

# **Sterhaven's Guide To The Galaxy...**

*... een boek met nuttig advies, inpaklijsten, timing, etc.*

Sterhaven is een LARP van [Stichting Fabel](#).

## **Inhoudsopgave**

<b>1. Inleiding</b>	<b>2</b>
<b>2. Voor het eerst LARPen</b>	<b>2</b>
<b>3. Locatie en aankomst</b>	<b>3</b>
Vervoer	3
Aankomst	3
Slapen	3
Voorzieningen	3
Opbouw	3
<b>4. Evenement</b>	<b>4</b>
Vrijdag	4
Zaterdag	5
Zondag	5
<b>5. Eten en drinken</b>	<b>6</b>
Ontbijt en avondeten	6
Tabkaart en snacks tussendoor	7
<b>6. Veiligheid</b>	<b>7</b>
Let goed op jezelf!	7
Medische condities en fysieke acties	7
Kleding en schoenen	8
<b>7. In-spel zaken</b>	<b>8</b>
Kostuum	8
Aankleding	9
Sfeer	9
<b>8. Privacy en foto's</b>	<b>9</b>
Foto's	9
Data privacy	10
<b>9. NPC op een Fabel LARP</b>	<b>10</b>
Wat zijn NPCs?	10
Het NPC-“hok”	10
Praktisch	11
Soorten rollen en rolverdeling	11
Verzoekjes	12
Eigen inbreng in het spel	12
<b>10. Inpaklijst</b>	<b>13</b>

# 1. Inleiding

Welkom bij deze Deelnemers Guide voor Sterhaven!

Deze gids is geschreven om je het deelnemen aan Sterhaven wat makkelijker te maken, en zo veel mogelijk vragen weg te nemen. Het is een “levend document” en kan veranderen. Je hoeft dit boekje niet te lezen om deel te nemen aan Sterhaven, maar het kan wel helpen. Lees wel graag het *Regelboek* en het *Settingboek* (zie website), want daar staan belangrijke veiligheidsregels in.

Mocht je na het lezen nog andere vragen hebben, dan kun je ons altijd gewoon op [Discord](#) of via [e-mail](#) aanspreken.

## 2. Voor het eerst LARPen

Als je voor het eerst gaat LARPen, dan kun je eerst hier verder lezen:

Leuk dat je voor het eerst wilt gaan larpen!

Een *Player Character (PC)* is een karakter dat je zelf schrijft, waarbij je alles zelf verzint (eventueel met wat hulp over de setting) en regelt. Als je je inschrijft als *Non-Player Character (NPC)* speel je een of meerdere door de organisatie geschreven karakters. Daar heb je altijd zelf input in (hoe je dingen uitspeelt en hoe je iets aanpakt), maar de doelen en achtergrond van het karakter zijn van tevoren bepaald.

De waarschijnlijk makkelijkste manieren om de LARP wereld in te duiken zijn:

1. ga op je eerste evenement eerst NPCen (een non-player-character spelen) om te kijken of je deze hobby en de specifieke spelwereld en regels leuk vind (maar je kunt ook meteen als karakter beginnen);
2. sluit contact met andere larpers, en
3. als je wilt, ga dan evt. samen met een groep ervaren larpers in een in-character (IC) groep beginnen. Een groep kan makkelijker zijn omdat je dan een IC-kruiwagen hebt.

*De rest komt vanzelf!*

Ook geeft de website van [Larp Platform](#) een goed overzicht en veel informatie voor beginnende larpers.

## 3. Locatie en aankomst

### Vervoer

Stichting Fabel regelt geen pendeldienst naar de evenementen. Wel is er een #Logistiek kanaal op Discord beschikbaar. Hier kun je een lift regelen met andere deelnemers.

### Aankomst

Bij aankomst kun je je melden bij de spelleiding. Deze kan aangeven waar je jouw tent kan opzetten. Het is vaak verstandig om dit zo snel mogelijk te doen, in verband met beschikbaar daglicht.

- **De spelleiding is herkenbaar aan de rode sjaals die ze dragen.**

### Slapen

Sterhaven zal bijna altijd op een buitenlocatie afspelen. Dat betekent dat er GEEN gelegenheid is om binnen te slapen en GEEN bedden. Mogelijk is er, vanwege een vuurplaats in de buurt, 's nachts nog geluid (oordopjes helpen).

- **Neem zelf een tent en slaappullen mee, of regel zelf een slaappleats in de omgeving.**

In principe zijn alle tenten buiten het spel. Als je een tent (of meerdere tenten) in het spel wil gebruiken voor meer dan alleen slapen, neem dan van tevoren contact op met de spelleiding.

De locatie van de LARP is te vinden op onze [website](#), en in de bevestigingsmail. Beperkingen van de locatie worden hier beschreven.

### Voorzieningen

Er is op dit moment géén douche op de locatie (buiten gebruik). Er zijn wél drinkwaterpunten en wasbakken met spiegels. Een magnetron is beschikbaar om eigen eten op te warmen. Bespreek dit van tevoren om grote rijen te voorkomen. De locatie is niet bewaakt. Er is geen afgesloten plaats voor waardevolle spullen. De internetverbinding op je mobiele telefoon op de locatie is matig. Er is geen wifi van de locatie zelf.

Voor verdere voorzieningen, kijk op de evenement-pagina, of vraag de spelleiding als je specifieke behoeftes of vragen hebt. We zullen altijd kijken wat er mogelijk is.

- **Als je speler bent, ga dan niet zonder SL-toestemming de SL of NPC kamer in.**

## Opbouw

We waarderen het als je (nadat je je tent hebt opgebouwd) ons wilt helpen met de opbouw van het evenement, of ons helpt met het mooier maken van het spelgebied. Mocht je dit graag willen, dan is het ook mogelijk om eerder aan te komen - voor de gezelligheid en om de spelleiding te helpen met alles op tijd af te krijgen.

Laat vooral even weten op Discord in het #Logistiek kanaal of je komt helpen met het opbouwen. *Vele handen maken licht werk!* Voor de mensen die helpen met de opbouw op vrijdag wordt een simpel (ophaal-)avondeten geregeld.

## 4. Evenement

Na de aankomst en de opbouw, begint het evenement. In dit hoofdstuk staan praktische zaken beschreven over het weekend.

### Vrijdag

#### Incheck

Op vrijdag is er een incheckbalie, waar je in-spel voorwerpen kan ophalen die je hebt. Let op dat je alle onderdelen van je kostuum, larp-wapens en larp-munitie zelf moet regelen. Alleen bepaalde plot-voorwerpen worden door de spelleiding geregeld. Deze geef je op zondag weer terug.

#### Veilig vechten workshop

Voor nieuwe spelers, en spelers die een korte opfrissing willen, geeft Stichting Fabel een korte, praktische instructie over veilig vechten.

#### Tijd-in praatje

Op de starttijd is er een verplichte briefing met alle deelnemers van de LARP, dus spelers, NPCs, en SL/crew. Hier worden belangrijke zaken besproken over veiligheid, noodgevallen, de grenzen van het spelgebied en andere organisatorische zaken. Ook wordt hier verteld waar elke speler start met het spel.

Hier worden ook EHBO/BHV'ers, vertrouwenspersonen en spelleiding voorgesteld en aangewezen.

Daarna is er een korte in-character introductie wat er in het verhaal gebeurt. Vervolgens wordt de call "Tijd-in" gegeven. Daarna gaat het spel van start. De begintijd van de LARP staat bij de inschrijving vermeld; vaak is dit ongeveer rondom 20 uur. De NPC briefing begint eerder, vaak rondom 19 uur (en op zaterdag om 9.30 uur).

## Downtime

Aan het eind van de dag, tussen 23:00 en 02:00 uur 's nachts wordt de call "Down-time" gegeven. Op dat moment komt er geen nieuw plot meer het spel in vanuit de spelleiding. Het is dan nog wel mogelijk om verder te spelen. Echter zullen er geen nieuwe NPC-rollen meer gegeven worden.

## Zaterdag

### Ontbijt en avondeten

De zaterdagochtend begint met een ontbijt om 9 uur. Het ontbijt is in principe niet in-spel, tot 10 uur. Vanaf 10 uur wordt de call "Tijd-in" gegeven en begint het spel. Het ontbijt blijft dan nog wel staan, maar er kan wel spel tussendoor komen.

- **Van NPCs wordt verwacht dat zij om 10 uur op zaterdag klaar zijn om met het spel te starten.**

Het avondeten is rond 17:00-19:00 uur. Het avondeten is buiten het spel, om iedereen (ook de NPCs en spelleiding) een kans te geven om rustig te eten. Na het avondeten gaat het spel weer van start. Tussen 23:00 en 02:00 uur wordt "Down-time" geroepen.

## Zondag

Op zondag is het ontbijt op dezelfde manier geregeld als op zaterdag. Er is geen avondeten op zondag.

### Einde van de LARP

Helaas eindigt de LARP op gegeven moment weer. Op zondag tussen 14:00 en 15:00 uur roept de spelleiding de Call "tijd-uit". Vervolgens is er een korte debriefing als gezamenlijke afsluiting. Hier kun je ook alle vragen stellen die je nog hebt. Na de debriefing begint de afbouw.

We waarderen ook je hulp na het evenement, met de afbouw. Zorg dat jouw spullen niet meer op het terrein liggen, zodat ze niet in de Fabel opslag opgeruimd worden. Daarna is alle hulp welkom om zo snel mogelijk af te bouwen, zodat iedereen op tijd naar huis kan.

### Uitcheck

Wanneer alle grote zaken afgebouwd en ingepakt zijn (denk aan tenten, kisten, etc.), gaat de uitcheck open. Hier kan je plotvoorwerpen weer inleveren, en kort vertellen welke plot-relevante zaken je hebt ondernomen en wil gaan ondernemen na het evenement. Dit helpt de spelleiding jouw acties in het verhaal te verwerken. Het kan ook achteraf via mail.

## Lost and Found

Gevonden voorwerpen liggen centraal voor het hoofgebouw op een tafel. Hier kun je dingen neerleggen die je tijdens het inpakken tegenkomt die niet van jou zijn, en hopelijk dingen vinden die je kwijt bent. Als je daarna nog iets mist, geef dit aan via Discord. Mocht je van iemand anders per ongeluk iets hebben ingepakt, laat het op Discord in #Logistiek weten.

## Hoe kan ik Vrijwilliger worden?

Je kunt de SL altijd als Vrijwilliger meehelpen, bv. om op zaterdag of zondag voor 9.00 uur het ontbijt spul neer te zetten, tijdens het spel volle vuilnisbakken te legen, wc-papier te vervangen dat op is, of met het avondeten op zaterdag de Kok te ondersteunen, bv. door groenten te snijden of grotere bakken af te wassen. Dit lijken “kleine taken”, maar omdat SL aan heel veel dingen tegelijk moet denken, help je ons enorm, als je meehelpt. Je kunt bij de inschrijving aangeven hoe je wilt helpen, of dit tijdens een evenement spontaan doen.

## Hoe kan ik Crew worden?

Het kan ook zijn dat de spelleiding jou vraagt als Crew. Dit kan bijvoorbeeld zijn om te koken, als barman of barvrouw aanwezig te zijn, of foto's te maken, etc. Crew heeft vaak weinig mogelijkheid om te spelen, maar betaalt vaak wel weinig (of niets) voor het evenement. Als je graag wilt helpen met koken, achter de bar staan, of iets anders, neem dan contact op met de spelleiding; we waarderen het zeker!

# 5. Eten en drinken

## Ontbijt en avondeten

Er is ontbijt op zaterdag en zondagochtend bij de prijs inbegrepen, om verspilling te voorkomen vragen we echter wel of je mee-eet. Ook kun je tijdens de inschrijving voor de zaterdagavond een avondeten kopen dat we voor de groep klaarmaken. We publiceren de [ingrediëntenlijst](#) voor elk evenement op onze website, en vermelden welke zaken apart gescheiden geserveerd worden.

- **Op vrijdagavond en zondagavond is er geen avondeten.**

Met het oog op duurzaamheid, en vanuit kostenbesparing, maakt stichting Fabel minimaal gebruik van wegwerpartikelen zoals bestek, bekertjes en borden.

- **Neem ZELF bord, beker en bestek mee voor het evenement.**

Na het ontbijt en avondeten is het mogelijk om jouw spullen af te wassen. Een borstel en afwasmiddel zijn daarvoor natuurlijk beschikbaar.

## Dieet en allergie

Bij het ontbijt en avondeten wordt rekening gehouden met een vegetarisch en vegan dieet. De ingrediëntenlijst wordt van tevoren gepubliceerd zodat je zelf kan kijken of het avondeten bij jouw dieet restricties past.

Helaas kunnen we niet altijd rekening houden met alle voedselallergieën. Waar mogelijk worden ingrediënten gescheiden gehouden. Stichting Fabel kan echter helaas niet beloven dat er geen kruisbesmetting is tijdens het opscheppen of in de (vaak kleine) keuken.

Bij ernstige allergieën vragen we je dan ook om deze te vermelden in de inschrijving EN contact op te nemen met de spelleiding. Er zijn beperkte kookmogelijkheden beschikbaar: een magnetron en een vuurplaats, in overleg met de SL.

## Tabkaart en snacks tussendoor

Lunch en snacks kunnen in de bar worden gekocht met een "tabkaart". Dit is een kaart met verschillende vakjes erop die worden afgevinkt als je iets koopt. Elk vakje heeft een waarde van € 0,20. De kaarten zijn er in waarden van 5, 10 en 20 euro en kunnen vooraf of tijdens de LARP aan de bar met contant geld worden gekocht. Andere dingen die verkrijgbaar zijn in de bar zijn koffie, thee en frisdrank. Na tijd-uit verkopen we ook bier. Na het nuttigen van alcohol mag je strikt niet meer vechten, zie het *Regelboek*.

# 6. Veiligheid

Alle veiligheidsregels, voor algemene, fysieke en emotionele veiligheid, staan in het *Regelboek*. We vragen je de secties voor veiligheid daarin goed te kennen en op te volgen. Houd je aan de regels van Stichting Fabel, de huisregels van de locatie, en aan de Nederlandse wet.

## Let goed op jezelf!

Een LARP kan spannend zijn en misschien voel je je tijdelijk in een andere wereld. Daardoor is het mogelijk dat je je grenzen minder goed aanvoelt dan normaal. Zorg dat je voldoende water drinkt, eet, naar de wc gaat, pauzes/rust/slaap krijgt, je medicijnen niet vergeet (indien van toepassing), en voldoende aan (warme of koude) omgevingstemperaturen aangepast bent. In het kort: *Zorg zelf dat het goed gaat met je!*

## Medische condities en fysieke acties

Het is NIET verplicht om psychologische-, medische-, of lichamelijke situaties of restricties te melden bij de organisatie. Onthoud wel dat de spelleiding geen rekening kan houden met zaken die niet bekend zijn.

Als je medische condities hebt die potentieel een probleem zouden kunnen vormen tijdens de LARP, dan vragen we je om dit WEL dan van tevoren aan de spelleiding te melden. Dit



geldt ook voor bepaalde medicijnen die je reactietijd of evenwicht kunnen beïnvloeden. Deze zaken zijn alleen bekend bij de spelleiding en zullen niet gedeeld worden (zie ook Privacy).

Er zijn verschillende mensen op het terrein die getraind zijn om te reageren op noodsituaties. Zij worden aangewezen tijdens de intro-/veiligheidsbriefing die aan het begin van elke activiteit wordt gehouden.

Het is WEL verplicht om te melden wanneer je niet kan(of wil) deelnemen aan fysiek spel en/of gevechten. Hierbij draag je een rood/wit gestreept lint, zodat iedereen kan zien dat ze je niet fysiek in hun spel mogen betrekken. Ook vragen we jou, om geheel uit gevaarlijke situaties te blijven. Voor meer informatie hierover verwijzen we graag naar het *Regelboek*.

## Kleding en schoenen

Het weer in Nederland is onvoorspelbaar. Het is daarom handig om een extra broek en droge sokken mee te nemen. Een warm vest/sweater meenemen is ook aan te raden, omdat het 's nachts fris kan worden. Neem evt. ook thermo-ondergoed mee als je dit hebt.

De bosgrond kan glad worden als het nat is, en heeft boomwortels en kuilen. We raden je sterk aan om een set donkere stevige schoenen met stevige grip mee te nemen. Goede opties zijn stevige wandelschoenen of (leger)laarzen. Trainingsschoenen worden niet aangemoedigd omdat ze er dan erg out-of-character uitzien en weinig steun bieden. Let op: De meeste larp-verwondingen gebeuren door slecht schoeisel!

# 7. In-spel zaken

## Kostuum

Het is handig als je in je kostuum comfortabel kunt bewegen, je er goed in voelt, en er evt. donkere OC-kleding onder kunt dragen om warm te blijven.

Sterhaven is een science-fantasy setting, waarin in principe alle materialen mogelijk zijn. Vermijd alsnog graag deze dingen: sportschoenen, kleding met herkenbare merken of niet-factie gepaste bands en duidelijke fantasy-larp-wapens of duidelijke speelgoedprops. Thematisch ingekleurde Nerf-guns zijn wel tof.

We hebben een stijl guide voor de facties uitgewerkt, die in het *Settingboek* staat. Dit is als *inspiratie* bedoeld, geen minimumverplichting. Voel je er dus zo vrij in als je zelf wilt. Je kostuum kan ook simpel zijn! De voorbeelden vindt je op: <https://pin.it/4eNGdsZ>

Hoe complex en creatief je het kostuum maakt kun je geheel zelf beslissen, als maar voor anderen duidelijk is dat het een kostuum (niet je OC kleding) is en als het maar je factie representeert.

Omdat het een science-fantasy setting is, kun je je smartphone IC wel meenemen voor in-spel gebruik en bijvoorbeeld foto's (zie tevens ook: "Privacy"). We geven tijdens het tijd-in

praatje op vrijdag aan, hoeveel informatie IC beschikbaar is. Ook mag je porto's/walkies gebruiken. Je regelt de IC-regels daarvoor OC direct met de andere spelers (het is bijvoorbeeld netjes, als je een stapje opzij doet, voordat je je porto gebruikt, en qua volume van jezelf en de porto rekening houdt met de andere spelers).

De frequenties van de SL mag je niet gebruiken. Test op het evenement zelf even met de spelleiding welke kanalen nog vrij zijn.

- **We vragen je om voor jezelf en anderen de immersie tijdens het spel te behouden.**

## Aankleding

Een aantal basisprops voor bv. de Medic Bay (bv. een bloeddrukband), Science Lab (bv. wat lab glazen), en Engineering Tent (bv. dingen om in elkaar te zetten) zijn vanuit Sterhaven beschikbaar. Props voor jouw karakter/groep en aanvullende props dien je zelf mee te nemen naar het evenement (zie *Regelboek*: kleding/gear/equipment plus persoonlijke *kleine* dingen die in een IC-locker passen / niet groter dan een handbagage).

Vanwege mogelijke allergieën en om kostuum-/prop- beschadiging te voorkomen, gebruiken we geen verf of glitter. Als je IC een fel gekleurde vloeistof, nepbloed of andere uitwasbare zaken (bv. voor een IC zuurkast) wilt inzetten, dan kan dat zeker. Let echter altijd op andere deelnemers en op het milieu; en vraag altijd toestemming.

Een deel van het terrein is kwetsbaar bosgebied; dit wijzen we vooraf aan. Let tijdens het spel op dat je voorzichtig omgaat met de natuur: haal liever geen volledige planten uit de grond, neem strikt geen échte eieren van vogeltjes en geen échte dieren mee. IC-planten en IC-dieren van de spelwereld kun je herkennen doordat deze items duidelijk met een physrep, een representatief item, gemarkeerd zijn (bv. een pinke nepplant of blauwe nep-eieren). Alles andere is natuur. OC-natuur is IC verder niet relevant. *Je kunt altijd de spelleiding vragen als je niet zeker weet of een plant een IC-plant is.*

## Sfeer

Waar het *Regelboek* de spelregels geeft, geeft het *Settingboek* informatie over de lore en wereld (zie website). Door karakter-, groep- en factiespel kun je dit uiteraard een *eigen invulling* geven.

# 8. Privacy en foto's

## Foto's

Het is toegestaan om foto's te maken tijdens het spel, en mogelijk worden er door aangewezen fotografen op een evenement foto's gemaakt. Dit kondigen wij altijd vooraf, bv. tijdens de briefing, aan.

We vragen je tijdens de inschrijving om je toestemming of jij op de foto wilt of niet. We vragen je ook, waar we een foto voor mogen gebruiken of niet (bv. alleen intern, of ook voor promotiemateriaal van Sterhaven).

We vragen iedereen om alle foto's eerst naar de organisatie te sturen, en alleen de foto's te delen die op de website gepubliceerd worden, zodat mensen niet ineens zichzelf ongewenst op foto's zien.

Mocht je willen dat een foto waar jij op staat verwijderd wordt, stuur dan een email naar [SL@Sterhaven.nl](mailto:SL@Sterhaven.nl).

## Data privacy

Stichting Fabel vraagt zo weinig mogelijk persoonlijke informatie van je. De informatie die je opgeeft bij de inschrijving is alleen toegankelijk voor de spelleiding. Daarnaast zijn jouw naam, mailadres en soort inschrijven (Speler/NPC/crew) zichtbaar voor de penningmeester van Stichting Fabel zodat deze de betaling kan controleren.

Binnen 4 weken na een evenement worden alle persoonsgegevens verwijderd, met uitzondering van jouw OC-naam, jouw in-character gegevens, en het evenement waarop je gespeeld hebt. Ook worden er notities gemaakt over jouw personage door de spelleiding. Deze bevatten geen persoonlijke informatie behalve je roepnaam. E-mail en teksten die jij ons hebt gestuurd worden ook bewaard en niet geanonimiseerd.

Mocht je willen dat jouw informatie verwijderd wordt, stuur dan een mail naar [bestuur@stichtingfabel.nl](mailto:bestuur@stichtingfabel.nl)

# 9.NPC op een Fabel LARP

## Wat zijn NPCs?

NPCs zijn Non-Player Characters. Dat betekent dat zij belangrijker voor het verhaal zijn dan de spelers. De spelers zijn de helden/hoofdpersonen uit het verhaal, bv. Luke Skywalker en Ellen Ripley. De NPCs zijn alle anderen: Darth Vader, aliens, of soldate nummer 14. Zonder NPCs is er geen spel mogelijk. De NPCs zorgen dat er een verhaal mogelijk is. Luke Skywalker zou maar saai zijn als hij gewoon op de boerderij bleef wonen.

NPCs spelen dus rollen die bijdragen aan de immersie, de conflicten en de interactie mogelijkheden die spelers IC hebben. Een NPC spelen is mogelijk voor zowel ervaren larpers als nieuwe mensen. Je hebt geen acteervaring nodig.

## Het NPC-“hok”

De NPC-“hok” is een aparte kamer die voor spelers niet toegankelijk is. Hier liggen de NPC-kostuums, props en wat snacks voor de NPCs. Hier kun je een kostuum aantrekken en make-up op doen. Hier vindt de verplichte NPC briefing plaats op vrijdagavond (rond 19

uur), en hier krijg je een NPC-rol van de spelleiding. Voor en na elke rol ga je naar het NPC-“hok”.

Stichting Fabel heeft kostuums in verschillende stijlen en verschillende maten. Houd er rekening mee dat niet elk kostuum in elke maat beschikbaar is. De collectie bevat ook accessoires en larp-wapens/-armor. Als je nog nooit larp-wapens hebt gebruikt, volg dan een veilig vechten training aan het begin van de LARP.

Make-up en protheses kunnen deel uitmaken van sommige rollen. We vragen je, waar mogelijk, je zelfstandig te schminken. Er zijn spiegels vlakbij het NPC-hok. De spelleiding kan je tijdens het NPC-praatje advies geven over de verschillende factie- of monsterstijlen. Als je niet van make-up houdt of allergisch bent voor make-up of latex props (etc.), gebruik dan deze dingen uiteraard gewoon niet!

Wil je meehelpen dat het NPC hok tijdens het event een beetje netjes blijft? Dit kun je bijvoorbeeld doen door kostuums, props en make-up terug te leggen naar de plek waar je ze vandaan hebt gehaald. Probeer ook de zitplekken vrij te houden. Als je kostuums/props wilt neerleggen, dan kun je dat doen bij de kostuumkratten, op de tafels, of op één stoel.

## Praktisch

Als NPC moet je een donker shirt met lange mouwen zonder prints en een donkere lange broek dragen. Dit kan gemakkelijk worden gecombineerd met elk kostuum.

- **We vragen alle NPC's om lange donkere onderkleding mee te nemen.**

Vaak is er vlak voor het event op Discord een NPC briefing. Op het event, vlak voordat we IC gaan, is er ook een verplichte NPC briefing.

Alle rollen zijn doorgaans in de NPC-hok te vinden in de “NPC map”. Om organisatorische redenen vragen we je, om geen pagina's uit deze NPC map te halen! We printen je NPC sheet ook los voor je; laat deze niet in IC-gebieden liggen.

De spelleiding is niet continu in het NPC-hok aanwezig. We zijn meestal in het veld, om spelers en plot te begeleiden. Als je hulp nodig hebt, of een nieuwe NPC rol wilt, spreek dan de spelleiding aan. We coördineren dan, dat iemand naar het NPC-hok komt.

Als NPC kan het ook gebeuren dat we je tijdens het spelen van een rol vragen om je om te kleden naar een andere rol (vanwege spel dynamica).

Wanneer je zelf leuke props, nerf-guns, of coole kostuums hebt, mag je deze natuurlijk altijd meenemen! Idealiter laat je deze altijd vooraf aan de spelleiding zien, zodat we kunnen kijken hoe deze bij bepaalde scènes van een evenement passen. Je kunt van tevoren aan de spelleiding vragen of het nut heeft om iets mee te nemen.

## Soorten rollen en rolverdeling

De rolverdeling gebeurt grotendeels pas op het evenement zelf. Het kan natuurlijk altijd zijn dat een specifieke rol al van tevoren aan iemand toebedeeld wordt, bijvoorbeeld vanwege kostuum eisen of specifieke uitgebreide achtergrondinformatie. Het plotboek dat je als NPC kan zien, maar niet als speler, wordt van tevoren verstuurd naar alle NPCs.

- **Het plotboek is strikt geheim. Deel het dus ook niet met anderen.**

We zullen proberen je te matchen met een rol waarin jij je prettig voelt. Dit mag je volledig zelf aangeven. Je kunt lange rollen spelen. Je kunt ook meerdere kortere rollen spelen. Geef het altijd aan als je iets wel of niet leuk vindt!

## Verzoekjes

De spelleiding wil graag dat NPCs een hele leuke tijd hebben. Mocht je dus graag een bepaalde rol een keer willen spelen, wees dan niet bang om dit (RUIM van te voren) aan de spelleiding te vragen, zodat dit mogelijk gemaakt kan worden. Omgekeerde verzoekjes mogen ook, als je geen drama-rollen wil, of geen gevechten, dan is dat mogelijk. Ook kun je natuurlijk altijd TIJDENS het event de spelleiding aanspreken, als je bv. met een rol zit waar je niet blij mee bent en graag een andere rol wilt spelen.

## Eigen inbreng in het spel

NPCs zijn ook mensen (of aliens, of pratende interfaces, etc.), en maken daarom hun eigen keuzes. NPCs mogen, als het bij het karakter past, plot oplossen, dingen IC stukmaken, spelers opblazen, omgekocht worden en wegrennen voor gevechten - alles jouw keuze. Wees niet bang om dingen te doen die logisch zijn voor je personage, of om dingen niet te doen die jou vreemd lijken. Wees niet bang om af te wijken van het plot als dat logisch is. Het kan zijn dat een NPC personage hele specifieke instructies krijgt, of dat plot van tevoren vastligt, maar dit is niet de standaard methode.

- **Natuurlijk weet je als NPC vaak wel (ongeveer) wat het plot is. We vragen je om niet te spelen met voorkennis, en geen oplossingen weg te geven.**

## 10. Inpaklijst

Deze inpaklijst is uiteraard niet volledig, maar geeft basic dingen weer.

- Een bord, bestek en een beker, voor je OC maaltijden!**
- Je TENT**, slaapmatje/luchtbed/kampeerbed, warme slaapzak, evt. Kussen, en kampeerspullen die je nodig hebt
- Stevige donkere schoenen met een goede grip (geen training schoenen, geen felle kleuren, zie *Settingboek*)
- Kostuum, IC props, IC-waterfles(!), IC tas, riem, larp-wapens, props

- Warm vest of trui; evt. thermo-ondergoed als je het hebt; evt. een muts/sjaal/handschoenen (indien nodig) en evt. een kruik (indien nodig, dus bv. als de weersvoorspelling koude temperaturen aangeeft)
- Reservebroek en extra sokken
- Zaklamp of afgeschermd lantaarn
- Persoonlijke verzorgingsproducten, washandje, handdoek, badslippers
- Pyjama, ondergoed en dergelijk
- Teken-tang, Anti-teken/muggen spray
- Zonnebrandcrème, zakdoeken
- Oordopjes, evt. slaapmasker voor 's nachts
- Schmink, afschminkdoekjes
- Een reservebril/contactlenzen/lenzenvloeistof
- Je medicijnen, indien van toepassing
- Je karakter sheet, als je wilt
- Het adres van de locatie
- Contant geld om snacks/een tabkaart te kopen, of je tabkaart

#### NPC-specifiek

- Donkere lange kleding (shirt en broek met lange mouwen), zonder prints of grote logo's, en goede donkere schoenen
- Als je op het terrein slaapt, denk ook aan je kampeerspullen, bord, bestek en beker, een IC-waterfles; en check de lijst hierboven.

LARP Platform heeft ons geïnspireerd bij het maken van [deze inpaklijst](#).

## **Changelog**

16 mei 2024. Pagina 3: douche buiten gebruik, veranderd. Niet als Speler de NPC kamer ingaan, toegevoegd.  
Pagina 4: zaterdag NPC briefing tijd, toegevoegd. Pagina 6: Hoe kan ik vrijwilliger worden, toegevoegd.

27 maart 2024. Document gepubliceerd.