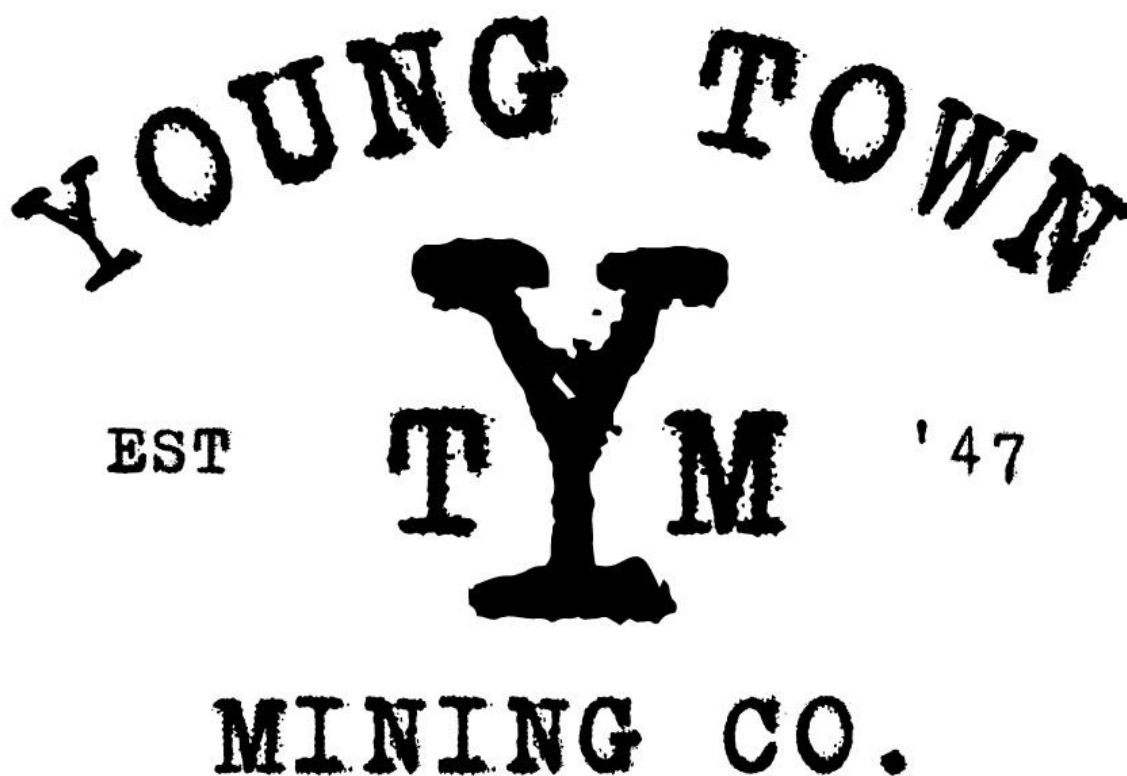
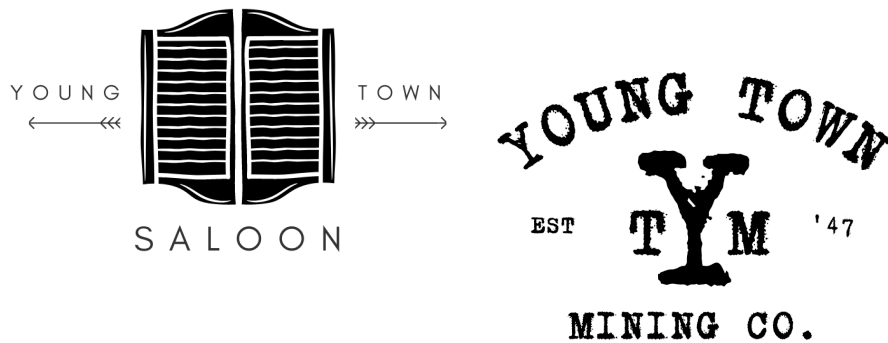


Spelershandboek versie 1.4



0.0 Welkom



Welkom beste deelnemers, in de wereld van Young Town saloon. In dit spelershandboek vind je alle noodzakelijke informatie over de spelwereld. Je vindt hier de verhaallijn, hoe de economie werkt binnen de wereld, welke wapens je mag gebruiken en hoe verwonding en genezing werkt. Als laatste vind je ook de belangrijke OC informatie. Voor nu heel veel plezier met lezen!

1.0 The Story

1.1 Introductie

Het jaar is 1846 als Colin Young de bergen van Californië in trekt, op zoek naar goud. Later datzelfde jaar vindt Colin een goudafzetting in een beek die kort daarna Cowhouse Creek genoemd wordt. Dit is waarom Colin de bergen in getrokken was. Hij wilde een nieuwe toekomst voor zichzelf opbouwen.

Colin verzamelt een groep vrienden met wie hij na de winter van 1846 opnieuw een bezoek brengt aan de beek. Van het goud dat Colin in april gevonden had, kocht hij materiaal, tenten en proviand. In de buurt van de beek zette de groep vrienden het tentenkamp op. Het nieuws van hun vondst verspreidt zich sneller dan Colin hoopte. Rond juni in 1847, iets korter dan een jaar na de eerste vondsten, is het tentenkamp uitgegroeid tot een klein dorp. Daarmee is Young Town een feit geworden.

Colin Young heeft de eerste rechten op de grond, en al snel groeien zijn rijkdom en ook het dorp. Eind 1847 werpen de dorpsbewoners, onder leiding van Colin, het eerste houten gebouw op. Beter bekend als de Young Town saloon.

In San Francisco komen schepen vol migranten aan. Allemaal proberen ze voor zichzelf een beter leven op te bouwen in het wilde westen. Op steeds meer plekken wordt goud gevonden. Het aantal nederzettingen begint te groeien. Young Town is rond 1848 nog altijd een klein dorp in vergelijking met de makkelijker te bereiken, lager gelegen nederzettingen, maar het is ook een boomtown: stadjes die ontstaan waar goud gevonden wordt of waar een treinrails ligt. Er is daar letterlijk iets 'booming'. In 1848 is Young Town nog altijd vrij geïsoleerd en de wet heeft nog geen grip op het dorp. Dit maakt dat Young Town niet alleen voor goudzoekers een thuis is, maar ook voor hen die niet gevonden willen worden.



Map of Young Town - Creeks - Roads - Mountains

1.1.2 Tijdlijn

1846 mei	Colin Young trekt de bergen van Californië in.
1846 aug	Colin heeft goud gevonden aan de voet van Chester mountains bij Cowhouse creek.
1847 juni	Colin komt met een aantal vrienden iets korter dan een jaar later terug om zijn claim definitief te maken.
1847 juni - 1848	Opbouw van Young Town.
1848 mei	De nieuwe inwoners komen naar Young Town.
1848 - 18 mei	Settles komen aan bij Hole's trappers camp.
1848 - 19 mei t/m 4 Juni	Wachttijd tot de waterstand van de rivier is gedaald.
1848 - 7, 8 en 9 Juni	Aankomst settlers in Young Town (editie 2).
1848 - 6 Juli	Feest voor de zus van Colin Young (editie 3).

1.2 Young Town

Young Town kent een aantal noodzakelijke ambachten, winkels en andere basisfaciliteiten. Hierin staat natuurlijk The Saloon centraal. Maar alleen met een saloon kun je een nieuw dorp geen goede start geven. De minimaal noodzakelijke faciliteiten staan hieronder beschreven. Deze worden door de organisatie uitgespeeld.

1.2.1 Young Town saloon

Het enige geheel vanuit hout opgeworpen gebouw in Young Town kent meerdere functies binnen de gemeenschap. Zo doet het dienst als kerk in de ochtend en op zondag. In de avonden maakt het plaats als huis voor de dames van plezier, gok locatie en Saloon. De saloon is tevens het dorpshuis en de plek waar recht gesproken wordt als dit noodzakelijk is. Omdat Young Town geen gevangenis heeft, worden gevangen vaak aan een paal vastgeketend in de Saloon. Het moge helder zijn dat de saloon in Young Town een prominente rol heeft binnen de gemeenschap. De eigenaar van de saloon is niemand minder dan *Quinn Art O'Sullivan*. Binnen Young Town is Quinn een bekende naam. Dat mag ook wel als je de eigenaar bent van zo'n belangrijke plek. Quinn Art O'Sullivan - had altijd wel een goed verhaal voor diegene die zijn Saloon bezochten. Eten is gratis van 12:00 tot 15:00 al ben je dan wel verplicht om een drankje af te nemen.

1.2.2 Young Town Mining Company

Colin is de eigenaar van The Young Town Mining Company en de rijkste persoon in de stad. Mr Young is nooit naast zijn schoenen gaan lopen. Toch: "Rijke mensen willen rijk blijven of rijker worden." Als je goud wilt zoeken in de buurt van Young Town mag dit alleen als je een contract hebt lopen via the Young Town Mining Company. Al het goud dat je vindt dien je dan ook bij de bank in te leveren. De miners krijgen hun vaste loon uitbetaald.



1.2.3. Young Town Bank

De plek waar mensen het gevonden goud heen brengen en waar de (mijn)werkers hun loon aan het einde van de dag kunnen ophalen. Als de saloon het kloppend hart van Young Town is, dan is de bank zeer zeker het brein. Young Town Bank wordt gerund door de uiterst slimme en doordachte *Richard Everton Strausberry*. Strausberry is helemaal thuis in de cijfers. Richard kent de gezichten van Young Town



goed en houdt de financiële administratie nauwkeurig bij. Strausberry is op de hoogte van de huidige dollar-koers en kan ook andere munten wisselen voor dollars.

1.2.4 Heinrich Nachtnebel Mercantile general store (de IC/OC vragen plek)

De enige mercantile in Young Town wordt gerund door de van oorsprong uit Duitsland overgekomen *Heinrich Nachtnebel*. Je kunt bij Heinrich terecht voor een diversiteit aan zaken. Zo komt alle uitgaande en binnenkomende post bij Heinrich langs voordat het door de Pony Express wordt opgehaald en afgeleverd. Voor medicatie kun je ook bij deze general store terecht. Munitie of wapens nodig? Ook deze zijn te koop bij Heinrich. Heeft Heinrich je product niet op voorraad? Bestellen kan via de handige catalogus *Tiffany's blue book*. Dit is overigens ook een prima manier om je spullen IC het spel in te krijgen.

Heinrich spreekt veel mensen en kent bijna alle bestellingen die mensen bij hem hebben gedaan uit zijn hoofd. Blaz - de zoon van Heinrich - is na het overlijden van Heinrich's vrouw gaan werken in Hole's trappers camp. Heinrich was samen met Colin één van de eerste mensen die Young Town hebben opgezet. Heinrich en Colin zijn dan ook goede vrienden van elkaar.

1.3 Andere inwoners en belangrijke partijen binnen de spelwereld

1.3.1. Yellow Riders

De Yellow Riders veroorzaken met regelmaat problemen in Young Town en de gebieden in de buurt. Wie precies deel uitmaakt van de Yellow Riders is de inwoners van Young Town nog onbekend. Wel weten de inwoners dat Billy B. Rider de leider is van de gang. Hoe hij er precies uitziet is nog voor niemand bekend.

1.3.2. Black Rock Powder Co.

The Black Rock Powder Co. is de hoofdleverancier van dynamiet in de regio van Young Town.

Dynamiet is een belangrijk onderdeel in het zoeken naar goud, maar is ook kostbaar. Een vertegenwoordiger van Black Rock Powder kan dus ook zomaar langskomen. Met hem zijn wellicht betere deals te maken om mogelijk goedkoper aan dynamiet te komen.



1.3.3. Sofia Paulson - Journalist

Sofia Paulson werkt voor *The Californian*. Ze heeft de taak op zich genomen om het leven van de nieuwe goudmijners en -delvers te volgen. Sofia is een mooie statige dame uit de stad en voelt zich eigenlijk niet zo thuis in het wildere deel van het westen. Maar goed, een nieuwe baan en een nieuwe uitdaging. Hoewel ze alles vies vindt, is ze 100% gemotiveerd haar doelen te behalen.

1.3.4 Ace August Colt - Foreman Young Town Mining Co.

Ace is de Foreman en rechterhand van Colin. Hij zorgt ervoor dat de mijnwerkers op tijd beginnen, geen goud achterhouden en netjes hun werk doen zoals het moet. Hij is ook de onofficiële orde handhaver in Young town. Ace is vanuit Nederland via Engeland naar het oosten van Amerika afgereisd. Zijn tocht heeft 6 weken geduurd. En daarna nog 6 maanden via land. Mr. Ace Colt is een sterke vent. Hij was erbij toen Colin in 1847 de tweede keer terugging naar de locatie. Een trouwe vriend van Colin.

1.4 Het leven in Young Town

Binnen Young Town is er een duidelijk verschil tussen het dag- en avondritme. De dag staat in het teken van het zoeken en delven van goud. Tijdens de dag is alles in dienst van het zoeken naar dit goed, naast al het andere werk wat hiermee gepaard gaat. Zodra de werkdag klaar is wordt het druk bij de bank. Mensen krijgen hun loon voor de dag en zullen daarna doorgaan naar de Saloon. De avond staat in het teken van ontspanning, plezier, gokken, drank en het gevaar van het donker. Dit is het ritme van Young Town. Jij kunt hierin als speler een belangrijke rol aannemen. Wil jij een mijner zijn? Werk je hard in de bar? Draag je bij aan het ritme van Young Town? Of probeer je liever het ritme te doorbreken? Young Town kent vele mensen uit vele verschillende culturen. Het is een plek waar mensen van over de hele wereld zich mengen. Dit maakt Young Town een zeer unieke plek. Het grootste deel van de inwoners leeft vanuit hun tent. De grond is nog altijd van Colin en slechts een enkele persoon heeft al een stukje grond van hem mogen kopen. Young Town is een kleine gemeenschap waar de mensen elkaar goed kennen.

2.0 Geld/ Money

Ook bij Young Town is het rondkomen een dagelijkse bezigheid. Hoe kom ik aan eten? Hoe betaal ik mijn schulden af? Hoe krijg ik bepaalde dingen voor elkaar? Allemaal vragen die jullie vast bezig houden.

Het is een klein groepje mensen gelukt om aan een vast dagelijks inkomen te komen. Dit is niet de standaard en veel mensen zullen dus andere manieren moeten vinden om rond te kunnen komen. Er zijn in Young Town verschillende manieren om deze zaken op te lossen. Je kan natuurlijk goud zoeken. Dit goud kan je weer gebruiken als betaalmiddel. Let hierbij wel goed op, Colin Young houdt de goudhandel strikt onder controle. Wat veel voorkomt is ruilhandel. Dit kan handel zijn in spullen, maar ook in diensten.

De bank van Young town is niet verzekerd door de overheid. Dat betekent dat als je geld weg is, het vaak ook echt weg is. De overheid geeft je je geld niet terug. Gelukkig is de bank van Young Town wel bovengemiddeld welvarend, omdat Colin Young een deel van zijn vermogen aan de bank uitleent. Hierdoor neemt hij deels de taak van de overheid op zich, om zo garant te staan voor een deel van het geld dat de bank verstrekt. (Wil je zelf geld meebrengen naar de Larp, kijk dan eens op aliexpress naar munten van 1800 - 1848. Komt jouw personage uit een ander deel van de wereld? Kijk dan ook eens naar het geld van het land uit die tijd. Het wilde westen was een samenkomst van allerlei nationaliteiten. En verschillende munten/briefgeld weerspiegelen dit en maken de spelwereld levend). Door de koers van die tijd kan het wel zijn dat je munten uit Nederland, Duitsland of elders een andere waarde hebben dan in het land van herkomst.

\$1	gold dollar
\$2.50	quater eagle
\$5.00	half eagle
\$10.00	eagle
\$20.00	double eagle

Je kunt je voorstellen dat door de enorme toename van mensen en de vonds van goud, munten steeds minder in omloop kwamen. Er was simpelweg niet genoeg muntgeld in omloop, dus werd ook goud (gold dust) al snel een betaalmiddel. De waarde was: 28,34 gram/1 ounce = \$10.00 - 16.00 dollar. Binnen Young Town zijn

vooralsnog munten het primaire betaalmiddel, omdat Colin Young de goudhandel strikt onder zijn controle houdt.

Hoeveel je verdient:

Een arbeider zoals een mijnwerker, boer, wasvrouw ect. verdient gemiddeld 1 tot 2 dollar per dag (on his own diet). De mensen met een betere baan zoals de bankier, opzichter, landmeter. meubelmaker ect. verdienen 4 tot 6 dollar per dag. Houdt hier rekening mee binnen het spel. De kosten van producten worden aangepast aan de economie van die tijd.

Als arbeider verdien je gemiddeld dus rond de \$25 dollar per maand. Een landarbeider zoals een boer zit tussen de \$10 - 13.50 dollar per maand. Een geschoolde arbeider of mensen met een bijzonder beroep verdienen rond de \$100 dollar per maand. Het is van belang om bij het schrijven van je personage rekening te houden met hoeveel je verdient. Hoe heb jij je voorbereid op je reis naar Amerika? Hoe heb jij toen je spullen bij elkaar gekregen? Heb je ze eerst gehuurd en daarna gekocht of heb je je gouden ring verpand?

Wat kosten dingen:

We hebben geprobeerd de kosten van producten aan te passen op de economie van 1800 - 1848. En de kosten van essentiële zaken voor jullie op een rij gezet.

Paard:	\$25 - 100
Muil:	\$50
Ijzers:	\$0.50 (all around)
Bout:	\$0.25
Spijkers:	\$0.25 (1.8 kg)
Geweer:	\$20
Revolver:	\$20 - 25
Munitie:	\$5
1 kg koffie:	\$12
1 kg spek:	\$16
1 kg thee:	\$5
Ei:	\$1.00 - 3.00 (per stuk)
Rijst:	\$1 (9 kg. 20 pound to the dollar)

Deken:	\$1.50 - 5.00
Hoed:	\$2.00 - 8.00
Schoenen:	\$3.00 - 5.00
Stro hoed:	\$0.50 - 1.00
Broek:	\$3.00 - 8.00
Shirt:	\$1.50
Jas:	\$3.00 - 8.00
Schep:	\$4.00 - 15.00
Pikhouweel:	\$6.50 - 15.00
Dynamiet:	\$5.50
Eettafel:	\$3.00
Stoel:	\$2.50
Bed:	\$2.50
Shampoo:	\$0.37 (per fles)
Pocket map:	\$1.50
Laudanum:	\$1.00 - 40.00 (per druppel)
Wijn:	\$10.00 - 40.00 (per fles)
Bakje:	\$2.00
Maaltijd:	\$1.00 - 3.00 (saloon maaltijd)
Aardappels:	\$0.40 (per pound ongeveer 500 gram)
Suiker:	\$0.40 (per pound ongeveer 500 gram)
Root beer Soda:	\$ 0.05 - 0.10 (per bottle)

Goud (ook wel bekend onder de nickname 'dust') vertegenwoordigt natuurlijk ook een belangrijke waarde en kan binnen de spelwereld ook als betaalmiddel worden gebruikt, bijvoorbeeld om de meer luxe producten te kopen. Let wel dat de goudhandel eigenlijk in handen is van Colin Young. Hij bezit de rechten op de grond en daarmee het goud.

Grotere sommen geld:

Als jij een personage speelt die met wat grote sommen geld naar Young Town wil komen, moet je goed nadenken over of je dit IC-veilig én OC-verantwoord kunt doen. IC-veilig kan aan de hand van een waardepapier. Deze bestaat uit twee delen:

één deel is bij de eigenaar van het geld, het andere wordt bezorgd bij de bank van aankomst. ‘Grote’ sommen geld dienen altijd via de organisatie goedgekeurd te worden op basis van jouw geschreven achtergrond. Alle munten en biljetten in omloop tijdens het evenement zijn eigendom van de organisatie en zijn gemarkeerd. Deze dienen aan het einde van het evenement weer uitgecheckt en ingeleverd te worden.

Dollars en euro's:

Om je iets meer te kunnen inbeelden in de wereld en economie van de 1848 Young Town hebben we een overzicht gemaakt van wat je dollars en centen ongeveer vertegenwoordigt in euro's. Neem dit niet al te nauw, het is ter indicatie en niet gebaseerd op inflatie ect ect. Beeld je dus goed in heb, je ooit wel eens een 200 of 500 euro bankbiljet vastgehouden? Dat is hoe het zou voelen als je een 5 of 10 dollar vast mag houden. Laat staan een gouden double eagle van \$20,00 dollar

Dollar	Euro
0,05	5,00
0,10	10,00
0,25	25,00
0,50	50,00
1,00	100,00
2,00	200,00
5,00	500,00
10,00	1000,00

3.0 Eten en drinken / Food and drinks

Een basispakket van eten en drinken zit bij de ticketprijs van het evenement inbegrepen: 3 (warme)maaltijden, bereide koffie en thee. Wel zal je hier *in spel* IC geld voor betalen. Ruwe IC koffie en thee zijn te kopen met IC-geld bij de general store - hier zal je wel IC water voor moeten koken. Natuurlijk is er een mogelijkheid om buiten de door de organisatie verzorgde momenten zelf IC eten te bereiden - je moet het dan als vanzelfsprekend zelf klaar maken. Je kan zoals eerder vermeld bij de Saloon koffie en thee kopen die al voor je klaargemaakt is. Water is altijd vrij verkrijgbaar bij zowel de Saloon als de General store.

Voor het eten zijn er de volgende dingen geregeld: Je kunt de producten los kopen of bij de saloon voor 1 tot 3 dollar een maaltijd kopen. Er is altijd een basis maaltijd (ontbijt, lunch en avondeten) beschikbaar voor je in de saloon, maar als je maar 2 dollar per dag verdient, kan je toch zelf een maaltijd maken door de producten te kopen bij de General Store. In het spel geeft dit namelijk duidelijk aan dat niet iedereen zoveel geld verdient dat ze elke maaltijd uit eten kunnen. Alcohol schenken wij zelf niet. Je mag gepast en respectvol aan de sfeer van de LARP alcohol nuttigen. Bij overmatig drankgebruik of klachten word je van het evenement verwijderd. Daarnaast wordt het van spelers en figuranten verwacht dat zij hun eigen afval opbergen.

TLDR: de organisatie heeft voor iedereen 3 maaltijden en warme dranken beschikbaar die zijn inbegrepen in het evenement-ticket. Voor het 1-daagse evenement zal er lunch en avondeten aangeboden worden.

4.0 Wapens / guns

Het wilde westen staat bekend om haar mooie revolvers en bijzondere geweren. Veel van deze wapens zijn echter pas na 1848 - 1849 ontwikkeld. Echter spelen we een larp. Dat betekent dat, zolang de wapens de *old west*-uitstraling hebben, ze gebruikt mogen worden. Binnen deze larp maken we gebruik van replica's. Dit zijn wapens die lijken op de echte wapens van die tijd, maar mogen geen daadwerkelijke

munitie/kogels schieten. In plaats daarvan mogen ze met klappertjes schieten om toch wat effect bij een 'schot' te geven.

We maken geen gebruik van Airsoft-wapens of replica's die blanks of andere type munitie schieten. Larp wapens zoals bijlen, messen, hamers etc. zijn zeer zeker ook toegestaan. Twijfel je of jouw wapen voldoet aan de regels? Neem dan contact met ons op of laat je replica bij het inchecken controleren.

5.0 Verwonding en genezing

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

Binnen Young Town kennen we drie niveaus van gewond raken die elk hun eigen interventie nodig hebben:

5.1 Lichtgewond

Verwondingen op armen en/of benen als gevolg van steek-/schotwonden of stomp letsel. Deze verwondingen kunnen verholpen worden door iedereen, maar om verdere complicaties te voorkomen is het verstandig om minimaal een verband aan te laten leggen.

Behandeling: Binnen 1 uur na het ontstaan van de verwonding minimaal verbandmiddel gebruiken, spalken of anders stabiliseren.

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

5.2 Zwaargewond

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

Behandeling: Binnen 30 min. na het ontstaan van de verwonding minimaal gezien

worden door de arts met interventie. En eventueel met medicatie.

Niet tijdig behandelen leidt tot een naar eind (dood).

5.3 Direct levensbedreigend gewond

Verwondingen aan de borst (hart/longen), hersenletsel, of meer dan drie zware verwondingen. Minimaal medische hulp nodig van een arts en een operatie aan de verwonding.

Behandeling: Binnen 10 min. na het ontstaan van de verwonding een operatie en toedienen van verschillende medicatie.

Niet tijdig behandelen leidt tot de dood.

Fairplay is een belangrijk onderdeel van het regelsysteem. Waarbij het vooral gaat om roleplay. Omdat we schieten met klappertjesgeweren zal je bij het uitspelen van rake schoten er vooral vanuit moeten gaan dat de eerste die het schot lost in de juiste richting raakt. Met een Larp wapen kun je uitgaan van waar je geraakt wordt, raak je gewond.

6.0 reizen

De reistijden in 1848 waren natuurlijk niet te vergelijken met 2023. Om van Europa naar Amerika te komen was je, als alles mee zat, zes weken onderweg op zee. Het kon tot wel ruim veertien weken duren als de wind en/of het weer niet meezaten.

Het reizen was geen pretje en gemiddeld kostte een ticket zo'n \$30,-. Na zes weken waren meestal de voorraden dan ook op. Het eten was slecht en eentonig. Slof, vochtig brood en soms wat aardappels en biscuits.

Als je dan in *the great new world* aankwam, was je er nog niet. Vaak was het geld op en moesten mensen via land verder. Zij die voldoende geld hadden namen een boot die ze naar Californië bracht. Maar verreweg de meeste mensen gingen via een *caravan* (50 tot 70 mensen) naar het westen, the *Oregon Trail* was de meest gebruikte manier. Deze route bestond uit meerdere paden die samen de Oregon Trail genoemd werden. Men deed er tot wel 6 maanden over. Deze tocht zat vol gevaren. Één op de zeventien mensen kwam om het leven voordat ze er waren. De meeste mensen

geloofden in de *American Dream*: om rijk te worden, en dat zou makkelijker zijn in het westen. Overstromingen, wilde dieren, berovingen en honger waren allemaal problemen waarmee je te maken kon krijgen.

7.0 Uit-spel regels

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

18+ evenement

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

Algehele veiligheid, safe word

Tijdens dit Pickle larp evenement zullen er zwaardere thema's, heftig rollenspel en spannende momenten voorkomen. Het kan daarom gebeuren dat jij je tijdens het spel niet prettig voelt bij een situatie. **NO-PLAY** is het safeword. Het spel stopt onmiddellijk. Bespreek wat je niet prettig vindt met de mensen die zich bij de situatie bevinden. Kom je er samen niet uit, haal dan een SL(spelleiding) bij de situatie.

Spelleiding (SL)

Om het spel in goede banen te leiden zijn er zogenaamde spelleiders aanwezig. Deze staan buiten het spel en overzien de veiligheid en sportiviteit van de spelers. De spelleiding wordt aan het begin van het evenement voorgesteld. Zij zullen kleding dragen die past binnen Young Town om het spel zo min mogelijk te storen. Zij dienen genegeerd te worden, maar zijn uiteraard altijd aanspreekbaar voor uit-spel (OC)-vragen, en natuurlijk rulings en calls. Gedurende het gehele weekend dienen aanwijzingen van de spelleiding opgevolgd te worden. Om het spel zo ongestoord mogelijk te laten verlopen, hebben bepaalde hoofd figuranten ook de autoriteit om calls en rulings te maken, ook over leven of dood. Zowel SL en hoofdfiguranten

zullen bij aanvang van het evenement worden voorgesteld aan de deelnemers.

Uit-spel slapen en eten

Als we een ééndags LARP houden, bieden we niet de mogelijkheid om te blijven slapen. Deze evenementen zullen meestal rond 21:00 klaar zijn.

Bij een driedaagse LARP kan er zowel IC als OC geslapen worden. OC plekken zijn beperkt en we vragen mensen zo veel mogelijk IC te slapen. Dit brengt Young Town tot leven. We hebben geen OC eetlocatie. Het eten wordt gemaakt in de Saloon.

Vraag OC-slaapplaatsen altijd minimaal een week van tevoren aan bij de organisatie.

Drank & verdovende middelen

Alcohol is toegestaan (met mate). Dit zal niet door ons geschonken worden. Vechten is NIET toegestaan zodra je alcohol genuttigd hebt (vanaf de eerste slok!).

Ongewenst gedrag of overlast als gevolg van drankmisbruik kunnen leiden tot verwijdering van het terrein. Drugs is onder geen enkele voorwaarde toegestaan op het terrein en gebruik hiervan kan leiden tot verwijdering van het terrein.

LARP-wapen veiligheid

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

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

8.0 Tips & need to know

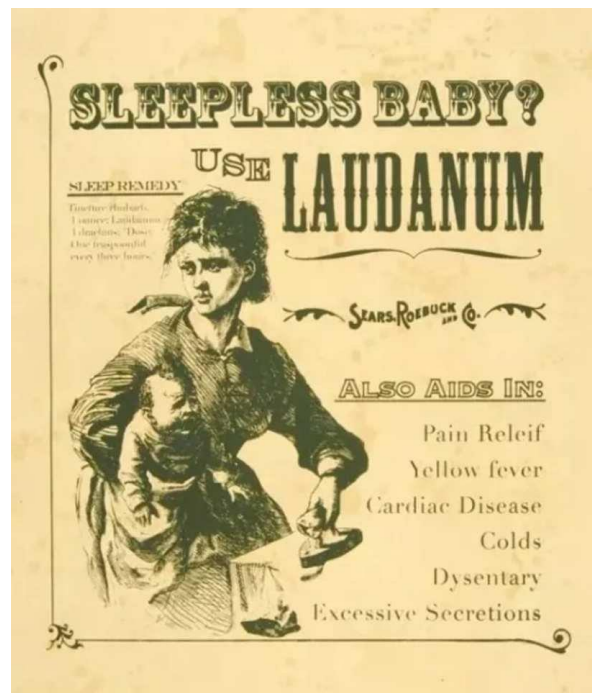
- Goudpan nodig? Ja, zeker als je goud gaat zoeken heb je een pan nodig. De meeste pannen nu zijn van plastic. Maar via [deze link](#) kom je bij een echte old style ijzeren pan uit.
- Wapens nodig? Zorg dat je kijkt naar wapens binnen de EU. Deze hebben namelijk een CE-keurmerk en voldoen daarmee aan de eisen van de EU-wetgeving en aan de eisen van de Nederlandse overheid. Kijk bijvoorbeeld eens op de site van [Andracor](#) of op onze Discord.
- Inspiratie nodig? Check dan eens de [Arizona ghost riders](#) op youtube. Veel van hun informatie gaat over de periode na de burgeroorlog. Dus veel verder in de tijd dan waar wij spelen. Maar het geeft een enorme bron aan informatie. Lees ook [dit boek](#) eens. Dit boek is in 1859 geschreven en geeft tips over hoe je van oost naar west kon reizen.
- Net zoals bij wapens en gebeurtenissen speelt mode ook een rol bij de algehele sfeer. Alle mode tussen 1840 en 1850 past in de sfeer van de LARP. Niet authentic maar coolthantic! Kijk voor inspiratie op onze Discord.
- Personage nodig? Voor sommige mensen kan het moeilijk zijn om een personage te verzinnen, daarom hieronder een paar tips die je kunnen helpen.
 - Wat is de motivatie van je personage om af te reizen naar het wilde westen?
 - Hoe heb je betaald voor de tocht?
 - Wat was je beroep voordat je naar het wilde westen ging?
 - Hoe was je familie? Wie zijn je ouders, broers en of zussen?
 - Kun je lezen en schrijven of ben je illiterate. 90% van de mensen in die tijd waren analfabeet.
 - Hoe ga je je geld verdienen in Young Town?
 - Goud zoeken
 - Mijners voorzien van spullen of diensten
- Moeilijke thema's.
 - We hebben bewust gekozen om bepaalde zwarte bladzijden uit de geschiedenis van het ontstaan en expansie van de USA niet mee te nemen in onze wereld. We willen ons binnen de LARP focussen op de

mooie elementen. Native American discrimination en verdrijven, discriminatie en kleurseparatie maken geen deel uit van onze LARP. Daarmee bedoelen we de discriminatie of stelselmatig uitroeien van bepaalde volkeren. We willen vooral de sfeer van de tijd vastleggen. Hoe stoer en sterk deze mensen geweest moeten zijn om een tocht te wagen naar een beter leven. Sommige stukken van het verhaal zullen niet overeenkomen met de tijdsperiode omdat ze bijvoorbeeld pas in 1850 of later gebeurd zijn. Maar ze geven wel een uniek beeld van het wilde westen en passen binnen de setting. Wij zijn niet op zoek naar het re-enacten van zeer gevoelige en verdrietige gebeurtenissen uit het verleden en uit het heden.

- The Mexican - American War speelt wel een rol binnen de spelwereld. Deze heeft geduurd van 1846 - 1848. De oorlog is net voorbij. De focus kan nu gaan liggen op het verkennen van de nieuwe gebieden. Veel militairen zoeken een nieuw beroep nu hun diensten niet meer nodig zijn. Je kunt dus best oud-soldaat zijn die gevochten heeft.
- Voertaal binnen de LARP? In het wilde westen kwamen alle talen van de wereld bij elkaar. Soms was het moeilijk elkaar te begrijpen. Maar vooral muziek bracht de mensen bij elkaar. Dus je kunt elke taal spreken die je wil. Je hebt vooral moeite met het begrijpen van andere talen.
- Drinkmok nodig? Van origine waren dit zware mokken van tin. Maar iets wat er op lijkt is via deze [link](#) terug te vinden.
- Personage aankleden? Welke spullen heeft jouw personage nodig? Via de link naar youtube kun je al veel vinden. Kijk ook op Discord. Hieronder volgen een aantal zaken op een rij:
 - Hoed
 - [Handschoenen](#)
 - [Bril](#) of [zonnebril](#)
 - [Ondergoed](#)
 - [Bretels](#) (oude stijl, zonder knip)
 - [Zakhorloge](#)
 - Sjaal, [bandana](#) of halsdoek

9.0 IC drugs

Binnen Young Town en sowieso in de tijd waarin Young Town plaatsvindt, wordt vooral opium gebruikt of een op alcohol opgeloste basis in de vorm van Laudanum. Laudanum is ook een medicijn, dat voor enorm veel kwalen gebruikt werd. Het zou voor 101 dingen goed zijn en werd zelfs geadverteerd voor baby's die niet wilden slapen. Het nadeel is dat het enorm verslavend is. Zij die er gevoelig voor zijn zitten er snel aan vast. Opium werd vaak gerookt in een pijp. Er waren zelfs speciale opium dens. Cannabis werd ook gebruikt. Wil je meer informatie? gebruik [de link](#).



10.0 Spelmechanieken

Vanaf editie 2 is er een nieuw element toegevoegd aan Young Town. Hierdoor hebben je daden binnen de wereld van Young Town direct en/of indirect effect op de manier waarop je personage de wereld beleeft. Hoe figuranten personages wel of juist niet met je interactie willen hebben. Wil jouw personage slecht zijn? Berucht worden binnen Young Town en ver daarbuiten? Of wil je juist bijdragen aan een gezamenlijke gemeenschap die in vrede probeert een nieuw leven op te bouwen? Het nieuwe spel element gaat hier vorm aan geven. Hierbij gebruiken we een schaalverdeling van 0 -5. Elk cijfer dat je stijgt of daalt heeft invloed op jouw personage. In eerste instantie zullen de gevolgen klein zijn. Maar blijf je op het pad dat je bewandelt, dan zal dit een verandering tot gevolg hebben voor jouw personage. De gebeurtenissen van editie 1 zullen meegenomen worden. Aan het begin van elke volgende editie ontvang je een brief waarin je huidige status vermeld zal staan met een kleine uitleg daarbij.

10.1 Beruchtheid

Beruchtheid is de meest belangrijke factor binnen de wereld van Young Town. Mensen vertellen liever verhalen over gevaar, boeven en slecht gedrag. De kerk gebruikt het als middel om mensen niet af te laten dwalen. Maar al te snel kan je beruchtheid stijgen. Moord, diefstal, brandstichting, list en bedrog kunnen allemaal zorgen dat je beruchtheid gaat stijgen. Wettige inwoners die zich houden aan de regels zullen steeds minder contact met je willen als je beruchtheid begint te stijgen. Tot ze je actief mijden. De mensen die leven in de schaduwen zullen je verwelkomen. Maar in deze schaduwen zal niet ver daarachter de eerste bounty hunter jouw komen claimen. Goede daden en actieve verandering van je personage kunnen de meter gelukkig ook weer laten dalen als het te heet onder je voeten wordt. De inwoners zullen dan weer aan je moeten wennen maar je uiteindelijk een tweede kans geven. Let wel: acties van een groep waar je bij hoort kunnen invloed hebben op elk individu, ook als jij zelf niets gedaan hebt.

- 0** Goedzak, je bent een schoolvoorbeeld van de beste inwoner van Young Town.
- 1** Jij of de groep waar je mee geassocieerd wordt hebben weleens een verkeerde beslissing genomen, maar over het algemeen zit je hart op de juiste plek.
- 2** De acties van jou of de groep beginnen op te vallen, het is genoeg reden om bijvoorbeeld een keer de krant te halen. De brave inwoners zullen al wat argwanend naar je zijn.
- 3** Je bent op weg om echt berucht te worden. Je hebt meerdere malen keuzes gemaakt die niet in lijn liggen met wat de inwoners van Young Town verwachten. Je bent actief de grens aan het opzoeken. Nog een stap verder en je verliest de gunfactor. Prijzen voor producten en diensten zullen voor jou meer gaan kosten.
- 4** De inwoners van Young Town zullen je actief gaan mijden, meer duistere types zoeken toenadering tot jou. De bank verstrekt je geen lening meer en het kopen van producten in Young Town is niet meer mogelijk. Je hebt vast een gave bijnaam verdiend, maar daar hangen duidelijk consequenties aan. Je bent berucht, gefeliciteerd! Je wordt gezocht. Er worden nog geen klopjachten georganiseerd maar jouw naam is bekend bij instanties zoals de Pinkertons.
- 5** Gezonden door de duivel zelf. Je personage is niet meer te redden. Zoveel slechte keuzes. Je bent niet meer welkom in Young Town. Inwoners hebben oprechte angst voor jouw personage. Je kunt alleen nog aansluiting vinden bij de meest duistere mensen van de ondergrondse samenleving. De eerste wanted poster hangt inmiddels overal aan de muur: een respectabel bedrag, DOOD of levend. Het is slechts een kwestie van tijd voor de Pinkertons je komen zoeken. Vanaf dit stadium is er eigenlijk geen weg meer terug. Er wordt actief op je gejaagd. De krant schrijft stoere verhalen over alle slechte daden, dus op een manier heb je dan toch aanzien.

10.2 Geluk

De tegenhanger van berucht is geluk. Hoewel sommige consequenties overeenkomen met die van beruchtheid, ligt de nadruk op dat de dingen niet bewust gebeuren. Je hebt vooral meer pech gehad dan andere mensen. Dat maakt je niet een slecht persoon. Jouw onhandigheid kan echter wél een gevaar opleveren voor de rest. Hierdoor doen mensen soms liever even een stapje aan de kant als jij voorbij komt. Mensen zullen er over het algemeen niet vijandig door worden. Het meeste geluk dat je kan hebben is 5: jij poept nog nét geen goudklompjes uit. Je begint standaard op

niveau 3: Je hebt niet bijzonder veel geluk of pech, lekker gemiddeld.

0 De extreme pechvogel, de town drunk, de persoon die altijd alles kapot maakt door er alleen al naar te kijken. Je bent letterlijk het zorgenkindje van Young Town. De inwoners zien je liever gaan dan komen. Ze weten ook dat je het buiten Young Town niet lang zal redden. Vanaf dit punt maakt ze dat eigenlijk niet veel meer uit: je bent een gevaar voor de overleving van de meerderheid. Het wordt tijd dat je gaat.

1 De pechvogel, ongelukjes zitten al een poos niet meer in een klein hoekje en iedereen heeft last van jou. Het grote merendeel van de pech in Young Town bevalt vooral jou. De meeste inwoners staan het liefst twee armlengtes van jou af. Je mag nog blijven, maar alleen maar omdat de inwoners zich nog verplicht voelen je te verzorgen.

2 Je loopt weleens tegen de lamp. Bent weleens wat onhandig, en af en toe krijg je een opmerking over je handelen. Je weet gelukkig prima je leven op de rit te houden. Inwoners moeten vooral lachen om jouw onhandige gedrag.

3 Je gaat gemiddeld door het leven. Je hebt werk, vrienden en een doel in het leven - de definitie van *niet speciaal*. Iedereen laat wel eens wat vallen of maakt een foutje tijdens het werk. Er zit geen routine in jouw onhandigheid. Zo af en toe heb je wel geluk en vind je een extra dollar(!) op straat.

4 Je hebt verrassend veel geluk. Het valt mensen op dat je tijdens het gokken erg vaak wint en jouw investeringen vaker goed uitpakken, boven jouw macht. Mensen voelen zich tot je aangetrokken in de hoop dat het geluk op hen overspringt of dat ze indirect kunnen profiteren.

5 De geluksvogel. Jij ruikt een goudklomp op 100 meter afstand: Achter een waterval liggen voor jou rijkdommen waar een ander alleen maar lege kisten had gevonden. Je kent veel vrienden, al twijfel je bij de meeste of het niet puur profiteurs zijn. Jouw geluk heeft een prijs. Wie zijn je echte vrienden?

10.3 Geld

Dit laatste element zou je niet moeten onderschatten. Het leven is niet goedkoop in Young Town. De reis naar Young Town was duur. Kan jij jezelf onderhouden in de meest noodzakelijke artikelen zoals eten en onderdak? Of stijgen jouw schulden bij Colin en zou je de rest van je leven voor hem moeten werken?

Net zoals bij geluk begin je op 3. In overleg en op basis van je achtergrond kan dit natuurlijk anders zijn. Jouw keuzes kunnen invloed hebben op de hoeveelheid geld die je IC bezit. Investerings kunnen goed of fout aflopen. Denk dus altijd goed na over een back-up: trek een langetermijnplan.

0 Je hebt geen geld meer. Dit heb je ook al tijden niet meer in handen gehad. De toekomst ziet er onzeker uit en je kan jezelf niet meer voorzien in de noodzakelijke basisbehoeften. Je staat zo in de min dat je het niet meer waard bent om onder contract te werken. De investering is inmiddels te groot geworden.

1 Je laatste redding zou een contract kunnen zijn met kost en inwoning. Je valt dan geheel onder de regels van bijvoorbeeld Colin Young. Je zou waarschijnlijk de rest van je leven voor hem moeten werken. Onder de streep heb je nog *nét* de middelen om jezelf één of twee dagen te kunnen redden.

2 Het leven is duur geweest voor jou. Je moet op zoek naar creatieve oplossingen om niet verder af te zakken in de schaal. Je hebt nog wat geld/middelen achter de hand om een aantal weken verder te komen, maar *écht* veel risico kun je niet meer lopen.

3 Je hebt werk, je hebt wat geld apart kunnen zetten en het vooruitzicht is prima voor nu. Je hebt het niet breed maar kunt van enkele deugden gebruikmaken in Young Town. Je hebt perspectief en een berekenbaar inkomen.

4 Je hebt een bijzonder beroep of schaarse ambacht. Je kunt *nét* iets meer vragen voor jouw diensten. Je steekt met kop en schouders boven de gemiddelde inwoner. Denk hierbij aan een gespecialiseerd beroep (waar vraag naar is) of een goed geschoolde ambacht. Je hebt geld apart gezet voor slechte dagen en kunt je gemakkelijk een aantal maanden redden als deze bron zou opdrogen.

5 Je bent erg rijk. Je bent over een enorme hoeveelheid geld gestruikeld, gemaakt, gestolen, etc. Jij hoeft je voorlopig geen zorgen te maken. Jij kunt slapen in de beste bedden, proeft van de beste whisky en hebt waarschijnlijk een aantal mensen in dienst. Jij leeft de *American Dream*.

11.0 Overige

11.1 Gedeelde verantwoordelijkheid

Beroven, stelen, moord allemaal dingen die in het wilde westen gebeurden, maar vaak geen goede afloop hadden voor hen die de daad uit hadden gevoerd. Young Town is een klein dorp, de mensen kennen elkaar en als je steelt van 1 iemand steel je al snel van iedereen. Het leven van een buitenstaander is minder waard dan dat van een inwoner van de samenleving.

Gezag komt dan wel niet vanuit de staat maar wel vanuit Colin Young en het geloof, die beiden een belangrijke rol spelen binnen het dorp. Het woord van God geeft wellicht een belangrijke terughoudende factor.

11.2 Seks

De regels omtrent het uitspelen van seks, prostitutie, Netflix en chill.

Handelingen van deze aard zullen als volgt uitgespeeld worden:

De daad wordt gedaan op basis van steen, papier en schaar. Degene die wint kan de beslissing nemen hoe de algemene ervaring is geweest. Goed, slecht, teleurstellend, etc. Dit kan één keer voor de hele samenkomst of meerdere keren voor kleinere delen.

Op verhalende wijze kan de ervaring dan samen aan de hand van dit resultaat doorlopen worden. Bijvoorbeeld op basis van beweegredenen, emoties, verwachtingen en gemaakte keuzes die aangezet hebben tot ‘jullie gezamenlijke avontuur’. Hierbij is het natuurlijk van belang dat er ten alle tijden een veilige omgeving blijft voor hen die dit deel uitspelen met elkaar. Je mag het algemeen houden, even een moment nemen om OC te kletsen en het er überhaupt niet over hebben, goed doordenken wat er gebeurd is en waarom of bepaalde, wellicht gênante, details onderling beslissen. Alles is prima zolang dit maar in samenspraak gebeurt.

De uitkomst van steen, papier, schaar kan gebruikt worden voor verdere roleplay.