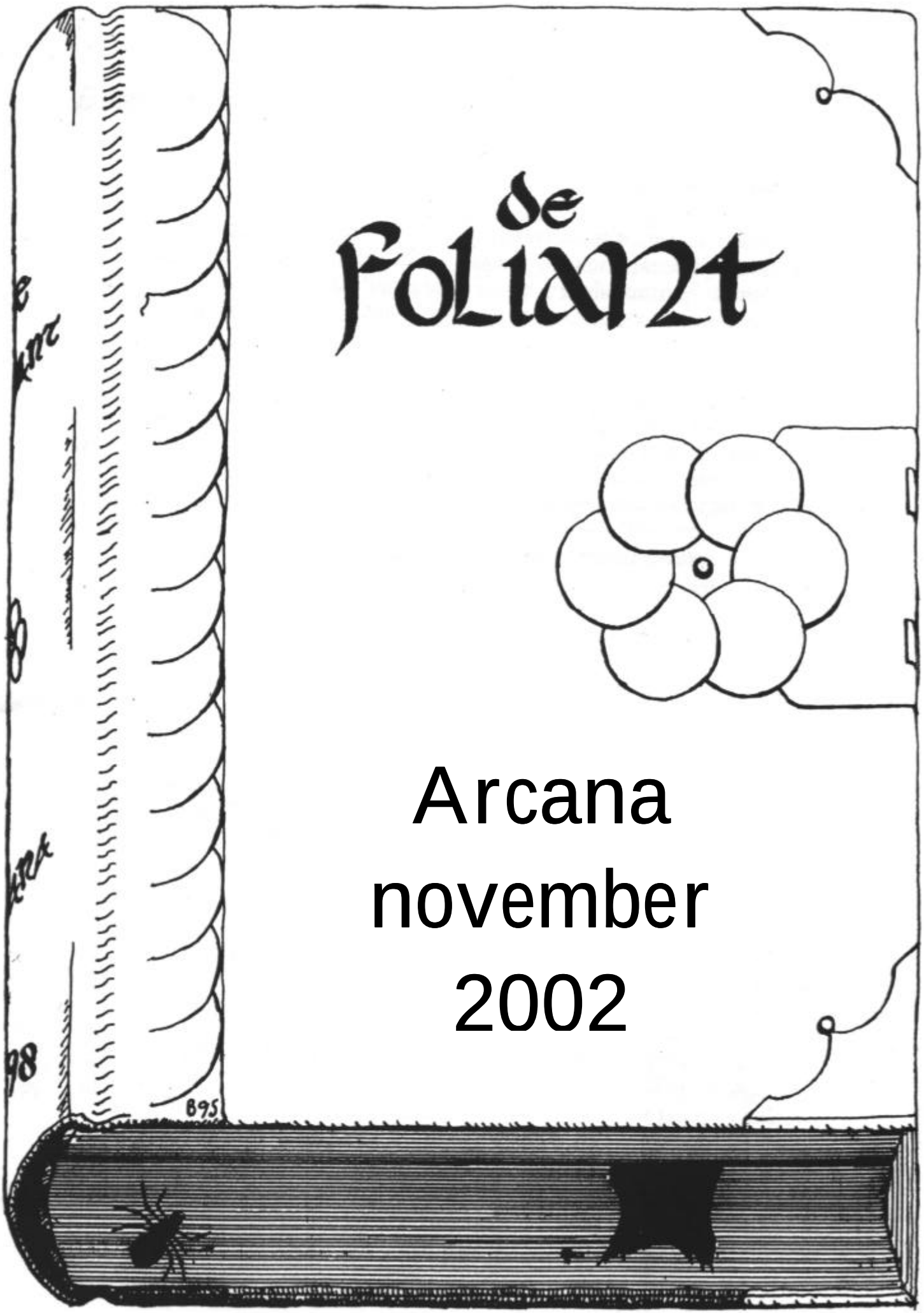
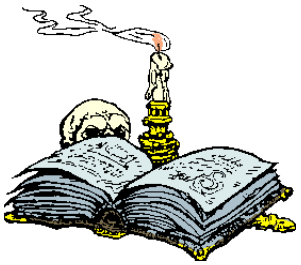


Arcana november 2002

De Foliant
Jaargang: 8
Nummer: 4
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, Marcel Oerlemans, Sander ten Napel, Simone van de Stadt, Gerard Bloemers. Redaktie *De Wilde Post*: Inez Boone, Johan Wouters, Eeke Anne de Ruig, Gerard Bloemers

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.

Met dank aan Mostware Automatisering voor het gebruik van de frankeer faciliteiten.

Inhoud

Enquête live XV 4
Arcana organiseert: Wapenworkshop 10
Algemene Ledenvergadering en Diner 13
Spullen sjouwen 15
Avontuurlijk film kijken: 'A knight's tale' 17
Arcana organiseert: Live XVI 18
De middeleeuwen: Nederlands kookboek 19
Agenda 22

Beste leden,

Dit wordt een traditionele na-de-*live Foliant*. Natuurlijk openen we met de enquête van *live* XV. Ook dit keer weer heeft Jeroen al jullie opmerkingen gebundeld en van commentaar voorzien, en alle scores in een tabel bijeengegaard. Zo te zien heeft iedereen het ook deze keer weer erg naar zijn zin gehad. In de volgende *Foliant* krijgen jullie bovendien nog een lijst met wie-was-wie-op-*live*-XV, om het helemaal compleet te maken.

Eveneens traditioneel is de aankondiging van de A.L.V. in januari. Natuurlijk wordt ook deze A.L.V. gevolgd door een traditioneel banket in Arcana stijl. Komt allen!

Natuurlijk zit er ook een inschrijfformulier in voor de volgende *live*, Arcana *live* XVI, en wonder-boven-wonder zijn er nog 1 of 2 spelers-plaatsen over bij het schrijven van dit voorwoord. Maar als je niet mee kunt als speler: niet getreurd, er zijn nog voldoende plaatsen voor figuranten!

We hebben een recensie van een website met middeleeuwse Nederlandse kookboeken, en we gaan avontuurlijk film kijken met Sylvia in “A Knight's Tale”. Daarnaast geeft Sander ten Napel ons een beschrijving van het plezier (en de last) die je kunt hebben van het meesjouwen van requisieten, buidels en riemen, en natuurlijk oranje dikke geurkaarsen. De illustraties zullen een aantal van jullie bekend voorkomen: jawel, het zijn herdrukken uit vroegere *Foliant*en van de avonturen van Wolf, ook door Sander ten Napel. Inmiddels is er een hele nieuwe generatie Arcana leden, die deze avonturen nog nooit gezien hebben, reden genoeg om ze nog een keer te plaatsen.

Lilian Stigter, Casper van Dijk, Marcel “Sanka” Oerlemans

Enquête live XV

Ook deze keer weer een overzicht van alles wat jullie noteerden deze *live*… Bedankt voor al jullie input in ieder geval. Deze keer viel vooral het grote aantal suggesties op. Een aantal daarvan zullen we hieronder doornemen, anderen zijn al doorgespeeld naar de verschillende groepen binnen Arcana of zullen nog worden besproken. Verder zijn sommige suggesties zodanig herkenbaar dat we er niemand mee helpen om die hier uit te lichten. MAAR: blijf wel alles opschrijven! Uiteindelijk zijn jullie degenen die de *live* meemaken en de volgende keer weer meegaan. Jullie mening is dus ERG belangrijk!! Daarover nog het volgende: we kregen maar liefst 48 enquêtes van spelers terug en helaas maar 17 van figuranten.

	totaal	spelers	figurant
Amusementswaarde	7,4	7,4	7,4
Lijnscenario	7,1	7,3	6,0
Verhaal/Scenario	7,1	7,0	7,4
In rol/binnenspel figuranten ?	7,8	7,9	7,2
In rol/binnenspel spelers ?	7,5	7,4	7,8
Eerlijk & volgens regels figuranten ?	7,8	7,8	7,8
Eerlijk & volgens regels spelers ?	7,5	7,5	7,5
Accommodatie	8,2	8,3	7,8
Omgeving	6,9	7,0	6,7
Gelagzaal jachtslot VRIJDAG	7,6	7,6	7,5
de Schuur VRIJDAG	7,6	7,5	8,0
Gelagzaal jachtslot ZAT/ZON	7,7	7,7	7,7
Herberg "van den hoed en den rand"	7,7	7,6	8,0
het Nomadikamp	6,6	6,9	5,5
Kostuums	8,0	8,0	8,1
Maaltijden	8,2	8,3	8,1
Special Effects	7,4	7,5	7,1
Aankleding spelterrein	6,8	6,9	6,4
Incheck spelers	7,7	7,7	
Figurantenbijeenkomst	7,5		7,5
Spelleiding	7,7	7,8	7,5
Spellokaal	6,9		6,9
Informatie figurantenrollen	7,1		7,1
Ontvangst figuranten	6,5		6,5
Briefing spelers	7,6	7,6	
Logistiek	7,3	7,5	6,8
Speelbaarheid	7,8	7,8	7,9
Personagekaart	8,1	8,1	8,1
Naslagkaart voor figuranten	7,6		7,6
Gevechtssysteem	7,8	7,7	7,9
Magiesysteem	7,6	7,7	7,5
de Foliant	7,8	7,7	7,9
de Wilde Post	7,6	7,6	7,7
Spelers/figuranteninformatie	7,6	7,6	7,4
"Informatie Nieuwe Leden"	8,0	8,0	8,0
"Wapenrusting & Kleding"	7,9	7,7	8,3

De getallen

We konden weer een hoop constante beoordelingen noteren. Opvallende dingen:

- De amusementswaarde ging met 0,6 naar beneden…dat is een hele hoop!!
- Het scenario: - 0,7. Met de kanttekening dat velen er bij schreven dat dit alleen voor het tweede deel van de *live* gold.
- De accommodatie was veel beter dan in Woudenberg (+1), en daarmee vergelijkbaar met Sint Walrick.

- 31 mensen vonden het terrein te groot

- De omgeving. Ai, - 1,5, da's niet niks…jullie konden het verre bos duidelijk niet waarderen…en de regen zal niet veel geholpen hebben!

- Kostuums: vergeleken met *live* 14 – 0,3, met *live* 13 – 0,6. De bovenwereldse kledij kon blijkbaar niet tippen aan de demonen of de adellijke setting van Sint Walrick…of wennen jullie erg snel?

- De incheck verliep gladjes: + 0,5, en de briefing van de spelers was duidelijk een stuk beter met eveneens + 0,5.

Verder nog opvallend: 20 mensen vonden dat er te weinig actie was en liefst 33 vonden dat er teveel dode momenten waren!! Een duidelijk teken voor de volgende kerngroep!!

Jullie opmerkingen en suggesties, in een willekeurige volorde.

- *Houdt buitenspelse regeltermen buitenspels. Praat dus niet over levenspunten en spelers, maar over je wonden en personages. Houdt indien mogelijk ook de karakterklasses er buiten. Je bent geen tovenaar, maar gedraagt je zus en zo, dus je zal wel…enz.* Dit is allemaal prachtig advies!! Voor een ieder die dit leest: neem het ter harte, je krijgt er een leukere *live* voor terug!!

- *Buitenspelse vragen (bijv. niet roken, je staat op mijn tenen oid) kun je ook binnenspels oplossen.* Mee eens!. Is het de hertog die op je voeten staat reageer je anders dan wanneer het een zombie is. Reageren alsof het "gewoon" Hans Oomis is, is een gemiste spelkans, vinden wij…blijf in het spel! In dat kader schreef iemand *praat niet teveel over gebrek aan luxe, niet politiek-correct-zijn etc, dat mag maandag weer.* Zie daarvoor ook het vorige punt.

- *Stuur spelers met een figurant gericht naar een encounter.* We denken dat dit voortvloeit uit het wat tamme scenario. Wat is de lol van het aan de hand genomen worden als je zelf iets uit kunt zoeken? Zie ook het volgende punt…

- *Benadruk dat het initiatief van het spel bij de spelers ligt en niet bij de figurant met de superinformatie.* Sluiten wij ons graag bij aan, maar de ervaring leert dat spelers erg begaan zijn met wat er met hen gebeurt. Het

is voor een speler veel enger dan voor figuranten, mogelijk een reden om maar even af te wachten tot het vanzelf wordt geregeld door enkele figuranten. Het is jammer, ook omdat het scenario bol staat van de situaties waarvan we op voorhand ook niet weten hoe het gaat aflopen omdat het afhangt van wat de spelers gaan doen…dat kan echt een hoop veranderen ALS de spelers actie ondernemen. Het is uiteindelijk vaak wat flauw om op een gegeven moment dan toch maar de informatie met een figurant mee te geven en zo in het spel te brengen. Dus: spelers, verman je en onderneem iets! Figuranten: zet je zelf zo in het spel dat je toegankelijk bent.

- *Het spelterrein was niet echt groot, maar wel langgerekt, donker en nat.* Dat laatste konden wij ook niet helpen, maar over de andere dingen hetvolgende: we zijn zeer druk aan het kijken naar nieuwe locaties met mooie en dicht bij de slaapplaatsen gelegen bossen. Ken je er een, geef het dan door aan `locatie@arcana.nl` !! Dat we er met nieuwe maan zaten was vervelend, maar het alternatief was géén *live* in oktober…we zijn nu al aan het plannen voor *live* XVIII om dit in de toekomst te voorkomen.

- *Auto's over het spelterrein.* Jullie hebben gelijk, dat was storend, qua licht, aan de kant gaan, geluid en wat niet meer. Voor ons was het spelterrein helaas niet via een andere route te bereiken.

- *Zaterdag/zondag was wat doods, er gebeurde niet veel, terwijl de vrijdag zo spannend was. Maak meer nevenscenarios.* Wederom hebben jullie gelijk. Niet elke *live* kan helaas een schot in de roos zijn zoals de "onderwereld" *live*. Ook al was het scenario op voorhand dik genoeg, dit geven we door aan de scenariogroep *live* XVI. Verder werd nog opgemerkt dat het verloop van de *live* nogal geforceerd overkwam en iemand schreef dat de *live* hem/haar overkwam. Het idee is bij Arcana altijd om een scenario te schrijven wat door de spelers afgemaakt wordt op de *live*. Misschien is dat deze keer niet goed gelukt?

- *Bloodbowl met BC Hersenschade. Het was erg leuk, maar het paste niet echt in de setting.* Wij vonden het een leuke invulling, jammer dat enkelen van jullie voelden dat het de Arcana-wereld geen recht deed. Het is goed om te merken dat jullie je er zo mee verbonden voelen dat iets er niet in blijkt te passen. Voor ons goed om te weten!

- We mochten ook twee tegenstrijdige opmerkingen ontvangen. *De tijdstops waren goed, zelfs in de grote gevechten*, maar ook *minder tijdstops graag*! We kunnen slechts concluderen dat de tijdstops een lastig iets blijven!

- *Creëer minder fulltime rollen, en maak de figuranten daarmee vrij voor monsterrollen ed.* Genoteerd en doorgegeven, bedankt!

- *Is het mogelijk om bij het inschrijvingspakket een inleiding te doen over het hoe en waarom van de locatie van deze live. Kan er daarbij speciaal aandacht zijn voor hen die er de afgelopen live niet bij waren?* Deze *live* was dat lastig zonder een hoop van de plot weg te geven. We hebben bij de entree in het spel (aanvang lijnscenario) geprobeerd een situatieschets te geven…een volgende *live* is dit waarschijnlijk makkelijker!

- *Niet roken tijdens het eten!* Dat was ook ons plan, maar we hebben het niet duidelijk aangegeven. Maken we *live* 16 meer werk van!

- *Iemand klaagde dat hij met een figurant een afspraak had over een handeltje, maar uiteindelijk minder mocht ontvangen.* Daarover het volgende: de handelaars in het spel maken deals, maar kunnen in de WILDE Landen niets garanderen…als hun toevoer wordt afgesneden (bijvoorbeeld de quarantaine van de hertog of overvallen, maar niet alleen zo iets), dan krijgt hij minder dan verwacht…

- *Geef figuranten meer levenspunten en laat ze mooier vechten.* Dat doen we dus niet! Voor alle personages gelden dezelfde regels, figurant of speler. Wij willen niet toe naar een spel waarbij monsters 200 levenspunten hebben waardoor ze eng zijn. Het spel is bij ons zo ook wel eng genoeg, dachten we. Verder is het zo dat spelers dan weer krachtiger wapens willen…een eindeloze cirkel.

- *Neem nooit meer de wapens af!* Jammer, maar ideeën pakken soms anders uit dan gedacht [er was op gerekend dat er dappere spelers waren die ze terug durfden te pakken, red.]. Dit is er zo een, waarvan de organisatie een hoop heeft geleerd!

- *Kan de incheck-ploeg uitgebreid worden met een extra iemand voor geld en harnassen?* Nemen we mee…maar we garanderen niets. De incheck is een ingewikkeld gebeuren wat niet iedereen kan…en de rest van het ervaren team is bezig de *live* op te bouwen.

- *De kennis van spreuken was bij de figuranten onvoldoende.* Er zijn erg veel spreuken…we proberen spelers en figuranten met de korte lijst uit de *Lex* goed te informeren, maar het blijft lastig. De ervaring van figuranten is dan ook net omgekeerd: kennis van spreuken bij de spelers is onvoldoende…

- *Plotseling toevoegen van een lab aan de bibliotheek was erg verwarrend.* We zullen je niet vermoeien met het hoe, maar hier konden we halverwege de *live* niet onder uit door enkele ontwikkelingen…

- *Informatie over figurantenrollen en wat je wel en niet kunt moet eerder komen. Op de live is te laat.* Zijn we met je eens. Vrijwel alle figuranten krijgen die informatie op de figurantendag… zorg dus dat je daarbij bent!

- *Het is onduidelijk wat ik kan bijdragen aan de Foliant en de Wilde Post.* Het korte antwoord: alles, mits het met levend rollenspel of middeleeuwen te maken heeft. Stuur je kopij naar `redactie@arcana.nl` en het wordt waarschijnlijk geplaatst. Voor de Wilde Post is een strenge redactie en wereldbewaking, gezien de beperkte grootte van dit krantje en de waarde van de binnenspelse informatie er in.

Bedankt voor al deze opmerkingen…jullie zien dat ze niet bij het grof vuil gaan MAAR doe er zelf ook je voordeel mee. Een deel van de opmerkingen betreft niet alleen de organisatie maar ook de deelnemers en dat zijn jullie zelf!!

Als afsluiter de uitblinkers en mooiste momenten!! (als je hier begint met lezen, lees het bovenstaande dan ook!!)

Uitblinkers

1. Gedeeld door de hertog en zijn nar, een populair duo
2. De aardmankoning
3. BC Hersenschade (heb je ook een verzamelplaatje kunnen bemachtigen?)
4. De wolfweer

Verder mochten nog 12 karakters 1 of twee stemmen ontvangen.

Mooiste momenten.

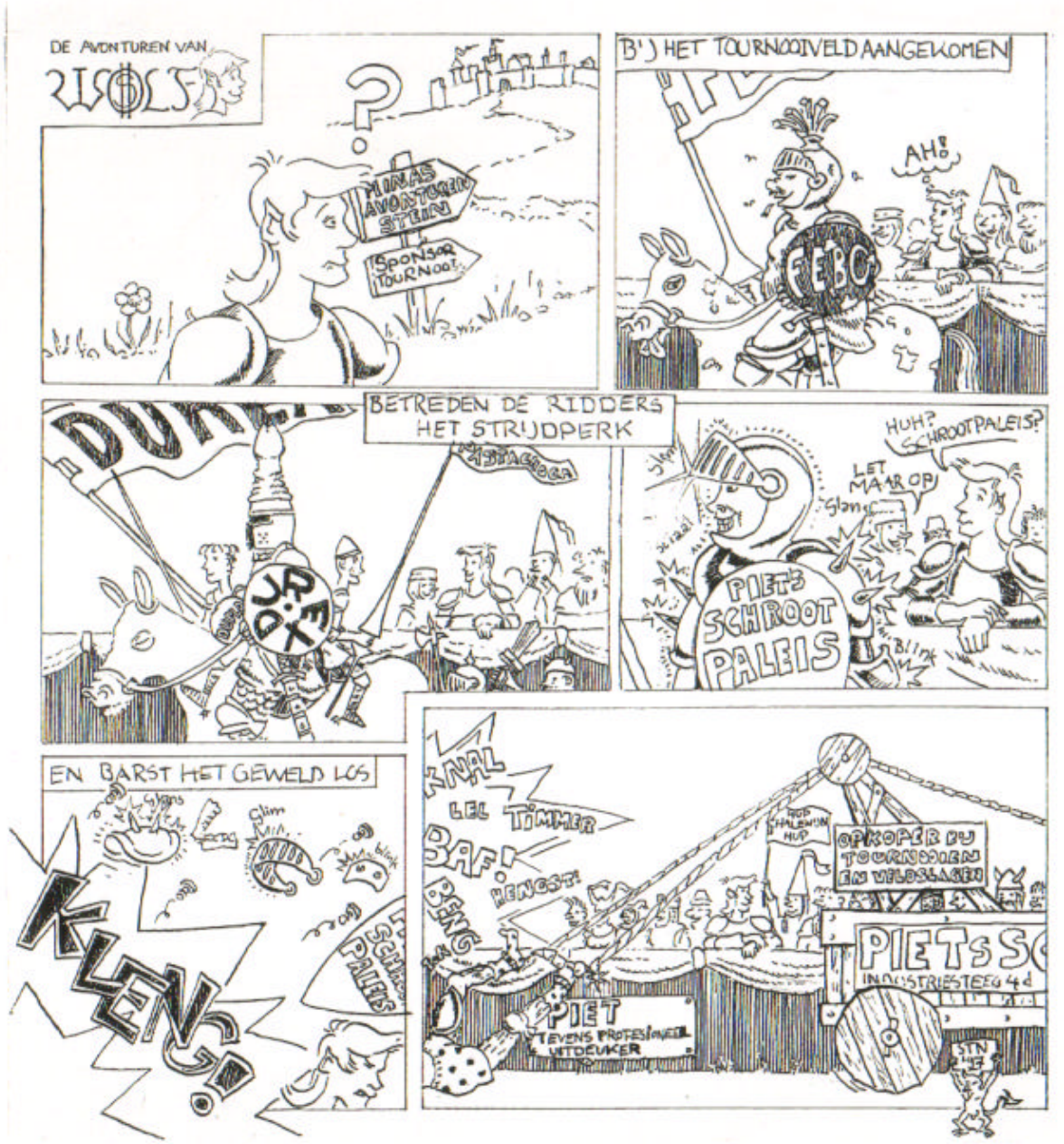
De gehele vrijdagavond, mijn arm verliezen en met veel moeite er weer aan laten zetten, kastanjes en eikeltjes zoeken om een oase in Redoban te maken, de

kampioenschappen om een dame te verdedigen, de eerste ontvoeringpoging van vrouwe Theodora, het biddend op elkaar gepakte leger voordat ze door de poort gingen, de tovenaar die mee deed aan de kampioenskrijg, dat zelfs de paladijn van de Generaal moest dansen, dat de ontvoering van Theodora lukte en ik haar überhaupt naar de schuur heb gekregen, het broedermaal van de JHK op zaterdag, met het delibereren op verzoek van de hertog.

Dat en nog veel meer was *live* XV van Arcana. Tot de volgende *live*!

Namens de kerngroep van *live* XV,

Jeroen Vos



Arcana organiseert: Wapenworkshop

Wanneer: zondag 9 maart 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.

De inschrijving sluit op 21 februari en het maximum aantal leden dat kan deelnemen is 10. De volgorde gaat op datum van inschrijving, echter **spelers die een wapen nodig hebben voor de komende *live* hebben voorrang** (mits ze zich op tijd inschrijven). Je kunt je opgeven voor de workshop via de Arcana website. De kosten voor deelname bedragen 6 euro en daarnaast betaal je voor de gebruikte materialen. Betaal bij voorkeur tijdens de workshop.

Ben je te laat met inschrijven en/of wil je je wapen zelf thuis maken, dan kun je de materialen voor je wapen ook bij ons afhalen. Je kunt dit aanvragen via de Arcana website.

Overzicht materiaalkosten per wapen:

Dolk	9 euro	tot 40 cm lang
Kort zwaard	16 euro	40 tot 70 cm lang
Lang zwaard	20 euro	75 tot 100 cm lang
Tweehandig zwaard	29 euro	105 tot 125 cm lang (kern ∅ 12 mm)
	38 euro	125 tot 150 cm lang (kern ∅ 16 mm)
Korte bijl	13 euro	40 tot 70 cm lang
Tweehandige bijl	23 euro	75 tot 110 cm lang (kern ∅ 12 mm)
Korte knots	16 euro	40 tot 70 cm lang
Tweehandige knots	23 euro	75 tot 110 cm lang
Staf	11 euro	40 tot 70 cm lang
Klein schild	11 euro	circa 45 cm diameter
Middelgroot schild	13 euro	circa 60 cm diameter
Groot schild	16 euro	maximaal 80 cm diameter
Gelatext schild	18 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* XVI 28, 29 en 30 maart in Ommen

☐ 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 ☐ Figurant ☐ Speler, maar als dat niet kan, dan als 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* XIV en/of *live* XV 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.

Algemene Ledenvergadering en Diner

Wanneer: zondag 26 januari 2003 om 15.00 uur

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

Agenda van de Algemene Ledenvergadering

De agenda van de ALV ziet er als volgt uit:

- Opening
- Agenda
- Post
- Mededelingen
- Notulen ALV 10 februari 2002
- Jaarverslag van de secretaris
- Geschillencommissie (verslag, décharge en installatie commissieleden)
- Jaarverslag van de penningmeester en advies van de financiële commissie
- Financiële commissie (verslag, décharge en installatie commissieleden)
- Verkiezing bestuur
- Bestuurswisseling (décharge en installatie bestuursleden)
- Begroting 2003
- Wat verder ter tafel komt
- Rondvraag
- Sluiting

Enkele opmerkingen bij deze agenda:

Ad punten 7 en 9:

Leden die belangstelling hebben voor één (of beide?) van deze commissies kunnen zich beschikbaar stellen.

Ad punt 10:

Inez Boone (secretaris) zal het bestuur verlaten. Het zittende bestuur stelt de ledenvergadering voor een nieuw bestuur in de volgende samenstelling te installeren:

- Martin Welsh, voorzitter
- Toon Krijthe, secretaris (nieuw)

- Leon van Ee, penningmeester
- Renz Klerks, bestuurslid beheer
- Casper van Dijk, evenementencoördinator

Op grond van de statuten kan door de leden een tegenvoorstel worden gedaan: dit bestuur moet uit tenminste drie personen (voorzitter, secretaris en penningmeester) bestaan en dient aan de ALV te worden gepresenteerd, waarna er door de ALV wordt gekozen.

Diner

Ook dit jaar organiseren we na afloop van de vergadering een overheerlijke maaltijd. Er kunnen zich maximaal 40 personen voor inschrijven. En zoals gebruikelijk stellen we het op prijs als jullie allemaal in sfeervolle *live* kleding op komen dagen.
Inschrijven kan uiterlijk tot en met zondag 19 januari, of tot het vol is, bij Lilian Stigter (lstigter@xs4all.nl of tel. 071-5232767). De maaltijd kost € 12 per persoon, ter plekke te voldoen. Wanneer je je hebt opgegeven voor het diner en verhinderd bent, dien je je bijtijds af te melden.

Tot zondag 26 januari,

Martin 'Bush' Welsh
voorzitter RSV Arcana

Spullen sjouwen

Beste Arcanen,

Misschien ben ik (Nilfisk/Björn Again) de meest ervaren van alle spelers in het meezeulen van spullen van twijfelachtig nut. Vandaar dat ik in dit stukje eens stil wil staan bij al dat meegesleep en als men er voor kiest om veel mee te nemen, hoe dat dan handig aan te pakken.

Alvorens het vellen van een oordeel over wat van nut of onnut is, eerst iets over hoe zo iets komt. Niet alleen voor mij, maar voor bijna alle spelers geldt dat veel van de voorpret bestaat uit het knutselen, naaien en/of verzamelen van de uitrusting van het karakter. Tijdens het maken van de plannen is het moeilijk om je voor te stellen hoe het is om straks daadwerkelijk met al de spullen door het bos te moeten lopen. Mijn probleem is (iedere keer weer, maar het gaat steeds beter) dat ik gehinderd word door de hoeveelheid riemen, tasjes, gespen, etc... De voordelen zijn om ervaren en avontuurlijk over te komen (aan ieder prul zit een verhaal) en een indrukwekkende wapenrusting. Het is echter jammer als de zorg voor al deze spullen (heb ik niets laten liggen?) ten koste gaat van het rollenspel.

De uitrusting van een karakter is voor het gemak op te delen in kleding, wapenrusting, wapens, beursen/tasjes, prullaria en grote requisieten.

Kleding is meestal geen probleem (misschien is het te warm).

Wapenrusting is dat wel: hoe meer beschermingspunten hoe hinderlijker. Maliënkolders zijn duur (buitenspels), maar veel gemakkelijker te dragen dan kurassen en hebben bovendien geen riempjes waar je je schildmaagd bij nodig hebt om ze vast te maken. Schilden staan altijd ergens anders (in het bos, bij het zigeunerkamp laten staan). Grote schilden zijn erg zwaar. Ook je helm zwerft altijd ergens anders rond, wanneer je ‘m nodig hebt. Tips:

- Kleed je ‘s ochtends helemaal aan. Niets is erger dan iemand die na het ontbijt ook mee gaat, maar nog even z’n harnas aan moet trekken.
- Laat geen schilden en helmen op je kamer liggen. Het nog even halen van een helm, heeft menig groep ontwricht.
- Draag je wapenrusting eens een avondje voor de *live*, zodat je nog eventuele aanpassingen kunt maken.

Wapens zitten in de weg in de kroeg en in tenten. Het is belangrijk een (niet te

strakke) schede te maken, zodat je wapen minder snel beschadigd raakt in krappe ruimten. Wanneer het erg druk is, kun je wapens beter op een rustige plek tegen de muur zetten.

Beursen en tasjes zijn onmisbaar, vooral voor tovenaars. Hang zoveel mogelijk alles aan één riem. Wanneer er teveel riemen over elkaar lopen, komt er kleding (of vel) tussen.

Met prullaria bedoel ik alles wat onnodig is. Bij mij zijn dat bijvoorbeeld de geurkaars, de perkamentenhouder, de zonnebloemketting, mijn helm (want daaronder draag ik al maliën, dus voor de punten hoef ik geen helm op), etc... Deze voorwerpen zijn voor mij belangrijk omdat er verhalen aan vast zitten of omdat ik ze al zolang meesleep dat ik het als onlosmakelijk verbonden met mijn karakter ervaar. Bij deze spullen is het zaak om af en toe grote schoonmaak te houden. Bedenk je goed dat bijvoorbeeld een geurkaars een paar keer tot leuk spel leidt, maar dat na de derde keer de lol er af gaat.

Met grote requisieten bedoel ik mijn altaartje, Olafs (Don) saunaketel of het karretje van de koffie-en-thee-verkoper (sorry, ik ben je naam vergeten). Deze spullen hebben het grote voordeel dat ze de spelwereld prachtig aankleden, terwijl ze niet constant mee gesleept hoeven te worden. Wanneer ze wel vervoerd moeten worden is dat spel op zich (zoals toen ik terug moest rennen naar de slaapzaal, om te voorkomen dat het zonnealtaar in de toekomst achterbleef).

Mijn conclusie is dat aankleding twee doelen dient: lekker knutselen en rollenspel ondersteunen. Ik hoop dat mijn stukje nieuwe spelers, of spelers die een nieuwe rol gaan spelen helpt in overwegen in hoe verre hun geplande outfit aan hun rol bijdraagt, dan wel in de weg staat bij het uitspelen.

Sander “Nilfisk/Björn Again” ten Napel

Avontuurlijk film kijken: 'A knight's tale'

A Knight's Tale is niet bepaald een standaard kostuumdrama. Je zou 'm kunnen zien als het tegenovergestelde van 'Just Visiting'. Daar werden middeleeuwers naar het heden gehaald, hier worden hedendaagse elementen in de veertiende eeuw gestopt. Dit leidt tot hilarische scènes, zoals het publiek van een steekspel wat massaal "We Will Rock You" van Queen zingt, een authentieke Gelderlandse dans die verdacht veel op discodansen lijkt en herauten die dienst doen als stand-up comedians.

Het verhaal: de schildknaap van een ridder is het er niet mee eens dat zijn toekomst in het niets verdwijnt als deze ridder tijdens een steekspel overlijdt. De schildknaap, genaamd William (Heath Ledger), besluit de plaats van zijn voormalige meester in te nemen onder de gloedvolle naam Sir Ulrich von Lichtenstein of Gelderland (want van Gelderland heeft toch geen hond ooit gehoord). Zijn medeschildknapen zijn pessimistisch over zijn kansen, maar helpen hem toch. En hij blijkt natuurlijk een natuurtalent met lans en zwaard. Onderweg naar een steekspel ontmoet hij een volledige naakte Geoffrey Chaucer (Paul Bettany), die zich ook bij het groepje aansluit en de stand-up comedy uitvindt.

Tijdens een toernooi ontmoet hij een mooi meisje genaamd Lady Jocelyn (Shannyn Sossamon). Hij probeert haar te versieren, maar wegens gebrek aan ervaring lukt dat niet zo goed. Een vrouwelijke smid sluit zich wel bij zijn groepje aan. Ze reizen rond en verdienen bakken met geld (wat echter ook weer verdwijnt), omdat hij al zijn rivalen met de grond gelijk maakt. Hij heeft wat last van een arrogante en onsympathieke rivaal genaamd Sir Adhemar (Rufus Sewell), die een mededinger blijkt te zijn met de lans en naar de hand van de schone dame. Deze vuige figuur achterhaalt het feit dat Sir Ulrich von Lichtenstein of Gelderland eigenlijk William van Cheapside is, waarna deze wordt uitgesloten van het steekspel. Gelukkig heeft William echter onverwachte vrienden, waardoor het, met een groots steekspel, toch nog goed afloopt.

Een hele leuke film voor hen die *fantasy* niet al te serieus nemen!

Sylvia Lemkowitz

PS blijf tot na de aftiteling kijken, er is nog een korte, hele flauwe, scène na.

Arcana organiseert: Live XVI

Waar & wanneer: vrijdag 28 tot en met zondag 30 maart 2003, te Ommen

Een half jaar geleden is een grote groep avonturiers op miraculeuze wijze opgedoken, als uit het niets, in het jachtslot van hertog Dragomir van Batori. De verhalen die deze avonturiers meebrachten waren tijdingen van onheil, ziekte, oorlog en dood. Het was ook daarom dat de burgerbevolking sprak van een verschijning van doemprofeten. Wat zal daarvan waar blijken?

In deze *Foliant* zit zoals altijd een formulier, waarmee je je in kunt schrijven. Ongelofelijk maar waar: ook nu weer worden op dit moment de laatste plaatsen vergeven en komen er hoopvolle spelers op de wachtlijst… 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 2003!) te betalen.

Het deelnamegeld voor *live* XVI bedraagt € 48 voor figuranten en € 80 voor spelers. Het lidmaatschap van Arcana kost € 12. Maak het bedrag over op bankrekeningnummer 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!

Let op: In de prachtige nieuwe locatie “De Wolfskuil” zijn helaas niet genoeg slaapplaatsen binnenshuis beschikbaar. daarom komen er een paar comfortabele tenten met droge houten vloeren. Een deel van onze spelers en figuranten zal in deze tenten worden gehuisvest. Laat weten of je hier bezwaar tegen hebt of het je juist leuk lijkt. Dan laten wij je van te voren weten of je luchtbed en of matje dient mee te nemen.

Casper van Dijk en Marcel Oerlemans

De middeleeuwen: Nederlands kookboek

In de nadagen van de middeleeuwen, in 1514, verscheen het eerste gedrukte Nederlandstalige kookboek "Een notabel boecxken van cokeryen" bij uitgeverij Thomas van der Noot in Brussel. Van dit kookboek is slechts één exemplaar overgebleven, het wordt bewaard in de Bayerische Staatsbibliothek te München. Van dit unieke exemplaar is in 1925 bij Martinus Nijhoff een eerste facsimile-editie verschenen, zonder inleiding, commentaar of woordverklaring. Gelukkig voor ons is er tegenwoordig echter internet, en Marleen van der Molen-Willebrands heeft dit kookboek, verduidelijkt waar nodig, samen met Ria Jansen-Sieben online gezet.

De uitvoerige titel "Een notabel boecxken van cokeryen" prijst de inhoud aan. Boeken waren duur en de drukkers probeerden op de titelpagina zo overtuigend mogelijk reclame te maken. Dit kookboek biedt volgens de titel recepten bestemd voor bruiloften, banketten en andere festiviteiten. Wervend wordt daaraan toegevoegd dat het boek een onmisbaar bezit is voor wie bij het organiseren van zulke gelegenheden een goed figuur wil slaan. Reeds vanaf de titel is duidelijk op welk publiek de drukker mikt. Dat is onmiskenbaar de gegoede klasse: welgestelde burgerij, stadspatriciaat en hogere geestelijkheid. Dat blijkt meteen ook uit de recepten zelf, waarin allerlei dure ingrediënten worden voorgeschreven. Het is dus eigenlijk ideaal voer voor op bruiloften en partijen in Elerion, hoewel ik betwijfel of de recepten de concurrentie aan kunnen gaan met onze eigen befaamde Arcana recepten.

Op de website staat een drietal kookboeken uit ongeveer dezelfde periode. Een ervan "De verstandige kock" is zelfs zogenaamd 'her-taald', omgezet in begrijpelijk Nederlands. Het lezen van deze recepten in het middeleeuwse Nederlands lijkt echter moeilijker dan het is. Zie hieronder het recept voor appeltaart op zijn middeleeuws:

Neemt appelen die alderbest breken [stukkoken]. Die suldy scellen ende wel cleyne sniden. Maer wacht [kijk uit] datter gheen carnen [pitten] ofte sloechuysen [klokkehuizen] in en vallen, want die carnen (pitten) souden dye gheheele taerten bederven. Als dye appelen dus ghesneden sijn met cleynen stucken, so suldi dien rant van der selver taerten vullen tot boven toe al vol. Dan suldi dairop maken eenen scheel [deksel] van den selven deeghe daer die taerte af ghemaect es. Dan steltse in den hoven ende laetse so backen. Alsse ghebacken is, so suldise uut doen [uit de oven halen] ende snidense boven open in den scheel [snij een gat in het deksel], soedat die scheel maer en behouwe eenen ommerant [zodat het deksel slechts een rand overhoudt]. Dan suldise rueren met eenen houten lepel, totdat die appel wel ghebroken sijn die in de taerte ligghen. Oft eest [is het] dat men wilt, men machse duer doen [kan men ze door een zeef wrijven]. Dan suldi nemen dese navulghende cruyden [specerijen] ende mingelense dairmede, te weten: greine [kardemom], ghimber, caneel, notenmuscaten, groffelsnagelen [kruidnagel], folie [foelie] ende potsuycker. Maer die dese selve taerte seer costelijck [voortreffelijk] wilt maken, die nemen daertoe moruwe suyckercoecken [harde kruidkoekjes] ende ooc suycker daer men de coecken af maect [waarvan men de koeken maakt]. Ende dit sal men temperen [vermengen] wel tegadere met sanen [room]. Dan sal ment in de taerte doen mitten appelen ende latense also staen drooghen in den hoven, totdat si drooghe es.

Zoals je ziet, ook heden ten dage nog goed te doen, zo'n appeltaart, al heb ik zelf liever een recept met "men neme" met deciliters en grammen. De andere recepten in het kookboek zijn iets minder makkelijk na te maken. Naast vissen in allerlei maten en soorten, die je visboer vast nog nooit gezien heeft (labberdaan, elft, louw) komt ook de bereidingswijze van leeuweriken in saus aan de orde:

Om te maken een sause tot leeuwercken.
Ghy sult nemen leeuwercken [leeuweriken]. Die suldi stoven metten calfvleessce in eenen pot. Om die sause te beteren neemt broot ende dat herst [rooster dat]. Dan legghet te weycke in vleeschsop ende bryselt [maak (...) fijn] van der leveren metten broode om metten broode duer te doene [door een zeef te wrijven]. Alst tsamen duerghedaen es, soe suldijt so tesamen doen in eenen pot met ghimber, caneel ende cleyn cruyt, gheminghelt al tesamen met verjuys.

Als je je poelier eens met zijn ogen wilt laten knipperen, kun je hem er eens naar vragen, maar ik geef je weinig kans. Toch: erg leuk om te lezen hoe de middeleeuwse notabelen indruk op elkaar maakten met deze kookkunst en misschien een idee voor verrassende smaakcombinaties.
Ik waardeer het zeer dat de auteur van deze website de middeleeuwse kookkunst

op deze manier weer onder de mensen brengt. De website van Marleen van der Molen-Willebrands is een aanrader voor iedereen die meer wil weten over lokaal middeleeuws eten, en eventueel het lef heeft om hier een en ander van uit te proberen. De website is te vinden op `http://www.kookhistorie.com`.

Lilian Stigter

Agenda

November

30 november: 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.charmlive.nl

December

27 december tot en met 30 december 2002: Emphebion Winterlive. Dit evenement wordt gehouden op de voor velen vertrouwde lokatie "Brabantbos" te Lierop.

2003

Januari

10 en 11 januari: Oneiros organiseert “Angst 8: Antarktos”. Dit evenement gaat door in Ten Berg - De Stobbe, Merelbeke. Kijk voor meer info op www.oneiros.org.

26 januari: Arcana organiseert haar jaarlijkse Algemene Ledenvergadering in de Bolk, Buitenwatersloot 1-3 te Delft, aanvang is 15:00 uur. Een ieder wordt aangemoedigd deel te nemen.

Maart

9 maart: 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 22:00 en in het weekend), mail naar info@arcana.nl of kijk op de website www.arcana.nl.

16 maart 2003 vanaf 13:00 Rollenspelvereniging Arcana houdt in verband met *live* XVI een figurantendag in de Bolk, te Delft. Voor info bel Mariëlle Klerks op 076 5209 231 (doordeweeks van 18:30 tot 22:00 en in het weekend), mail naar info@arcana.nl of kijk op de website www.arcana.nl.

21 maart tot en met 23 maart: Manticore VII. Voor info mail naar arjaan@hotmail.com of kijk op www.oneiros.org/manticore.

22 maart: Charm Six Hours III. Charm organiseert een 6-uurs *live*. Voor info mail naar charm_larp@hotmail.com of gobboe@netscape.net, of kijk op de website www.charmlive.nl

28, 29, en 30 maart: Rollenspelvereniging Arcana organiseert haar zestiende *live roleplay* weekend in de Wolfskuil te Ommen. Voor info bel Mariëlle Klerks op 076 5209 231 (doordeweeks van 18:30 tot 22:00 en in het weekend), mail naar info@arcana.nl of kijk op de website www.arcana.nl.

Mei

2, 3 en 4 mei: BRUG VIII: "Weerslag", de jongeren-*life* van Oneiros, gaat door op de Heuvelsven, Dilsen-Stokkem (Belgie, Limburg). Alle informatie is te vinden op www.oneiros.org.

9, 10 en 11 mei: Eternica organiseert *live* XIX. Voor info mail naar eternica-life@eternica.com of kijk op de website www.eternica.com.

16, 17 en 18 mei: Charm Live IV. Charm organiseert een *live*. Voor info mail naar charm_larp@hotmail.com of gobboe@netscape.net, of kijk op de website www.charmlive.nl

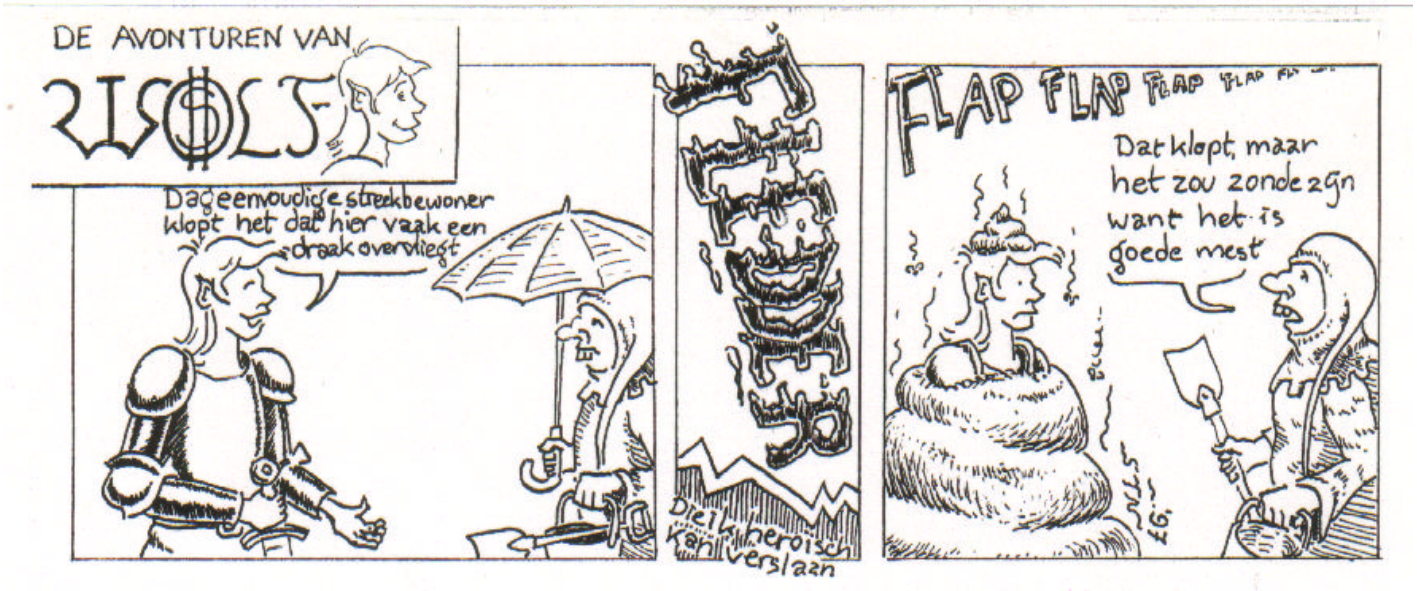
Juni

13 en 14 juni: De Groningse *live* vereniging Attila organiseert een Outdoor evenment. Kijk voor meer info op http://www.attilalrp.nl.

September

26, 27 & 28 september 28, 29, en 30 maart: Rollenspelvereniging Arcana organiseert haar zeventiende *live roleplay* weekend. Voor info bel Mariëlle Klerks op 076 5209 231 (doordeweeks van 18:30 tot 22:00 en in het weekend), mail naar info@arcana.nl of kijk op de website www.arcana.nl.

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


DE AVONTUREN VAN
WOLF
Dat eenvoudige streekbewoner klopt het dat hier vaak een draak overvliegt
Dit is heroisch kan ik verslaan
FLAP FLAP FLAP FLAP
Dat klopt, maar het zou zonde zijn want het is goede mest

DRUKWERK

Afzender:

Rollenspelvereniging Arcana
Postbus 16144
2301 GC Leiden