

Exhumation

Handboek



Inhoud

1. Algemeen	2
2. Wat gaan we doen	2
2.1 Opbouwen	2
2.2 Overleven	2
2.3 Ontdekken	3
2.4 Oplossen	3
3. Thema's	3
3.1 Verlies is deel van het leven	4
3.2 Samen sta je sterk	4
3.3 Leer van je verleden	4
3.4 De beste keuze is niet altijd de heldhaftige keuze	4
4. Spelerspersonages	5
4.1 Achtergrond	5
4.2 Sterven	5
4.3 Zombificatie	6
5. Setting	6
5.1 Feodalisme	6
5.2 Zombies & magie	7
5.3 Zombie metafysica	7
6. Grimdark	7
6.1 Dystopisch	7
6.2 Grauw	7
6.3 Cynisme	8
6.4 Hoop	8
7. Overige evenement kenmerken	8
7.1 Horror	8
7.2 Survival	8
7.3 Persoonlijk	8
7.4 Trilogie	9
7.5 Reizen	9

1. Algemeen

Dit handboek is de beschrijving van de kernwaardes van de Horror Survival LARP “Exhumation”; wat de ‘feel’ van het evenement bepaalt. Wat voor soort spel zouden we als organisatie graag zien? Welke sfeer proberen we vanuit de SL en de figuranten neer te zetten?

2. Wat gaan we doen

De organisatie acht de volgende vragen belangrijk voor het evenement en het verloop: waar gaan de spelers zich mee bezighouden, wat is de drijfveer van een gegeven aflevering van de LARP, wat proberen we te bewerkstelligen of over te brengen middels het plot en via de figuranten?

Er zijn vier belangrijke werkwoorden als antwoord op deze vragen;

- **Opbouwen**
- **Overleven**
- **Ontdekken**
- **Oplossen**

2.1 Opbouwen

De organisatie ziet graag dat het verhaal wat zich ontvouwt over de drie afleveringen heen gegrond is in de personages van de spelers en hun interacties.

Wanneer we het over **opbouwen** hebben, bedoelen we dat de spelers de mogelijkheid krijgen relaties te maken. In de aanloop naar het eerste evenement zullen we dit als organisatie ondersteunen. Het eerste evenement zelf zal naar verhouding ook rustiger zijn, zodat de spelers de bedachte relaties verder uit kunnen spelen, alvorens het verhaal snelheid opbouwt.

Met deze relaties gaat het verhaal verder, om te bewerkstelligen dat de spelers zich niet inwisselbaar voelen voor een willekeurige andere speler of zelfs een ‘blanco’ personage.

Dit is te lezen als een intentieverklaring; de uitwerking zal vooral in het plot plaatsvinden; we gaan o.a. doorbouwen op het verleden; zowel wat er OC is beschreven, als wat er tijdens evenementen uitgespeeld wordt.

2.2 Overleven

Het volgende werkwoord is **overleven**. De opgebouwde basis gaat door de rest van de reeks evenementen getest worden. Het belang van overleven komt met name voort uit de Zombies; deze gaan een poging doen om de personages te doden.

Eventuele wrijvingen tussen personages dienen ook overleefd te worden. Wrijvingen kunnen drama en complicaties toevoegen, en zijn op die manier interessant. Echter, de spelers worden wel geacht met elkaar samen te werken om grotere problemen op te lossen. Het moet OC duidelijk zijn dat de spelers wrijvingen tussen hun personages mogen gebruiken om het verhaal interessanter te maken, maar aan het einde van de dag vormen de spelers wel een team.

2.3 Ontdekken

Binnen de setting is er aan het begin een status quo voor de bekende wereld. Wat daarvan bekend is bij de gemiddelde burger, staat in de setting informatie die beschikbaar is via de site. De organisatie verwacht dat de spelers hier kennis van nemen, zodat iedereen de juiste context heeft.

De spelers personages maken deel uit van de genoemde status quo. Het zal OC geen verrassing zijn dat deze op het eerste evenement omver wordt gegooid door Zombies. De personages zullen IC helaas wel verrast worden en zich gedwongen zien om hun tot voorheen veilige dorpje te verlaten.

De spelers kunnen dingen over deze nieuwe situatie gaan **ontdekken**. De belangrijkste zaken waar ze achter kunnen komen zijn details over de Zombie apocalypse. Deze concrete, direct toepasbare informatie staat in dienst van het grotere verhaal van de “Exhumation” trilogie.

Echter, de organisatie gaat zijn best doen een wereld te maken die uitnodigt tot onderzoek. Een wereld die zo goed mogelijk echt doorleeft lijkt, waar details te ontdekken zijn die extra informatie over de setting geven; kleinere verhalen.

De meerderheid van de informatie zal niet kant-en-klaar zijn, vooral niet bij de kleinere verhalen. Er zal voor de ontdekkingen gewerkt moeten worden; fysiek dingen onderzoeken, puzzelen, ‘interviews’ met personages houden, goed luisteren en goed kijken. Wat zeggen items in de omgeving over de wereld?

Het verloop van een evenement voorspellen is lastig, maar het is het doel van de organisatie om in elk geval er voor te zorgen dat spelers een gaaf evenement kunnen hebben zonder zich persé druk te hoeven maken over puzzels, codes en wat dies meer zij.

2.4 Oplossen

De Zombies zijn effectief een ‘natuurramp’. En zoals bij een echte natuurramp, is de ramp an sich niet alleen gevaarlijk, maar veroorzaakt deze allerlei extra complicaties. De personages van de spelers zullen voldoende hebben om te kunnen proberen **oplossen**.

Onderweg naar veiligheid - letterlijk en figuurlijk - zullen er diverse problemen zijn. Daarnaast zullen sommige van de kleinere verhalen ook situaties zijn waarin wellicht wat op te lossen is, zoals een handelsconflict of een letterlijke of figuurlijke barrière.

3. Thema’s

De voorgaande vier werkwoorden bespreken waar de deelnemers zich mee bezig gaan houden. De thema’s zijn hierbij de achtergrond. Ze informeren waarom de spelers deze handelingen gaan uitvoeren, en binnen welke context. Ontdekken is iets anders bij een ‘je innerlijke kracht ontdekken’ thema versus een ‘de vreselijke waarheid ontdekken’ thema, hoewel in beide gevallen informatie verzameld wordt.

Het verweven van de thema’s in de evenementen is de verantwoordelijkheid van de “Exhumation” organisatie. We nodigen de spelers natuurlijk van harte uit om zelf ook actief de thema’s in hun personage en spel te verwerken.

3.1 Verlies is deel van het leven

'Memento Mori' is een Latijnse zin die traditioneel wordt vertaald als "Gedenk te sterven" of "Denk eraan te moeten sterven". Vrijere vertalingen zijn "Bedenk dat u sterfelijk bent" of "Denk aan je eigen sterfdag". Het is wisselend gebruikt als motivatie om juist een heel vol leven te leiden, als wel als motivatie om sober te leven.

Deze tweede uitleg - en de sobere kunst uit de Middeleeuwen met hetzelfde thema - is hetgeen wat we bij "Exhumation" gebruiken als thema ter inspiratie. Verlies is deel van het leven en de organisatie streeft een evenement na waar dit in een veilige omgeving ervaren kan worden.

3.2 Samen sta je sterk

We hopen dat op "Exhumation" iedereen, organisatie en spelers, meewerkt aan het spelen met interpersoonlijk drama en het maken van interessante verhalen. Er zal plot zijn wat de relaties van de personages onder druk zet.

Dit heeft allicht als gevolg dat personages IC de groep zullen willen verlaten. Echter, dit leidt er OC toe dat je als speler het verhaal verlaat. Als organisatie zullen we er naar streven om motivaties en omstandigheden te creëren die er voor zorgen dat het minimaal veiliger is om bij elkaar te blijven.

"Exhumation" streeft er na een evenement te zijn waar het duidelijk wordt dat, ondanks verschillen en geschillen, je aan het einde van de dag meer bereikt met samenwerking.

Hiermee is "Exhumation" geen puur 'speler versus speler' evenement. Hoewel spelers elkaar het leven zuur mogen maken, zijn de figuranten de belangrijkste bron van antagonisme en tegenstand. Naast Zombies, mag je verwachten dat de figuranten ook levende, markante en macabere figuren neer zullen zetten.

3.3 Leer van je verleden

Als je doet wat je altijd gedaan hebt, zul je krijgen wat je altijd al gekregen hebt. De organisatie streeft er na een evenement te organiseren waar het duidelijk wordt dat de lessen die men uit het verleden kan halen, niet puur filosofisch of academisch hoeven te zijn. Spelers mogen hier zelf mee bezig gaan; wij zorgen dat door de omstandigheden de juist context geschapen wordt.

3.4 De beste keuze is niet altijd de heldhaftige keuze

Binnen de setting zijn er een aantal wijsheden die vaak gedeeld worden; 'helden zijn niet voor niets dood' en de daar nauw aan verbonden zeggwijze 'een Held word je ná je dood'.

Waar vele LARP evenementen de spelers graag op een voetstuk zetten en helden van ze maken, zou je "Exhumation" gekscherend 'Kneusjes: de LARP' kunnen noemen. Geen helden, wel normale mensen die van moment tot moment kunnen overleven door elke keer een goede, niet-heldhaftige keuze te maken. Of één keer een heldhaftige keuze, die dan (waarschijnlijk) inderdaad met de dood van het personage beloond wordt.

Wij streven een evenement na waar het duidelijk wordt dat 'echt' heldendom zelden beloond wordt met een '...en ze leefden nog lang en gelukkig'.

4. Spelerspersonages

Een belangrijk component van de evenementen zijn natuurlijk de deelnemende spelers en hun personages. Gezien de personages kenmerken hebben die (nog) geen gemeengoed zijn binnen LARPend Nederland, zijn die hier toegelicht.

4.1 Achtergrond

De achtergrond voor de personages wordt in samenwerking met de organisatie gemaakt.

We stellen spelers leidende vragen die ze dienen te beantwoorden in de achtergrond van hun personage. Middels deze vragen gaan we ze bijsturen. Denk hierbij aan vragen als; “Wat is er verborgen in het schuurtje?”. Een andere speler krijgt dan wellicht de vraag; “Is het je opgevallen dat de burens iets hebben verstopt in hun schuurtje?”.

Daarnaast gaan we de personages expliciet connecties geven met andere personages; de bakker zal wellicht de zus zijn van de slager, de stalhulp de zoon van de burgemeester, et cetera.

Hiermee hebben spelers minder invloed op hun eigen personage dan ze wellicht gewend zijn. Men kan namelijk niet helemaal zelf hun eigen achtergrond schrijven. Echter, de “Exhumation” organisatie zal de personage creatie niet geheel uit handen nemen.

Het primaire doel is om zorg te dragen voor voldoende relaties tussen de personages, gezien de beoogde werkwoorden en de thema’s die wij als organisatie in de evenementen reeks willen verwerken.

4.2 Sterven

Op “Exhumation” zijn spelerspersonages, natuurlijk, sterfelijk. De verwachting is dat er zeker een aantal karakters komen te overlijden. Op dat moment kan een speler ruwweg twee dingen doen; aan de rest van het evenement deelnemen als figurant, of een nieuw personage gaan spelen.

Afhankelijk van de omstandigheden, kan het betekenen dat de speler niet direct kan gaan spelen als een nieuw personage. We zouden bijvoorbeeld minstens één relatie ter plekke aan moeten leggen of het reserve concept past nog niet op dát moment. In elk geval zal er bij het overlijden van een personage overleg plaatsvinden tussen de speler, SL en VL.

Op deze evenementen reeks kan een speler zelf bepalen wanneer diens personage exact dood gaat. Dit wordt aan banden gelegd door het regelsysteem. Soms zal een SL dit beslissen, maar een speler kan ook zelf beslissen of iets wat het personage is overkomen betekent dat dit personage “Stervende” is. Een speler kan niet voor een andere speler beslissen dat het gevolg van een daad deze status is.

“Stervende” is een status wat inhoudt dat het personage wat Stervende is, dezelfde speeldag zal komen te overlijden. Dit geeft ruimte voor mooie scènes, zoals een laatste gefluisterde belofte of bekentenis, of een langer sterfbed - net wat de speler nodig acht voor diens optimale spelplezier.

De exacte invulling van dit gegeven staat beschreven in het regelsysteem. Men kan daar de details lezen, maar in het kort; de intentie is om spelers invloed te geven op het sterven van hun personages.

4.3 Zombificatie

Op een evenement waar Zombies een belangrijk element zijn, zal het niet verbazen dat spelers met een overleden personage dit personage (kort) terug mogen laten komen als Zombie. De insteek is om hiermee iets interessants te bieden en daarmee het nemen van een enkel risico te bevorderen.

5. Setting

De setting van “Exhumation” is Grimdark fantasie; het is gebaseerd op de Middeleeuwen zoals we deze kennen, maar de verhalen spelen zich niet daadwerkelijk af op Aarde.

Uitdagingen zijn niet op te lossen met een spreuk of ritueel en de beste remedie tegen een wond is een (niet werkend) gebed of rudimentaire gezondheidszorg; een paar bloedzuigers, een zalfje en wat verband.

Hoewel de setting elders dieper uitgewerkt zal worden, is een korte samenvatting nodig om de rest van dit document in de juiste context te plaatsen.

Wat volgt zijn alleen de basisfeiten. Plaatsnamen, personage namen, titels, wet- en regelgeving, religie, et cetera, zijn hier niet te vinden. Het begrip “Grimdark” verdient zijn eigen hoofdstuk, en staat verderop.

5.1 Feodalisme

De samenleving binnen de “Exhumation”-setting is een feodaal stelsel.

De spelerspersonages maken deel uit van een maatschappij waarbij er duidelijke, expliciete sociale lagen zijn. Zijzelf zijn lijfeigenen, met plichten richting hun heer. In tegenstelling tot wat de realiteit was, hebben deze personages maar weinig rechten. Sociale mobiliteit (binnen de status quo) is afwezig.

Dit ‘oude normaal’ dient als voedingsbodem voor latere ontwikkelingen. Ten tijde van de (IC) chaos van het verhaal van de evenementen, zullen de personages voor het eerst van hun leven proeven wat een ‘nieuw normaal’ zou kunnen zijn.

Hoewel elke speler voor zichzelf kan bepalen hoe diens personage er over denkt, wil de organisatie graag iedereen uitnodigen om elk geval in overweging te nemen dat het ‘oude normaal’ zowel nadelen als voordelen heeft, net zoals dat geldt bij een eventueel ‘nieuw normaal’.

5.2 Zombies & magie

De grootste dreiging binnen de setting van “Exhumation” is, ten tijde van het verhaal, de Zombie-apocalypse. Voordat ze ten tonele verschenen waren de grootste dreigingen onder andere bandieten, oorlog, hongersnood en natuurrampen.

Zombies zijn een bovennatuurlijke, magische dreiging. Buiten Zombies, en ondersteunende zaken waardoor ze kunnen bestaan, is er geen magie in de wereld. Dit neemt niet weg dat men gelooft in magie; bijgeloof is alom aanwezig.

Dit betekent bijvoorbeeld dat er géén Necromancers of andersoortige magiërs zijn. Buiten de Zombies zijn er geen 'extra' wezens zoals Elfen of Dwergen, maar alleen normale flora en fauna.

5.3 Zombie metafysica

Hoewel de spelerspersonages onderstaande bij het IC zien van de eerste Zombie niet direct zullen weten, is dat informatie die in het achterhoofd gehouden mag worden. Het zal in de eerste dagen, uren of zelfs momenten duidelijk worden en het voorkomt spel-verstorende 'SL calls'.

Zombies zijn ondoed. Ze hebben alle kenmerken van dood zijn, inclusief rotting, maar desondanks functioneren ze tot op zekere hoogte. Een Zombie die zich doodstil zou houden, is niet te onderscheiden van een daadwerkelijk lijk.

Zombies kunnen vernietigd worden door een buitensporige hoeveelheid geweld. Denk hierbij aan zaken als onthoofding of verwijdering van een aantal ledematen.

Bij overige vragen over hoe Zombies werken is het antwoord 'best goed'. Er zijn geen details of het stiekem toch een virus is, hoe Zombies nog speeksel en bloed aanmaken, waar ze precies op de 'schaal' tussen levend en dood zitten, et cetera.

6. Grimdark

"Exhumation" profileert zich als een Grimdark (Fantasy) evenement. Echter, niet iedereen weet wat dit inhoudt, noch is ieders definitie van 'Grimdark' gelijk. Hier staat de kenmerken van de door "Exhumation" gehanteerde interpretatie.

6.1 Dystopisch

Een dystopische samenleving refereert aan een (denkbeeldige) samenleving met vrijwel alleen akelige, nare kenmerken waarin men in het echt beslist niet zou willen leven. De samenleving van "Exhumation" is zo'n samenleving, wat bijvoorbeeld te merken is aan het extreme feodalisme.

6.2 Grauw

Hoewel meer in toon dan in letterlijk kleurenpalet, is "Exhumation" grauw. Men is gemiddeld genomen arm, het dagelijks bestaan is hard en er is weinig technologische ontwikkeling. Het is grauw in een 'eerbetoon' aan hoe het leven in de 'Dark Ages' zogenaamd 'echt' was; naar, bruut en kort. We zullen de laatsten zijn die beweren dat dit op enige historische accuratesse is gebaseerd.

6.3 Cynisme

In veel Fantasy-media is een overdaad aan goede levens en mensen. Grimdark daarentegen hanteert meer cynisme; de meeste levens zijn op zijn best middelmatig. De meeste mensen zijn imperfect en hebben onhebbelijkheden en karakterfouten.

6.4 Hoop

Ondanks alles heeft ook Grimdark een element van hoop. Er is bijvoorbeeld ondanks alles een hoop voor verbetering van de wereld. Er is nog altijd plezier en vermaak, en enige vorm van gerechtigheid.

Echter, het blijft een donkere setting; de overwinningen die er zijn, zijn kleiner en duurder betaald. Oorlogen zijn bloederiger en de overwinningen die er behaald worden, zijn slechts een wapenstilstand. Gerechtigheid is niet dat de daders gerehabiliteerd worden, maar bloedige wraak.

Wapens slijpen en de vijanden te lijf gaan, gaat weinig effect opleveren; er zijn er overal te veel. Voor de apocalypse waren het bandieten en wilde dieren, nu zijn het (ook) Zombies. De hoop is hetzelfde gebleven; korte adempauzes, nog weer een paar jaar normaal leven.

7. Overige evenement kenmerken

7.1 Horror

“Exhumation” is een horror evenement. Dit is persoonlijke horror: egocentrische, onmenselijke en onsympathieke keuzes moeten maken omdat je het anders niet overleeft. Het is ook fysieke horror: de nare, gore aanblik van levende doden en wat ze anderen aandoen, en dus bijvoorbeeld ook aangevreten lijken.

7.2 Survival

Survival in de letterlijke zin des woords; men zal moeite moeten doen om te kunnen overleven.

Binnen het verhaal zullen spelers wellicht kansen moeten nemen of creëren om voorraden te verzamelen of oplossingen te improviseren. Het is navigeren door een inmiddels vijandige wereld. Stil zitten en hopen dat het allemaal goed komt wordt sowieso je dood.

Dit is dan wel in grote lijnen gesproken; we verlangen niet van de spelers dat men een uur of twee foerageren en aardappels verbouwen uit gaat spelen. Het verhaal zelf is belangrijker.

7.3 Persoonlijk

Om het allemaal extra complex te maken, sturen we vanuit de organisatie aan op persoonlijke relaties die alle andere kenmerken beïnvloeden.

Kan je de horror overleven als je partner op het punt staat opgegeten te worden? Kan je je inhouden als je de kans hebt je aartsvijand achter te laten? Kun je de persoon die iemand was los zien van het monster dat deze geworden is?

Oftewel, we gaan streven om persoonlijk plot te maken voor op Exhumation. We hopen iedere speler in omstandigheden te storten waarbij hun personage het lastig heeft, waarbij de speler kan kijken of deze zijn eigen, persoonlijke verhaal al dan niet Stervende beëindigd.

7.4 Trilogie

Het evenement is een trilogie. Dat is te zeggen, het staat al van te voren vast dat de “Exhumation” reeks drie evenementen zal tellen. Later instappen is mogelijk, maar het zal dan allicht lastiger zijn om mee te komen in het verhaal.

7.5 Reizen

Het is een reizende setting. Dat wil zeggen dat alle drie de evenementen IC steeds op een andere plek zullen zijn en dat tegen het einde van de speeltijd een impuls gegeven zal worden om de locatie te verlaten.

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
facebook.com/groups/exhumation.larp
exhumation.larp@gmail.com