

# Exhumation

*Regelsysteem*



# Inhoud

<b>1. Algemeen</b>	<b>1</b>
<b>2. Fysieke veiligheid</b>	<b>2</b>
<b>3. Personages maken</b>	<b>3</b>
3.1 Functie bepalen	3
3.2 Overleg met de organisatie	4
<b>4. Sterfelijkheid</b>	<b>4</b>
4.1 Vermoeidheid	4
4.2 Hitpoints en pantser	4
4.3 Genezing	5
4.4 Stervende	5
4.5 Zombies	6
4.6 Spullen en voorraden	7
<b>5. Details functies</b>	<b>7</b>

# 1. Algemeen

Dit document beschrijft het regelsysteem voor de Horror Survival LARP "Exhumation". Wij geloven dat kort en krachtig het beste is voor dit evenement. Onze focus ligt op het verhaal en we zijn van mening dat een grote hoeveelheid regels een belemmering zou zijn.

Voor de situaties dat er in dit document geen regels genoemd worden, geldt een alomvattende 'vangnet' regel; *"doe iets gaafs en we geloven het wel"*.

We gaan geen 'calls' maken of een gebed een meetbaar effect heeft. Iedereen kan in principe elk wapen oppakken - een deelnemer hoeft alleen maar zichzelf af te vragen of diens personage het nog op kan brengen. En zo zouden we meer voorbeelden kunnen noemen.

Waar het uiteindelijk om draait, is dat iedere deelnemer speelt voor een interessant verhaal voor zichzelf én voor anderen. Wij zullen er in meegaan. Natuurlijk vertrouwen we erop dat de deelnemers de setting en de gewenste "Exhumation" sfeer in ere zullen houden.

## 2. Fysieke veiligheid

De op "Exhumation" toegestane meele wapens zijn wapens gemaakt van schuim met een kern. Als een LARP wapen vakkundig, expliciet voor steken is gemaakt, mag er mee gestoken worden.

Afstandswapens zijn toegestaan, mits er LARP pijlen gebruikt worden. De richtlijn voor de maximale trekkracht van de gebruikte bogen is 35 pond, en voor kruisbogen is dit 450 inch pounds. De setting kent geen buskruitwapens, dus rekwisieten die een buskruitwapen voorstellen kunnen überhaupt niet gebruikt worden.

Als laatste, LARP werpwapens zijn toegestaan; dit zijn kleine wapens waar geen kern in zit.

Deelnemers zijn zelf verantwoordelijk voor hun LARP wapens. Dit betekent dat men er zelf voor moet zorgen dat er veilig gevochten kan worden met de gebruikte wapens. Uitgangspunt hierbij is dat bij normaal gebruik de wapens geen daadwerkelijke schade (kunnen) toebrengen aan andere deelnemers en hun eigendommen.

We raden aan om in elk geval aan het begin van een evenement de wapens te controleren op veiligheid. Bij twijfel kan de organisatie om een oordeel gevraagd worden; in voorkomende gevallen kan een SL een LARP wapen uit het spel nemen.

Hoewel de wapens zelf veilig moeten zijn, is een ander deel van veilig vechten hóe er gevochten wordt. We zien graag dat deelnemers de volgende richtlijnen in gedachten houden;

- Houd je slag in. Het gaat er niet om hoe hard de tegenstander geraakt wordt, maar dát deze geraakt wordt.
- Mik niet op het hoofd, de nek of het kruis van een tegenstander. Vermijd bij mensen met borsten de borstregio.
- Houd de omgeving waar gevochten wordt in de gaten om blessures en valpartijen te voorkomen. Verplaats indien nodig het gevecht naar een veiligere omgeving.
- Als je in het donker of bij slecht zicht vecht, let dan extra goed op, vooral met afstandswapens.

‘Vuistgevechten’, worstelpartijen, fysiek iemand in bedwang houden en soortgelijk fysiek contact is toegestaan, **mits er consent is van alle direct betrokken deelnemers**. De informatie omtrent consent staat in het “Veiligheid & consent” document. Dit is beschikbaar via de “Exhumation” site.

“Exhumation” moet een veilig evenement zijn. Omdat we veel gevechten verwachten, waarvan sommige in het donker, is dit een alcoholvrij evenement. De organisatie schenkt daarom geen alcohol. Voor deelnemers is tijdens het evenement gebruik van zelf meegebrachte alcohol niet toegestaan. Deelnemers die wel alcohol gebruiken kunnen van het evenement worden verwijderd zonder restitutie van het inschrijfgeld.

## 3. Personages maken

Een personage voor “Exhumation” maken gaat in twee stappen;

1. Functie kiezen
2. Overleg met de organisatie

Deelnemers op dit evenement hebben niet de volledige vrijheid om de achtergrond van hun personage zelf in te vullen. Dat gebeurt voor een deel samen met de organisatie.

Op deze manier levert de organisatie alle deelnemers vooraf onderling plot en relaties om mee te spelen, wat de verwachte IC spanningen hopelijk zal doen toe nemen.

### 3.1 Functie bepalen

De deelnemers beelden een hechte gemeenschap uit, waar iedereen diens eigen functie of rol heeft.

Hoewel een persoon en een personage meer zijn dan hun functie binnen de gemeenschap, bepaalt dit mede wat ze in het verleden hebben gedaan, en wellicht bepaalt het ook hun toekomst. Het helpt je als speler met inschatten wat je personage kan. Een jager zal bedreven zijn met boogschieten; voor een bakker is dat minder voor de hand liggend, bijvoorbeeld.

Elke deelnemer mag voor diens nieuwe personage een lijst opgeven met hun drie voorkeuren; drie functies die men graag zou vervullen. We zullen ons best doen iedereen een rol te geven uit deze lijst.

Een deelnemer kan ook aangeven geen voorkeur te hebben. Dit mag natuurlijk en dit is handig voor ons als organisatie; we kunnen op die manier sneller gaten in de cast vullen.

De volgende functies zijn in elk geval beschikbaar;

- Persoonlijke Chirurgijn
- Kokshulp
- Priester
- Leraar
- Knecht (meerdere mogelijk)
- Schrijnwerker ('klusser')
- Wildcard
- Afwasser
- Bard ('entertainer')
- Jachttopziener
- Lakei
- Boodschapper
- Marskramer

De details van deze functies staan in hoofdstuk 5 van dit document.

Heb je zelf een idee voor een functie? Neem dan van tevoren contact op met de organisatie om dit te bespreken.

We nodigen alle deelnemers van harte uit om ook familiebanden te maken. Partners, ouders, kinderen, broers of zussen - deze mensen kennen vooral elkaar.

Mocht een deelnemer er hulp bij willen, kan de organisatie assisteren. Het staat deelnemers natuurlijk ook vrij om het via de Facebook groep of Discord server ter sprake te brengen.

## 3.2 Overleg met de organisatie

De tweede stap voor een deelnemer is om met ons in overleg te gaan over het personage. Hierna schrijft iedere deelnemer een korte achtergrond voor hun personage.

In die achtergrond moeten in ieder geval de antwoorden verwerkt worden van een aantal leidende vragen. Deze zullen we samen met de uiteindelijke functie meesturen. Leidende vragen zijn onze manier om extra conflict in te bouwen, zowel intern als met andere deelnemers.

Een leidende vraag is een vraag die het personage een richting op stuurt, maar waarbinnen wel vrijheid is. Een voorbeeld zou kunnen zijn: *“Wat ligt er in jouw schuurtje en waarom mag je partner dat niet zien?”*.

Daarmee beslist de “Exhumation”-organisatie dát het personage een geheim heeft voor diens partner, en dat het personage een partner heeft. Maar of het de ketting is waarmee je hen wil verrassen voor de aankomende trouwdag of het bewijs dat je stiekem een moordenaar bent, dat is aan de deelnemer.

Gezien we enige nadruk willen leggen op de onderlinge relaties tussen personages en dit uit willen laten spelen, zien we graag dat deelnemers zo min mogelijk ‘off-screen’ personen in hun achtergrond schrijven.

## 4. Sterfelijkheid

De setting van “Exhumation” is gevaarlijk en het is niet ondenkbaar dat men in de loop van het verhaal in aanraking komt met sterfelijkheid. In het verlengde hiervan; men speelt lieden die tot op heden een relatief veilig leven hebben gehad. Deelnemers spelen gewone stervelingen, met alle uitdagingen van dien. Regels omtrent de sterfelijkheid van personages staan in dit hoofdstuk.

### 4.1 Vermoeidheid

Gezien men reguliere mensen speelt die tot voor kort een relatief veilig en rustig leven hebben gehad, is het belangrijk rekening te houden met de uitdagingen die daarbij komen kijken.

Hoewel het op veel evenementen de gewoonste zaak van de wereld is om de hele dag, iedere dag, ‘monsters’ te bevechten, is dat binnen de setting van “Exhumation” anders. Graan dorsen komt zeker spierkracht bij kijken, maar het is een hele specifieke groep spieren die je aanspreekt, en het graan vecht niet terug, noch was het ooit een ander mens, een dorpsgenoot of zelfs je geliefde...

Geef jezelf de ruimte om vermoeidheid te gebruiken in het spel met je personage; zowel mentaal als ook zeker fysieke vermoeidheid.

## 4.2 Hitpoints en pantser

We hebben bij “Exhumation” een ‘hitpoints’ systeem. Dit is een manier om de fysieke gezondheid van een personage voor te stellen. Wanneer moet een personage blijven liggen; hoe veel meer kan personage A nog hebben ten opzichte van personage B?

We zien graag dat deelnemers er een mooi verhaal van maken. Pijn doet zeer; doodgaan is dodelijk. Echter, we worden gelukkig niet elke dag door iemand gebeten, noch worden we vaak aangevallen met een roestig zwaard. Om te helpen met de juiste ‘mindset’, hebben we hitpoints.

### **Elk personage heeft drie hitpoints.**

Dit betekent dat een personage drie keer reguliere schade kan krijgen voordat deze Stervende is. Denk bij reguliere schade aan messteken of zwaardslagen. Zombiebeten doen ook schade, maar worden apart behandeld; zie 4.5.

Reguliere schade kan voorkomen worden met elk soort pantser. Helaas is pantser zeldzaam. Nieuwe personages kunnen niet beginnen met metalen pantser, zoals een maliënkolder of stalen handschoenen. Sommige functies mogen met leren pantser beginnen. In theorie kan er metalen pantser verkregen worden.

### **Ongeacht het type; reguliere schade die een pantser treft wordt volledig genegeerd door een personage.**

Hiermee is pantser enorm waardevol, zowel IC als OC. Houd er rekening mee dat alle personages (inclusief figuranten) dit ook beseffen, en er naar zullen handelen.

Er zijn geen regels voor het stukgaan van pantser. Pantser blijft altijd schade negeren. Reparaties uitspelen kan sfeer toevoegen, maar het is voor de regels niet noodzakelijk. Echter, het kan voorkomen dat de SL n.a.v. spel beslist dat een bepaald stuk pantser niet meer bruikbaar is en geen bescherming meer biedt.

## 4.3 Genezing

Het is tijdens het evenement mogelijk om verloren hitpoints terug te krijgen. Ongeacht wat een personage overkomt: een deel van het verlies van hitpoints stelt niet meer voor dan kneuzingen, blauwe plekken of andere niet-levensbedreigende verwondingen.

Zulke zaken zijn pijnlijk, maar niet dodelijk. Het type personages dat jullie spelen zijn door hun harde leven taaie mensen. Na wat rust kunnen ze vaak weer iets beter verder.

### **Elk personage geneest de ochtend van een speeldag één hitpoint, tot het maximum van drie.**

Wonden genezen is een vak apart en gelukkig beheerst een enkeling dit vak. Gezondheidszorg in deze setting is niet heel geavanceerd, maar goed genoeg om mensen te laten herstellen.

### **Een personage dat door een genezer behandeld wordt, herstelt één hitpoint na de behandeling. Dit kan tot een maximum van één genezen hitpoint per speeldag, tot het maximum van drie.**

Elk personage kan dus elke dag ‘veilig’ twee hitpoints verliezen. In het slechtste geval begin je dan een speeldag met twee hitpoints; met 0 hitpoints is het personage immers “Stervende” en haalt de volgende ochtend niet.

Ongeacht hoeveel hitpoints een personage over heeft aan het einde van het evenement, ze beginnen in principe het volgende evenement weer met drie hitpoints.

## 4.4 Stervende

“Stervende” is een status die een personage op drie manieren kan krijgen:

1. Een speler kan zelf bepalen dat diens personage deze status heeft verkregen.
2. Soms zal een SL beslissen dat het personage de status krijgt.
3. De hitpoints van een personage zijn op; dit geeft automatisch de status “Stervende”.

**Let op: als eenmaal de status “Stervende” is verkregen, is er geen weg terug!**

Genezing kan de status niet opheffen, hoewel we natuurlijk wel hopen dat deelnemers een poging uitspelen indien het logisch is.

Een personage met deze status overlijdt dezelfde speeldag nog. Dit mag een minuut of een paar uur later zijn; zolang het maar dezelfde speeldag is. We hopen dat dit ruimte geeft voor mooie scènes, zoals een laatste gefluisterde belofte of bekentenis, of een langer sterfbed - net wat de speler nodig acht voor diens optimale spelplezier.

## 4.5 Zombies

Op een evenement waar Zombies een belangrijk element zijn, zal het niemand verbazen dat Zombies apart behandeld worden.

Er zijn met betrekking tot Zombies twee belangrijke punten:

1. Hoe dodelijk zijn Zombies?
2. Wat gebeurt er na het overlijden van een personage door een Zombie aanval?

Ten eerste, er is een zeer grote kans dat zelfs maar één Zombiebeet een personage fataal wordt en de “Stervende” status krijgt.

Wat deze Zombiebeten betreft; de Zombie zal diens eigen hand tussen de mond en de arm van de deelnemer leggen, zodat de Zombie altijd in diens eigen handrug bijt. Zombies zullen te allen tijde de nek vermijden. Raadpleeg voor meer details ons document omtrent veiligheid en consent.

Voor elke deelnemer wiens personage gebeten wordt door een Zombie, haalt de SL zonder te kijken één speelkaart uit een set. Van deze speelkaarten zijn een deel rood en een deel zwart. Deze verdeling is niet altijd 50/50. Als de SL een zwarte kaart pakt, overlijdt het personage. Een rode kaart betekent dat het personage blijft leven.

Er is een kans dat een overleden personage (kort) terugkomt als Zombie. Onze insteek is om iets interessants te bieden, om het nemen van risico's te bevorderen en te belonen.

Op het moment dat een personage de status “Stervende” heeft gekregen, is de eerste vraag of dit op eigen initiatief gebeurde. Zoals in 4.4 is aangegeven, mag een deelnemer er zelf voor kiezen om diens personage de “Stervende” status te geven.

Als dat het geval is, besluit de deelnemer ook zelf of het personage (kort) als Zombie doorgaat. De enige voorwaarde is dat het personage door toedoen van Zombies is gestorven, of er kortgeleden mee in aanraking is geweest.

Wanneer de status “Stervende” niet vrijwillig is verkregen, is de volgende vraag of dit door toedoen van een Zombie is gebeurd, of dat er een Zombie bij betrokken was. Dit zal meestal duidelijk zijn, maar in geval van twijfel kan een SL uitsluitel geven.

Als het antwoord op deze vraag ‘ja’ is, zal het personage in principe opstaan als een Zombie, **tenzij de expliciete wens is van de deelnemer dat dit níet gebeurt.**

Als deelnemer krijg je hierbij het laatste woord, hoe logisch het ook is, gezien de setting, dat een dood persoon wederom op staat. Denk er goed over na.

## 4.6 Spullen en voorraden

Zelfs toen de wereld nog niet aan het vergaan was, waren veel spullen en voorraden al zeldzaam, of domweg buiten het bereik van horigen. Het is niet meer dan logisch dat men nu probeert zoveel mogelijk te verzamelen; het vergroot immers je overlevingskansen.

Echter, de spullen die op deze manier geplunderd worden van de figuranten en de organisatie, dienen 1 op 1 uitgewisseld te worden. Hiermee bedoelen we dat elk wapen/pantser/... wat van een figurant afgenomen wordt, vervangen dient te worden door een wapen/pantser/... van een deelnemer zelf. Hoewel we realisme hoog in het vaandel hebben staan, is het anders voor ons logistiek niet te bolwerken.

**Is er geen eigen versie aanwezig, dan mogen zulke spullen niet meegenomen worden.** Als deelnemer moet je er dan vanuit gaan dat het wapen/pantser/... IC dusdanig ver heen is dat deze nu net nutteloos is geworden.

Er zullen spullen zijn die wél meegenomen mogen worden, zonder uit te wisselen. Dit zal expliciet duidelijk gemaakt worden. Vraag het bij twijfel na bij een SL.

## 5. Details functies

Hieronder staan meer details over de functies, zodat deelnemers een keuze kunnen maken. Wanneer er vragen zijn over een functie, kan men altijd contact opnemen met de organisatie. Dit kan onder andere via [exhumation.larp@gmail.com](mailto:exhumation.larp@gmail.com), via onze Facebook groep en onze Discord server.

We behandelen alvast een tweetal potentiële vragen;

1. Een deelnemer hoeft niet per se de OC vaardigheden te hebben voor een gegeven functie. Iemand die geen idee heeft hoe in de middeleeuwen brood gebakken werd, kan alsnog prima de bakker spelen. Doe iets gaafs, en we geloven het wel.
2. Zoals elders ook vermeld, in deze setting is gender geen factor in het dagelijks leven. Iedereen kan elke functie vervullen.

Tenzij expliciet anders vermeld, hebben personages in deze functies geen bepantsering. En tenzij expliciet anders vermeld, hebben de personages ook geen daadwerkelijke wapens voorhanden.

Echter, de meesten zullen wellicht een lang keukenmes of dolk hebben, of kunnen wapens improviseren. Denk hierbij bijvoorbeeld aan een schep of zelfs een bezem. Met “daadwerkelijke wapens” worden vooral zwaarden, hellebaarden, strijdhamers en dergelijke bedoeld.



### **Persoonlijke Chirurgijn**

In het gevolg van de adel aanwezig op de Burcht von Felthofen is een chirurgijn aanwezig. Het is één van de meest geleerde personen in elk willekeurig gezelschap. Geneeskunde is niet eenvoudig; er is nogal wat kennis en kunde voor nodig om mensen op de been te houden. Bepaald geen vreemde van bloed, pus en andere narigheid, is de chirurgijn wellicht het best uitgerust om eventuele Zombies het hoofd te bieden. Al was het maar omdat een scalpel of botzaag, mits juist ingezet, minstens zo effectief is als een dolk.

### **Afwasser (meerdere mogelijk)**

Het is wellicht niet de meest glorieuze taak binnen een huishouden, maar elk huishouden heeft er één of meer nodig: afwassers. Een mooi servies is duur en lastig te vervangen, en het is een hele (gewaardeerde!) kunst om het ook daadwerkelijk mooi te houden. Daarnaast, als een 'lager' lid van het huishouden kun je net zo goed onzichtbaar zijn - een stuk minder mensen letten op je. Het zou zomaar kunnen zijn dat je iets weet wat je niet zou moeten weten...

### **Kokshulp**

Goed eten is - letterlijk - van levensbelang. Het is vaker gehoord dat van alle mensen die je niet boos zou willen maken, het personeel dat jouw eten maakt heel hoog op die lijst staat. Als kokshulp ben je weliswaar niet de chefkok zelf, maar diens aanzien straalt wel een beetje op je af. Daarnaast, net zoals de afwasser, ben je een 'lager' lid van het huishouden en kun je net zo goed onzichtbaar zijn. Het zou zomaar kunnen zijn dat ook jij iets weet wat je niet zou moeten weten...

*N.b.: je hoeft niet daadwerkelijk te helpen met het bereiden van eten - dit is slechts wat je IC doet.*

### **Bard ('entertainer')**

De bard van het huishouden is verantwoordelijk voor het vermaken van de leden van het huishouden en in het bijzonder de edelen en hun gasten. Soms door middel van muzikale optredens, soms door zang of poëzie. Deze bard zou kunnen dienen als verhalenverteller, voor het overbrengen van oude verhalen, plaatselijke legendes of details van historische gebeurtenissen. Enige extra informatie of connecties vanuit deze functie uiteten zich vooral in informatie.

### **Priester**

De priester op de Burcht von Felthofen is verantwoordelijk voor het geestelijk welzijn van het huishouden. Men heeft inmiddels veel te verduren en hun geloof geeft hen hoop in deze bange tijden. Daarnaast is de priester vaak degene die een luisterend oor biedt aan mensen met een probleem. In tegenstelling tot een simpele dorpspriester, heb je wel wat meer van de wereld gezien en heb je wat meer levenservaring om uit te putten om hulp te bieden. De priester is ook vaak goed op de hoogte van wat er binnen het huishouden gebeurt, maar waar niet of nauwelijks over gesproken wordt.

### **Jachtopziener**

De jachtopziener is belast met het beheer van het jachtgebied van de Felthovens. Normaliter omvat dat zaken als het organiseren en toezicht houden op jachtexpedities, het handhaven van jachtregels, inclusief het afhandelen van stropers. De jachtopziener voorziet de keuken van vers geschoten wild, maar het komt voor dat er 'op bestelling' gewerkt wordt en er specifieke dieren geleverd worden. De jachtopziener is één van de weinigen leden van het huishouden die in bezit kan zijn van leren pantser. Diens pijl en boog zijn natuurlijk ook geschikt voor een ander soort jacht.

### **Leraar**

De leraar op de Burcht geeft, natuurlijk, les. Echter, niet zomaar les; dit individu geeft gepersonaliseerd onderwijs aan de edelen hier. Deze leraar is verantwoordelijk voor het onderwijzen van een breed scala aan vakken, waaronder etiquette, geschiedenis, talen en sociale vaardigheden.

Naast het overbrengen van academische kennis, kan de leraar ook dienen als mentor en adviseur. Het (IC) doel is om de jonge edelen voor te bereiden op een leven dat voldoet aan de verwachtingen en verantwoordelijkheden die gepaard gaan met hun sociale positie.

*N.b.: hoewel de exacte verhouding tot de aanwezige edelen aan de deelnemer is - in hoeverre de leraar een mentor en adviseur is - zal er in elk geval een sterke connectie zijn met de adel.*

### **Lakei**

De lakei vervult ondersteunende taken om het dagelijkse leven van de aanwezige adel te vergemakkelijken. Deze taken omvatten het ontvangen van gasten, helpt bij het serveren van maaltijden, het onderhouden van de Burcht, assisteren bij feesten en partijen en het uitvoeren van algemene huishoudelijke taken. De lakei is een belangrijke schakel in het handhaven van dagelijkse activiteiten en ervoor zorgen dat deze soepel blijven lopen.

*N.b.: deze taken hoeven niet daadwerkelijk uitgevoerd te worden, hoewel we het (deels) uitspelen hiervan wel zouden toejuichen.*

### **Knecht (meerdere mogelijk)**

Net zoals de lakei vervult de knecht ondersteunende taken om het dagelijkse leven in de Burcht mogelijk te maken. Waar de lakei vooral bezig is met 'verfijnd' werk, wordt van een knecht geacht dat deze de fysiekere taken oppakt; met dingen sjouwen, een enkele keer wat (ver)bouwen, voorraden ophalen, paarden op stal zetten, die ene kist begraven... Ook de knecht is een belangrijke schakel bij het soepel blijven lopen van het huishouden.

*N.b.: deze taken hoeven niet daadwerkelijk uitgevoerd te worden, hoewel we het (deels) uitspelen hiervan wel zouden toejuichen.*

### **Boodschapper**

De boodschapper is verantwoordelijk voor communicatie met de buitenwereld. Hierdoor weet dit lid van het huishouden veel van de omgeving. Gezien de boodschapper vooral boodschappen brengt van de adel naar de baljuws uit de omgeving en vice versa, is de boodschapper redelijk op de hoogte van het wel en wee in de omliggende dorpen.

### **Schrijnwerker ('klusser')**

Hoewel de functie van dit lid van het huishouden officieel 'schrijnwerker' is, wat zou impliceren dat het alleen te maken heeft met wat er van hout gemaakt is, komt in de praktijk álles wat gerepareerd moet worden op diens bordje. Kozijnen, meubels, gereedschappen; zolang er nog hoop is dat wat stuk is hersteld kan worden, hoopt het huishouden dat dit gedaan kan worden, zodat er bespaard kan worden. Doordat er overal 's wat stuk gaat, kent niemand de Burcht zo goed als de schrijnwerker.

### **Marskramer**

De handelskaravanen bedienen vooral de grote steden. Dorpen, of plekken zoals de Burcht, moeten het meer hebben van marskramers. Lieden zoals deze, zijn rondreizende handelaren die allerlei losse goederen verkopen, variërend van textiel en keukengerei tot specerijen en medicijnen, maar dan op kleinere schaal dan de karavanen. Door omstandigheden is deze marskramer gestrand op deze plek bij diens laatste bezoek.

### **Reiziger ('wildcard')**

Gezien hoe gevaarlijk deze landen zijn, zijn reizigers zeldzaam. Wat deze reiziger die hier is gestrand is, is aan de deelnemer die het wordt. Is het boodschapper vanuit een ander dorp, van een plek die we nog niet kennen? Iemand van de landadel op doorreis? Van alles is mogelijk. De reiziger is één van de weinigen die in bezit kan zijn van leren pantser, en een daadwerkelijk wapen.

## **Colofon**

*Het "Exhumation" team:*

John van den Bos  
Selina Bulters  
Daan Helmendach  
Tijmen van der Kemp  
Sofie Nijland

*Met dank aan:*

René van den Berg  
Karijn van der Heij  
Martijn Ketelaars  
Suus Mutsaers  
Gavin Treep  
Yvon Vuijk  
Evolution Events

'Exhumation schedel logo' gebaseerd op "Skullish" door acheronnights

*Contact:*

[exhumation.evolution-events.nl](http://exhumation.evolution-events.nl)  
[facebook.com/groups/exhumation.larp](https://facebook.com/groups/exhumation.larp)  
[exhumation.larp@gmail.com](mailto:exhumation.larp@gmail.com)