreet naar Tovenaarseiland. Die sturen prompt hun meest ervaren man: de aan een rolstoel gekluisterde runemeester Pelle Zwindels. Zijn wijze raad bestaat uit tips over samenwerking en een cursus toveren onder stress. Ook komen twee ervaren necromantiërs de gelederen van de tovenaars versterken: de norse Drusius en de nog stillere Hermanius, onder begeleiding van hun kapabele lijfwacht Der Hans.
In Woudenberg, de plek waar de kolonisten Idelette ontmoeten, zijn de Zwarte Brigades niet de enige zorg. Een voormalig lid van Ka-Rashied's Vuist vervloekt de kolonisten voor hij zelfmoord pleegt. Kort daarop blijkt genezende magie niet meer te werken, alleen nog op een gewijde plek in het woud. Maar er zijn ook aanwijzingen dat de situatie meer te maken heeft met de eeuwenoude vloek van de vroegere held Maccovius: nu een mummie die door de kelders onder herberg 'De Lachende Eenhoorn' waart. Lokale Woudenburgers als de alchimist Gremorph, geholpen door de ondode tovenares Mordine, helpen de kolonisten met een aantal rituelen om de beschermingen rondom Maccovius op te heffen.

Uiteindelijk weet een groep dapperen de mummie te bereiken. Deze ontsnapt uit de kelder, maar wordt daarna snel verslagen. Maccovius vermoordt nog wel de chirurg van het Bospitaal (een reizend veldhospitaal), die in benevelde toestand de mummie voor een wandelende zwachtel aanziet.
Andere gasten in Woudenburg zijn bibliothecaris Van der Kabargenbock en inquisiteur Wouter van Alkemade. De bibliothecaris is op bezoek uit Batori, en komt de lokale insectmonsters bestuderen. Wouter van Alkemade, zoon van de beruchte Torres van Alkemade en zelf ook inquisiteur, doet onder de kolonisten onderzoek naar de doelen en motieven van de zonnecultus. Wat zijn bevindingen ook waren, ze bereiken nooit de hoofdstad; Wouter sterft op de weg terug naar de hoofdstad.

Live XII "Niets dan de Waarheid"

Het Genootschap van de Einder heeft de kolonisten te hulp geroepen. Hun klooster in Demsterkloof is na een modderstroom in de kloof verdwenen, en de geelgeklede monniken worden lastig gevallen door kannibalen en insectmonsters. Een aanbod van Rodwyn, opperbevelhebber van Leta's legers, om hulp te sturen bereikt moeder overste Chandrika niet. De kolonisten komen maar net op tijd om de kannibalen af te stoppen. Een fort aan het begin van de kloof wordt bezet door de kolonisten, die daarna dag en nacht stand houden.
Behalve de roep om hulp, hebben de kolonisten nog een andere reden om de kloosterlingen te bezoeken. De monniken van het Genootschap schijnen te weten wanneer iemand de waarheid spreekt. Daarmee zouden ze volgens Leta de ideale scheidsrechters zijn in de onderhandelingen met de Zwarte Brigades, die ondanks hun wandaden steeds meer aanhang vinden in de Wilde Landen.
Monnik Pratibha weet een apparatus te bouwen waarmee de kwaadwillende monsters op afstand gehouden kunnen worden. Het apparatus wordt echter al snel gesaboteerd, naar later blijkt door twee monniken die hun ziel hebben verkocht aan de katachtige demon Flauros, Heer der Leugens. Flauros zit ook achter de kannibalen, die hij als kanonnenvoer mee heeft genomen uit de vallei van Brino Anjak. Als de kannibalen hun enthousiasme verliezen stuurt hij nog een legertje op Demsterkloof af: een horde wraakzuchtige hagedissen van de Srada clan. Er worden zelfs vuistmonsters gesignaleerd, en er gaan geruchten dat sommige kolonisten meehelpen met het verzamelen van lichaamsdelen om die vuistmonsters te bouwen.
Van wel heel onverwachte kant komt er hulp. Glaznegta, dochter van Bileth en Vrouwe der Corruptie, heeft het niet zo op Flauros. Ondanks enige scepsis weet ze de monniken te overtuigen dat haar bedoelingen goed zijn, maar niet iedereen is daar even blij mee. De kolonisten, nog steeds bijgestaan door paladijn Armand

du Forret en de necromantiërs Drusius en Hermanius, weten de aanvallen van Flauros uiteindelijk af te slaan. Flauros wordt uit zijn tent gelokt en uiteindelijk verslagen: die zal een tijdje terug moeten naar de onderwereld! Lijfwacht Der Hans maakt tijdens deze gevechten snel naam onder de aanhangers van de Generaal.
Wie ook naam heeft gemaakt in de noordelijke gewesten van de Wilde Landen, is de huurlinge Mulder. Handel, van allerlei soort, is hier in haar handen. Handlangers terroriseren zelfs lokale herberg: barman Sjarrel verkoopt onder de toonbank ongezond 'spul', waar menig avonturier aan verslaafd raakt.
Bezoekers die zich verre houden van deze zaken zijn onder andere een paar kibbelende geleerden. Die zijn ook naar Demsterkloof gekomen om de monniken

te vragen zich uit te spreken over hun academische onenigheden met betrekking tot burgerrechten voor orks. (Tips van weer een andere geleerde, plus assistentie van de bekende bezweerster Mithras, stellen de smeden Garod en Lotte al Dente

in staat om zelf een magisch zwaard te fabriceren.) Een dronken spook wil ook geen 'spul' maar zoekt zijn al dan niet magische fles. En de lokale heksen weten misschien wel een middeltje om van de verslaving af te komen, als ze niet zo gek als een deur zouden zijn. Verkeerd drankje gebrouwen misschien?
In Demsterkloof wordt uiteindelijk ook een halt toegeroepen aan de plaag van insectmonsters die de Wilde Landen nu al jaren teistert. Deze reusachtige insecten blijken zich voort te planten door nog monsterlijkere matroï des, moeder-insecten die eitjes injecteren in mensen, die daarna weer muteren tot insectmonster. Die matroï des lijken weer voortgebracht te worden door een kwienoï de: een reusachtig insect dat onder de grond leeft, en waarvan door de modderstroom net het rugschild en de voelsprieten zichtbaar zijn geworden. Een groep kolonisten weet het monster naar boven te lokken door een ingewikkelde dans van de insectmonsters te kopiëren, waarna het met enige moeite afgeslacht wordt.

Live XIII "Vakmanschap is Meesterschap"

Voor de tweede keer zijn de kolonisten te gast op kuuroord St.Walrick, alwaar een congres van tovenaars zal plaatsvinden. Ondanks het verbod op lange-afstands teleportaties worden er vele gasten verwacht, en zelfs vanaf Tovenaarseiland wordt een delegatie runemeesters, assistent runemeesters en aspirant-assistent runemeesters gestuurd.
Naast tovenaars zijn er veel hooggeplaatste gasten: door het oude wetboek van voor Ka-Rashied weer aan te nemen, heeft Leta de adelstand in ere hersteld. Daarbij heeft ze haar vrienden niet vergeten: verschillende kolonisten die zich bewezen hebben in de strijd tegen Ka-Rashied, tegen de tovenaars van de Vuist, en later tegen de Zwarte Brigades, hebben adellijke titels gekregen. In St. Walrick worden de verse baronnen en burggraven bijgespijkerd over adellijke omgangsvormen. Regentes Idelette en adviseurs van het hof Bertrand Desselaer en jonker Florand d'Aramac hebben de handen vol aan de soms wat onbehouwen types. Kwade tongen beweren trouwens dat de top van de Zwarte Brigades gepaaid is met adellijke titels, en inderdaad lijken de problemen van die kant wat geluwd.
De baron van St.Walrick, nog gepikeerd over de verschijning anderhalf jaar daarvoor van de geest van zijn voorouder, nodigt ook de befaamde druï de Pontifix uit. Deze weet binnen mum van tijd de geest van de oude Walrick op te roepen, en te vernietigen. Gelukkig blijft hij nog even in St.Walrick, want zijn diensten blijken al snel nodig: uit het nabije moeras duikt het ene na het andere spook op. Het lijkt wel of alle geesten die in de loop der eeuwen in het moeras zijn verdronken, opeens vrij spel hebben..

Voor de rest is het vrij rustig in St.Walrick. De lokale orken zijn zelden vervelend: zelfs de jeugdige hanggroeporken schoppen geen rotzooi, maar interesseren zich meer voor een partijtje orkbal. Het komt zelfs tot een officiële wedstrijd tegen een groep avonturiers! De roverbendes van Mulder en Robin vallen voornamelijk elkaar lastig. Er zijn enige nomaden in de buurt: de familie Bertoldi, die een reizend circus vormen. Hooguit de dansende beer Mongo weet de toevallige passant angst aan te jagen.
Het tovercongres is een groot succes. Er zijn demonstraties van nieuwe spreuken, onder andere van de assistent-aspirant runemeester secundair Luca al Dente, en ook van de geniale Werner van Bruin, een vrij jonge tovenaar die nog maar een jaartje op tovenaarseiland schijnt te bivakkeren. De alchimist Gremorph en zijn onhandige assistent demonstreren Gremorphs Gruwelijke Gifwolk. Ook wordt er een apparatus gedemonstreerd dat creaturen uit schaduwen kan oproepen.
Echt gevaar komt uit onverwachte hoek. Ondanks de inspanningen van jaren terug, bevinden zich toch weer Alven in de Wilde Landen. Ze zijn nog even arrogant als altijd, maar hebben deze keer nog een extra middel om de mensen hun wil op te leggen: kleine insectachtig beestjes die zich snel onder de huid in de hals nestelen, en hun slachtoffers tot willoze werktuigen maken die iedere order

klakkeloos opvolgen. Zo worden de kolonisten aangevallen door boeren en burgers uit het dorpje Smoorenburcht, dat in zijn geheel overgenomen lijkt te zijn door de Alven. Ook een flink aantal kolonisten wordt met zulke beestjes besmet. Iedere poging om de beestjes fysiek te verwijderen lijkt kansloos, tenminste, het lukt niet zonder het slachtoffer ook te doden.
Omdat de beestjes met de Alven mee zijn gebracht uit de onderwereld, wordt er een ritueel bedacht waarmee de beestjes weer teruggestuurd kunnen worden. De ingrediënten worden aangedragen door de necromantiërs Drusius en Hermanius, en ze krijgen zelfs hulp van de demones Glaznegta. Het is zelfs nodig dat er iemand geofferd wordt, en een lokale doodgraver wordt er ingeluisd met een smoes 'dat het wel goed zal komen'. Een klein groepje alven probeert het ritueel nog te verstoren, maar een magische vuurzee van runemeester Pelle Zwindels neutraliseert dat gevaar. Hoewel, er lijkt toch iets niet helemaal in de haak te zijn met het ritueel… ervaren magiërs als Pelle Zwindels teleporteren er verschrikt vandoor. De overige aanwezigen worden omvergeblazen door een enorme explosie. Als de rookwolken optrekken bevinden ze zich in de onderwereld..

Live XIV "Schimmenspel"

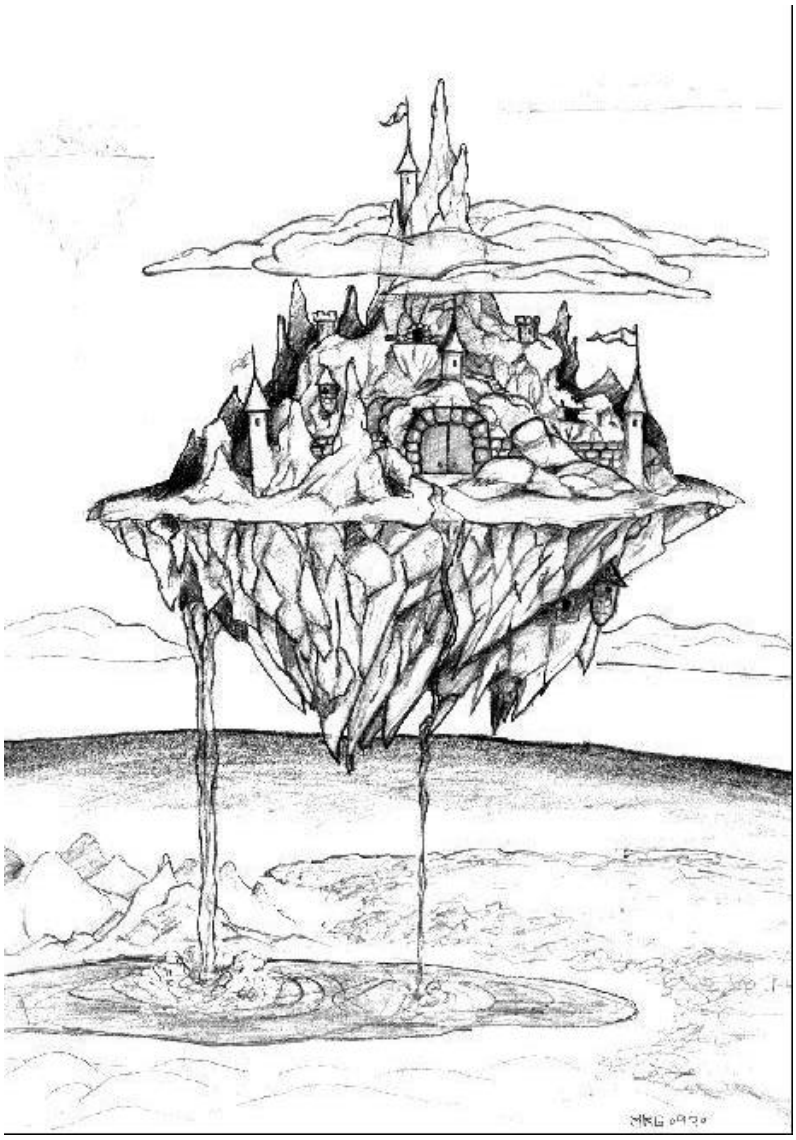
Middels een complex ritueel is een grote groep avonturiers in de onderwereld terechtgekomen. Daar leren ze in korte tijd meer over de onderwereld dan in eeuwen daarvoor bekend was geworden. De onderwereld is voornamelijk de plek waar gestorvenen heen gaan. Daar lopen ze nog een tijdje als schim rond, totdat ze van de bron der vergetelheid drinken, en weer reï ncarneren. Een enkele schim wacht daar nog even mee, of is vervloekt door de goden om voor eeuwig schim te blijven. De driekoppige hond Kerberos zorgt ervoor dat deze schimmen niet toch van de bron nippen.
Naast al deze schimmen wordt de onderwereld bewoond door alven, demonen en hun dienaren. Vooral de demonen hebben hier veel macht. De hogere demonen hebben zelfs eigen domeinen, waarop hun zeggenschap onaantastbaar is. Vrouwe der Corruptie Glaznegta, Heer der Leugens Flauros, en Vrouwe der Afgunst Anackire hebben allemaal een domein dat grenst aan het gebied waar de avonturiers terecht zijn gekomen. Het domein van Flauros is levensgevaarlijk, want sinds de gebeurtenissen in Demsterkloof heeft de katachtige demon een appeltje te schillen met de kolonisten van de Wilde Landen. Zijn domein wordt bevolkt door zwarte orks en vuistmonsters, onder aanvoering van de katvrouw Felinia, en de “wetenschapper” Godolphin (die vlak voor hij verslagen werd in Batori door Flauros werd meegesleurd naar de onderwereld). Godolphin, nog altijd in de weer met vuistmonsters, zal zich later aansluiten bij de avonturiers in hun poging terug te keren naar de bovenwereld.

Het domein van de alven is redelijk veilig, ook al omdat deze alven niet zo agressief lijken te zijn als de alven die in de Wilde Landen rondliepen. Het domein van Anackire is daartegen helemaal niet pluis; de Vrouwe der Afgunst blijkt een buitengewoon gifmengster, slechts aanspreekbaar via een spiegel vanwege haar verstenende Medusa aangezicht. Gelukkig is er een herberg, gerund door Alven en Dieflingen, op neutraal gebied, waar de avonturiers redelijk veilig zijn. Maar zelfs het neutrale gebied staat onder controle van een demon: de raafachtige Malphas, gesteund door de Kenku, een volk van vogelachtige wezens. Een en ander zal de gestrande avonturiers een zorg zijn, die willen naar huis! Glaznegta en Hermanius weten misschien wel iets. De meester van de alven zou moeten weten hoe je een grote groep mensen terug naar boven stuurt - er zijn tenslotte ook alven in de bovenwereld gezien. Een potje orkbal moet hem uit de tent lokken, en er verschijnt inderdaad iets. Der Hans (lijfwacht van Hermanius en de schijnbaar niet meegeteleporteerde Drusius) doet zijn uiterste best om in te grijpen, maar blijft toch met lege handen achter. Wat nu?

Van Glaznegta, die zich hier sterk voelt tussen haar lemuren, ferraten, en schimmen van ex-Vuist tovenaars, hoeft het allemaal niet meer zo. Toch komt ze met een deal: als de avonturiers een drietal lokale demonen weet om te leggen, en de ambten van twee van die demonen op haar doen over gaan, dan mag Hermanius het derde ambt hebben. Als demon zou Hermanius genoeg macht moeten hebben om de avonturiers terug te sturen. Tenslotte is hij niet de minste: de schim van de stokoude keizer Hakim II herkent hem als de afvallige grootvizier Ka-Rashied..
Intussen komen de avonturiers meer demonen tegen dan ze lief is. Andrealphas, Vrouwe der Tweespalt, weet een ieder die haar aankijkt buiten zinnen te brengen. Hetzelfde, maar dan toch anders, kan gezegd worden van Lysi, Vrouwe der Begeerte - deze zoekt tussen de bezoekers vergeefs naar heiligen om te verleiden maar weet zich tevreden te stellen met een enkele paladijn. In de vunzige herberg 'de Zwijnenstal' heerst Cochonix, Heer der Vraatzucht. Daar zijn ook vaak Paddenburg, Heer der Holle Vaten, en Barbatos, Heer der Wreedheid, te vinden. Het is vooral Barbatos die angst weet te brengen in de harten van zelfs de meest gestaalde voorvechters van de Generaal. Andere bezoekers van 'de Zwijnenstal' zijn een demon die gezichten steelt, en een paar elementale wezens: een groep nomaden weten een diamant van de aarde elementaal te ontfutselen door hem een vrouw van steen te geven (de ontsteltenis is groot als de verstening verdwijnt en de vrouw weer kan bewegen). Velen sneuvelen door de vuile trucs van al deze demonen, waaronder helden als druï de Humus en paladijn van de Generaal Der Hans.
Gevangen tussen de onderwereld en de hulp van hun ergste vijand stemmen de avonturiers in met de voorgestelde plannen. In een ondubbelzinnig contract

belooft Hermanius/Ka-Rashied de avonturiers terug naar de bovenwereld te sturen, als hij aan een demonisch ambt geholpen wordt. Uiteindelijk blijkt er spel en dubbelspel gespeeld te worden. De demones Andrealphas wordt vernietigd, en Glaznegta krijgt haar ambt aangeboden. Maar Glaznegta wordt aangevallen, en ook verslagen. Ka-Rashied pakt de troon en de ambten van Corruptie en Tweespalt.
De kersverse demon houdt zich wel aan zijn contract, en leidt het ritueel dat de avonturiers terug brengt naar de bovenwereld.

Casper van Dijk



Gevonden voorwerpen

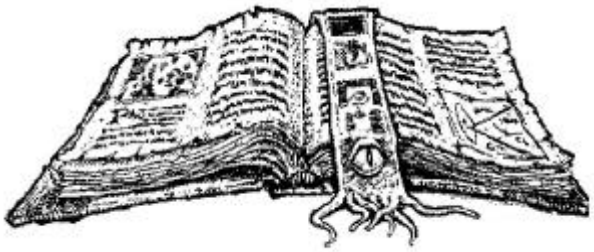
Iedere *live* laten sympathieke leden weer spullen achter. Om niet al te veel misbruik van jullie goedheid te maken en je de kans te geven je goede gift weer te claimen, bij deze een lijst van de gevonden voorwerpen van afgelopen *live* en die daarvoor.

- Lange groene wollen mantel
- Bruine trui van ruwe wol (onegale draad)
- Zwarte handdoek met in geel: music factory on 9
- Blauwe trui met ritssluiting bij de hals (Mark Vrolijk?)
- Buideltje van zwarte spijkerstof
- Kleine donkergroene handdoek
- Fleece sjaal, blauw aan de ene kant, zwart aan de andere.
- Vingerloze leren rechterhandschoen met studs
- Mobiele telefoon, Motorola, Ben (Jonas Norrby?)
- Paar bruine blackstone schoenen (Dre Hogendoorn?)
- Bewerkte bruine leren ring om zwaard aan riem te hangen
- Glimmende oranje mantel met groene voering en gouden franjes en band
- Dikke zwarte sok

Arcana bewaart gevonden voorwerpen 1 jaar. Daarna worden ze aan de Arcana-kledingcollectie toegevoegd, aan een tweedehandswinkel gegeven of weggegooid.

Om een gevonden voorwerp te claimen, bel Sylvia Lemkowitz, 015 – 212 4748.

Sylvia Lemkowitz



HORROR ARCANAE:

OPENBARING 23,11

Vroeg-Christelijke papyri in Nijmegen?

Jan-Willem van Melik, docent theologie aan de Universiteit van Nijmegen, heeft onlangs een opmerkelijke vondst gedaan. Bij een lekkage in een opslagruimte van de faculteit is het persoonlijk archief van Dries Lorein aangetroffen. Lorein was in 1953 als paleograaf verbonden aan de Belgische expeditie die onder leiding van professor R. De Langhe opgravingen verrichtte in Khirbet Mird, nabij de Dode Zee. De expeditie ontdekte in de ruï nes van een klooster uit de eerste eeuw een kleine driehonderd fragmenten van teksten, die vergelijkbaar zijn met de bekende boekrollen uit de nabijgelegen grotten van Qumran.
Maar vreemd genoeg bevonden zich tussen de papieren van Lorein een aantal van deze fragmenten. Fragmenten die tot nu onbekend en ongedocumenteerd waren. Lorein was blijkbaar begonnen met de reconstructie van het manuscript, maar heeft zijn werk nooit afgerond. De fragmenten hebben door de lekkage geringe schade opgelopen.
'Waarom juist deze fragmenten zijn achtergehouden,' zegt Van Melik, 'Is mij niet duidelijk. Misschien dat de inhoud gewoon wel te controversieel was voor een behoudend katholiek als Lorein. Gelukkig heeft hij ze tenminste niet weggegooid.'
Van Melik hoopt in de loop van de komende maanden het werk van Lorein af te maken en wil een vertaling publiceren. Later dit jaar zal hij zijn vondst aan vakgenoten presenteren.

Uit: Archeologie Magazine – nr. 3 – juni/juli 2002

Inleiding

Rollenspelvereniging 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 om een serie rollenspellen 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 – Openbaring 23,11 zal plaatsvinden in De Blauwe Schuur te Amerongen op zaterdag 23 november 2002. Het spel zal om ongeveer 18.00 uur beginnen; spelers worden een uur eerder verwacht in verband met incheck, briefing en eventueel grime.

Inschrijving

Je kunt je inschrijving via de www-pagina van Arcana (http://www.arcana.nl) of met het inschrijvingsformulier elders in deze *Foliant*.
Er kunnen maximaal 20 tot 22 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 crewlid, 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.

Kosten

Het deelnamegeld voor Horror Arcanae – Openbaring 23,11 bedraagt € 50 voor spelers en € 30 voor crewleden. Het lidmaatschap van RSV Arcana kost € 12 en is verplicht voor activiteiten van Arcana.
Je kunt het bedrag overmaken op bankrekeningnummer 88.07.67.081 ten name van "RSV Arcana" van de Fortis Bank te Delft. Vermeld daarbij "HorArc2002speler" of "HorArc2002crew". Als je het bedrag stort, met Girotel betaalt of door iemand anders laat betalen, denk er dan alsjeblieft 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 rekeningnummer 001-2149427-80 ten name van "Eternica-Arcana" van de ASLK Evere-Zuid, Eversestraat 1, 1140 Evere. Vermeld alsjeblieft je naam en "HorArc2002speler" of "HorArc2002crew". Dit rekeningnummer is alleen voor betalingen aan Arcana.

Wat krijg je?

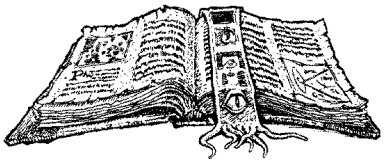
- Een sfeervol diner, een comfortabel bed en een uitgebreide brunch.
- Een bondig spelreglement.
- Een uitgebreide omschrijving van je personage (achtergrond, kennis, motieven en doelen).
- Intrigerend en beangstigend rollenspel van laat in de zaterdagmiddag tot de kleine uurtjes van zondag.

Nota Bene

In Openbaring 23,11 geven wij een ongewone wending aan de gangbare joods-christelijke interpretatie van de Bijbel en beleven dan het effect daarvan op de ons bekende werkelijkheid. Uiteraard is het niet onze bedoeling om hiermee te schofferen of te kwetsen, het vormt simpelweg een uitgangspunt voor een interessant gedachte-experiment.
Horror Arcanae is een spel voor volwassenen met een volwassen relativeringsvermogen.

Martin "Bush" Welsh

Rollenspelvereniging Arcana
Postbus 16144, 2301 GC Leiden
Telefoon: 071-5211679 (Martin 'Bush' Welsh)
E-mail: horror@arcana.nl
WWW: http://www.arcana.nl



Inschrijvingsformulier

Horror Arcanae: Openbaring 23,11

23 november 2002 te Amerongen

☐ Ik ben reeds lid van Rollenspelvereniging Arcana en schrijf mij in als deelnemer aan deze *Horror Arcanae*
☐ 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:
☐ speler
☐ crew (neem eerst even contact op met de organisatie: horror@arcana.nl
(kruis je voorkeur aan)

Wij willen graag de deelnemers en hun rollen afstemmen. Heb je kennis/ervaring op de volgende gebieden?

	geen	beperkt	goed
natuurwetenschappen	☐	☐	☐
sociale wetenschappen	☐	☐	☐
geschiedenis	☐	☐	☐
kunst en literatuur	☐	☐	☐
theologie	☐	☐	☐
esoterie	☐	☐	☐
wijsbegeerte	☐	☐	☐
techniek	☐	☐	☐

(kruis aan wat van toepassing is)

Let op! Wij willen graag van alle deelnemers (dus spelers èn crewleden) een recente **pasfoto**.

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: Openbaring 23,11* 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 "HorArc2002speler" of "HorArc2002crew".
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.

de Rollenspeldag voor Leiden en Omstreken.

Leprecon VI

Zondag 13 oktober 2002
10u30-20u00
Studentensociëteit Catena
Kolfmakersteeg 8 Leiden

Leprecon organiseert twee keer per jaar een "table top"-rollenspelconventie.
Op deze dag komen diverse spelsystemen aan bod. Hoewel er uiteraard Dungeons & Dragons gespeeld wordt, is er ook veel aandacht voor wat minder bekende of gedateerde rollenspellen.

Wil je meedoen als speler, houd dan de website in de gaten voor de programmering. Deze is een maand van te voren bekend (onder voorbehoud).
Wil je een spel leiden, neem dan contact met ons op.

Inschrijfgeld: 3 euro
(ter plaatse betalen)

Uitgebreide bar aanwezig.
Niet roken in de speelruimtes.
Geen fietsen in de Kolfmakersteeg zetten.

Routebeschrijving:
Leiden CS uitgang centrum. Rechtdoor langs de supermarkt (Stationsweg, Steenstraat). de 'grote' brug oversteken en rechts afslaan (Prinsessekade, Kort Rapenburg). Rechtdoor tot de gracht een knik maakt (Rapenburg tot Kaiserstraat). De Kolfmakersteeg is de eerste steeg rechts (bij café l'Esperance)

Voor meer informatie: M.A. ten Napel (alleen tijdens kantooruren), tel.: 071-5723621
of
WWW.projectie.com/leprecon

Agenda

Juni

16 en 17 juni: Attila organiseert een *outdoor roleplay* evenement te Diever. Informatie vind je op de Attila website: www.attilalrp.nl.

28, 29 en 20 juni: Barbaria Adventures organiseert "Heyres Cracht" in het Veerse bos (Zeeland). Voor info mail Wouter Apner via apner@zeelandnet .nl.

22 juni: Morpheus en Cauldron organiseren "The Great War" deel 1, een *Live Action Wargame*, waarbij twee partijen (de Alliantie en de Machten van Chaos) strijden om de controle over een eiland met verschillende gebieden, rassen en culturen. Voor info zie de website http://cauldron.bene.ws.

Juli

5 tot en met 8 juli: Stichting Malatië organiseert de Summoning VII. Voor info zie de website www.malatie.nl.

26, 27 en 28 juli: Avatar is een grootschalig Belgisch LARP evenement. Voor info mail Derrick Struys StruyD@europe.stortek.com of kijk op de website http://elaba.net:8080/ChateauMarandrax.

28 juli tot en met 2 augustus: 'Dans der Dageraad' in het Larserbos, Lelystad, belooft een bijzonder spannend en gezellig LARP evenement te worden, omlijst door verschillende workshops waaronder improvisatie, drama, leer bewerken, zwaard vechten, middeleeuwse dans etc. Voor info mail naar info@dansderdageraad.nl of kijk op de website www.dansder dageraad.nl.

29 juli tot en met 2 augustus: Rollenspel vereniging Emphebion organiseert haar 16e *live* in kamphuis De Singel te Oosterhout. Voor info mail naar remieleinarts@hotmail.com of kijk op de website www. emphebion.org.

Augustus

2 tot en met 5 augustus: Attila organiseert een Koningsweekend. Informatie vind je op de Attila website: www.attilalrp.nl.

8 augustus tot en met 11 augustus: *Drachenfest* is een massaal Duits LARP festijn waar zo'n 3500 spelers verwacht worden. Voor info bel 06 54277116, mail naar hopmans@larp.nl of stuur een briefje naar A.C. Hopmans, Bermershof 135, 5403 WN UDEN. Er is ook een duitse website www.drachenfest.info, en zelfs nog een site met informatie in het nederlands http://www.larp.nl/drachenfest.

September

7 en 8 september: Cauldron organiseert "Formanterra", "Clubs & Skulls" en "The Great War" in domein "de Vuurvogel" te Antwerpen. Voor info zie de website http://cauldron.bene.ws.

13, 14 en 15 september: Manticore's zesde *live roleplaying* weekend in De Kalei te Dilsen-Stokkem, België. Voor info mail naar arjaan@hotmail.com of kijk op de website www.oneiros.org/manticore.

13, 14 en 15 september: De Zwarte Vlam is een nieuwe LARP in Kamphuis de Singel te Oosterhout. Voor info mail naar dezwartevlam@hotmail of kijk op http://www.mystic-dragon.com/fae/dezwartevlam.

15 september: Rollenspelvereniging Arcana organiseert een wapenworkshop in De Burcht, Kolhornseweg 7, Hilversum. Informatie: Leon van Ee, 06 – 23229231 of Mariëlle Klerks op 076 5209 231 (doordeweeks van 18:30 tot 22:00h en in het weekend), mail naar info@arcana.nl of kijk op de website www.arcana.nl.

20, 21 en 22 september: Ravenskeep organiseert "Call XI" in Bentveld. Voor info zie de website www.ravenskeep.nl.

22 september: Rollenspelvereniging Arcana houdt in verband met *live* XV een figurantendag in de Bolk, te Delft. Voor info bel Mariëlle Klerks op 076 5209 231 (doordeweeks van 18:30 tot 22:00h en in het weekend), mail naar info@arcana.nl of kijk op de website www.arcana.nl.

27, 28 en 29 september: Eternica organiseert *live* XVIII "de Terugkeer" in "de Kalei" te Dilsem-Stokum, België. Voor info mail naar eternica-life@eternica.com of kijk op de website www.eternica.com.

27, 28 en 29 september: Charm organiseert Ebanor *live* III in "St. Walrick" te Overasselt (bij Nijmegen). Voor info mail naar charm_larp@hotmail.com of gobboe@netscape.net, of kijk op de website www.charm*live*.nl.

29 en 30 september: Attila organiseert een *outdoor roleplay* evenement te Assen. Informatie vind je op de Attila website: www.attilalrp.nl.

Oktober

4, 5 en 6 oktober: Rollenspelvereniging Arcana organiseert haar vijftiende *live roleplay* weekend in Bladel. Voor info bel Marielle Klerks op 076 5209 231 (doordeweeks van 18:30 tot 22:00h en in het weekend), mail naar info@arcana.nl of kijk op de website www.arcana.nl.

4, 5 en 6 oktober: De jongeren-*live* van Oneiros, de Brug, is terug van weggeweest: "Brug VII: Ontwaakt!". Alle informatie is te vinden op www.oneiros.org.

13 oktober: Leprecon organiseert Leprecon VI: een hele dag lang diverse rollenspelen aan tafel in de zaal van studentenvereniging Catena te Leiden. Voor info kijk op de website http://www.projectie.com/leprecon.

18, 19 en 20 oktober: Moots II van Malatië. Voor info kijk op de website www.malatie.nl.

25, 26 en 27 oktober: Stichting Theater De Olifant organiseert alweer het vierde rollenspel in de Wereld van Iss: Iss IV, "de Rite van het Retour". Voor info bel 030 2411101, stuur een briefje naar Stichting Theater De Olifant, postbus 429, 3500 AK Utrecht, mail naar productie@*live*roleplaying.nl of kijk op de website www.*live*roleplaying.nl.

November

16 en 17 november: Morpheus organiseert haar eerste cyber*live*: Cyber*live* 1 - "A Bright Horizon". Voor info mail naar morpheus_cyber*live*@

yahoo.com.

23 november: Rollenspelvereniging Arcana organiseert onder de naam “Openbaringen 23:11” haar eerste horror evenement, de *Horror Arcanae*, in De Blauwe Schuur te Amerongen. Voor info bel Marielle Klerks op 076 5209 231 (doordeweeks van 18:30 tot 22:00h en in het weekend), mail naar horrorinfo@arcana.nl of kijk op de website www.arcana.nl.

December

14 december: Charm organiseert een 6-uurs *live* II "De Roep van Sycosis", lokatie Venlo. Voor info mail naar charm_larp@hotmail.com of gobboe@netscape.net, of kijk op de website www.charm*live*.nl

DRUKWERK

Afzender:

Rollenspelvereniging Arcana
Postbus 16144
2301 GC Leiden