

# DE WERELD VAN APOLLYON

## SPELERSHANDLEIDING

*En zij hadden over zich tot een koning den engel des afgronds;  
zijn naam was in het Hebreuws Abaddon,  
en in de Griekse taal had hij den naam Apollyon  
(Openbaringen 9:11)*

DE WERELD VAN APOLLYON .....	1
SPELERSHANDLEIDING .....	1
DE HANDLEIDING IN 5 MINUTEN .....	3
WAT IS LEVEND ROLLENSPEL?.....	4
Het begin .....	4
De eerste keer.....	5
En dan nog dit.....	5
DEEL I: WERELDBESCHRIJVING.....	6
Introductie .....	6
De gebieden.....	8
DEEL II: SPELREGELS .....	15
Introductie .....	15
Wie, wat, waar, wanneer.....	16
Vechten en wapens .....	21
Noodkreten .....	27
DEEL III: EEN PERSONAGE CREËREN.....	28
Stap 1: voor- en nadelen kiezen.....	29
Stap 2: vaardigheden kiezen.....	30
Stap 3: inventaris kopen .....	32
Stap 4: geruchten en persoonlijke opdracht .....	33
APPENDIX: LIJSTEN EN TABELLEN.....	34
Vaardigheden.....	34
Inventaris .....	47
Drankjes, zalfjes en poedertjes.....	50
Voordelen .....	53
Nadelen.....	55
Eigenverklaring .....	58

# DE HANDLEIDING IN 5 MINUTEN

Niet iedereen heeft tijd (of zin) om een handleiding van meer dan 50 pagina's van voor naar achteren te lezen. Bovendien zullen veel regels voor ervaren spelers gesneden koek zijn. Daarom vatten we hier de belangrijkste regels even samen. Bedenk wel dat je niet alle regels kent als je alleen deze samenvatting leest!

De belangrijkste regels:

- Vechten mag alleen met wapens die zijn goedgekeurd door de spelleiding.
- Handwapens zijn van schuim of latex met een onbuigzame kern die niet breekt of splintert. Alle handwapens doen standaard 1 HP schade (tenzij je een vaardigheid hebt die een bonus geeft).
- Vuurwapens zijn speelgoedgeweren die schuimen pijltjes schieten (van het merk Nerf of Buzzbee) of plastic pijltjes met een zuignap.
- Een wond verliest ieder kwartier 1 HP vanwege bloedverlies, tenzij hij verbonden wordt. Hier heb je de vaardigheid EHBO voor nodig (pag. 35).
- Als je romp op 0 staat, ga je knock-out en moet je gereanimeerd worden. Alleen iemand met EHBO niveau 3 of hoger kan dit doen. Staat je romp een kwartier lang op 0 HP, dan ben je dood.

Een personage creëren:

De handigste manier om een personage te maken, is door een account aan te maken op [www.dewereldvanapollyon.nl](http://www.dewereldvanapollyon.nl). Als je vervolgens inlogt, kun je in MijnProöptiki met een paar muisklikken een personage maken.

1. Bedenk een achtergrondverhaal en een naam voor je personage.
2. Kies uit welk gebied je personage komt. De vier opties zijn Noorland (pag. 8), de Federatie der Zeven Verenigde Gouvernemenen (pag. 10), Zuiland (pag. 12) en Aemstelle (pag. 12).
3. Je begint met 7 vaardigheidspunten (VP). Kies eerst of je personage voordelen of nadelen heeft. Voordelen kosten VP en nadelen leveren VP op. (pag. 53).
4. Kies vervolgens welke vaardigheden je personage heeft (pag. 34). Iedere vaardigheid heeft 3 niveaus. Elk niveau kost 1 VP.
5. Koop de inventaris van je personage (pag. 47). Een beginnend personage start met 50 koperstukken. Dit kun je beïnvloeden met bepaalde voordelen en nadelen (pag. 53 e.v.) en met het niveau van de vaardigheid Commerciële Kennis (pag. 43).
6. Je bent nu klaar met jouw deel van het werk. Je krijgt van de spelleiding nog een aantal geruchten en een persoonlijke opdracht.

# WAT IS LEVEND ROLLENSPEL?

Levend rollenspel kan het beste omschreven worden als interactief toneelspelen. Iedereen heeft een rol, en iedereen probeert gedurende het weekend zijn doel te bereiken. Wat dat doel is, bepaal je voor een groot gedeelte zelf.

Door je keuze in afkomst en vaardigheden bepaal je de basiskarakteristieken van je personage. De rest vul je in door een achtergrondverhaal (de voorgeschiedenis van je personage) te schrijven. Met een goed achtergrondverhaal kun je je personage verschillende kanten opsturen: je wilt een aan lager wal geraakte koopman spelen, een devote priester, een krijger, een spion, een dief? Alles kan, als je de regels en het spelsysteem maar in acht neemt.

## Het begin

En dan kom je daar, op vrijdagavond, op de locatie in Nergenshuizen, met je personagebeschrijving, je kostuum en je lijstje met geruchten. Wat nu?

Na het inleidende praatje van de spelleiding, het inchecken en de wapencontrole, start het spel. Je bent nu het personage dat je zelf bedacht hebt. Je kunt gaan praten met de andere aanwezigen, om informatie in te winnen, geruchten uit te wisselen, of gewoon om een babbeltje te maken. Of misschien ben je wel een zakkenroller die erachter wil komen bij wie er iets te halen valt.

Gedurende het weekend kan er van alles gebeuren. Je kunt paranoïde worden omdat je iets hebt waar heel veel mensen achteraan zitten, mensen manipuleren om ze voor je karretje te spannen of juist zelf ontdekken dat iemand anders je aan het gebruiken is.

Maar gaat alles wel verlopen zoals je gepland hebt? Niet alleen ben jij niet bepaald de enige die zo zijn motieven heeft, de spelleiding heeft ook nog eens een verhaal geschreven. Dat zou maar zo kunnen betekenen dat er dingen gebeuren die je helemaal niet kunt gebruiken. Eén van de charmes van een rollenspelweekend is dat je van tevoren niet kunt voorspellen wat er gaat gebeuren, en hoe. Je weet niet eens of je personage op zondagmiddag nog wel leeft!

### **De eerste keer...**

Als je voor de eerste keer meedoet aan een rollenspelweekend, kijk dan niet raar op als je op vrijdagavond geen flauw idee hebt wat er aan de hand is. Niemand weet op vrijdagavond wat er allemaal aan de hand is. Het enige verschil tussen jou en mensen die vaker hebben meegedaan, is dat zij gewend zijn geen flauw idee te hebben wat er aan de hand is.

Schroom niet om met mensen te gaan babbelen; de beste manier om iets te weten te komen is een gesprek aanknopen. En hoewel je tijdens een rollenspelweekend nooit helemaal zeker weet of iemand niet bijt, is praten meestal de veiligste manier om aan informatie te komen.

Je had tijdens het bedenken van je personage een bepaald beeld voor ogen. Je wilde misschien een moedige krijger spelen, of juist een vredelievende speler. Probeer het gedragspatroon van jouw personage te volgen. Een rollenspelweekend is geen toneelschool, en het is dus ook niet erg als je je personage wat larger than life neerzet. Als je zelf behoefte hebt aan houvast, is het bovendien handig om je personage een bepaald accent of een tic aan te meten.

### **En dan nog dit**

Voor veel spelers is vechten één van de leukste kanten van rollenspel. Hoewel we geen hack & slash weekends (met weinig verhaal en heel veel vechten) organiseren, is er een ruim aanbod aan enge wezens die je te lijf kunt gaan - met een goedgekeurd rollenspelwapen, welteverstaan; zie ook de sectie wapens (pag. 21 en verder) in de spelregels. Vechten is een stuk moeilijker dan het lijkt, het is dus slim (maar niet verplicht) om van tevoren te oefenen. Dat verkleint ook de kans op ongelukken.

De beste manier om levend rollenspel te leren is het gewoon een keertje te doen. Voor iedereen, ook voor de mensen die er al honderd spellen op hebben zitten, was er een eerste keer. Dus wil je weten wat levend rollenspel is? Kom gewoon een keertje meespelen!

# DEEL I: WERELDBESCHRIJVING

## *Introductie*

De Wereld van Apollyon is in veel opzichten een vreemde wereld. Neem alleen al de naam: tientallen verhalen over wie of wat Apollyon precies is doen de ronde, maar welk van die verhalen is waar? Is Apollyon het Opperwezen door Wie de Discipel werd gestuurd om de wereld te hernieuwen? Was hij degene die uit de mond van de hel kwam gekropen, toen deze zich opende? Was hij het die de oorlog in het paradijs ontketende, waardoor Eden veranderde in de wereld zoals die nu is?

Welk van de verhalen ook het dichtst bij de waarheid komt, er was een wereld vóór deze. Het is nu ruim een eeuw geleden dat wie of wat het ook moge zijn een nieuw tijdperk inluidde. Volgens sommige mythes was de wereld vóór Apollyon het land van melk en honing, andere legendes verhalen van een wetteloos hellegat waar moord en doodslag aan de orde van de dag waren. Kennis over de wereld van toen is schaars, mensen die hun tijd kunnen besteden aan het verzamelen ervan zijn zeldzaam.

### **Dagelijks leven**

Bezien vanuit onze luie stoelen, hebben de mensen in Apollyons wereld een zwaar bestaan. Elektriciteit is zeldzaam, wetten bestaan soms, controle op de naleving ervan komt nog iets minder voor. Er zijn grenzen, leiders en legers, maar de vraag is of die morgen nog hetzelfde zijn. De meeste mensen vangen of verbouwen hun eigen voedsel, de meeste mensen die dat niet doen stelen het van anderen.

In de wereld van Apollyon komen voorwerpen voor die duidelijk uit onze wereld afkomstig zijn: verkeersborden die als tafel of schild worden gebruikt, onderdelen van fietsen en auto's waar provisorische windmolens van zijn gemaakt, stukken geslepen hard plastic die als dolk of priem fungeren. De wereld van Apollyon lijkt nog het meest op een samenleving van Middeleeuwen die op onze schroothopen en vuilnisbelten hebben rondgesnuffeld.

Hoe veilig de wereld van Apollyon is, hangt af van waar je je bevindt, maar over het algemeen geldt dat de hoeveelheid gevaar die je loopt omgekeerd evenredig is met

de hoeveelheid gevaar die anderen lopen als ze jou onsympathiek bejegenen. In de meeste streken wordt een klap met een koevoet beschouwd als een onderhandelingsstrategie, en “je geld of je leven” als een redelijke poging om tot een compromis te komen.

In de meeste gebieden zijn er mensen die zeggen de wet te vertegenwoordigen. Het is niet altijd even duidelijk om welke wet het precies gaat, en door wie deze mensen precies zijn aangewezen om haar te vertegenwoordigen. Als ze met meer zijn is het echter altijd verstandig om te doen wat ze zeggen.

### **Kleding**

Karl Lagerfeld zou geen makkelijke tijd hebben in de wereld van Apollyon. Net als gordijnen en deuren dienen kleren vooral om bepaalde plaatsen tochtvrij te houden. Jute en hennep zijn vrij algemeen, al zijn ze luxe vergeleken bij de verschillende soorten stoffen die worden gemaakt van diverse soorten gedroogd gras, en die ook prima als schuurpapier kunnen worden gebruikt.

Vanuit onze luie stoel zien we mensen ook lopen in lappendekens van kleren die ons wel bekend voorkomen. Stel je voor dat je je kledingkast uitmest en kleding selecteert die je naar de Derde Wereld wil sturen. Neem de kleren die zelfs daar niet goed genoeg voor zijn, begraaf ze, graaf ze vijftig jaar later weer op, naai de stukken stof die nog over zijn opnieuw aan elkaar en je hebt een kledingstuk dat niet zou misstaan in de wereld van Apollyon.

De meeste mensen lopen echter rond in leren kleding. Dat staat niet alleen veel stoerder dan een vermaakte jute zak, het is ook comfortabeler, warmer en slijtvaster. Wie een mooi stuk leer (of beter nog, een compleet leren kledingstuk) te pakken kan krijgen, bedenkt zich geen twee keer.

## *De gebieden*

De bekende Wereld van Apollyon telt vijf belangrijke gebieden: Noorland, De Federatie der Zeven Verenigde Gouvernemenen, Zuiland, Aemstelle en de Oostelijke Gebieden. Er zijn nog veel meer plaatsen, maar topografische kennis is niet wijdverbreid. Veel mensen beschouwen weten waar het dichtstbijzijnde dorp is als aardrijkskundige kennis, en vatten het geheel van alles dat zich voorbij dat dorp bevindt samen als “de rest”.

Handelaren komen op meer plaatsen, en misschien vertellen ze wel over wat er achter de horizon te vinden is, maar bij mensen die van mening zijn dat de maan dichterbij is dan het land achter de horizon omdat je de maan wél kunt zien, gaat dat vaak het ene oor in en het andere uit. Menig handelaar vertelt in elke dorpskroeg waar hij komt over de gebieden achter de horizon, omdat er een goede kans bestaat dat zijn toehoorders proberen hem zo dronken te voeren dat hij in slaap valt, waarna ze hem naakt in een mestvaalt kunnen dumpen om zo toch nog een leuke avond te hebben.

Hier onder worden de verschillende gebieden in de Wereld van Apollyon beschreven. Iedere beschrijving eindigt met de kernwoorden die bij het gebied horen, en met een drietal stereotypen. Dit zijn aanwijzingen, bedoeld om een idee te geven van het soort mensen dat in een bepaald gebied leeft. Het is niet verplicht om een rol te bedenken die voldoet aan de kernwoorden of de typering.

### **Noorland**

Ten noorden van de Federatie der Zeven Gouvernemenen ligt Noorland. Beide landen worden gescheiden door een klein, maar moeilijk begaanbaar moeras. Ten zuidoosten van Noorland liggen de Oostelijke Gebieden.

Noorland kan in drie gebieden worden opgedeeld. De Vrismere, dat het grootste deel van Noorland beslaat, bestaat voornamelijk uit moerassen en ligt in het noordwesten van Noorland. Ten oosten hiervan is het Grunwald, dat ook voornamelijk uit moeras bestaat. Beide gebieden liggen aan zee, en aan de kust zijn nog wat drogere stukken land te vinden, maar deze worden niet bewoond. Het enige droge deel van Noorland, Dreide, ligt in het zuiden van het land. Helaas bestaat dat voornamelijk uit zandgronden en is het daarom niet erg vruchtbaar.

De moerassen zijn moeilijk begaanbaar, toch wonen hier de meeste Noorlingen. In tegenstelling tot Dreide zijn de moerassen heel vruchtbaar, als je ze droog kunt krijgen. De Noorlingen wonen hier op kleine heuveltjes die ze terpen noemen. Deze terpen verschillen enorm in omvang, maar de meeste zijn groot genoeg om meerdere gezinnen in hun levensbehoeften te voorzien. Daarnaast is het moeras bron van kruiden en andere lekkernijen. Op de grootste terpen zijn dorpen gebouwd, maar deze hebben vaak niet meer dan tweehonderd inwoners. De omliggende terpen voorzien deze 'steden' van voedsel.

Het droge deel van Noorland is veel geschikter om op te bouwen. Helaas is de zandgrond hier nogal onvruchtbaar en bestaat het grootste deel van de vegetatie uit naaldbos en heide. De Noorlingen hier houden zich in leven met het houden van schapen en de jacht op grote rendieren in de bossen.

De religie van de Noorlingen draait om de Discipel van Apollyon, die op de terp Nooitgedacht een gemeenschap stichtte. Volgens de overlevering heeft de discipel zich nabij Oudgeboren uit de klei getrokken. Nadat de hij Nooitgedacht had gesticht zonk de Discipel weer terug in de klei, hierna bouwden de Naasten een gebedshuis, dat nu het centrum is van de religie.

De religie drukt een zware stempel op het gewone leven van de Noorling. Geen enkele transactie mag zonder toestemming van een priester worden voltrokken. Ook het leger en de rechtspraak worden geleid door de priesters. Toch wekt dit onder de bevolking geen weerstand. Dankzij de strakke hiërarchische structuur van de religie is er na lange periodes van onrust eindelijk wat zekerheid. De religie wordt geleid door de drie Naasten, welke worden ondersteund door zes Aartsvaders.

Als je een Noorling wilt spelen heeft de religie een grote invloed op je. De meeste Noorlingen nemen de religie voor lief. Maar er zijn er een paar, voornamelijk priesters, die fanatieker zijn. Noorlingen die faliekant tegen de religie zijn, zijn heel zeldzaam. Verder zijn de meeste Noorlingen gehard door het harde buitenbestaan en heel vindingrijk. Zowel de Noorlingen uit de moerassen als degenen van het droge Noorland voelen zich thuis in de natuur. De houding tegen andere (heidense) volken is over het algemeen terughoudend, maar niet onvriendelijk.

Noorland is koud en nat, en dat is terug te zien in de kleren die Noorlingen dragen. Veel Noorlingen dragen ergens op hun kleding het symbool van de Discipel, maar dit is geen vereiste. Tatoeages en lichaamsbeschilderingen zijn not done onder de

Noorlingen. Sieraden worden wel gedragen, maar met mate: in Noorland geldt dat alleen zij die arm van geest zijn, behoefte hebben aan uiterlijke weelde.

Kernwoorden: Hiërarchisch, religieus, conservatief.

Stereotypen: Missionaris, monnik, fundamentalist.

### **De Federatie der Zeven Verenigde Gouvernemenen**

Meestal simpelweg afgekort tot de Federatie. Ze bestaat uit zeven gouvernemenen met zelfbestuur, en is ontstaan na de grote oorlog met de Zuilanders. Deze lieden trokken ten strijde tegen wat toen nog een lappendeken van minikoninkrijkjes was, en kwamen en heel eind. Pas toen een aantal leiders een verbond sloot, werden de Zuilanders teruggedreven tot aan de huidige grens. De toenmalige leider van de Federatie sprak de historische woorden: "Hmmm, mijn leven wagen voor wat grotten en een zompig moeras, of de rest van de tijd doorbrengen in mijn zojuist voltooide luxe residentie in Uitweg. Weet je wat, hou het maar." en een vredesakkoord werd gesloten.

In de huidige Federatie heeft de gouverneur eigenlijk alleen in zijn eigen stad directe macht. Daarbuiten geldt het recht van de sterkste.

De Federatie bestaat uit de gouvernemenen Abels Hoorn, Deelwaard, Deemster, Graafsland, Maswal, Uitweg en Ven en Dal. Spelers die een Federaal willen spelen, kunnen zelf kiezen uit welk gouvernement ze komen.

Sommige inwoners van de Federatie hebben een hekel aan Zuilanders, vooral in het meest zuidoostelijke gouvernement (dat aan Zuiland grenst). Noorlingen worden met achterdocht bekeken, vooral in de noordelijke gouvernemenen (die het dichtst bij Noorland liggen) maar dat is vooral omdat er zoveel bekeerzieke personen tussen zitten. Mensen uit Aemstelle zijn meestal welkom in de Federatie, al worden ze over het algemeen beschouwd als geldwolven zonder scrupules.

Voor reizigers is het belangrijk om te weten van de tolwegen. Wie reist over een tolweg moet daarvoor betalen, maar wordt beschermd door het Federale leger. Wie de tolwegen links laat liggen moet het helemaal zelf uitzoeken, of (en de meeste reizigers die het geprobeerd hebben zullen vertellen dat dit vaker gebeurt dan je op grond van toeval misschien zou verwachten) vastgebonden aan een boom toekijken hoe een dozijn tot de tanden toe bewapende ongure types dat voor hem doet.

Buiten de tolwegen heeft het Federale leger niets te vertellen, en zorgen verschillende plaatselijke varianten van politie en milities voor handhaving van de wet. Wat wel en niet mag verschilt per gouvernement, en de meeste reizigers ontdekken vaak welke wetten er zijn als ze er nietsvermoedend één overtreden en betrap worden door een lid van de plaatselijke arm der wet.

Inwoners van de Federatie kunnen zich aanmelden als reservist bij het Federale leger. Het voordeel daarvan is dat ze een bescheiden loon krijgen, het nadeel is dat ze op ieder willekeurig moment opgeroepen kunnen worden voor een missie. Weigering om wat voor reden dan ook is desertie, en op desertie staat de doodstraf. Spelers kunnen zich inschrijven als reservist, bij de vaardigheden staat wat de bonus is.

Inwoners van de Federatie zijn over het algemeen vrij nuchter. Er zijn allerlei vormen van geloof, maar religieuze fanaten zijn erg zeldzaam en vaak niet populair. Er zijn handelaren, maar die zijn minder rijk en hebberig dan hun collega's uit Aemstelle, en hun handelswaar is minder exclusief. Echte krijgers zijn er niet, daarvoor zijn er de ordetroepen van de gouverneurs (die hun gouvernement nooit verlaten) en het Federale leger.

De kleding in de Federatie is divers. Sommige mensen laten graag zien dat het ze goed gaat, al is de meest patserige Federaal nog steeds een boer vergeleken bij de gemiddelde handelaar uit Aemstelle. Anderen hebben genoeg aan een jute zak, en de meeste mensen uit de Federatie zitten ergens tussen die twee uitersten in. Reservisten zijn verplicht te allen tijde duidelijk zichtbaar het wapen van de Federatie te dragen.

Wie een Federaal wil spelen, heeft veel vrijheid wat betreft zijn houding ten opzichte van andere volkeren. Ja, er is een oorlog geweest tussen de Federatie en Zuiland, maar oorlogen zijn politiek en niet iedereen vindt dat even interessant. Nationalistische sentimenten zijn aanwezig in de Federatie, maar geen gemeengoed.

Kernwoorden: Individualistisch, nuchter, liberaal.

Stereotypen: Vrijbuiters, huurling, dief.

## **Zuiland**

Zuilanders worden door de meeste mensen beschouwd als barbaren. Na de grote oorlog tegen de Federatie werden ze teruggedreven tot achter de rivier de Neechs, die vandaag de dag de grens vormt tussen Zuiland en de Federatie.

Zuiland is op te delen in drie gebieden. Koch, het noordelijkste deel, bestaat uit rivierdelta en moeras. Ten zuiden daarvan liggen Aarsbeek, dat eveneens voornamelijk uit moeras bestaat, en Zelfkant, dat droger is dan de eerste twee gebieden en waar zich grotten bevinden.

De Zuilanders leven in stamverband. Hoewel ze elkaar zullen verdedigen tegen buitenstaanders, hebben ze geen bindende religie zoals de Noorlingen, of een centrale leiding zoals de Federatie. Afzonderlijke dorpen zorgen voor zichzelf, en stammentwisten komen voor. In combinatie met de barre omstandigheden in het grootste deel van Zuiland heeft dit er wel voor gezorgd dat de Zuilanders taai en gehard zijn, en dat de beste krijgers van de wereld van Apollyon in Zuiland leven. Dit kunnen mannen én vrouwen zijn: seksisme is bijzonder zeldzaam in Zuiland.

Zuilanders hebben een hekel aan buitenstaanders, ongeacht hun afkomst. Zuilandse handelaren hebben een gevaarlijk beroep, omdat ze over het algemeen als verrader worden beschouwd vanwege het feit dat ze met buitenstaanders handelen. Niet-Zuilanders gaan alleen Zuiland in als ze ontzettend dom of levensmoe zijn.

Zuilanders, zowel de mannen als de vrouwen, praten meestal met hun wapens. Sommige dorpen zijn diep religieus, voor anderen betekent religie nauwelijks iets. Religieus of niet, onversneden heroïek staat altijd centraal in de levensovertuiging van de Zuilanders. Dit is terug te zien in de kleding: hoe stoerder hoe beter. Sieraden zijn over het algemeen trofeeën, en wie vijf Zuilanders heft gezien heeft een aardig compleet beeld van zowel de menselijke anatomie als die van de Zuilandse fauna.

Kernwoorden: Tribaal, agressief, gehard.

Stereotypen: Krijger, sjamaan, rover.

## **Aemstelle**

De grote stad Aemstelle is gebouwd op de puinhopen van een oude stad, die dateert van voor Apollyon. Sommige denkers hebben opgemerkt dat de fundering van Aemstelle bergen kennis moet bevatten omtrent de aard van Apollyon, en de wereld die ervoor was, maar de vraag naar kennis is in Aemstelle aanzienlijk kleiner dan die

naar ruime wijnkelders en puin om huizen mee te bouwen. Aemstelle is een handelsstaat pur sang.

Aemstelle bestaat uit de stad zelf, en het omliggende land, dat voor een deel onbruikbaar is door de enorme puinhopen die er nu nog steeds liggen. Een deel is echter weer goed bruikbaar en er liggen enige landerijen. Door de ligging vlakbij (en de goede verbinding met) de zee is er hier mogelijkheid tot handel met verre streken.

Aemstelle heeft een constitutionele oligarchie. De Handelsraad, bestaande uit vertegenwoordigers van de negen gilden, is er de baas. Wie in Aemstelle wil wonen en handelen, heeft een verblijfsvergunning nodig en moet lid zijn van het gilde. De meeste mensen van buiten Aemstelle bezitten in hun dromen over onmetelijke rijkdom ongeveer de helft van het bedrag dat nodig is om een verblijfsvergunning en lidmaatschap van een gilde te kunnen betalen.

De tweede manier om Aemstelle binnen te komen is met een handelsvergunning. Deze is eveneens onvoorstelbaar duur, en geeft het recht om tijdelijk in Aemstelle te verblijven om te handelen.

Een laatste manier is het regelen van een werkvergunning. Deze is goedkoop en wordt meestal betaald door de werkgever, maar het aantal open vacatures in de stad is op de vingers van één hand te tellen. Iedere dag staan tientallen inwoners van de Federatie voor de poorten van Aemstelle te wachten tot ze werk aangeboden krijgen, wat niet vaak gebeurt. Er zijn verhalen over mensen die Aemstelle binnengeslopen zijn, maar de geloofwaardigste daarvan eindigen meestal met de wachtcommandant die op een ochtend slaperig de stadsmuur opwandelt en daar routineus een stok neerzet met daarop het hoofd van de held van het verhaal.

Inwoners van Aemstelle zijn handelaren. Ze zijn zonder uitzondering rijk en op zoek naar manieren om meer geld te verdienen. Wie zich voor de eerste keer inschrijft als Aemsteller, kan geen zelfstandige handelaar zijn (omdat een nieuwe speler niet de vereiste rijkdom kan hebben) maar wel iemand die in dienst werkt van een grote handelaar.

Iedere zichzelf respecterende Aemsteller ziet eruit alsof hij in weelde heeft gebaad en zich naderhand niet goed heeft afgedroogd. In de stad zelf kleden de mensen zich enkel extravagant voor bijzondere gelegenheden, maar een Aemsteller die naar andere gebieden reist, wil laten zien waar hij vandaan komt.

Paradoxaal genoeg reist een Aemsteller veiliger als hij zich helemaal behangen heeft met glimmertjes. Anderen herkennen hem dan als Aemsteller, en laten het wel uit hun hoofd om hem te beroven. De Handelsraad kan er niet om lachen als één van zijn onderdanen wordt beroofd, en gouverneurs kunnen er meestal niet om lachen als ze opgezadeld worden met een embargo dat pas afloopt op het moment dat de wachtcommandant op een ochtend slaperig de stadsmuur opwandelt en daar routineus een stok neerzet met daarop het hoofd van de dader (de Handelsraad is vreselijk fantasieloos als het gaat om het bedenken van straffen).

Kernwoorden: Bureaucratisch, materialistisch, gewetenloos.

Stereotypen: Handelaar, diplomaat, oplichter.

### **De Oostelijke Gebieden**

Het afvoerputje van de wereld van Apollyon. Noorland, de Federatie en Aemstelle verbannen hun criminelen naar dit onherbergzame, onvruchtbare gebied. Er is maar weinig bekend over dit gebied, en spelers kunnen zich niet inschrijven als inwoner van de Oostelijke Gebieden.

### **De Kolonie**

Niemand betreedt De Kolonie, het gebied ten zuidwesten van de Zeven Gouvernemenen. Van de enkeling die het toch waagt het gebied te bereizen wordt nooit meer wat vernomen. Bij kaarslicht, als de rest van de wacht van de Zeven Gouvernemenen al naar bed is, vertellen de bikkelhardste, ijzervretendste veteranen elkaar over het ongelukkige lot van hen die toch terugkwamen.

# DEEL II: SPELREGELS

## *Introductie*

Lees de onderstaande regels aandachtig door. Het is belangrijk dat je tijdens een spel weet hoe dingen uitgespeeld moeten worden, en wat er allemaal wel en niet mag. Regel één is dat in alle gevallen waar de andere regels geen uitsluitel geven, de spelleiding altijd gelijk heeft, en regel twee luidt dat de spelleiding altijd gelijk heeft in alle gevallen waarvoor regel één niet opgaat.

De spelleiding is op het weekend om een leuke tijd te hebben, niet om spelers te pesten of voor politieagent te spelen. De spelleiding is er om vragen te beantwoorden en het spel in goede banen te leiden. Probeer er rekening mee te houden dat spelleiders het meestal druk hebben, en dat je veel dingen ook Uit Spel (verderop wordt uitgelegd wat dat is) aan andere spelers kunt vragen. Hebben die echter geen bevredigend antwoord, aarzel dan niet om het aan een spelleider te vragen.

Als je ook maar het minste vermoeden hebt dat je iets gedaan hebt of wil gaan doen dat invloed zou kunnen hebben op het spel, meld dat aan de spelleiding. Heb je een voorwerp gevonden of iemand gedood of ben je van plan een boswandeling te maken, dan horen ze dat graag. Ze zorgen ervoor dat het spel blijft lopen, en dat kan alleen als ze weten wat er gaande is.

## *Wie, wat, waar, wanneer*

### **Inschrijven en begin van het spel**

Als je het achtergrondverhaal en de vaardigheden van je personage hebt bepaald, stuur je dit naar de spelleiding. Die vertelt je of er dingen zijn die wel of niet mogen of kunnen. Je bent ingeschreven als je personage door de spelleiding is goedgekeurd, én als je hebt betaald.

Aan het begin van het spel houdt iemand van de spelleiding een inleidend praatje. Dit is ook de gelegenheid om vragen te stellen over dingen die je nog niet helemaal begrijpt. Daarna ga je inchecken, waarbij je je geld krijgt en eventuele extra informatie die je personage zou moeten hebben. Als iedereen heeft ingecheckt, begint het spel.

### **In Spel en Uit Spel**

Met een levend rollenspel werken we in twee werelden: de fantasiewereld die door de spelleiding is bedacht (In Spel) en de echte wereld (Uit Spel). In Spel wordt ook wel In Game, In Character of IC genoemd, en Uit Spel Off Game, Out of Character of OC. Tijdens een spel zullen deze termen waarschijnlijk door elkaar gebruikt worden. In deze handleiding hebben we het echter consequent over In Spel en Uit Spel.

In Spel kun je doen wat je wilt. Uit Spel lopen we door de gewone wereld, dus val geen toevallige voorbijgangers lastig. Ook zijn de aangegeven ruimtes van de spelleiding Uit Spel. Daar kom je dus niet! Soms vind je speciale voorwerpen in het bos. Vaak is al wel duidelijk of dit met het spel te maken heeft of niet: een glimmend zwaard waarschijnlijk wel, een gevulde vuilniszak waarschijnlijk niet. Soms zit er aan een voorwerp een witte envelop; dan weet je zeker dat dit bij het spel hoort, want in de envelop zit een briefje waarop staat wat er gebeurde toen je het voorwerp aanraakte/oppakte.

Als je eventjes niet wilt meespelen, is jouw personage uit spel en bemoei je je op geen enkele manier met het spel. Het volgende geldt: in kostuum is In Spel. Je kunt alleen Uit Spel zijn als je duidelijk géén kostuum draagt. Personen die In Spel zijn en personen die Uit Spel zijn moeten apart blijven, om zo verwarring te vermijden. Vertel ook geen in spelinformatie in een Uit Spel situatie, dit wekt vaak verwarring, en je doet spelers er meestal geen plezier mee.

Stel je voor dat er een moord is gepleegd, en jij probeert te achterhalen wie de dader is. Dan vertelt een andere speler dat hij Uit Spel per ongeluk heeft gehoord dat Kees het heeft gedaan. Daar heb je dus niks aan: als je dit niet had geweten, had je In Spel aanwijzingen kunnen verzamelen en dan was je vanzelf bij Kees uitgekomen. Nu weet je Uit Spel wie de moordenaar is, en moet je bedenken na hoeveel aanwijzingen jouw personage genoeg weet om Kees te kunnen beschuldigen. De lol is eraf, en je zit met een nagenoeg onspeelbare situatie. De regel dat je Uit Spel geen In Spel informatie inwisselt is er niet om te pesten, maar omdat een rollenspel in het water valt als mensen zich er niet aan houden.

Toiletten en douches zijn standaard Uit Spel. Je mag daar niets verstoppen, ook jezelf niet, en er wordt niet gevochten. Slaapzalen zijn In Spel, wat betekent dat er te allen tijde gevochten en gejat mag worden. Uit Spel eigendommen (die natuurlijk niet gestolen mogen worden) horen onder het bed, In Spel voorwerpen mag je daar niet verstoppen. Slaapzakken, dekens, kussens en dergelijke mogen niet gestolen worden. De keuken is In Spel, maar vechten in de keuken is absoluut verboden, omdat het veel te gevaarlijk is. Keukengerei mag beslist niet gestolen worden.

Als je om één of andere reden in je spelkostuum Uit Spel bent, houd je je rechterhand omhoog. Op die manier kunnen mensen van een afstandje al zien dat je er In Spel niet bent. Je kunt dit niet naar believen toepassen als een soort onzichtbaarheidspreuk. Ten eerste betekent Uit Spel gaan niet dat je In Spel ineens wegpoeft, maar dat jij uit je In Spel personage kruipt; door Uit Spel te gaan laat je je personage dus aan z'n lot over. Ten tweede moet er een goede reden zijn om in kostuum Uit Spel te gaan. Bijvoorbeeld omdat je (In Spel) knock-out bent gegaan in een gevecht dat nog bezig is, waardoor het gevaarlijk is om te blijven liggen op de plek waar je bewusteloos bent geraakt, of omdat de spelleiding iets van je wil waarvoor het noodzakelijk is dat je in kostuum Uit Spel gaat.

### **Tussen spellen**

Veel levend rollenspelevenementen gaan er vanuit er In Spel geen tijd verstrikt tussen twee evenementen. De vrijdag waarop spel twee begint, is In Spel de dag na de zondag van spel één. In de Wereld van Apollyon werkt het net iets anders. In Spel verstrikt er net zoveel tijd als in werkelijkheid. Wat je personage in de tussentijd doet, mag je zelf bepalen.

Je eindigt een spel met een bepaalde hoeveelheid kapitaal. Dit is alles dat je in je bezit hebt, dus niet alleen je geld. De spelleiding noteert hoeveel kapitaal je aan het eind van een spel hebt en rekent uit hoeveel je aan het begin van het volgende spel te besteden hebt. Je vaardigheid commerciële kennis (pag. 43) bepaalt hoeveel winst of verlies je tussen twee spellen maakt. Aan het begin van het volgende spel moet je opnieuw je inventaris kopen.

### **Meta-gamen**

Het ontzettend lelijke woord meta-gamen (uitspreken op z'n Engels, een fatsoenlijke Nederlandse vertaling voor dit woord bestaat helaas niet) beschrijft een probleem waar de meeste spelers en spelleiders mee te maken hebben gehad. Je bent aan het meta-gamen als je Uit Spel informatie gebruikt om In Spel acties (niet) uit te voeren. Je kunt bijvoorbeeld "toevallig" tegen iemand aanbotsen die In Spel onzichtbaar is, of terwijl je In Spel helemaal geen plantenkennis hebt mensen wijzen op een plant, omdat je Uit Spel duidelijk kunt zien dat het een plastic bloem is die bij het spel hoort.

Meestal zijn mensen niet bewust aan het meta-gamen om vals te spelen, maar komt het voort uit onervarenheid. Het kan erg verleidelijk zijn om de grens tussen In Spel en Uit Spel een beetje op te rekken om te zorgen dat dingen gaan zoals je wilt. Vooral als je op grond van Uit Spel informatie gaat beredeneren waarom jouw personage In Spel een bepaalde handeling uitvoert ("Mijn personage wilde toevallig net met Karelte gaan praten, die daar aan die tafel zit, en aangezien jij precies tussen mij en die tafel onzichtbaar staat te zijn bots ik per ongeluk tegen je aan") klinkt het bijna logisch.

De vuistregel voor goed rollenspel is: zet je rol altijd logisch en consistent neer, ook als dat nadelig is. Het spel is voor jezelf en voor alle andere spelers het leukst als niemand de grenzen tussen In Spel en Uit Spel aan het verkennen is.

### **NPC's**

In het spel lopen ook zogenaamde NPC's (Non-Player Characters) rond (spelers worden ook wel PC's, Player Characters genoemd). Dit zijn personages die door de spelleiding zijn bedacht. Er kunnen allerlei redenen zijn voor het bestaan van een bepaalde NPC, maar in zijn algemeenheid geldt dat ze er zijn om er op één of andere manier voor te zorgen dat het spel blijft lopen. NPC's werken samen met de

spelleiding, maar ze spelen een zelfstandige In Spel rol. Uit Spel informatie van de spelleiding zal niet terecht komen bij een NPC. Dus als je een NPC bestelt, zal de spelleiding hem niet vertellen wie dat gedaan heeft. Dat moet hij zelf In Spel zien uit te vinden.

### **In Spel geld**

Tijdens het spel gebruiken we geen euro's, maar goud- en koperstukken (hierbij wordt wel een beroep gedaan op je fantasie, omdat de goudstukken neongeel zijn en de koperstukken roze). Deze officiële munteenheid van Aemstelle is een algemeen geaccepteerd betaalmiddel in de Federatie. Handelaren uit Noorland en Zuiland accepteren ze soms, afhankelijk van hun bestemming, omdat ze er in hun thuisland niet mee kunnen betalen. Daar wordt enkel aan ruilhandel gedaan.

Wat je tijdens een spel drinkt, uitgezonderd koffie en thee tijdens ontbijt en lunch, betaal je wel in euro's. Aan het begin van het weekend kun je drankkaarten kopen, waarop je consumpties worden afgestreept. Bij de inschrijving op de website kun je alvast drankkaarten bestellen, die betaal je dan tegelijk met je inschrijfgeld. Dat scheelt gedoe met contant geld op het weekend zelf. Of je nu je drankkaart bij het inchecken koopt of vooraf, altijd geldt: als je een niet volledig opgebruikte drankkaart inlevert bij het uitchecken, dan storten wij het bedrag dat je niet hebt opgedronken maximaal twee weken na het evenement terug op je rekening.

### **In Spel sloten**

We gebruiken cijferslotjes als In Spel-sloten. Om een slot te kraken, heb je de vaardigheid Sloten kraken (pag. 38) nodig. Staat een slot op code 999, dan is hij niet op slot.

### **Lucien leChef**

Wij willen onze spelers een geweldig weekend bezorgen. Geweldig eten hoort daar bij. Gelukkig hebben we de beschikking over Lucien leChef (bij sommigen beter bekend als Bart Braun) en zijn kookploeg. We proberen onze spelers voor weinig geld een uitstekende tijd te bezorgen, en die filosofie passen Lucien en zijn kornuiten toe in de keuken. Stevige kost om bij te komen na een dag hard roleplayen, maar wel een iets hoger niveau dan de standaard prak die je op zoveel weekendjes weg voorgeschoteld krijgt.

Er staat wel iets tegenover: de kookploeg bestaat niet uit ingehuurde cateraars, maar uit vrijwilligers die vrijwel de hele dag bezig zijn met het bereiden van het heerlijke eten. Het zijn dus ook geen afwassers. Hoewel we spelers niet zullen verplichten om af te wassen, wordt het wel gewaardeerd als je een handje toesteeckt. Als elke speler zijn steentje bijdraagt, is het zo gebeurd.

Zoals de spelleiding gepassioneerd zijn spellen schrijft en uitvoert, is de kookploeg gepassioneerd bezig met eten. Net als voor het spel is er dus ruimte voor jouw persoonlijke wensen. Als je voedselallergieën hebt of een speciaal dieet volgt (veganistisch, glutenvrij, halal etc.) is dat zeker geen reden om weg te blijven bij onze weekenden. Geef je wensen gewoon door aan de spelleiding en wij houden er rekening mee!

## *Vechten en wapens*

Gevechten binnen een levend rollenspel zijn een simulatie van een “echt gevecht”, maar ook een spelletje. Om het voor iedereen leuk te houden, zijn ongewapende gevechten niet aan de orde. Sterker nog: je raakt elkaar niet aan. Je mag mensen niet vastpakken, laten struikelen, hun wapens vastgrijpen enzovoorts. Dat is ook helemaal niet nodig. Als je iemand wil immobiliseren kun je je zwaard dwars over zijn borst leggen. Rent, duikt of springt hij weg, dan staat zijn romp direct op nul. Als je een geladen pistool tegen iemands hoofd aanduwt en hij duikt weg, hoef je alleen maar "pang" te roepen om zijn romp op nul te zetten.

**Het wordt aangeraden om een veiligheidsbril bij je outfit te doen.** Er wordt gebruik gemaakt van wapens die kleine projectielen afschieten, en door een bril op te zetten verklein je de kans dat je een projectiel in je oog krijgt. Vliegeniersbrillen en dergelijke passen prima bij de gemiddelde outfit in de Wereld van Apollyon, dus daarvoor hoef je het niet te laten.

### **Regels tijdens een gevecht**

Het doel van een gevecht is om bij de tegenstander hitpoints (HP) af te slaan of te schieten. Als een lichaamsdeel op 0 HP staat, doet hij het direct niet meer: je zakt meteen door dat been, wat je in die hand hebt laat je vallen. Een lamgeslagen arm kan niet gebruikt worden, dus ook niet als een soort schild.

Als je romp op 0 HP staat, raak je meteen buiten bewustzijn. Je hebt nog een kwartier om gereanimeerd te worden. Gebeurt dat niet, dan ben je dood. Als een ledemaat op 0 HP staat, heb je een kwartier om de wond te laten behandelen door iemand met de vaardigheid EHBO (pag. 35). Doe je dat niet, dan verliest je romp na een kwartier 1 HP. Vervolgens gaat er ieder kwartier 1 HP af, totdat ook de romp op 0 staat. Word je vervolgens niet binnen een kwartier gereanimeerd, dan ben je dood. Pantsers beschermen je tegen knuppels, zwaarden, kogels en wat dies meer zij, maar ze werken niet tegen bloedverlies.

Een speler met de vaardigheid EHBO kan een wond verbinden om bloedverlies tegen te gaan; je ledemaat blijft dan op 0 staan tot je gaat slapen. Gedurende de nacht geneest je wond; hoe snel dat gaat, is afhankelijk van de vaardigheid Gestel (pag. 34). De EHBO'er kan je ook pijnstillers geven. Daarmee zet hij je ledemaat direct op 1 HP. EHBO'ers kunnen zichzelf verbinden of pijnstillers toedienen, mits ze minimaal één werkende arm hebben. De derde optie is de pepspuit, die hetzelfde werkt als

pijnstillers. Je kunt een pepsput maar één keer gebruiken, maar je hebt de vaardigheid EHBO niet nodig om er één te kunnen gebruiken (op jezelf of een ander).

EHBO'ers kunnen een wond ontsmetten met ontsmettingsvloeistof. Dit voorkomt infectie. Ga je 's avonds slapen met een verbonden maar niet ontsmette wond, meld dit dan aan de spelleiding. Die laat je de volgende ochtend weten of je een infectie hebt en wat daarvan de gevolgen zijn.

Het onthoofden van personages of monsters kost 1 minuut ingespannen werk met een scherp wapen (iemand onthoofden met een houten knuppel kan dus niet).

### **Handwapens**

Onder handwapens vallen zwaarden, knuppels, bijlen, en alle andere voorwerpen die ontworpen zijn om mensen mee te meppen. Om met handwapens te kunnen vechten, heb je de vaardigheid Handwapengebruik (pag. 39) nodig. Alle handwapens doen 1 HP schade, tenzij je een bonus hebt (bijvoorbeeld omdat je de vaardigheid Handwapengebruik op niveau 2 of 3 hebt).

Een simpel zwaard (of een knuppel) heeft een kern van twee in elkaar geschoven Pvc-buizen. Gebruik grijs PVC als buitenkant van je kern, dit is slagvast en splintert niet bij breuk; geel PVC, polyethyleen en andere polymeren splinteren wel. Geen aluminium binnenbuizen (te hard) geen bamboe (dat splintert en zwiept) geen hout (kan niet buigen).

De buitenhuls is dik buisisolatieschuim met minstens één laag tape eromheen. Aan de top van de buis steekt minstens 5 cm schuim uit, voor een zachte punt. Alle materialen zijn te vinden bij de Gamma of een tuincentrum. Creatief doen met fiberglas, schuim en vloeibaar rubber levert hele mooie wapens op, recepten hiervoor zijn te vinden op internet.

Voor handwapens geldt: het is voldoende om een duidelijk contact met het wapen op het doel te maken. Uit volle macht slaan geeft echt niet meer HP schade, maar kan wel ontzettend pijn doen bij de ander. Blijf dus subtiel! Wanneer een speler te vaak echt hard slaat, kan de spelleiding hem voor een periode zijn wapen afnemen.

Omdat handwapens maar zo weinig wegen, is het heel verleidelijk als een specht op je tegenstander in te hakken. Aangezien het toch een beetje op een echt gevecht moet lijken hebben we verplicht dat het handwapen, om een rake slag te scoren, een boog

van 90 graden moet maken bij elke slag; kortom, de punt van je wapen moet van je tegenstander afgedraaid zijn geweest, voor je weer mag aanzwaaien. Wanneer je een duidelijk contact maakt, roep dan hoeveel schade je doet; dan weet de tegenstander hoeveel schade hij oploopt.

Steken mag alleen met een dolk en ook hierin moet je subtiel blijven: de wapens hebben wel een zachte punt van 5 cm. maar wanneer je een echte lange uitstoot doet, raak je je tegenstander gewoon met het plastic en dat kan behoorlijk hard aankomen. Steek dus vanuit je elleboog en duw niet ook nog aan met je schouder en lichaam.

### **Vuurwapens**

Als vuurwapen kun je nerf guns of vergelijkbare (zelfgemaakte) speelgoedwapens gebruiken. Als kogels mag je gebruik maken van 'nerf darts', cilinders van isolatieschuim met een minimale diameter van 12,7 mm (1/2 inch) en een lengte van minimaal 2 cm. Plastic pijltjes met een zachte zuignap aan de punt mogen ook. Het is niet toegestaan om kogels te verven, te lakken, in te tapen of ze anderszins dusdanig te bewerken dat ze stijver of harder zijn dan isolatieschuim. Kartels en scherpe randen zijn natuurlijk ook verboden.

Kogels doen 4 HP schade. Hoeveel een vuurwapen In Spel kost, is afhankelijk van de grootte van het magazijn. In de inventarislijst (pag. 47) staat wat verschillende vuurwapens precies kosten. Degene die geraakt wordt door het projectiel loopt de schade op, ook als dat niet de persoon was op wie je oorspronkelijk mikte. Kogels zijn niet te hergebruiken. Sommige mensen met de vaardigheid klussen kunnen afgeschoten kogels wel recyclen.

**Belangrijk: het dragen van nepwapens die op echte wapens lijken is in Nederland een misdrijf.** Het is dan ook niet toegestaan om replica's te gebruiken, of een speelgoedwapen dusdanig te maken of aan te passen dat het niet goed van echt te onderscheiden is.



Voorbeeld 1: wapens die er realistisch uitzien en realistisch geverfd zijn. **Niet toegestaan.**



Voorbeeld 2: wapens die er van een afstandje echt uitzien, maar van dichterbij niet meer. **Deze mogen realistisch geverfd worden, mits ze worden voorzien van een opvallende oranje dop aan het uiteinde van de loop.**



Voorbeeld 3: wapens die er, door hun vorm en kleur, niet realistisch uitzien. Zonder beperkingen toegestaan.

Neem altijd het zekere voor het onzekere. De spelleiding heeft altijd het laatste woord. Als je wapen is afgekeurd, mag je het niet gebruiken.

Het is ook niet toegestaan om wapens te gebruiken die zo hard schieten dat het gevaarlijk is om er mee te vuren op iemand die dichtbij staat. Voor aanvang van het spel test de spelleiding alle wapens. Schiet een wapen te hard, dan wordt hij afgekeurd en mag je hem niet gebruiken.

### **Andere wapens**

Als je zelf een idee hebt voor een wapen dat niet onder één van de bovenstaande categorieën valt, leg dat dan voor aan de spelleiding. Creativiteit wordt aangemoedigd, maar vraag je tijdens het maken van een wapen wel steeds af of het veilig genoeg is. Vermijd onderdelen die in een oogkas passen (en waarmee je iemand dus een oog zou kunnen uitsteken), scherpe punten en randen, onderdelen die kunnen versplinteren of die te hard zijn. Vraag iemand om je te slaan met je eigen wapen, zodat je kunt voelen of je dat anderen wilt aandoen. Soms moet je wat

uiterlijk opofferen om een wapen veilig genoeg te maken, maar het is wel de bedoeling dat iedereen op zondag ongedeerd naar huis gaat.

### **Schilden en pantsers**

Bij het creëren van je personage kun je er voor kiezen een schild en/of pantser te kopen.

Er zijn twee soorten schilden: kleine en grote. Kleine schilden hebben een diameter van maximaal 50 cm en ze zijn goedkoper dan grote schilden, die een maximum diameter hebben van 80 cm. Een schild werkt precies zoals je zou verwachten: je kunt er klappen van wapens mee blokkeren, en ook pijlen kunnen er mee worden tegengehouden. Je kunt met een schild geen kogels tegenhouden. Krijg je een kogel op je schild, dan krijg je de schade van de kogel op de arm waarmee je het schild vasthoudt. Als een schild tijdens een gevecht geraakt wordt, is het na afloop van dat gevecht kapot. Je kunt het niet meer gebruiken totdat het gerepareerd is.

Een pantser telt een aantal HP op bij je eigen HP. Als je een pantser van 1 HP op je romp hebt, en je krijgt 1 HP schade, dan heb je effectief geen schade op je romp. Na die ene klap staat je pantser wel op 0 HP. Wordt je dus nog een keer geraakt, dan ontvang je de schade wel.

Als je pantser tijdens een gevecht wordt geraakt, dan staat het na afloop van dat gevecht altijd op 0 HP - ongeacht de schade van de klap(pen) die het heeft gekregen en de HP die het pantser tijdens het gevecht nog had. Je moet het dan (laten) repareren door een klusser met de juiste kennis.

Bij het aanschaffen van je inventaris (pag. 32) kun je panster(s) kopen. Je koopt ze per lichaamsdeel, dus als je je hele lichaam wil behangen met pantser dan moet je vijf stuks kopen. Een normaal pantser werkt tegen handwapens en pijlen, maar niet tegen kogels. Je kunt ook een kevlarpantser kopen. Kevlar werkt niet tegen handwapens en pijlen, maar het houdt wel 1 kogel tegen, ongeacht de schade die die kogel doet. Daarna is het pantser "op" en moet het gerepareerd worden.

Je kunt ook een helm kopen, die werkt hetzelfde als een pantser van 1 HP op de romp (de helm is dus ook stuk als je op je romp wordt geraakt). Je kunt een gewoon pantser en kevlar over elkaar dragen, om jezelf te beschermen tegen handwapens én kogels. En als je echt voor safe gaat, draag je er een helm bij om nog 1 HP pantser op je romp erbij te krijgen.

## *Noodkreten*

Hoe voorzichtig en verstandig je ook te werk gaat, er kan altijd iets gebeuren waardoor het nodig is om heel hard en snel om hulp te roepen. Daarnaast zijn er soms speltechnische redenen om de boel even op pauze te zetten. Daarom gebruiken we een aantal standaardkreten voor bepaalde situaties. De kreten zijn in het Engels, zodat duidelijk is dat het om Uit Spel-termen gaat.

### **Man Down**

Als je tijdens een gevecht (of een anderszins hectische situatie) ziet of vermoedt dat iemand dringend medische hulp nodig heeft, dan roep je zo hard mogelijk meerdere keren "Man Down!" en blijf je staan bij degene die gewond is. Als je iemand "Man Down!" hoort roepen, stop je met wat je mee bezig was en ga je op je knieën zitten. Op die manier kunnen de EHBO'ers meteen zien waar ze moeten zijn.

Het spel gaat weer verder op het moment dat een spelleider "Time in!" roept.

### **Hold**

Als je ziet dat iemand op het punt staat achteruit tegen een boom aan te lopen, bovenop iemand te gaan staan of een andere bijzonder onverstandige actie uit te voeren, roep je "Hold!" om te voorkomen dat hij zich blesseert. Als je iemand in je buurt "Hold!" hoort roepen, stop je meteen met wat je aan het doen was en kijk je wat er aan de hand is.

Als duidelijk is wat er aan de hand was en als het gevaar geweken is, gaat het spel weer verder.

### **Freeze**

Deze term is gereserveerd voor spelleiders. Als het om speltechnische redenen nodig is om het spel te pauzeren, roept een spelleider "Freeze!" Als je een spelleider "Freeze!" hoort roepen, ga je op je knieën zitten, doe je je ogen dicht, houd je je handen tegen je oren en neurie je wat, zodat je niet ziet of hoort wat er gebeurt. Een Freeze is nooit lokaal, dus als je mensen op hun knieën ziet zitten met hun ogen dicht en hun handen tegen hun oren, doe je dat zelf ook onmiddellijk, op de plek waar je op dat moment bent.

Het spel gaat weer verder op het moment dat een spelleider "Time in!" roept.

## DEEL III: EEN PERSONAGE CREËREN

Belangrijk: zorg dat je de nieuwste versie van het spelsysteem hebt. We zullen niet een week voor een evenement het hele spelsysteem aanpassen, maar er kunnen altijd kleine wijzigingen worden gedaan. De nieuwste versie is altijd te vinden op [www.dewereldvanapollyon.nl](http://www.dewereldvanapollyon.nl). Vragen en suggesties zijn van harte welkom, mail ze naar [info@dewereldvanapollyon.nl](mailto:info@dewereldvanapollyon.nl).

### Het begin

Allereerst bepaal je uit welk gebied je personage komt: Noorland, de Federatie der Zeven Verenigde Gouvernemenen, Aemstelle of Zuiland.

Je begint met 7 vaardigheidspunten. Na ieder spel krijg je ervaringspunten (en omdat we graag moeilijk doen duiden we die vanaf nu aan als XP, wat een vreemd soort afkorting is voor de Engelse term experience points). Hoeveel XP je krijgt, hangt af van de dingen die je gedurende een spel hebt gedaan: als je een spel hebt overleefd krijg je 2 XP, en als je de opdracht (die je voor aanvang van het spel van de spelleiding hebt gekregen) hebt volbracht, krijg je nog eens 4 XP.

Het creëren van een personage verloopt hierna in 3 stappen.

### ***Stap 1: voor- en nadelen kiezen***

De eerste stap bij het creëren van een personage is het kiezen van voor- en nadelen. Een voordeel kost VP, een nadeel levert VP op. Het is niet verplicht om voor- of nadelen te kiezen. Je mag maximaal vijf VP aan voordelen kopen en maximaal vijf VP aan nadelen hebben. Op pagina 53 en verder staan de voor- en nadelen waar je uit kunt kiezen. Als je zelf een voor- of nadeel hebt bedacht dat niet in de lijst staat, mail dat dan naar de spelleiding. Die zal kijken of het nadeel in kwestie vaardigheidspunten oplevert of kost, en hoe het uitgespeeld moet worden. Zelfbedachte nadelen doormailen kan tot zes weken vóór een evenement, daarna worden ze niet meer in behandeling genomen.

## *Stap 2: vaardigheden kiezen*

Je hebt nu een aantal voor- of nadelen gekozen (of niet) en dat betekent dat je nu nog een aantal punten te besteden hebt. Verderop in deze handleiding staat een aantal vaardigheden, opgedeeld in niveaus. Bij het creëren van een personage kies je welke vaardigheden jouw personage beheerst, en in welke mate (niveau 1, 2 of 3). Het niveau is het aantal vaardigheids punten dat je er aan moet besteden; met andere woorden: als je personage niveau 1 klussen heeft, niveau 3 telepathie en niveau 2 EHBO, dan kost dat je in totaal  $1 + 3 + 2 = 6$  vaardigheids punten. Het heeft geen zin om vaardigheids punten over te houden, want ze worden niet omgezet in geld of XP. Als je personage een bepaalde vaardigheid op niveau 3 heeft, dan heeft hij ook altijd de voordelen van niveau 1 en 2. Als je geen punten besteed aan een vaardigheid, heeft je personage die automatisch op niveau nul.

### **Vaardigheden en kapitaal**

Eén van de vaardigheden waar je punten in kunt stoppen is commerciële kennis. Het startkapitaal van je personage wordt bepaald door deze vaardigheid (er zijn ook voor- en nadelen die je startkapitaal beïnvloeden). Commerciële kennis bepaalt ook hoeveel winst of verlies je maakt tussen twee evenementen. Heb je commerciële kennis 2 of hoger, dan maak je winst. Is je commerciële kennis lager, dan vermindert je kapitaal.

In principe telt hierbij alles als kapitaal, dus behalve je geld ook je wapens, je pantser en andere waardevolle goederen. Echter: bij sommige vaardigheden horen specifieke gebruiksvoorwerpen. Zo hoort klusgereedschap bij de vaardigheid klussen, en EHBO-gerei bij de vaardigheid EHBO.

Als je een vaardigheid op niveau 1 hebt, zijn de voorwerpen die bij die vaardigheid horen minder gevoelig voor waardedaling. Heb je een vaardigheid op niveau 2, dan zijn ze er helemaal niet meer gevoelig voor. De spelleiding rekent uit hoeveel geld een speler aan het begin van een spel heeft, dus spelers hoeven zelf geen ingewikkelde rekensommen te maken. Waar het op neer komt is dit: een speler met commerciële kennis niveau 0 of 1 verliest kapitaal tussen twee spelen, maar als je een vaardigheid hebt op niveau 1 of hoger (bijvoorbeeld EHBO) is de kans dat je de bijbehorende spullen (bijvoorbeeld EHBO-gerei) kwijt raakt, niet zo groot.

## **Specialisaties en XP**

Vaardigheden gaan tot en met niveau 3. Boven niveau 3 kan een personage zich gaan specialiseren. Een specialisatie kost 1 VP. Wil je dus bijvoorbeeld de vaardigheid Telepathie en de specialisatie zesde zintuig, dan kost dat in totaal 4 VP. Sommige vaardigheden hebben meer dan één specialisatie. Ja mag zoveel specialisaties kopen als je wilt, voor 1 VP per stuk. Verderop in deze handleiding vind je een lijst met specialisaties.

De XP die je krijgt aan het einde van een spel kun je gebruiken om de vaardigheden van je personage één niveau op te hogen: van niveau 1 naar 2 kost 2 XP, van niveau 2 naar 3 kost 4 XP en van niveau 3 naar een specialisatie kost altijd minimaal 6 XP. Een vaardigheid van niveau 0 naar 1 brengen kost 3 XP.

### *Stap 3: inventaris kopen*

Nu je de vaardigheden van je personage hebt gekozen, moet je een inventaris bij elkaar kopen. Dat je iets koopt wil niet zeggen dat de spelleiding het voor je klaar heeft liggen op het weekend, maar alleen dat jouw personage dat In Spel voorwerp bij zich mag hebben. Betalen doe je met je (start)kapitaal, hoeveel dat is hangt af van je niveau van commerciële kennis (pag. 43) en van bepaalde voordelen en nadelen (pag. 53 en verder). Verderop in de handleiding staat een prijslijst, als je iets wilt meenemen dat er niet tussen staat, dan kun je de spelleiding vragen er een prijskaartje aan te hangen.

De hoeveelheid geld die je over hebt, wordt omgezet in voorwerpen die een waarde vertegenwoordigen. Voor Aemstellers en mensen uit de Federatie zullen dit goud- en koperstukken zijn, voor de Noorlanders en Zuilingen ruilartikelen. Aan het einde van het spel check je uit bij de spelleiding. Die schrijft op hoeveel kapitaal je hebt en rekt uit hoeveel kapitaal je aan het begin van het volgende spel zult hebben.

### ***Stap 4: geruchten en persoonlijke opdracht***

Je bent nu klaar met jouw deel van het werk. De spelleiding voegt nog twee dingen aan je personage toe: geruchten en een persoonlijke opdracht.

Geruchten vertellen je iets over de wereld en de personen die daarin rondlopen. Je kunt er vanuit gaan dat er spelers rondlopen die informatie hebben waar zij het nut niet van inzien, maar die voor jou van groot belang is. Bovendien vormen geruchten vaak een goed startpunt om een praatje aan te knopen met een vreemde. Want zeg nu zelf, is er een betere manier om het ijs te breken dan door een paar sappige roddels uit te wisselen?

Je persoonlijke opdracht is een missie die je voor het einde van het weekend moet volbrengen. De spelleiding probeert de opdracht altijd zo goed mogelijk op jouw personage te laten aansluiten. Je mag zelf ook een suggestie doen voor een persoonlijke opdracht, al garanderen we niet dat we die overnemen. Het succesvol volbrengen van je missie levert 4 zogeheten experience points (XP) op. XP kun je gebruiken om je personage verder te ontwikkelen. Een weekend overleven levert je 2 XP op, dus je kunt per evenement in totaal 6 XP verdienen.

# APPENDIX: LIJSTEN EN TABELLEN

## *Vaardigheden*

Dit is de lijst met Vaardigheden waar je uit kunt kiezen tijdens stap 2 van het creëren van een personage. Bij sommige vaardigheid staan bijbehorende gebruiksvoorwerpen. Als je een vaardigheid bezit, dan zijn de bijbehorende gebruiksvoorwerpen minder gevoelig voor waardedaling tussen twee spelen dan de rest van je inventaris.

Hieronder vind je een opsomming van alle vaardigheden. De afzonderlijke vaardigheden en de bijbehorende specialisaties worden daarna stuk voor stuk gedetailleerder behandeld.

- Gestel: hitpoints en genezing (pag. 34)
- EHBO: wonden genezen, mensen reanimeren (pag. 35)
- Klussen: voorwerpen in elkaar knutselen van ruwe grondstoffen (pag. 36)
- Padvinden: camouflage en spoorzoeken (pag. 37)
- Sloten kraken (pag. 38)
- Handwapengebruik (pag. 39)
- Zakkenrollen (pag. 39)
- Meditatie: door overdenking het juiste antwoord vinden (pag. 40)
- Telepathie: gedachten lezen en mensen beïnvloeden (pag. 41)
- Tweede gezicht: visioenen oproepen (pag. 42)
- Algemene ontwikkeling: lezen, schrijven, kennis en geruchten (pag. 42)
- Commerciële kennis: waarde schatten en geld verdienen (pag. 43)
- Chemie: plantjes, stofjes, poedertjes en zalfjes (pag. 44)

### **Gestel**

*Bijbehorende gebruiksvoorwerpen: pantser.*

Je gestel bepaalt hoe sterk en weerbaar je bent. Zo is het aantal hitpoints (HP) dat je hebt afhankelijk van je gestel. Je hebt altijd evenveel hitpoints op elke ledemaat als op je romp. Ter herinnering: handwapens doen in principe 1 of 2 HP schade, vuurwapens 2 of meer. Gestel bepaalt ook hoe snel je wonden spontaan genezen, dat

wil dus zeggen: zonder dat ze gehecht of ontsmet zijn door iemand met EHBO. Een wond moet wel verbonden zijn, anders verlies je 1 HP per kwartier op die wond.

0. Je hebt 1 hitpoint. Als je in totaal voor 2 HP of meer schade hebt gekregen, verlies je het bewustzijn (ook als je een klap van 1 HP op je rechterarm krijgt en vervolgens nog één; dat je arm al op 0 HP stond, maakt niet uit). Spontane genezing: 1 HP in totaal per 2 nachten slapen.
1. Je hebt 2 hitpoints. Spontane genezing: 1 HP in totaal per nacht slapen.
2. Je hebt 4 hitpoints. Spontane genezing: 1 HP per ledemaat/romp per nacht slapen.
3. Je hebt 6 hitpoints. Spontane genezing: 1 HP per ledemaat/romp per 3 uur slaap (overdag of 's nachts).

### **Specialisaties bij Gestel**

**Bikkel:** Je hebt 1 extra HP. Deze specialisatie kun je meerdere keren kopen.

**Snelle Heler:** Je heelt extra snel. Per drie uur slaap genees je 1 HP extra. Je kan deze specialisatie meerdere keren kopen. Mocht je per drie uur slaap meer HP genezen dan je oorspronkelijk bezat, dan vervallen de extra HP genezing.

**Krachtpatser:** Je kunt sloten met geweld openbreken. Schilden spatten onder jouw slagen uiteen.

### **EHBO**

*Bijbehorende gebruiksvoorwerpen: verband, hechtsetjes, ontsmettingsmateriaal.*

Met deze vaardigheid kun je gewonden weer op de been brengen. Er zijn verschillende EHBO-technieken:

**Verbinden.** Als een romp of ledemaat op minder dan zijn maximum aantal HP staat, maar op meer dan 0 HP, verliest hij 1 HP per kwartier door bloedverlies. Door hem te verbinden, ga je dit bloedverlies tegen. Het benodigde verband moet je kopen (zie pag. 32).

**Ontsmetten.** Als een verbonden wond niet eerst ontsmet is, kan er infectie optreden, met alle nare gevolgen vandien. Het benodigde ontsmettingsmiddel moet je kopen (zie pag. 32)

**Pijnstillers.** Als een ledemaat op 0 staat, is verbinden nutteloos. Door iemand pijnstillers te geven, zet je alle ledematen (dus niet de romp) die op 0 staan weer op 1.

**Reanimeren.** Als iemands romp langer dan een kwartier op 0 HP staat, treedt de dood in. Door iemand wiens romp op 0 HP staat te reanimeren, wordt de romp op 1 HP gezet. Reanimeren werkt niet tegen bloedverlies. **Belangrijk: reanimeren mag**

**natuurlijk worden uitgespeeld, maar ga NOOIT iemand die niet echt een hartstilstand heeft ECHT hartmassage geven; daarmee kun je iemand letterlijk een hartaanval bezorgen!** En mond-op-mond beademing valt onder ongewenste intimiteit, dus dat is ook verboden.

Naast mensen redden, kunnen alle EHBO-ers insecten melken: zo verkrijg je insectensap uit de sapklier van een insect. Dit goedje wordt door chemici gebruikt in hun brouwsels.

0. Je kunt geen EHBO.
1. Je kunt verbinden en ontsmetten.
2. Je kunt verbinden, ontsmetten en pijnstillers toedienen.
3. Je kunt verbinden, ontsmetten, pijnstillers toedienen en reanimeren.

### **Specialisaties bij EHBO**

**Heelmeester:** Je herkent symptomen van ziektes en vergiften, en bijbehorende medicijnen. Je bent niet in staat de kruiden waarvan de medicijnen gemaakt moeten worden te herkennen, of de medicijnen zelf te bereiden. Medicijnen horen nu bij je gebruiksvoorwerpen (zie pag. 30).

**Ondervrager:** Je hebt een talent voor het geestelijk en lichamelijk martelen van mensen. Als je iemand 15 minuten lang ondervraagt en martelt, moet hij ofwel één vraag naar waarheid beantwoorden ofwel een misdaad van jouw keuze bekennen. In het tweede geval duurt het voor ieder kwartier dat je het slachtoffer hebt gemarteld een uur voordat hij weer een beetje bij zinnen komt en zijn verklaring intrekt.

### **Klussen**

*Bijbehorende gebruiksvoorwerpen: klusgereedschap.*

Met deze vaardigheid kun je voorwerpen repareren en/of maken uit grondstoffen. Iets repareren kost een kwartier, en je speelt het uit door druk in de weer te zijn met het voorwerp in kwestie en wat gereedschap. Je hebt bovendien (In Spel) ductape nodig (pag. 48).

Om van grondstoffen een voorwerp in elkaar te klussen, heb je twee dingen nodig: klusgereedschap en een blauwdruk van het voorwerp dat je wilt maken (pag. 48). Ook ruwe grondstoffen kun je van tevoren aanschaffen. Tijdens het spel kun je her en der ook ruwe grondstoffen vinden. Een klusser kan ook voorwerpen recyclen. Hij zet het voorwerp in kwestie dan weer om in grondstoffen. Hij haalt er dan wel minder grondstoffen uit dan er oorspronkelijk in zaten.

Afhankelijk van het niveau van deze vaardigheid krijg je een aantal blauwdrukken gratis. Je kunt daarnaast extra blauwdrukken kopen. Als je de vaardigheid Klussen

hebt, krijg je van de spelleiding een lijst met voorwerpen waarvan je blauwdrukken kunt kopen. Blauwdrukken zijn Uit Spel-voorwerpen die kennis representeren. Ze kunnen dus niet verhandeld of gestolen worden en je kunt elkaars blauwdrukken niet kopiëren.

Tijdens het weekend kun je soms bouwtekeningen vinden van voorwerpen. Om aan de hand van dit soort tekeningen voorwerpen te kunnen maken, moet je Klussen niveau 3 hebben.

Alle klussers kunnen van een stuk metaal metaalschaafsel maken, wat wordt gebruikt door chemici in hun brouwsels.

0. Je hebt twee linkerhanden.
1. Je kunt voorwerpen repareren met ductape.
2. Je kunt voorwerpen repareren met ductape en je krijgt vier blauwdrukken.
3. Je kunt voorwerpen repareren met ductape en je krijgt acht blauwdrukken. Je kunt voorwerpen maken aan de hand van bouwtekeningen die je in het spel vindt.

### **Specialisaties bij Klussen**

Meestersmid: Je hebt voor het maken van een voorwerp nog maar de helft van het materiaal nodig (afgerond naar boven).

Recycler: Als je een voorwerp uit elkaar haalt, krijg je twee keer zoveel bronmateriaal terug als normaal.

Improvisateur: Het kost meer aan ruwe materialen, maar je krijgt alle blauwdrukken .

### **Padvinden**

Mensen met deze vaardigheid zijn één met hun omgeving: ze kunnen zich ongezien verplaatsen en spoorzoeken. Ze zijn dan niet echt onzichtbaar, maar de blikken van anderen glijden over ze heen. Ze worden als het ware wel gezien maar niet opgemerkt. Iemand die zich onopvallend maakt, doet een zwarte sluier voor. Hij mag geen dingen oppakken of verschuiven, geen mensen opzettelijk aanraken of met mensen gaan praten. Mensen die naar je kijken op het moment dat je je onopvallend maakt, blijven je zien. Als je zware bepantsering draagt, gaat je onopvallendheid 1 niveau omlaag. Daarnaast kan een gevorderde padvinder spoorzoeken. Tijdens het weekend zijn enveloppen te vinden die uitsluitend geopend mogen worden door spelers met Padvinden 2 of hoger.

0. Je kan niet spoorzoeken of jezelf onopvallend maken.

1. Als je een object omhelst dat minstens twee keer zo groot is als jijzelf (bijvoorbeeld een boom) ben je onopvallend. Zodra je je losmaakt uit de omhelzing, ben je niet meer opvallend.
2. Als je het object dat twee keer zo groot is als jijzelf loslaat, ben je nog twee stappen lang onopvallend. Je kunt dus van groot object naar groot object bewegen zonder opgemerkt te worden. Ook kan je spoorzoeken.
3. Als in 2, alleen nu met een object dat ongeveer even groot is als jij zelf. Je bent nu drie stappen onopvallend als je het voorwerp hebt losgelaten. Ook kan je spoorzoeken.

### **Specialisaties bij Padvinden**

Commando: Zolang je omgeven wordt door objecten die hoger zijn dan jij (een boom als je staat, een struik als je ligt), ben je onzichtbaar. Je kan nu onzichtbaar lopen, kruipen of rennen. Bovendien kun je een sluipmoord plegen: als je onzichtbaar bent en iemand in de rug raakt met een handwapen, dan staat zijn romp meteen op nul. Je doelwit mag niet in een gevecht betrokken zijn of rennen.

### **Sloten kraken**

*Bijbehorende gebruiksvoorwerpen: slotenkrakersgereedschap.*

We gebruiken cijferslotjes als In Spel-sloten. Als je de vaardigheid slotenkraken hebt, krijg je een lijst met codes die je kunt uitproberen om een slot te openen. Je mag alleen de codes gebruiken die op je lijst staan; heb je ze allemaal geprobeerd en is het slot nog niet open, dan is hij blijkbaar te moeilijk voor je. Als je een slot gekraakt hebt, moet je het op code 999 zetten. Het slot is open en je kunt hem niet meer dicht doen. Als een slot op code 888 staat, is het geblokkeerd. Je hebt de specialisatie Slotenvirtuoos nodig om geblokkeerde sloten te kraken.

0. Je kunt geen sloten kraken.
1. Je kunt niveau 1 sloten kraken.
2. Je kunt niveau 2 sloten kraken.
3. Je kunt niveau 3 sloten kraken.

### **Specialisaties bij Sloten kraken**

Hacker: je kunt elektronische sloten kraken.

Brandkastkraker: je kunt een open slot dicht doen. Dit werkt niet bij elektronische sloten.

Slotenvirtuoos: je kunt een dicht slot te blokkeren en je kunt geblokkeerde sloten kraken (dan zijn ze open én niet meer geblokkeerd). Geblokkeerde sloten kunnen niet geopend worden met een sleutel of door slotenkrakers die niet de specialisatie Slotenvirtuoos hebben. Een slot dat open is, kan niet geblokkeerd worden. Ook elektronische sloten kunnen niet geblokkeerd worden.

## **Handwapengebruik**

*Bijbehorende gebruiksvoorwerpen: wapens, uitgezonderd vuur- en projectielwapens.*

Handwapens doen in principe 1 HP schade, maar deze vaardigheid heeft ook invloed op de hoeveelheid schade die jij iemand met een handwapen kunt toebrengen. Iedereen met de vaardigheid Handwapengebruik mag altijd met elk type wapen vechten, maar om met twee wapens tegelijk te mogen vechten heb je deze vaardigheid (niveau 3) nodig. Deze vaardigheid geldt alleen voor handwapens, niet voor projectiel- en vuurwapens. Alle wapens die je wil meenemen naar een spel, moet je kopen bij stap 3.

0. Je kunt geen handwapens gebruiken. Je mag ook geen handwapens gebruiken om handwapens af te weren.
1. Alle handwapens doen 1 HP schade.
2. Je mag één handwapen bij aanvang van het spel kiezen dat 2 HP schade doet. Dit mag geen houten wapen zijn. Mocht dit wapen tijdens het spel sneuvelen, dan heb je de rest van het spel deze bonus niet. Bij het volgende spel kan je wel weer een nieuw wapen claimen.
3. Je mag met twee handwapens tegelijk vechten. Je mag nog steeds één handwapen (geen houten wapen) kiezen dat 2 HP schade doet.

## **Specialisaties bij Handwapengebruik**

Ontwapening: Als je iemand raakt op zijn arm en in plaats van de schade "ontwapen" roept, moet de ander zijn wapen laten vallen. Een ontwapenslag doet geen schade. Roep je niks, of raak je een ander lichaamsdeel dan de arm die het wapen vasthoudt, dan mislukt de ontwapening. Kosten: 6 XP.

## **Zakkenrollen**

Als je deze vaardigheid hebt, krijg je aan het begin het spel een setje stickers, die kleiner en onopvallender zijn naarmate je zakkenrollerniveau hoger is. Als je iemands zak of tas wil rollen, plak je een sticker op de tas of zak en vertel je dat aan iemand van de spelleiding. Als de sticker nog niet verwijderd is op het moment dat

de spelleider komt kijken, is je actie geslaagd. De spelleider neemt de (inhoud van de) tas of zak dan mee naar jou, en jij mag één of meer voorwerpen (al dan niet blind) kiezen (afhankelijk van het niveau). Je kunt stickers ook op kledingstukken plakken. Dit zal alleen zin hebben als er op die plaats in of onder het kledingstuk een tas of buidel zit.

Mensen die de vaardigheid zakkenrollen niet hebben, mogen niet zakkenrollen. Simpel stelen mag iedereen. Je hebt in principe een onbeperkt aantal stickers en je mag zo vaak proberen te zakkenrollen als je wil, dus als de stickers op zijn kun je de spelleiding om nieuwe vragen. Als iemand je betrapt op het moment dat je ergens een sticker op plakt, betrapt hij je dus daadwerkelijk bij een poging tot zakkenrollen.

0. Je kunt niet zakkenrollen.
1. Na een geslaagde actie neemt de spelleiding een willekeurig voorwerp uit de tas/zak en geeft het aan je.
2. Na een geslaagde actie neemt de spelleiding twee willekeurige voorwerpen uit de tas/zak, waaruit jij mag kiezen.
3. Na een geslaagde actie neemt de spelleiding drie willekeurige voorwerpen uit de tas/zak, waaruit jij mag kiezen.

### **Specialisaties bij Zakkenrollen**

Meesterdief: Je bent zo vingervlug dat je een voorwerp dat iemand in zijn hand heeft kunt vervangen door iets met vergelijkbare afmetingen, zonder dat hij doorheeft wat er gebeurt. Je kunt een beurs of een tas helemaal leeghalen.

### **Meditatie**

Soms is het nuttig om jezelf even terug te trekken en de situatie te overdenken. Als je kunt mediteren, kun je drie dingen bedenken die je kunt gaan doen om een bepaald probleem op te lossen. Vervolgens leg je je probleem en drie mogelijke vervolgacties voor aan de spelleiding. Die vertelt je welk van de drie acties je het beste kunt uitvoeren om het probleem op te lossen.

Meditatie moet uitgespeeld worden. Daarom werkt het systeem als volgt: je gaat met je probleem en je drie mogelijke vervolgstappen naar de spelleiding. Vervolgens ga je een kwartier mediteren. Daarna ga je weer terug naar de spelleiding en krijg je je antwoord. Uit Spel gaan en zeggen dat je personage aan het mediteren is, telt niet als mediteren. Slapen ook niet.

0. Je kunt niet mediteren.
1. Je mag één keer per dag mediteren.
2. Je mag twee keer per dag mediteren.
3. Je mag drie keer per dag mediteren.

## Specialisaties bij Meditatie

Goeroe: je mag per meditatie twee verschillende problemen aan de spelleiding voorleggen, met bij ieder probleem drie mogelijke acties die je kunt uitvoeren.

### Telepathie

Als je telepaat bent, krijg je aan het begin van het spel telepathiefiches. Deze representeren je telepathische energie. Deze wordt vanzelf weer aangevuld, hoe snel dat gaat is afhankelijk van je niveau. Er zijn verschillende telepathische technieken, welke je beheerst is afhankelijk van het niveau van deze vaardigheid:

**Een oriënterende lezing doen.** Je kunt er achter komen welk gevoel iemand krijgt als hij denkt aan een persoon of voorwerp.

**Een brandende vraag stellen.** Je kunt er achter komen of iemand met ja of nee zou antwoorden op een bepaalde vraag (als hij de waarheid zou spreken).

**De weg wijzen.** Je kunt iemand een persoon of voorwerp laten associëren met een bepaald basaal gevoel (verdriet, woede, angst, etc.)

Een telepaat kan alleen maar telepathie toepassen op mensen die zelf geen telepathie kunnen, of op mensen die telepathie hebben op een lager niveau dan degene die de telepathie op ze wil toepassen.

Alle technieken kosten één telepathiefiche per keer. In de praktijk ga je altijd naar iemand van de spelleiding toe, lever je je fiche in en vertel je wat je wilt gaan doen. De spelleiding zal vervolgens met jouw slachtoffer gaan praten, en vertelt jou daarna weer wat de antwoorden op je vragen of de gevolgen van je acties zijn.

0. Je bent geen telepaat.
1. Aan het begin van de dag heb je 2 fiches. Je kunt een oriënterende lezing doen.
2. Aan het begin van de dag heb je 2 fiches. Je kunt een oriënterende lezing doen of een brandende vraag stellen.
3. Aan het begin van de dag heb je 3 fiches. Je kunt een oriënterende lezing doen, een brandende vraag stellen of de weg wijzen.

### Specialisaties bij Telepathie

Zesde zintuig: Mensen kunnen zich voor jou niet onopvallend maken, je zult ze altijd gewoon zien. Je kunt er achter komen of iemand liegt (kost een fiche).

## **Tweede gezicht**

Met de vaardigheid tweede gezicht kun je visioenen krijgen van een andere tijd en/of plaats. Aan het begin van het spel krijg je tweede-gezichtfiches die je visionaire energie representeren. Deze energie vult zich vanzelf weer aan, hoe snel dat gaat hangt van je niveau af.

Tweede Gezicht moet uitgespeeld worden. Daarom werkt het systeem als volgt: je vertelt de spelleiding wat voor visioen je wilt. Vervolgens ga je een kwartier mediteren. Daarna ga je weer terug naar de spelleiding en krijg je je visioen. Uit Spel gaan en zeggen dat je personage aan het mediteren is, telt niet. Slapen ook niet.

0. Je hebt geen visionaire gaven.
1. Aan het begin van de dag heb je 2 fiches. Als je je concentreert op een vraag, krijg je beelden te zien van een plaats en/of gebeurtenis uit verleden, heden of toekomst, die te maken heeft met het antwoord op je vraag.
2. Aan het begin van de dag heb je 2 fiches. Als je je concentreert op een vraag en een tijdvak (heden, verleden of toekomst) krijg je beelden te zien uit het gekozen tijdvak, die te maken hebben met het antwoord op je vraag.
3. Aan het begin van de dag heb je 3 fiches. Als je je concentreert op een vraag, een tijdvak (heden, verleden of toekomst) en een globale plaats (bijvoorbeeld: hier, twee dagreizen ten oosten van hier, in het land van de Noorlingen, etc.) krijg je beelden te zien uit het gekozen tijdvak en op of rond de gekozen plaats die te maken hebben met het antwoord op je vraag.

## **Specialisaties bij Tweede Gezicht**

Profeet: Je kunt visioenen over een bepaalde gebeurtenis oproepen die zo sterk zijn dat je het gevoel hebt er zelf bij te zijn. Je kunt rondlopen in je visioen en met andere aanwezigen praten.

## **Algemene ontwikkeling**

Met deze vaardigheid weet je van alles wat: een beetje politiek, een beetje topografie, een beetje plantenkennis. Natuurlijk doen er ook allerlei geruchten de ronde in de Wereld van Apollyon. Hoe hoger het niveau van deze vaardigheid, hoe meer geruchten je kent. Je weet echter nooit of een gerucht waar is of niet. Ze kunnen echter best wel eens nuttige informatie bevatten. Je hebt deze vaardigheid ook nodig als je wilt kunnen lezen en schrijven (niveau 1).

0. Je hebt geen algemene ontwikkeling en je kunt niet lezen en schrijven. Je krijgt twee geruchten.
1. Je kunt lezen en schrijven en kent wat nuttige feiten uit je eigen omgeving. Je krijgt vijf geruchten.

2. Je kent nuttige feiten uit de wijde omtrek. Je krijgt tien geruchten.
3. Je kent een boel nuttige feiten over de Wereld van Apollyon. Je krijgt vijftien geruchten.

### **Specialisaties bij Algemene Ontwikkeling**

Wandelende encyclopedie: Je hebt een grote hoeveelheid algemene kennis, plus diepgaande kennis over een kennisgebied naar keuze (bijvoorbeeld geografie, politiek, kruiden, vergif, exacte wetenschappen, etc.). Je kunt deze specialisatie meerdere keren kopen, telkens voor een ander kennisgebied.

Ruïnerover: Als professionele plunderaar van ruïnes heb je contacten die je aan pre-apocalyptische kaarten kunnen helpen van het gebied waar je naartoe gaat, met daarop gebieden gemarkeerd die eventueel interessant kunnen zijn.

Roddeltante: voor aanvang van het spel mag je tien geruchten bedenken die je doorgeeft aan de spelleiding. Die zal ze vervolgens onder de spelers verdelen.

Paparazzo: Je krijgt vijftien geruchten extra.

### **Commerciële kennis**

Deze vaardigheid bepaalt een aantal dingen:

Hij bepaalt hoeveel geld je hebt om straks bij stap 3 voorwerpen te kopen die je meeneemt naar het spel. Er zijn ook voor- en nadelen die invloed hebben op je kapitaal (zie bij voor- en nadelen).

Hoe hoger je niveau van commerciële kennis, hoe meer winst (minder verlies) je maakt op het geld en de voorwerpen die je hebt aan het einde van een spel. Als je veel winst maakt, begin je het volgende spel dus met meer geld.

Als je deze vaardigheid hebt, krijg je aan het begin van het spel een lijst met codes en bijbehorende bedragen. Op veel voorwerpen in het spel zit een sticker waar een code op staat. Als die code ook op jouw lijst voorkomt, weet je dus hoeveel dat voorwerp waard is.

Afhankelijk van de vaardigheden die een personage heeft, zijn bepaalde gebruiksvoorwerpen (deels) ongevoelig voor waardedaling. Zie pagina 30 en de gebruiksvoorwerpen die bij de vaardigheden staan vermeld.

0. Je verliest veel kapitaal tussen twee spelen. Je kunt niet waardeschatten.
1. Je verliest een beetje kapitaal tussen twee spelen. Je kunt een beetje waardeschatten.
2. Je maakt een beetje winst tussen twee spelen. Je kunt redelijk waardeschatten.

3. Je maakt flinke winst tussen twee spelen. Je kunt goed waardeschaten.

Commerciële kennis heeft invloed op het kapitaal waar je personage mee start. Een beginnend personage start met 50 koperstukken. Sommige voordelen en nadelen zorgen ervoor dat je personage met meer of minder koperstukken start. Zodra je bepaald hebt wat je startkapitaal is, krijg je per niveau commerciële kennis 20% extra tot een maximum van 60% op niveau 3.

Het verband tussen rijkdom, commerciële kennis en het aantal koperstukken waarmee je voorwerpen mag kopen, ziet er zo uit:

Niveau commerciële kennis →	0	1	2	3
geen voor- of nadelen	50	60	70	80
Arme sloeber (nadeel)	5	6	7	8
Berooid (nadeel)	25	30	35	40
Welgesteld (voordeel)	75	90	105	120
Rijke stinkerd (voordeel)	100	120	140	160

Dus als je het nadeel Berooid hebt (wat 1 vaardigheidspunt oplevert, zie pagina 55) en commerciële kennis 3, heb je bij stap 3 40 koperstukken uit te geven.

### Specialisaties bij Commerciële Kennis

Koopman: Je kunt je specialiseren in een bepaalde categorie handelswaar (bijvoorbeeld sieraden, kruiden, uitzendkrachten, wapens, etc.) Je kunt de waarde van voorwerpen die in jouw specialisatiecategorie vallen heel precies schatten, en je maakt er tussen twee spelen woekerwinsten op. Je kunt deze specialisatie meerdere keren kopen, telkens voor een andere categorie handelswaar.

Lid van een Aemsteller handelshuis: Je krijgt korting op bepaalde producten bij het samenstellen van je inventaris. Je krijgt ook een aantal voorgedrukte contracten die je kunt gebruiken om waren te verkopen die jouw handelshuis in zijn magazijn heeft liggen. Handelshuizen hanteren verschillende rangen. Hoe hoger je rang is, hoe meer korting je krijgt en hoe groter het volume en de waarde van de producten die je voor het handelshuis mag verhandelen.

### Chemie

*Bijbehorende gebruiksvoorwerpen: de kruiden die je kent.*

In de Wereld van Apollyon zijn verschillende kruiden met nuttige toepassingen. Wie de juiste recepten kent, kan deze kruiden samen met andere ruwe grondstoffen

omzetten in handige drankjes, poedertjes en zalfjes. Als je Chemie hebt, krijg je een aantal recepten. Welke en hoeveel is afhankelijk van je niveau. Je kunt ook extra recepten kopen; als je de vaardigheid Chemie hebt, krijg je van de spelleiding een lijst met recepten die je kunt kopen. Recepten zijn Uit Spel-voorwerpen die kennis representeren. Ze kunnen dus niet verhandeld of gestolen worden en je kunt elkaars recepten niet kopiëren. Kruiden kun je tijdens het spel plukken, maar je kunt ze voor aanvang van een spel ook kopen.

Als je een kruid plukt, lever je het in bij de spelleiding voor een kruidenkaart. Als je alle ingrediënten voor een recept hebt, dan kan je vervolgens een kwartier zitten klooiën met een vijzel en mortier. Daarna lever je het kaartje in bij de spelleiding en krijg je het drankje, poedertje of zalfje in de bewerkte vorm. Iedereen met Chemie mag In Spel kruiden plukken, ook diegene waarvan hij de toepassing niet kent. Mensen zonder Chemie mogen geen kruiden plukken. Doen ze dat wel, dan wordt het kruid "ongeldig" verklaard.

Naast kruiden herkennen mensen met chemie ook taxushout. Deze bijzondere houtsoort wordt veel door klussers gebruikt.

0. Je hebt geen Chemie.
1. Je kent vier recepten.
2. Je kent acht recepten .
3. Je kent twaalf recepten.

### **Specialisaties bij Chemie**

Botanicus: Je kent zes extra recepten.

Medicijnman: Je specialiseert je op het gebied van kruidenmengsels met een positieve werking. Je kent zes extra recepten met een positieve werking.

Gifmenger: Je specialiseert je op het gebied van kruidenmengsels met een negatieve werking. Je kent zes extra recepten met een negatieve werking.

Natuurmens: Je bent wel in je element in het bos en vindt elke dag in ieder geval 2 taxushout en 1 willekeurige plant, nadat je het bos in geweest bent. Je kunt één keer per dag naar de spelleiding om je taxushout en je kruid te claimen.

### **Specialisatie bij alle vaardigheden: Leermeester**

Tussen twee evenementen kun je iemand je vaardigheid leren. Je inkomen is dan voor een belangrijk deel afhankelijk van wat je leerlingen je betalen. Als je tussen

twee spelen een leerling claimt, verdien je 100 koperstukken. Als je leerling ook een speler is, gaat hij in niveau omhoog zonder dat het hem XP kost. Wat hij jou betaalt voor die lessen beïnvloedt zowel zijn als jouw startkapitaal bij het volgende spel. Spelers kunnen alleen leerling worden als ze tijdens een weekend een leermeester vinden. Je kunt pas een leerling nemen tijdens of na een weekend dat je begonnen bent als leermeester. Kosten: 6 XP.

## *Inventaris*

Nadat je de vaardigheden van je personage hebt gekozen, moet je een inventaris bij elkaar kopen. Dat je iets koopt wil niet zeggen dat de spelleiding het voor je klaar heeft liggen op het weekend, maar alleen dat jouw personage dat In Spel voorwerp bij zich mag hebben. Betalen doe je met koperstukken, hoeveel je daarvan hebt hangt af van je commerciële kennis (zie pagina 43). Hieronder staat een prijslijst, als je iets wilt meenemen dat er niet tussen staat, dan kun je de spelleiding vragen er een prijskaartje aan te hangen.

Het geld dat je over hebt, wordt omgezet in startkapitaal. Voor Aemstellers en mensen uit de Federatie zullen dit goud en koperstukken zijn (5 koperstukken zijn 1 goudstuk waard), voor de Noorlingen en Zuilanders ruilartikelen. Het geld en de bezittingen die je aan het eind van een spel bezit, worden voor inschrijving voor het volgende spel weer omgezet in kapitaal (hoeveel is afhankelijk van het geld dat je had aan het eind van het spel en van je commerciële kennis) zodat je nieuwe voorwerpen kunt kopen.

De waarde van een vuurwapen hangt af van de grootte van het magazijn en van de hoeveelheid schade die je doet. Een basisvuurwapen kost 15 koper, heeft een magazijn grootte van 1 kogel en doet 4 HP schade per kogel. Het vergroten van het magazijn kost 20 koper per kogel. Dus voor een vuurwapen met magazijn grootte 4 betaal je  $15 + (3 \times 20) = 75$  koperstukken. De magazijn grootte van een vuurwapen is maximaal 10 kogels. Als je toevallig een mooie nerf gun hebt waar zes kogels in kunnen, dan kun je deze In Spel best claimen als een wapen met magazijn grootte 1 (als je toevallig niet genoeg koper wilt of kunt uitgeven voor een stoerder wapen). In dat geval mag je gewoon nooit meer dan 1 kogel in je magazijn doen. Kogels moet je los kopen, en afgeschoten kogels zijn niet herbruikbaar.

<b>Voorwerp</b>	<b>Kosten (koperstukken)</b>
drankjes, zalfjes en poedertjes	zie pag. 50
kruiden	variabel (zie Chemie, pag. 44)
ingrediënten chemie	1-3
ruwe materialen voor klussen	1-3

### **EHBO**

verband (10x verbinden)	5
ontsmettingsvloeistof (10x ontsmetten)	5
pijnstiller (per stuk)	5

pepspuit 20

### **Sloten**

niv. 1 slot 12

niv. 2 slot 24

niv. 3 slot 36

slotenkrakersgerei 12

### **Recepten (zie Chemie, pag. 44)**

recept 30

### **Klusbenodigdheden (zie Klussen, pag. 36)**

ductape, per reparatie 4

klusgereedschap 15

blauwdruk 30

### **Wapens, schilden en pantsers**

handwapen 0

basisvuurwapen 15

groot schild (ø 80cm) 48

klein schild (ø 50cm) 26

kogel 2

kevlar pantser (zie pag. 26) arm/been 26

kevlar pantser romp 44

licht pantser (1 HP) arm/been 15

licht pantser (1 HP) romp 32

helm (werkt als 1 HP pantser romp) 32

vergroten magazijn vuurwapen, per kogel 20

zwaar kevlar pantser arm/been 72

zwaar kevlar pantser romp 126

zwaar pantser (2 HP) arm/been 36

zwaar pantser (2 HP) romp 72

werpwapen 6

## Overig

olielamp	16
verrekijker	63

Je kunt ook een aantal bijzondere voorwerpen kopen, die wat extra toelichting nodig hebben

### **Gasmasker (20 koper)**

Een gasmasker beschermt je tegen giftige dampen. Om een gasmasker te gebruiken, heb je wel een filter nodig. Een filter werkt ongeveer een half uur, daarna is hij 'op'.

### **Filter (5 koper)**

Ja hebt pas iets aan een gasmasker als er een filter in zit. Een filter werkt ongeveer een half uur, daarna is hij 'op'.

### **Lijst met gezochte personen (25 koper)**

Ben je een (wannabe-)premiejager? Dan kun je deze lijst kopen, waarop namen staan van mensen met een prijs op hun hoofd.

### **Franchisevergunning (500 koper).**

Een personage uit de Federatie kan een franchisevergunning kopen van het Federale leger. Hij kan niet meer opgeroepen worden door Federale sergeanten (wel door iemand die hoger in rang is). Hij kan zelf reservisten inhuren als hij dat nodig vindt. Dit kost hem 25 koper per reservist per dag. Als hij kan aantonen dat een operatie het belang van de Federatie heeft gediend, kan hij dit geld naderhand terugkrijgen. Dit gebeurt natuurlijk niet zo vaak.

### **Mutantenbrander (400 koper)**

Je hebt een vergunning van de Raad van Mutantenexterminators om mutanten te vernietigen. Gezagsdragers zullen over je bij het zien van deze vergunning over het algemeen helpen bij je belangrijke taak. Je krijgt 50 koper voor iedere mutant die je doodt. Het moet hierbij wel om een officiële terechtstelling gaan, dus inclusief (show)proces en publieke executie, anders levert het niets op.

## *Drankjes, zalfjes en poedertjes*

En dan zijn er nog diverse drankjes, poedertjes en zalfjes die je zonder de juiste kruidenkennis niet kunt maken, maar wel kant-en-klaar kunt kopen. De prijzen die bij de middeltjes vermeld staan, zeggen natuurlijk niets over de prijzen die NPC's of spelers tijdens een spel voor hun producten vragen.

### **Bloedverdunner (14)**

Doordat het bloed dunner wordt, verliest de persoon bij de eerste wond die hij ontvangt het dubbele aantal punten.

### **Bubbelhup (2)**

De heerlijke drank van Bubbelhenk die langzaam de wereld aan het veroveren is.

### **Camouflageverf (21)**

Door deze verf op het gezicht te smeren, wordt de vaardigheid Onopvallendheid gedurende drie uur één niveau hoger. De drager van de verf moet wel enige kennis van Onopvallendheid hebben.

### **Duivelstof (28)**

Door dit witte poeder te inhaleren wordt de inhaleerder compleet roekeloos en voelt hij geen pijn. Dit betekent dat de persoon geen terughoudendheid heeft in het gevecht en schade pas meetelt als het gevecht is afgelopen.

### **Extract van de doornroos (15)**

Wie deze drank tot zich neemt, valt een kwartier lang in een diepe slaap.

### **Helende zalf (20)**

Geneest één ledemaat of de romp volledig.

**Herstelpoeder (28)**

Door dit poeder over een maaltijd te sprenkelen, geneest de persoon die de maaltijd (volledig) nuttigt 1 HP op elke locatie.

**Ipecac (10)**

Wie vergiftigd is, kan dit braakmiddel gebruiken om het gif weer kwijt te raken.

**Jeukpoeder (15)**

Door dit poeder in iemands kleding te strooien, krijgt deze last van enorme jeuk, waardoor deze alles loslaat wat hij vast heeft en vijf minuten lang alleen maar kan krabben.

**Jodiumtabletten (10)**

Deze tabletten beschermen een uur lang tegen stralingsziekte.

**Onanectar (15)**

Wie dit middel inneemt, is een kwartier lang blind.

**Ontsmettingsvloeistof met antifrust (20)**

Ontsmettingsvloeistof behoort tot de basisuitrusting van iedere zichzelf respecterende dokter, hospik en EHBO'er. De normale vloeistof beschermt echter niet tegen de frustenziekte, die mensen in een mum van tijd verandert van normale personen in woeste beesten. De ziekte is inmiddels zeldzaam geworden, maar eens in de zoveel tijd duiken her en der wat frusten op, die mensen aanvallen en besmetten. Alleen wie maximaal een kwartier na besmetting met frustenbloed wordt ontsmet met antifrust, wordt gered van een wisse dood.

**Penicilline (25)**

Wie een infectie heeft, kan dit middel gebruiken om te genezen.

**Psychedrank (20)**

Geeft mensen met mentale krachten twee fiches naar keuze.

**Smeerzalf (14)**

Als deze zalf op een wond wordt aangebracht, geneest die meteen 1 HP.

**Sterke verzwakker (48)**

Het gestel van de persoon die dit poeder binnenkrijgt daalt twee niveaus (minimum 0) gedurende een uur. De minste of geringste activiteit is ontzettend vermoeiend en het slachtoffer voelt zich ziek. Hij kan niet rennen of vechten.

**Sterrezalf (34)**

Deze zalf heelt direct 3 HP op één ledemaat of op de romp.

**Verzwakker (32)**

Na inname van dit poeder zakt het gestel van de innemer één niveau (minimum 0) gedurende een uur. De persoon voelt zich ziek en sloom en mag niet rennen (maar wel vechten).

**Visioenpoeder (15)**

Dit poeder geeft de inhaleerder het gevoel dat hij een reis maakt door heden en verleden. Soms komt hij daar echter niet meer uit. De inhaleerder krijgt een visioen van niveau twee.

## *Voordelen*

Voordelen kun je alleen kopen als je een nieuw personage maakt. Een voordeel kost vaardigheidspunten (VP). Als je zelf een voordeel bedenkt dat niet in deze lijst staat, neem dan contact op met de spelleiding. Die bedenkt dan hoe je het voordeel moet uitspelen en wat het kost.

### **Welgesteld**

Je start met 75 koperstukken in plaats van 50. Hier komt nog 20% bij voor elk niveau commerciële kennis dat je personage heeft (zie pag. 43). Kosten: 1 VP. Kan niet gecombineerd worden met het voordeel Rijke stinker en de nadelen Arme sloeber en Berooid.

### **Rijke stinker**

Je start met 100 koperstukken in plaats van 50. Hier komt nog 20% per niveau commerciële kennis dat je personage heeft bij (zie pag. 43). Kosten: 2 VP. Kan niet gecombineerd worden met het voordeel Welgesteld en de nadelen Arme sloeber en Berooid.

### **Snelle bloedstolling**

Kan alleen in combinatie met het nadeel Mutant (pag. 57). Je bent een mutant. Dat is niet altijd een voordeel, want mutanten zijn niet bepaald geliefd. Maar je hebt geen last van bloedverlies, zoals normale mensen. Normaal gesproken zorgt bloedverlies er voor dat een niet-verbonden wond iedere 15 minuten 1 HP verliest. Kosten: 1 VP.

### **Regeneratie**

Kan alleen in combinatie met het nadeel Mutant (pag. 57). Je bent een mutant. Dat is niet altijd een voordeel, want mutanten zijn niet bepaald geliefd. Maar je hebt het voordeel dat geamputeerde ledematen na een uur weer zijn aangegroeid. Kosten: 2VP.

**Neus voor mutanten**

Je hebt een neus voor mensen die afwijken van de norm. Als mensen jou opvallen zijn ze niet per definitie mutant, maar alle mutanten die in je buurt komen vallen jou wel per definitie op. Kosten: 2 VP.

**Zeloot**

Je hebt een doel waar je niet vanaf te brengen bent. Telepaten kunnen je niet “de weg wijzen” (ze kunnen wel je gedachten lezen). Je bent immuun voor charisma en ondervraging. Je moet wel een (moeilijk haalbaar) doel definiëren. Kosten: 1 VP.

## *Nadelen*

Nadelen kun je alleen nemen als je een nieuw personage maakt. Een nadeel levert vaardigheidspunten (VP) op. Als je zelf een nadeel bedenkt dat niet in deze lijst staat, neem dan contact op met de spelleiding. Die bedenkt dan hoe je het nadeel moet uitspelen en wat het oplevert.

### **Reservist**

Mensen kunnen zich inschrijven als Reservist bij het Federale leger. Reservisten kunnen op elk moment worden opgeroepen om zich in te zetten ten dienste van de Federatie. Weigering om wat voor reden dan ook is desertie, en op desertie staat de doodstraf. Levert op: 1 VP.

### **Ziekte**

Je hebt een ziekte. Je mag zelf een ziekte bedenken, de spelleiding bedenkt dan wat de symptomen zijn en hoe de ziekte uitgespeeld moet worden. Je kunt het bedenken van een ziekte ook helemaal aan de spelleiding overlaten. Levert op: 1 VP.

### **Besmettelijke ziekte**

Kan alleen in combinatie met het nadeel Ziekte. Je ziekte is besmettelijk en mensen die zich gedurende een langere periode in je omgeving bevinden, raken besmet. Levert op: 1 VP (bovenop de 1 VP van het nadeel Ziekte).

### **Uitbehandeld**

Kan alleen in combinatie met het nadeel Ziekte. Je ziekte is blijvend, eventuele medicijnen die tegen de ziekte kunnen helpen, slaan bij jou niet aan. Levert op: 1 VP (bovenop de 1 VP van het nadeel Ziekte).

### **Terminaal**

Kan alleen in combinatie met het nadeel Ziekte. Je moet het eerstvolgende evenement een medicijn voor je ziekte vinden, anders ga je dood. Levert op: 1 VP (bovenop de 1 VP van het nadeel Ziekte).

### **Berooid**

Je start met 25 koperstukken in plaats van 50. Hier komt nog 20% per niveau Commerciële kennis dat je personage heeft bij (zie pag. 43). Levert op: 1 VP. Kan niet gecombineerd worden met de voordelen Welgesteld en Rijke stinker en het nadeel Arme sloeber.

### **Arme sloeber**

Je start met 5 koperstukken in plaats van 50. Hier komt nog 20% per niveau Commerciële kennis dat je personage heeft bij (zie pag. 43). Levert op: 2 VP. Kan niet gecombineerd worden met de voordelen Welgesteld en Rijke stinker en het nadeel Berooid.

### **Gedetacheerde**

Je bent in dienst bij een Aemsteller handelaar. Dit betekent dat er in je onderhoud wordt voorzien, maar ook dat je een opdracht krijgt van je werkgever en dat je alle winst die je tijdens een spel maakt aan je baas moet afdragen. Het voordeel is dat je aan het begin van elk spel 100 koperstukken extra startkapitaal hebt (in plaats van 50). Eindig je een spel met verlies, dan noteert je werkgever dat als een schuld. Op het moment dat een gedetacheerde in totaal 500 koperstukken winst heeft gemaakt, is hij vrij. Je kunt dit nadeel niet combineren met de nadelen Schulden, Arme Sloeber en Berooid en de voordelen Rijke Stinker en Welgesteld. Levert op: 1 VP.

### **Gezocht**

Je hebt iets verschrikkelijks gedaan en er staat een prijs op je hoofd. Iedereen uit je thuisgebied weet ervan en de spelers krijgen ieder evenement opnieuw te horen dat je gezocht bent. Levert op: 2 VP.

### **Ontzettend naïef**

Je gelooft altijd alles dat mensen je vertellen. Levert op: 1 VP.

### **Schulden**

Je startkapitaal is afkomstig van een geldschieter. Na het eerste spel wil hij het geld terug, plus rente. Als je dit niet kunt betalen, heb je een groot probleem. Je mag dit nadeel alleen nemen als je startkapitaal minimaal 50 koperstukken bedraagt. Levert op: 2 VP. Je kunt dit nadeel niet combineren met het nadeel Gedetacheerde.

**Mentale gatenkaas**

Je bent bijzonder ontvankelijk voor telepathie. Telepaten mogen voor één fiche twee telepathische handelingen bij je uitvoeren. Levert op: 1 VP.

**Mutant**

Je bent een mutant. Dat is een nadeel, want mutanten zijn niet bepaald geliefd. Je hebt een onopvallende mutatie, zoals een extra oog of een derde tepel. Levert op: 1 VP.

**Opvallende mutatie**

Kan alleen in combinatie met het nadeel Mutant. Je hebt een opvallende mutatie. Levert op: 1 VP.

## *Eigenverklaring*

Aan het begin van een evenement vragen we je een eigenverklaring te ondertekenen. Voor de volledigheid hebben we de tekst hier geplaatst, zodat je hem alvast kunt lezen. De tekst van de eigenverklaring die je op het evenement te zien krijgt kan afwijken van de tekst in deze handleiding, maar we beloven je dat we er niet stiekem kleine lettertjes aan toe zullen voegen om je te laten beloven je volledige banksaldo op onze rekening te storten.

### *Voorwaarden*

*Je mag alleen meedoen met evenementen in de Wereld van Apollyon als je minimaal achttien jaar bent. Daar is een reden voor: wij gaan er van uit dat onze spelers volwassen genoeg zijn om hun hersens te gebruiken. We hebben geen waslijst aan regels die je verbieden om domme dingen te doen. Desondanks behoudt de spelleiding zich het recht voor zonder voorafgaande waarschuwing in te grijpen als ze vindt dat je gevaarlijk, asociaal of anderszins ongewenst gedrag vertoont. De spelleiding kan op allerlei manieren ingrijpen, onder meer door je gedurende de rest van het evenement de toegang tot de spellocatie te ontfemen. Als je de Nederlandse wet overtreedt, doet de spelleiding aangifte bij de politie.*

*Je deelname aan het door Proöptiki georganiseerde evenement van [datum] op het terrein van [eigenaar terrein] in [plaatsnaam] is geheel op eigen risico. De organisatie is niet aansprakelijk voor verlies of beschadiging van eigendommen, voor ongevallen of voor persoonlijk letsel. Als je verantwoordelijk bent of zou kunnen zijn voor schade of verlies van andermans eigendommen of voor persoonlijk letsel van derden, dan meld je dat zo snel mogelijk bij de spelleiding van De Wereld van Apollyon.*

\*

*Ondergetekende verklaart:*

*”Ik ga akkoord met bovenstaande voorwaarden. Ik verkeer in goede gezondheid en mag normale fysieke activiteit uitvoeren of ik heb de organisatie van het evenement op de hoogte gesteld van mijn medische conditie en mijn medicatie. Ik heb de organisatie van het evenement op de hoogte gesteld van mijn allergieën, mijn fobieën en van andere medische en niet-medische informatie die van invloed zou kunnen zijn op de voortgang van het evenement en op de gezondheid en veiligheid van mijzelf en/of die van andere deelnemers.”*

*Datum*

*Naam*

*Handtekening*