

# SPELERSHANDBOEK

Versie 1.0 (2020)



# Introductie

Welkom, beste deelnemer, in het spelershandboek voor de LARP APADD-18-A. In dit handboek hebben wij alle essentiële informatie gebundeld die iedere deelnemer van ons evenement nodig heeft om overtuigend onderdeel te zijn van de spelwereld. Het betreft de algemene setting, de facties die je tegen kunt komen en spelelementen zoals het virus, verdovende middelen en gewond raken met de bijbehorende regels. Tot slot hebben wij het uit-spel regelsysteem toegevoegd dat ervoor moet zorgen dat het evenement zo voorspoedig mogelijk verloopt. Wij wensen jullie veel leesplezier!



# De Setting

## HOE HET WAS

Waar het virus precies vandaan komt, weet niemand. 'Van buiten Europa' is het meest gehoorde antwoord. Maar dat weten we alleen omdat Europa als laatste viel. We hebben ook geen manier meer om er achter te komen. Het internet, alsmede alle technologie die afhankelijk is van een elektriciteitsnetwerk, werkt al jaren niet meer, en kranten en tabloids waren tegen het einde van de beschaving maar een zeldzaam fenomeen. 'Pure verspilling' werd er dan gezegd van alle tekst die geprint werd op papier. Dat hadden we dan ook goed gedaan. We hadden de wegwerpmaatschappij overwonnen. Jaren van stijgende zeespiegels, een groeiende plastic soep en niet te ontkennen klimaatveranderingen dwongen zelfs de meest rechtse politicus om duurzaamheid op te nemen in zijn partijprogramma. Wegwerpplastic werd in de ban gedaan, in de veeteelt werd net zolang geïnnoveerd tot het te verantwoorden was dat we nog een biefstukje konden eten en alles wat draaide op fossiele brandstoffen werd met een ruime overheidssubsidie vervangen voor een milieuvriendelijke versie. Die ene excentriekeling die er nog een benzineauto op nahield moest echter flink zijn best doen om nog brandstof te vinden, de fossiele brandstoffen waren nagenoeg op.

We hadden het virus, dat in de laatste fases van beschaving 'het zwarte water', 'drowning disease' of 'virus invisible' werd genoemd, ook niet kunnen zien aankomen. We hadden immers geen enkel idee meer van wat er zich buiten EURICA afspeelde. Zo werd het laatst staande verbond genoemd tussen de Europese en Noord-Amerikaanse landen genoemd. Na jaren van conflict met de Oriënt en het eeuwenlang opdringen van onze 'superieure Westerse cultuur' aan alle

andere continenten, kwam zo in de vroege jaren '30 eindelijk een einde. De verschillende crises van de jaren '20 hadden de Westerse leiders lamgeslagen. Post-kolonialisme, geloofsconflicten, de uitbuiting van Derdewereldlanden, aan dit alles moest maar eens een einde komen. Net als aan ontwikkelingshulp trouwens, of het bewaken van de vrede in het Midden-Oosten, of de eindeloze pogingen om Communistische regimes omver te werpen. Europa en Noord-Amerika besloten zich in vervolg alleen nog met elkaar te bemoeien. De grenzen gingen dicht voor iedere niet-Westerling, het handelsnetwerk werd steeds kleiner en lokaler. En ofdat het nou een groeiende desinteresse was vanuit het volk, of een langzaam geïntegreerd systeem van censuur, de gemiddelde Westerling wist tegen het einde van de jaren '30 alleen nog wat er zich in EURICA afspeelde, alsof de rest van de wereld niet meer bestond. We staarden ons blind op de wonderen van de moderne wereld. Ziekten die ons decennia lang hadden gekweld, werden uitgebannen. Het menselijk lichaam werd steeds beter begrepen, en dus ook steeds beter te genezen.

Sommige niet-Westerse landen zagen het einde van de bemoeizucht als een zegen, niet langer hoefden ze zich te schikken naar de wensen van de overheersers, uitbuiters of heidenen die ze in de Westerlingen zagen. Meer van hen konden echter niet bestaan zonder steun van, of afzetmarkt in Europa. Kreten om hulp werden al gauw kreten van haat, en hoewel we weten dat er altijd wel érgens gevochten werd aan de grens van EURICA, is de lijst van vijanden, slagen en slachtoffers een stuk kennis die maar weinig mensen compleet hebben weten te krijgen. Het had dan ook weinig invloed op ons dagelijks leven. Wie het leger wou

versterken, kon altijd een baan vinden. Wie in onwetendheid wou leven, kon een vredig bestaan leiden. Toen onze wereld in 2041 verging, hadden we dan ook geen idee dat de wereld al jaren aan het vergaan was.

## HOE HET VERGING

Toen het Zwarte Water de eerste slachtoffers in Europa maakte, had het al maandenlang huisgehouden in het Oosten van de wereld. Het virus, dat initieel verscheen als een zwarte gaswolk, is ontzettend effectief in het uitmoorden van grote groepen mensen. Eenieder die het gas inademt, verdrinkt in zijn eigen bloed. Het virus is echter niet of nauwelijks terug te vinden in haar slachtoffers. Het maakte haar verspreiding onvoorspelbaar. Waar het gas neerdaalde, stierf iedereen die daar op dat moment aanwezig was. Wie 24 uur later de lijken kwam halen, kon dit doen zonder vrees voor eigen leven. Tegenwoordig weet het virus zich ook te verplaatsen middels regen en rivieren. Het was dan ook geen wonder dat de komst van dit virus onze samenleving binnen enkele weken wist te ontwrichten. De grenzen, die jarenlang van buitenaf bevochten werden, braken door. Grote stromen vluchtelingen overspoelden de West-Europese landen, en ook legers die enkel het doel hadden om EURICA ten val te brengen wisten eindelijk binnen te dringen. De chaos verspreidde zich als een inktvlek van oost naar west.

De eerste dagen van deze crises probeerde de Nederlandse overheid deze feiten weg te stoppen. Toen dit in deze era van internet niet lukte, probeerde ze haar bevolking tot rust en ratio te manen. Maar het volk had genoeg geleerd van de epidemieën uit de voorgaande decennia. Het begon met een run op gasmaskers en ingeblikt eten. De lege supermarkten maakten de angst en hysterie alleen maar groter. Mensen bleven thuis uit angst te worden overvallen door het gas of

de regen. De algehele productie stagneerde, de onrust groeide.

Van de een op de andere dag viel het elektriciteitsnetwerk uit. En met haar dus alle mogelijkheden tot communicatie. De elektrische auto's waar iedereen zo trots op was geweest, stonden stil op de oprit. Al het geld dat mensen bezaten, was opeens niet meer toegankelijk, contant geld was immers jaren geleden al in de ban gedaan. Mensen waren aangewezen op wat ze in huis hadden: batterijen, voedsel, schoon water. In die eerste dagen was men nog hoopvol dat alles goed zou komen. Na een week reden er retro legerauto's door de straten, die iedereen tot kalme maanden, rantsoenen uitdeelden, en vooral geheimzinnig deden over wat het plan van de overheid was. Weer een week later bleek de overheid gevallen, verdwenen langzaamaan de militairen uit het straatbeeld, en namen plundersaars hun plaats in. Wie verstandig was, had inmiddels een bunker opgezocht om de chaos in uit te zitten. Wie pech had, was op zichzelf aangewezen. Maar voor ronduit het grootste aantal mensen zat er niets anders op dan om, samen met de Westerse beschaving, ten onder te gaan.

## HOE HET IS

Dit alles is inmiddels al weer enkele jaren terug. Het is nu 2047. Na enkele jaren van schuilen in de door SafeGuard verstrekte bunkers, namen mensen voorzichtig een kijkje van wat er nog over was van de wereld. Van EURICA, of Nederland, was niet meer te spreken. Van de wereldbevolking is nog geen 20% over. Mensen hebben zich verzameld in kleine gemeenschappen in wat er over is van de steden of nabij hun bunkers. Met wantrouwen naar elkaar probeert men samen een bestaan op te bouwen. Naarstig zoeken mensen naar voedsel, medicijnen, en bovenal, batterijen. SafeGuard had namelijk de vooruitziende blik om een gesloten

systeem in hun bunkers te bouwen dat geheel kan draaien op een accu.

Maar in deze beschaving is de schaarste van goederen niet de grootste vijand. Het is de hebzucht van de ander die de meeste mensen laat sterven van de honger. Wie alleen reist, zal maar zelden op plaats van bestemming komen. Wanneer een gemeenschap begint op te bloeien, valt deze al snel ten prooi aan kwaadwillende buitenstaanders. Want in deze wereld wordt een ander niets gegund. De ene vreemdeling zal je in je slaap bestelen, de volgende vreemdeling zal je opjagen puur voor de sport. En in deze chaotische wereld houdt het Zwarte Water nog steeds huis. Het is niet te voorspellen waar en wanneer er een zwarte wolk zal verschijnen om een spoor van dood en verderf achter te laten, en nu dat de wetenschap gefaald heeft, koestert men geen hoop meer dat er ooit een oplossing voor gevonden zal worden.

*Het Zwarte Water, Drowning Disease, Virus Invisible*, het is een gegeven geworden, een deel van een dagelijks leven waarin niemand meer buiten komt zonder gasmasker en veiligheidsbril. Een dagelijks leven waarin iedereen zich heeft bewapend, ondanks dat vuurwapens en munitie in Nederland van oudsher een schaars goed zijn. Een dagelijks leven waarin mensen alles wat ze bezitten bij zich dragen uit angst het kwijt te raken. Een dagelijks leven waarin men angstig vastklampt aan wat men ooit kende, en een wanhopige poging doet om dit weer op te bouwen. Een dagelijks leven dat gelijk staat aan een dag overleven.

## BUNKERS

Hoe goed het ook ging met de inwoners van EURICA, er waren nog altijd pessimisten die het verval voelden aankomen. Of wellicht hadden zij gewoon toegang tot informatie over wat er zich buiten EURICA afspeelde. Bedrijven speelden slim in op de behoefte

aan een back-up plan. Zo begon SafeGuard al met het bouwen van diverse bunkers rond het jaar 2026. Van kleine familie-bunkers tot complete woongemeenschappen, wie vermogend was, of als essentieel werd gezien voor de samenleving, kon een plekje reserveren in één van de vele bunkers die over het land verspreid waren. Toen het echter aankwam op overleven, zijn de bunkers lang niet altijd in gebruik genomen door de mensen die ervoor betaald hadden. Het was niet ongewoon dat mensen zich beriepen op het recht van de sterkste, en zichzelf op gewelddadige wijze een veilige plek toe eigenden.

Sommige bunkers voorzien enkel in de meest noodzakelijke behoeften, anderen zijn een waar resort onder de grond, inclusief personeel en zwembad. Technologie maakt het mogelijk om deze bunkers te blijven bevoorraden door middel van drones die af en aan vliegen met de nodige levensmiddelen.

## GELOOF

Door de jaren heen is het geloof mee geëvolueerd met de veranderende samenleving. Kerken zijn schaarser geworden en meer een plek van bedevaart dan een structurele samenkomst. Veel geloof verplaatst zich naar de online wereld, waar gelijkgestemden van over de hele wereld binnen handbereik lagen. Langzaam aan vonden mensen hun eigen weg binnen de van oudsher bestaande geloven en werden de groepen aanhangers en gelijkgestemden kleiner en specifiek. Flarden van verhalen groeiden uit tot volledige geloofsvormen, bijvoorbeeld de ruiters van de apocalypse, de hoer van Babylon en de (gereviseerde versie van) de Maya kalender. Andere geloven verdwenen naar de achtergrond. In de huidige tijd bestaat het geloof als een vrij concept waar eenieder de vorm aan geeft die hij of zij nodig heeft om kracht uit te putten.

# NPC Facties

## DE WITTE BOORDEN

Ook in de nieuwe wereld hebben mensen behoefte aan vermaak en verdooving. Wie genoeg voedsel heeft, zal al snel op zoek gaan naar de wat minder essentiële middelen: luxeartikelen als chocola of lippenstift, wat extra munitie, een stukje zeep, en bovenal: verdovende middelen. En waar een behoefte is, springen mensen al snel in het gat in de markt om deze behoefte te vervullen. Wie de wereld doorkruist, zal om de zoveel kilometer in een nieuw territorium stappen van één van de vele handelskartels.

Het kartel dat actief is rond de Haven noemt zichzelf 'De Witte Boorden'. In hun voertuigen rijden zij van nederzetting naar nederzetting om een levendige handel te drijven met één ieder die het kan betalen. De oorsprong van hun artikelen? Daar kan je beter niet naar vragen.

## DE GHILLIES

De een was nou eenmaal wat beter voorbereid om het einde van de wereld dan de ander. En denk je aan voorbereide mensen, dan denk je aan de Ghillies. Deze groepering van veelal militairen en preppers, hebben 2 zaken die hen helpen overleven in de nieuwe wereld. Ten eerste hebben ze de kennis en de kit om te overleven in de natuur. Goed bewapend met zowel militair materieel en een kop vol kennis over bushcraft kunnen zij zich dagenlang verscholen houden in afwachting van een prooi. Hun naam verklapt het al, veel van deze militairen maken gebruik van ghillie-suits om op te gaan in de omgeving om zodoende voorbijgangers te overrompelen.

En daar komt hun tweede voordeel om de hoek kijken: ze zien mensen enkel nog als een middel. Een middel dat maar al te vaak veel nuttige dingen vervoerd. Zij zullen dan ook zonder mededogen eenieder die ze te pakken kunnen krijgen beroven van alles van waarde: wie weg komt met zijn leven heeft geluk.

## DE NERO

Voor niet iedereen is overleven het hoogste doel. Wie het meer dan goed voor elkaar had in de oude wereld, heeft het waarschijnlijk nog steeds redelijk goed voor elkaar in de nieuwe wereld. En in deze uitzonderlijke groep 1%-ers is de merkwaardige hobby ontstaan om andere mensen te tarten voor vermaak. Zij lokken hun slachtoffers, vaak willekeurig gekozen, naar hun befaamde escaperooms, waar zij op SAW-achtige wijze hun vernunft en ethiek testen. Maar eerlijk is eerlijk, wie wint kan rekenen op mooie prijzen! Het is dan ook niet ongebruikelijk dat berooide mensen bewust deze escaperooms opzoeken om zo een kans te maken op voedsel, munitie, batterijen of zelfs verdovende middelen en luxe waren.

Wie deze 'NERO' precies zijn, is niet bekend. Ze laten zich niet zien en laten hun vuile werk opknappen door ingehuurd krachten. Wat wel bekend is, is dat zij alle bekende nederzettingen goed in de gaten houden en deze met enige regelmaat pogen te infiltreren. De NERO lijken uitstekende kennis te hebben van de technologie van de oude wereld, en een onuitputtelijke bron van allerhande levensmiddelen.

# De Speelstijl

Anders dan dat je misschien gewend bent, hebben we ervoor gekozen om geen uitgebreid regelsysteem te schrijven voor APADD-18-A. Zo werken we niet met levenspunten of vaardigheidspunten. In de Nordic LARP staat deze speelstijl ook wel bekend als het 'Honor System', oftewel: men legt het vertrouwen in zijn medespelers om eerlijk en sportief om te gaan met elkaars spel. Je speelt mee in het spel dat je tegenspeler met je probeert te spelen, en houdt tegelijk rekening met elkaars spelplezier door geen dingen af te dwingen die je zelf ook niet zou willen uitspelen. Zo is het aan de speler zelf om te bepalen wanneer zijn karakter dusdanig vaak is geraakt door een wapen dat hij niet meer verder kan, en is het aan de speler zelf om te beslissen of zijn karakter wel of niet één dag zonder eten kan. Met deze speelstijl hopen we een realistischere wereld neer te zetten waarin mensen minder bezig zijn met het tellen van punten, en meer met het neerzetten van dramatisch en immersief spel.

Hoe zit het dan met uitspelen van speciale vaardigheden? Dit blijft mogelijk doordat je dat wat je wilt neerzetten al uit-spel kunt, een echte vaardigheid van iemand kunt leren in het spel, of extreem goed kan doen alsof. Dat waar jij je medespelers van kunt overtuigen dat je het kunt, kan je. Op deze manier maken we gebruik van zogenaamde 'hardskills', echte vaardigheden, in tegenstelling tot 'softskills', vaardigheden die een personage op papier wel kan, maar de speler achter het personage niet. Als jij je karakter maakt, moet je er dus rekening mee houden dat je of de benodigde kennis uit-spel hebt, of het overtuigend (lees 'filmisch') kunt uitspelen. Wil je een wetenschapper spelen, zorg dan dat je je hebt ingelezen op je onderwerp. Wil je een medic spelen, oefen dan thuis eens een keertje met het leggen van een verbandje.

Dit vraagt alles natuurlijk om een stukje inlevingsvermogen, en om het meegaan in het spel van je medespeler. Eerlijk en sportief spel stellen we dan ook zeer op prijs!

# De Spelelementen

## HET VIRUS

APADD staat voor: 'Aerosol Pulmonary Asphyxiation Drowning Disease'. Het is een virus dat zich via kleine vloeistofdruppels verspreid door de lucht. Het kan via de slijmvliezen, en dan voornamelijk de longen, binnen een paar minuten leiden tot verstikking. Door het virus knappen de cellen in de longen en ook de rode bloedcellen kapot. Vandaar ook de zeer duidende naam 'drowning disease', het slachtoffer verdrinkt in zijn eigen bloed. Het lijkt erop dat APADD-18-A een genetisch gemanipuleerde versie van het Malaria Falciparum-virus is. Deze vorm van Malaria werd al gezien als de meest dodelijke versie en kon onbehandeld binnen enkele weken leiden tot de dood.

Het APADD-18-A virus zal bij blootstelling aan het gas binnen enkele minuten leiden tot de dood. Het virus verschijnt in de vorm van een zwarte rookwolk, en is zeer besmettelijk. Bij inademing of contact met de slijmvliezen van de neus of ogen zal de betreffende persoon binnen enkele minuten sterven. Een getroffen speler zal van een SL een bloedcapsule aangereikt krijgen opdat hij zijn onvermijdelijke dood overtuigend kan uitspelen. Hiervoor staan enkele minuten. Het is dus zaak om besmetting ten alle tijden te vermijden.

Bekend is dat slachtoffers van APADD-18-A nog enkele tientallen minuten na hun sterven het virus kunnen overdragen op andere mensen. Wees dan ook gewaarschuwd voor eventuele secundaire besmetting!

Om besmetting te voorkomen, en zo veilig mogelijk je weg te vinden door de spelwereld, is het effectief om beschermende kleding te dragen. Zo helpt een gasmasker, een beschermende bril en/of een mondkapje het virus buiten je lichaam te houden. Maar let ook hier, je kan het virus nog enkele tientallen minuten op je kleding mee dragen en zo een gevaar vormen voor jezelf en anderen.

## DIEFSTAL

Als bewoner van deze wereld heb je een goed oog voor wat nuttig, schaars of waardevol is. Voedsel, medicijnen, munitie en dergelijke zijn je belangrijkste bezit. Wij verzoeken dan ook aan elke speler om een rugzak mee te nemen waarin deze dingen vervoerd kunnen worden. De zaken waarmee je je personage start, zijn de zaken die je personage bezit. Het is niet de bedoeling om in-spel bezittingen op het uit-spelveld te bewaren, of om op een later moment de voorraden van jouw personage uit-spel aan te vullen.

Dit geldt ook voor voedsel. Natuurlijk mag je bij start bepaalde levensmiddelen bij je hebben, maar let wel dat alle levensmiddelen ten alle tijden gestolen mogen worden. Daartegenover staat dat de organisatie meer dan genoeg levensmiddelen het spel in zal brengen om voor elke speler een goed gevulde maag te kunnen bezorgen. Deze levensmiddelen zullen uitgedeeld worden bij de bunker, te verkrijgen zijn bij missies of te stelen zijn van NPCs. Mocht je de spelwereld optimaal willen ervaren, kun je dus al je eten in-spel gaan zoeken en bereiden. Mocht je om wat voor reden



dan ook zeker willen zijn van een bepaalde maaltijd op een bepaald moment, mag je natuurlijk altijd even bijtanken op het uit-spelveld.

Het is niet toegestaan om eigen BBs/airsoft munitie mee te nemen. Deze wordt voor aanvang van het spel uitgedeeld door de orga en zal een specifieke (nader te bepalen) kleur hebben. Dit omdat we graag een gecontroleerde hoeveelheid munitie in het spel willen hebben, en deze hoeveelheid zal doorgaans 'weinig' zijn. Elk schot moet een bewuste keuze zijn. Ook munitie is te verkrijgen in het spel.

Diefstal is een belangrijk onderdeel van het spel, en wij kunnen dit alleen maar aanmoedigen. Om zo min mogelijk interventie van SL nodig te hebben, hebben wij een kleine lijst opgesteld met middelen die ten alle tijde gestolen mogen worden:

- Levensmiddelen
- Munitie (enkel BBs, vraag de eigenaar van het airsoftwapen de BBs voor jou te verwijderen uit zijn wapen, ga niet zelf aan andermans airsoftwapen zitten)
- Accelerato COMPA-spuiten
- Documenten
- Persoonspassen
- Verdovende Middelen
- Verbandmiddelen
- Batterijen
- Alle voorwerpen gemarkeerd met een gele sticker. Doorgaans zullen dit voorwerpen zijn die van belang zijn voor het plot/NPC-personages, of 'luxeartikelen' die vaak veel waard zijn in de spel-wereld.
- Tassen, kratten en boxen die geheel geel zijn van kleur. Dit zijn zogenaamde lootboxen en zullen doorgaans bovenstaande zaken bevatten

Mocht je zelf spullen meenemen die in deze laatste categorieën vallen en die je beschikbaar wil stellen voor diefstal, bijvoorbeeld een foto van je lief, een telefoon of een splinternieuw paar sokken, vraag dan bij aanvang de benodigde gele stickers aan om deze voor je medespelers te markeren. Uiteraard mogen alleen zaken die zich in het spelgebied bevinden gestolen worden.

Wellicht ten overvloede, maar we benoemen het toch maar even. Zaken die absoluut niet mogen worden gestolen zijn:

- Airsoftwapens en LARPwapens
- Alle andere medicatie
- Veiligheidsbrillen
- Persoonlijke (gevechts)uitrusting. Zoals je slaapzaak, kleding, schoenen, rugzak, tent, etc.
- Tassen, kratten en boxen die geheel oranje zijn van kleur. Deze zijn in het spel niet aanwezig, en worden doorgaans door SL en figuranten gebruikt om respawn-materiaal in te vervoeren. Ook spelers mogen zelf een oranje tas, krat of box in spel meenemen voor zaken als een telefoon, portemonnee, medicijnen en andere voorwerpen die in het spel niet bestaan maar wel nodig zijn om bij je te dragen.

## VERWONDINGEN & GENEZING

Voor APADD-18-A hebben we besloten geen uitgebreid systeem te hanteren met levenspunten. Veel liever zien wij onze deelnemers dat wat hen overkomt realistisch dan wel filmisch uitspelen. Word je neergeschoten, dan heb je pijn en zul je hulp moeten zoeken wil je niet doodbloeden. Word je neergeknuppelt, dan zul je daad zeker kneuzingen aan overhouden.

Concreet houdt dit systeem, geheel gebaseerd op het vertrouwen dat je dit evenement bezoekt om te rollenspelen (in tegenstelling tot winnen), het volgende in:

- Draag jij een kogelvrij vest en word je daar geraakt door een kogel, dan speel je de impact van het schot uit. Je raakt echter niet gewond. Word je ergens geraakt waar je geen vorm van bescherming draagt, dan raakt je in meer of mindere mate gewond. Daarover later meer.
- Fairplay betekent dat je eerlijk omgaat met een hit. Je hoeft geen punten te tellen maar er wordt verwacht dat je een verwonding op gepaste wijze uitspeelt. Zo gun je de andere spelers, zowel je tegenstander als een bevriende medic, ook een gaaf spelmoment. Zelf zal je immers ook willen dat iemand een raak schot of een flinke klap van jouw wapen serieus uitspeelt.
- Don't bring a gun to a knifefight. Zorg voor gepast escalatieniveau in je spel. Een vuist is mooi, maar kan moeilijk op tegen een mes of knuppel. Een pistool zal dan weer vaak winnen van een knuppel etc.. Je wilt je leven immers niet onnodig op het spel zetten. En uiteraard moedigen wij het ten zeerste aan om je tegenstander met dramatisch spel of een sluwe intrige uit te schakelen, mocht de situatie dit toelaten.

Mocht je wel gewond raken, zij het door een goed geplaatst schot, een overtuigende klap van een knuppel of een rake steek van een mes, dan onderscheiden wij drie niveaus van gewond zijn, namelijk:

### Lichtgewond

Verwondingen op armen en/of benen als gevolg van steek of schotverwondingen of stomp letsel. Deze verwondingen kunnen verholpen worden door iedereen, maar om verdere complicaties te voorkomen is het verstandig om minimaal een medic jouw oplap kunsten te laten controleren. Behandeling: Binnen 1 uur na ontstaan verwonding. Minimaal verbandmiddel gebruiken/ spalpen of anders stabiliseren.

Niet tijdig behandelen leidt tot: Verhoogde kans op infectie met eventuele dood door bloedvergiftiging als gevolg

### Zwaargewond

Verwondingen aan het hoofd of aan de buik, of meer dan drie lichte verwondingen. Je zult minimaal een medic nodig om effectief geholpen te kunnen worden. Vervolgens zul je moeten worden gezien door een dokter/arts.

Behandeling: binnen 30 min na ontstaan verwonding. Minimaal geheel medisch protocol afwerken, eventueel met medicatie.

Niet tijdig behandelen leidt tot: de dood

Direct levensbedreigend gewond

Verwondingen aan de borst (hart/longen) of hersenletsel, of meer dan drie zware verwondingen. Minimaal medische hulp nodig van een dokter voor stabiliseren. Levensbedreigend gewonde slachtoffers dienen GSR AcceleRato Compa toegediend te krijgen.

Behandeling: binnen 10 min na ontstaan verwonding. Geheel medisch protocol dient afgewerkt te worden, met medicatie en het eventueel toedienen van vloeistoffen en bloed.  
GSR AcceleRato Compa: Zo snel mogelijk, niet later dan 60 minuten.  
Niet tijdig behandelen leidt tot: de dood

## GSR ACCELERATO COMPA

EURICA was dan wel oppermachtig, ten opzichte van de rest van de wereld had het maar weinig inwoners. Het was dan wel technologisch superieur, maar als het op een totale oorlog zou aankomen, zou EURICA letterlijk handen tekort komen om hun wapenarsenaal te bedienen. Uitval door verwonding of overlijden in het leger was dus een grote zorg. Er werd dan ook veel geld ingezet om te innoveren in de traumazorg om het leger staande te houden. En hoe meer de conflicten aan de grens oplaaiden, hoe sneller de innovaties elkaar opvolgden. Het wondermiddel werd uiteindelijk uitgevonden en ontwikkeld door de Zweedse pharmaceut ASKE en was ontworpen om het reeds in het lichaam aanwezige herstelsysteem te boosten om zo trauma en letsel zo snel als mogelijk te genezen. Het in te spuiten middel bestaat uit 2 componenten: component A, die het herstelsysteem in het lichaam aanzet en de celdeling versnelt, en component B, die de effecten van component A ongedaan maakt. Wanneer component B niet binnen een dag wordt toegediend zal de celdeling ongeremd doorgaan, wat tot tumoren zal leiden en uiteindelijk een ziekte die al enkele jaren was uitgeroeid, kanker.

COMPA, zoals het middel in de volksmond werd genoemd, was een ware uitkomst voor het kleine leger, en geen soldaat werd het veld ingestuurd zonder een component A. Het mocht helaas niet baten toen APADD-18-A de wereld verwoeste, er bestaat geen bewijs dat AcceleRato COMPA potent genoeg is om de razendsnelle effecten van APADD-18-A ongedaan te maken.

In de huidige wereld is AcceleRato COMPA uiteraard een gewild goedje, waarvan het component A eigenlijk altijd wel op de zwarte markt te vinden is. Component B is echter een stuk moeilijker te verkrijgen, en maar al te vaak is het toedienen van component A dus enkel uitstellen van een onvermijdelijke dood.

## VERDOVENDE MIDDELEN

Tijdens het evenement kun je in aanraking komen met verschillende soorten verdovende middelen. Deze worden in de nieuwe wereld gedoogd en gebruikt als vluchtroute om de ellende te vergeten. Er zijn drie soorten verdovende middelen die je tegen kan komen in de spelwereld. De eerste heet ASKE GSR - Accelerato Compa component B. De tweede heet in de volksmond Endeeka, en de derde wordt ook wel een blij pil genoemd.

De poeders en de pillen worden door (amateur)scheikundigen gemaakt en zijn volledig synthetisch. De effecten van de drug liggen dan ook maar net aan welke grondstoffen de

scheikundige tot zijn beschikking had. Daardoor kunnen de effecten van verdovende middelen verkocht door dezelfde handelaar veel van elkaar verschillen. Het effect kan zijn van een ontspannende maar scherpe high tot koorts en rillingen en kan een hallucinatie strekken van een roze olifant tot een jeugdtrauma.

Recreatief en ontspannend verdovende middelengebruik wordt bij vele gemeenschappen gedoogd maar op verlaafden die niet meer normaal kunnen bijdragen aan hun gemeenschap wordt neergekeken.

## Endeeka

Een feestje in je neus, als je geluk hebt. Tijdens het evenement kan het zijn dat je in aanraking komt met een wit poeder verhandeld als Endeeka. Dit is een recreatieve drug gebruikt om de nieuwe wereld en haar nieuwe zorgen tijdelijk te ontsnappen. Endeeka is uit-spel poedersuiker. *Wij raden spelers nadrukkelijk af het poeder daadwerkelijk op te snuiven.*

De effecten van deze drug liggen ver uit elkaar. Wanneer je een snuifje consumeert is het dus van tevoren niet zeker wat het effect zal zijn. Dit is afhankelijk van de kwaliteit van het product dat je koopt.

Je kan een goede batch kopen, deze heeft voornamelijk positieve effecten als een scherpe en ontspannende high waarin je sneller gaat praten en denken en je meer adrenaline aanmaakt. Dus hoewel je geest ontspannen is, werkt je lichaam op volle toeren. Een bijeffect kan zijn een hallucinatie, positief of negatief.

Een slechte batch veroorzaakt vaker negatieve effecten. Een voorbeeld daarvan is koorts en rillingen. Dit zou gepaard kunnen gaan met milde of zware hartkloppingen. Ook hier kunnen hallucinaties voorkomen.

Alle gebruikers zullen een na-effect voelen, ook wel een dip of low genoemd. Dit is vaak een combinatie van hoofdpijn, een droge mond en een leeg gevoel van binnen. Veel gebruikers zullen weten dat dit gevoel en de hoofdpijn weg te nemen is door meer Endeeka te nemen.

Bij veelvuldig gebruik van Endeeka zal het lichaam langzaam wennen aan de drug, en zullen de effecten en hallucinaties minder heftig zijn. Daardoor is het te gebruiken tijdens het bijdragen aan de gemeenschap. Je zal echter ook steeds meer Endeeka nodig hebben om te kunnen functioneren en de dip of low zal zwaarder worden wanneer je het niet gebruikt. Dit is een functionele verslaving en is aan de speler zelf om te interpreteren en uit te spelen.

Endeeka wordt gedistribueerd in kleine papieren envelopjes waar het poeder in wordt gevouwen. Aan de binnenkant van dit papiertje staat het effect die de speler dient uit te spelen. Het openvouwen van de envelop staat gelijk aan de consumptie. Je hoeft Endeeka dus niet echt te consumeren. Lees het effect op het papiertje en speel het uit.

## Blij Pil

Gebruik van de blij pil is een recreatieve hallucinerende ontsnapping. De pil kent vele effecten, de effecten die je ondervindt zijn afhankelijk van de kwaliteit van de desbetreffende pil. De blij pil is uitspel aangegeven met een snoepje van tevoren door de organisatie bepaald. Deze zit in een

zakje samen met een papiertje. Op dit papiertje staat het uit te spelen effect (het papiertje is uit spel).

Hoewel je bijna altijd een hallucinatie krijgt van een blijde pil, schommelen de bijeffecten erg. Dit heeft alles te maken met kwaliteit van de drug die je neemt. Bij een goede pil stimuleert de pil afgifte van dopamine, carotine, adrenaline en serotonine afgifte. Dit geeft een energiek gevoel waarbij je meer geluismomenten en aantrekking tot anderen ervaart. Dit is een perfect recept om vervolgens te hallucineren. De hallucinatie kan altijd verschillen van goed tot slecht en is vaak van korte duur.

De slechte kwaliteit pil veroorzaakt slechte bijeffecten. Waarbij een overstimulatie van bijvoorbeeld adrenaline hartkloppingen kan veroorzaken of een woede aanvallen door de serotonine. De verkeerde reactie van het lichaam veroorzaakt vervolgens vaak een slechte hallucinatie waar men in kan blijven hangen in het ergste geval.

Na het gebruik van een blijde pil krijgt men altijd een dip. Je voelt je moe, lusteloos en somber. Dit komt omdat de je lichaamsreserve serotonine op is, waardoor er een tekort ontstaat. Bij een slechte kwaliteit pil houdt dit langer aan dan bij de betere kwaliteit pil. Veel gebruikers van blijde pillen weten je te vertellen dat het nemen van een extra pil weinig zin heeft. Om de na effecten tegen te gaan. De blijde pil is alleen in grote hoeveelheden per dag verslavend.

Men consumeert de pil door een zakje open te maken en het briefje te lezen. De pil daadwerkelijk doorslikken is optioneel.

## Component B

Component B is zeer geliefd omdat het een erg rustgevend gevoel geeft. Component B brengt je diepste verlangen naar boven en verzorgt een ongekend gevoel van rust, euforie en zen. Onderzoek van ASKE GSR voor de val van EURECA laat ook nog eens de verslavende werking van component B zien. Het is erg moeilijk te weerstaan wanneer je het gevoel eerder hebt ervaren.

Component B is een zeer stabiele drug wanneer je een originele spuit in handen krijgt. Het originele van ASKE GSR recept is voor zover bekend verloren gegaan in de jaren na de val van EURECA. Dat betekent dat component B weinig tot niet geproduceerd wordt in de nieuwe wereld. Er wordt echter wel namaak aangeboden. Deze hebben vaak vervelende bijwerkingen als hartkloppingen, zware angstaanvallen of hallucinaties.

# Uit-Spel Regelement

De uit-spel regels zijn bedoeld om een veilige spelwereld en een fijne ervaring te creëren. Wanneer de regels niet nageleefd worden, kan dit resulteren in verwijdering van het evenement.

## 18+ evenement

Onze LARP is een 18+ evenement. Hierop zijn geen uitzonderingen. Bij de incheck kan gevraagd worden om je ID-kaart of een andere vorm van legitimatie om je leeftijd vast te stellen. Als je dit niet kan laten zien, krijg je geen toegang tot de LARP.

## Algehele veiligheid, safe word

Onze LARP is een 18+ evenement. Dit omdat er zwaardere thema's, meer rollenspel en spannende momenten voor zullen komen tijdens het evenement. Toch kan het gebeuren dat jij je tijdens het spel niet prettig voelt bij een situatie. NO-PLAY is het safeword. Het spel stopt onmiddellijk. Bespreek wat je niet prettig vindt met de mensen die zich bij de situatie bevinden. Kom je er samen niet uit, haal dan een SL bij de situatie.

## Spelleiding (SL)

Om het spel in goede banen te leiden zijn er zogenaamde spelvaarders aanwezig. Deze staan buiten het spel en overzien de veiligheid en sportiviteit van de spelers. De spelvaarders gaan in het spelgebied gekleed als conciërges in beige overalls om het spel zo min mogelijk te storen met hun aanwezigheid. Zij dienen genegeerd te worden, maar zijn uiteraard altijd aanspreekbaar voor uit-spel vragen en klachten, en natuurlijk rulings en calls.

Gedurende het gehele weekend dienen aanwijzing van de spelvaarders opgevolgd te worden,

Om het spel zo ongestoord te laten verlopen, hebben bepaalde hoofdfiguren ook de autoriteit om calls en rulings te maken, ook over leven of dood. Deze figuren zullen herkenbaar zijn aan een badge.

Beide SL en hoofdfiguren zullen bij aanvang van het evenement worden voorgesteld aan de deelnemers.

## Uit-spel slapen en eten

APADD-18-A is een 24 uren LARP. Je kunt dus midden in de nacht geconfronteerd worden met situaties welke invloed hebben op het spel. Het loont dan ook om je tent in-spel op te zetten en de nacht in de spelwereld door te brengen.

De avondmaaltijden bestaan uit levensmiddelen die te vinden zijn in de spelwereld, bijvoorbeeld ingeblikt eten of groente uit een moestuin. Je zal deze maaltijd zelf bij elkaar zal moeten ruilen, roven of bedelen. Zo maken we de beleving van de spelwereld nog echter. Ontbijt en lunch vormen een minder grote uitdaging, deze zullen uitgedeeld worden. Ook zal er onbeperkt koffie, thee en limonade aanwezig zijn.

Wil je uit-spel slapen en eten, dan kan dit. Er is plek op het uit-spel terrein om je tent op te zetten. Op gezette tijden is er een uit-spel kantine open waar verschillende snacks gehaald kunnen worden (frietjes, frikandellen enz). Wat je uit-spel haalt aan eten zit niet bij je ticket prijs in. Binnen je ticket prijs zit alleen je in-spel (verworven) eten, koffie, thee en water/ limonade.

### Drank & verdovende middelen

Alcohol is toegestaan (met mate). Dit zal niet door ons geschonken worden.  
Schieten of vechten is NIET toegestaan zodra je alcohol genuttigd hebt (vanaf 1 slok!).

Ongewenst gedrag of overlast als gevolg van drankmisbruik kunnen leiden tot verwijdering van het terrein.

Drugs is onder geen enkele voorwaarde toegestaan op het terrein en gebruik hiervan kan leiden tot verwijdering van het terrein.

### LARP-wapen veiligheid

Veiligheid tijdens de gevechten houden we hoog in het vaandel, we vragen van onze deelnemers een groot verantwoordelijkheidsgevoel. Zo ben je als deelnemer zelf verantwoordelijk voor het LARP-wapen dat je gebruikt. Zorg dat je LARP-wapen zonder defecten is, en dat je deze volgens onderstaande regels hanteert:

- Houd je slag in
- Sla niet op het hoofd, de nek of in het kruis van je tegenstander
- Steken mag enkel met steekveilige LARP-wapens
- Schieten met kruis- of handbogen is enkel toegestaan in combinatie met LARP-veilige pijlen en bolts. (Kruis)bogen mogen geen hogere trekkracht hebben dan 35 pond.

### Airsoft veiligheid

Het dragen van een veiligheidsbril is 24/7 verplicht zolang je je op het in-spel terrein begeeft (dus ook in je tent/als je slaapt!). Het niet dragen van je bril, kan leiden tot verwijdering van het terrein.

Wij raden je aan om tijdens vuurgevechten je gezicht te beschermen met een (airsoft)masker of een gelaatsbeschermer.

Wanneer een deelnemer een airsoft-wapen mee wil nemen naar het evenement, dient deze in het bezit te zijn van een NABV lidmaatschap. Er kan wel deelgenomen worden aan het evenement zonder NABV lidmaatschap.

Verder zijn alle regels genoemd in het 'veiligheidsreglement' van de NAVB van kracht. (zie ook: <https://www.nabv.nl/docs/default-source/downloads/statuten-en-reglementen/veiligheidsreglement.pdf?sfvrsn=12>)

Wij zijn verantwoordelijk voor jouw veiligheid en die van de andere spelers. Alle veiligheidsregels worden het moment voor tijd-in nogmaals verteld.

