



Sterhaven

Regelboek

Een larp van Stichting Fabel



Inhoudsopgave

01	- Algemeen	1
01.1	- Inleiding	1
01.2	- Verwachtingen	1
01.3	- Begrippen	2
02	- Veiligheid	4
02.1	- Veilige Spullen	4
02.2	- Fysieke veiligheid	4
02.3	- Emotionele veiligheid	5
03	- Spelregels	6
03.1	- Schade en Bescherming	6
03.2	- Gewond raken en Genezing	7
03.3	- Complicaties	7
03.4	- Uitrusting en Spullen	8
03.5	- Calls	9
04	- Karakters	11
04.1	- Het maken van een karakter	11
04.2	- Karakter achtergrond	11
05	- Vaardigheden	12
05.1	- Algemene vaardigheden	12
05.2	- Beveiliging	13
05.3	- Verkenner	14
05.4	- Verpleegkundige	15
05.5	- Ingenieur	17

Colofon:

Sterhaven regelboek versie 1.0, 21 juni 2023.
Dit regelboek is geschreven voor de LARP Sterhaven,
door Stichting Fabel.

Schrijvers: Dirk Kok, Saskia Kuliga, Bas Mattern, Marcel
Muskee en Renee Scheerder.

Met dank aan Elmer Krom voor illustraties, en aan alle
geïnteresseerden voor hun bijdragen tijdens het opstellen
van dit regelboek.

Dit werk wordt uitgebracht onder een Creative Common
Naamsvermelding-NietCommercieel-GelijkDelen 4.0
Internationaal (CC BY-NC-SA) licentie.

Alle afbeeldingen, met uitzondering van pagina 3, in dit
document vallen binnen het publiek domein,

Voor vragen of opmerkingen over deze regels,
neem contact op met de spelleiding via
SL@sterhaven.nl.

Kijk voor de laatste versie van dit boek op
www.sterhaven.nl

01 - Algemeen

01.1 - Inleiding

Welkom bij Sterhaven, een episodische, coöperatieve, futuristische science-fantasy LARP! Het verhaal draait om een groep kolonisten die een onbekende planeet verkennen en daar een nieuwe thuisplaneet opbouwen.

Het "science" deel van het genre science-fantasy doelt op hoe de wereld en de elementen van de LARP verklaarbaar en plausibel zijn (medium harde scifi): het zijn extrapolaties van realistische en mogelijke dingen. Als er iets gebeurt, dan is daar IC ook een verklaarbare reden voor, ook als je karakter de details niet helemaal kent. Vergelijk dit met het licht aandoen in een kamer: wanneer je op het lichtknopje drukt, kun je zien wat er op tafel staat, omdat de elektriciteit door een koperdraad loopt en daarna iets doet in de lamp. Wanneer je het draadje lostrekt wordt het weer donker.

Het "fantasy" deel doelt op de dingen die niet mogelijk zijn in onze reële wereld, maar in de LARP wel gebeuren: dat wil niet zeggen dat er draken en orks zijn, maar wel dat er verzonnen dingen zijn, die in het écht niet kunnen bestaan. Ook deze elementen zijn IC wel logisch in de wereld zelf. Vergelijk dit met het licht aandoen in een kamer: wanneer het blauwe licht-kristal draait, valt er een stapeltje blauwe korreltjes op een metalen plaat, die vervolgens gaat gloeien. Als je de plaat schoonveegt, dan wordt het weer donker.

Het "futuristisch" deel doelt op de esthetiek van de LARP en waar/hoe het zich afspeelt: het is in de toekomst, met ruimteschepen, lasers en geavanceerde technologie.

01.2 - Verwachtingen

Sterhaven is een coöperatieve LARP. De karakters zijn op elkaar aangewezen en willen in principe hetzelfde: samen overleven op planeet P-328. Maar, dit kan op verschillende manieren en met veel nevedoelen.

Toon

Sterhaven is een larp waarin de karakters voorop staan, het is daarom niet heel waarschijnlijk dat karakters onspeelbaar worden of zullen overlijden, maar het is ook niet onmogelijk. Conflicten, plot en interacties bestaan op meerdere niveaus en hebben niet altijd een "beste" oplossing. Acties van spelers hebben altijd consequenties, maar het spel zal altijd doorgaan: er is ruimte voor vooruitgang, een creatieve oplossing, en ruimte om te falen in een uitdaging. Dit geeft ander spel, maar geen slechter spel.

Binnen het science-fantasy genre kunnen de karakters en facties eigenzinnig zijn en er creatief uitzien, maar de reden dat men op P-328 is, is serieus: het voortbestaan van de mensheid. Alle kolonisten weten dat ze niet op Aarde konden blijven en dat ze in de kolonie op elkaar aangewezen zijn.

Speltypes

Sterhaven biedt verschillende typen spel aan:

- exploratie/verkenning;
- gevechten;
- medisch;
- onderzoek/wetenschap;
- sociaal/politiek;
- bouwen/groei van de kolonie.

Ondanks dat een karakter vaardigheden binnen een bepaald type spel heeft, kunnen ze betrokken zijn in alle soorten spel.

Regelsysteem

Binnen Sterhaven ligt de focus eerst op spel en interactie, daarna pas op regels. Voor de meeste spelelementen zijn geen regels, hiervoor kijken we eerst naar wat consistent is, en daarna wat het meeste spel geeft.

Dit regelsysteem is een levend document met ruimte voor speler-input voor vaardigheden en spel-mechanics. Ook vullen we het regelsysteem na verloop van tijd aan met nieuwe dingen die door spelers IC ontdekt worden, uitgevonden worden of kapot gemaakt worden.

Naast dit regelsysteem is er een Settingboek beschikbaar met achtergrondinformatie over facties, de planeet en andere aspecten van de spelwereld.

Consistentie en metafysica

Consistentie van de wereld, het plot en de interacties met NPCs zijn belangrijk. NPCs hebben elk een eigen leven, doelen en plannen. Mogelijk zijn de NPCs er één keer, mogelijk meerdere keren. Interacties kunnen effect hebben op hoe ze een specifiek karakter of zelfs de gehele kolonie zien. Hun doelen kunnen veranderen naarmate het spel ontwikkelt. NPCs volgen hetzelfde regelsysteem als de spelers.

Binnen de metafysica, de regels van de wereld, zal een grote consistentie zijn. Bijzondere effecten werken altijd op dezelfde manier en zijn (binnen grenzen) logisch en begrijpelijk.

Er zal een variërende hoeveelheid tijd tussen evenementen verstrijken. In deze tijd kunnen karakters grotere projecten uitvoeren die niet in een weekend passen of geen leuk spel geven, zoals het opgraven van grote hoeveelheden grondstoffen of het bouwen van nieuwe gebouwen. Hier wordt geen speciale regel voor gebruikt, maar gaat via communicatie met de spelleiding.

Agency

Spelers krijgen zo veel mogelijk ruimte om te bepalen wat er met hun karakter gebeurt, maar tijdens het spel kunnen er dingen gebeuren die (IC) minder fijn zijn voor een karakter. De planeet is een gevaarlijke plek. Het is echter niet zo dat karakters snel of makkelijk onspeelbaar worden of overlijden. Risico's zullen meestal IC duidelijk zijn, maar acties hebben wel consequenties.

Taal

De hoofdtalen binnen het spel zijn Nederlands en Engels. Er bestaan verder geen specifieke taalvaardigheden in het spel; karakters verstaan elkaar IC.

Spullen en kleding

We vragen alle deelnemers om hun kleding en spullen af te stemmen met de spelwereld. Zie hiervoor het Settingboek, maar vermijd in ieder geval: sportschoenen, kleding met herkenbare merken of niet-factie gepaste groepen/bands en duidelijke fantasy (larp) wapens of duidelijke speelgoed voorwerpen (geen gele NERF-blasters, etc).

Het gaat bij kleding en uitrusting om herkenbaarheid en uitbeelden, niet om perfectie of 100% realisme.



01.3 - Begrippen

Binnen Sterhaven en in dit regelsysteem worden een aantal begrippen en afkortingen gebruikt. Hieronder worden de belangrijkste uitgelegd.

▪ SL (SpelLeiding):

De organisatie van deze LARP. Ze zijn degenen die het spel plannen, faciliteren en NPCs en plot coördineren. De SL is tijdens- en tussen events bereikbaar voor vragen over de LARP.

▪ PC (Player-Character):

Spelers verzinnen zelf een Player-Character (ook wel: karakter) welke ze op de LARP gaan spelen. Een karakter heeft een achtergrondverhaal, doelen en motivaties, sterke en zwakke punten, vaardigheden en altijd een factie lidmaatschap. PCs moeten hun eigen kostuum en uitrusting meenemen.

▪ NPCs (NonPlayer-Characters):

NPCs komen als figuranten naar de larp, om het spel te ondersteunen. De SL heeft verschillende rollen voor de NPCs geschreven, van karakters voor korte scènes tot langere, terugkerende, rollen. De invulling van de rollen is altijd vrij aan de NPCs, er zijn geen verplichtingen. De rollen worden hoofdzakelijk tijdens het evenement verdeeld. Kostuums en uitrusting worden vanuit de organisatie geregeld, maar het meenemen van eigen spullen wordt geadviseerd.

Jargon

Larpers gebruiken nog veel meer jargon. Als je een woord niet kent, vraag het na bij andere spelers of SL.

▪ IC/OC (In-Character / Out-of-Character):

Hierbij betekent IC alles wat het karakter doet en ervaart en OC alles wat buiten het spel is. De kolonie, karakters, hun spullen, de medische ruimte en alle spelelementen zijn IC. De auto's, verkeersborden en overvliegende vliegtuigen zijn OC.

▪ Tijd-in/tijd-uit:

Met "tijd-in" geeft de SL aan dat het spel start en met "tijd-uit", dat het eindigt. Alleen de SL kan deze call gebruiken.

▪ Time freeze:

Het effect is dat de IC-tijd stilstaat. Iedereen sluit de ogen en oren en zorgt dat ze niet meekrijgen wat er gebeurt. De SL roept "Tijd-in!" om aan te geven dat de Time freeze over is en de IC-tijd weer verder gaat. Alleen de SL kan deze call gebruiken.

▪ Moment:

Dit is een actie van korte duur, ca. 5-10 seconden.

- **Scène:**

Dit is een langere tijd, net als in een film: wanneer op één locatie iets gebeurt, zoals een gevecht of een uitgebreid gesprek, dan duurt dit "een scène". Zoals bij een film vindt ook een "scène wisseling" plaats bij een sprong in de tijd of locatie. Een "scène" eindigt bijvoorbeeld wanneer de laatste vijanden zich terugtrekken uit de basis of wanneer een gesprekspartner de kamer uit loopt. Bij twijfel duurt een scène ongeveer 10 minuten.

- **Dag(deel):**

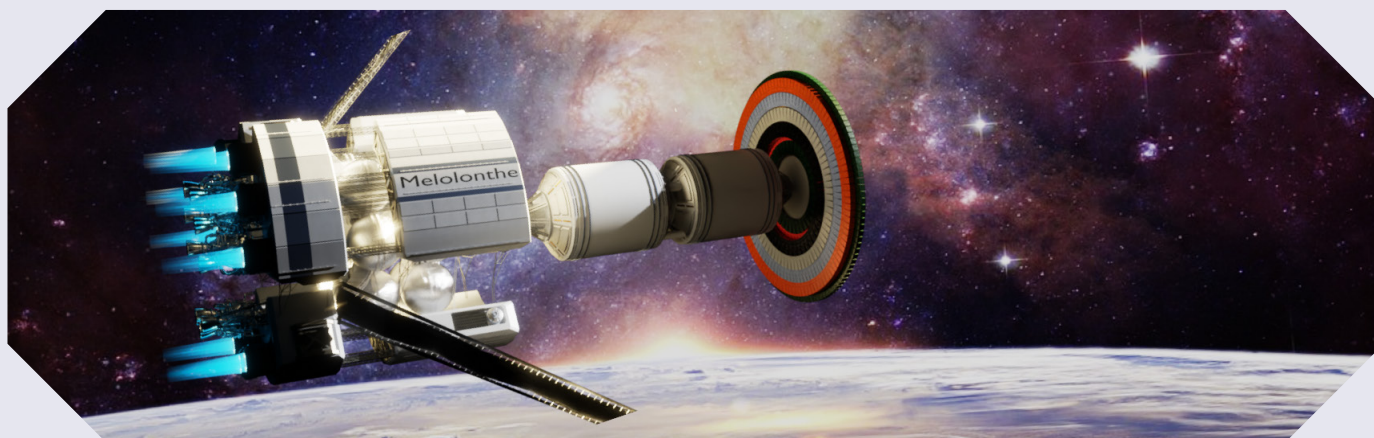
Een dag bestaat uit twee dagdelen: dag en nacht. De dag begint met de 'dageraad' wanneer het spel die ochtend begint. De 'nacht' valt na het avondeten, ook als het nog niet donker is.

- **Epibreren:**

Een woord dat gebruikt kan worden wanneer iemand wil aangeven dat kennis IC wel bekend is, maar OC niet. Deze call heeft een spel- en interactie-faciliterende rol.

De call kan gebruikt worden wanneer een karakter een antwoord zou weten omdat deze een bepaald niveau van kennis of expertise heeft, die de speler niet heeft. Wanneer iemand deze term gebruikt, weet iedereen dat de gebruiker bekend is met de zaken waar deze over praat.

Door middel van deze term is het mogelijk om rollen te spelen waar je OC minder van weet.



02 - Veiligheid

Het spelen in een LARP brengt risico's met zich mee, zowel op fysiek als op mentaal vlak. Het doel van dit hoofdstuk is om dit te minimaliseren, en is daarom niet vrijblijvend. Wanneer iets niet volledig duidelijk is, vraag het aan de spelleiding.

Er zijn meer situaties mogelijk dan hier te beschrijven zijn. Daarom is de belangrijkste regel dat veiligheid voorop staat. Het staat de spelleiding vrij aanvullende regels te noemen, of afhankelijk van de situatie, onveilige scènes stop te zetten of onveilige materialen af te keuren voor gebruik in het spel.

Voor een aantal veiligheidsaspecten worden OC-Calls gebruikt. Zie hiervoor paragraaf "03.5 - Calls".

02.1 - Veilige Spullen

Elke deelnemer is verantwoordelijk voor de veiligheid van hun eigen spullen. Het staat de spelleiding vrij om onveilige spullen af te keuren voor gebruik in het spel. Bij twijfel over veiligheid, vraag (vooraf) de spelleiding.

Melee wapens

Onder melee wapens worden alle objecten bedoeld die gemaakt zijn om mee te slaan. Het is alleen toegestaan om te slaan met LARP wapens. Deze zijn gemaakt van een lichtgewicht kern die aan alle kanten omringd is met schuimrubber. Een goed LARP wapen is waterbestendig en goed onderhouden. Loszittende en bewegende delen zijn niet toegestaan.

Afstandswapens

Het is alleen toegestaan om te schieten met NERF blasters, of vergelijkbare merken. Hierbij wordt NERF Rival met 22mm diameter ronde balletjes sterk aangeraden, maar ook gewone NERF-darts van type elite (of groter) en halve NERF-darts zijn toegestaan.

Airsoft- elastiek- of gelbal wapens, Nerf Hyper, of andere niet-schuimrubber projectielen zijn niet toegestaan op Sterhaven, ook niet decoratief.

Alle NERF blasters zijn beperkt tot een snelheid van 36 meter per seconde of 120 voet per seconde. Het is dus toegestaan een beperkte aanpassing te maken aan een NERF blaster. Op elk evenement zal een snelheidsmeter aanwezig zijn om een NERF blaster te testen indien de SL dit nodig acht. Wanneer je niet zeker weet of jouw NERF blaster toegestaan is, vraag (vooraf) de spelleiding.

NPCs zullen voornamelijk gebruik maken van NERF Rival of licht opgevoerde pijltjesblasters.

Werpwapens dienen, net als projectielen, volledig uit schuimrubber te bestaan (en moeten dus kernloos zijn).

Electronica en verlichting

Laserpointers, knipperende verlichting of extreem felle verlichting zijn niet toegestaan. Verlichting mag niet vastgemaakt worden aan NERF blasters.

Richt (zak)lampen niet opzettelijk in het gezicht van andere personen.

Kostuums

Kostuums en voorwerpen mogen geen scherpe punten of randen hebben. Bij het gebruik van elektronica is het belangrijk dat dit (brand)veilig gebeurt.

Het wordt sterk aangeraden om een (veiligheids)bril of andere oogbescherming te dragen.

02.2 - Fysieke veiligheid

Stichting Fabel neemt fysieke veiligheid zeer serieus. Onthoud dat fysieke veiligheid belangrijker is dan het spel. Het is dus ALTIJD correct om het spel te onderbreken wanneer de veiligheid in gevaar komt.

Deelnemers die voor het eerst op een evenement van Sterhaven komen moeten verplicht deelnemen aan de Veilig Vechten workshop die voor aanvang van het spel plaatsvindt.

Aanraking en toestemming

Raak andere personen niet aan op manieren die als onprettig beschouwd kunnen worden, tenzij dit van tevoren afgestemd is. Denk hierbij bijvoorbeeld aan genezen of iemand doorzoeken/fouilleren. Zonder instemming zeg je alleen welke handeling je uitvoert, en dit lukt automatisch.

Melee gevechten

Het is alleen toegestaan contact met andere spelers te maken door middel van LARP wapens. Houd hierbij slagen zo veel mogelijk in; het is voldoende om iemand licht te raken. Het is niet toegestaan om te slaan naar het hoofd of kruis, en slagen op deze locaties tellen niet. Het is niet toegestaan om te steken met LARP wapens, ook niet als deze daarvoor geschikt zijn. Maak ook geen snij-beweging met LARP wapens, dit kan brand- en schaafwonden veroorzaken.

Afstandsgevechten

Het is niet toegestaan om met NERF blasters te slaan, of van zeer dichtbij op het hoofd of de nek te schieten. Schoten op het hoofd tellen WEL, maar het is niet de bedoeling dat hier specifiek op gemikt wordt.

Binnen twee meter mag NIET geschoten worden. Wanneer er toch binnen twee meter geschoten moet worden, gebruik dan de "Hit" call, maar schiet niet daadwerkelijk.

Richten, vuur!

Omdat NERF-blasters niet super accuraat zijn, is het niet toegestaan om op het hoofd te schieten, maar telt het wel als dit gebeurt.

Omgeving

Het is niet toegestaan om (melee)gevechten te starten op onveilige locaties zoals in drukke/volle gebouwen, tussen scheerlijnen van tenten, nabij open vuur, etc. Gebruik in deze gevallen de call "Take it Outside", en ga naar een veilige plaats.

Geen-contact en rood/wit lint

Wanneer iemand niet in staat is om deel te nemen aan fysiek spel (rennen, vechten, etc) om welke reden dan ook, zal deze persoon een rood/wit lint dragen. Het is niet nodig aan te geven wat hier de reden voor is.

Spelers met een rood/wit lint mogen niet fysiek aangeraakt worden om welke reden dan ook, en moeten dit zelf zo veel mogelijk uit de weg gaan. Wanneer het om speltechnische reden toch noodzakelijk is, spreek dan bijvoorbeeld de acties uit: "Ik verbind je nu", of "Ik sla je nu neer".

Alcohol, drugs en medicatie

Wanneer een deelnemer onder invloed van alcohol en/of drugs is, of gebruik maakt van medicatie die invloed op waarneming en reactievermogen heeft, is het niet toegestaan om deel te nemen aan gevechten en fysiek spel.

Het meenemen van drugs is niet toegestaan.

Noodrem

In geval van nood, gebruik de call "Stop Het Spel". Het spel wordt dan meteen stilgelegd en hulpverleners komen naar je toe. Zie hierover ook "03.5 - Calls".

Noodrem

Er zijn twee soorten Noodrem, voor fysieke- en voor emotionele noodgevallen. Het is nooit verkeerd om deze te gebruiken! Het is beter om het spel 10 keer te vaak stil te leggen dan 1 keer te weinig.

02.3 - Emotionele veiligheid

Emotionele veiligheid is even belangrijk als fysieke veiligheid en wordt dus net zo serieus genomen. Onthoud dat, net zoals bij fysieke veiligheid, emotionele veiligheid belangrijker is dan het spel. Het is dus ALTIJD correct om het spel te onderbreken wanneer iemands emotionele veiligheid in gevaar komt.

Communicatie

Wanneer je ergens mee zit, iets niet leuk vindt, of iets graag wil, kom zo snel mogelijk naar de spelleiding toe. Het is bijna altijd mogelijk om het spel aan te passen op een manier die het leuker en fijner maakt. Maar dit kan alleen als het bekend is. Het kan voorkomen dat de spelleiding te druk is om dingen zelf te zien, maar ze zijn nooit te druk om dingen te bespreken.

Vertrouwenspersonen

Op elk evenement is minimaal één vertrouwenspersoon aanwezig buiten de spelleiding. Deze persoon of personen worden aan het begin van het evenement kenbaar gemaakt. Wanneer je, met betrekking tot de LARP, ergens mee zit, IC of OC, kun je deze personen aanspreken. Ze zullen dan naar je luisteren, en (indien gewenst) met jou (of anoniem) naar een oplossing zoeken.

Alle bestuursleden dienen ook altijd (zowel tijdens als buiten evenementen) als vertrouwenspersoon, en kunnen bereikt worden via bestuur@stichtingfabel.nl of op het evenement zelf.

Kalibratie en triggers

Hoewel Sterhaven geen horror-larp is en niet als hoofddoel heeft om angst of schrik te veroorzaken, kunnen er mogelijk enge, angstaanjagende of schokkende dingen gebeuren. We vragen om fobieën en triggers tijdens de inschrijving te melden zodat deze vermeden kunnen worden. Dit is niet verplicht, en het is niet altijd voorspelbaar of afdoende. Daarom kent Sterhaven het volgende kalibratie systeem:

- Met behulp van de call "Opt Out" kan iemand aangeven dat sommige spelelementen niet wenselijk zijn, zonder dat hier negatieve gevolgen aan zitten. Het gebruik van deze call is mogelijk bij alle soorten spel.
- Om aan te geven dat potentieel-zwaar spel juist gaaf is, of om de andere spelers verzekeren dat er nog wel een schepje bovenop mag, bestaat de call "Dit is niets!"

Noodrem

In geval van nood, gebruik de call "No Play". Het spel gaat zonder jou verder en jij kan uit de situatie weglopen. Zie hierover ook "03.5 - Calls".

03 - Spelregels

Dit hoofdstuk bevat alle regels en calls.

03.1 - Schade en Bescherming

Tijdens het spel komen er gevechten voor waarbij karakters gewond kunnen raken. Hieronder staat beschreven hoe dit werkt in Sterhaven.

Locaties

Het hoofd en het kruis zijn geen locaties voor meeleewapens. Het is niet toegestaan iemand hier te slaan. Als je daar wel geraakt wordt, telt dat in het spel niet. Met afstandswapens telt het vanaf twee meter wel, maar er mag niet met opzet op gericht worden.

Schild

In meele kunnen karakters met de meelevechter vaardigheid (zie "05.2 - Beveiliging") een fysiek schild gebruiken om zich te beschermen. Dit is echter alleen bestand tegen meele wapens: wanneer een projectiel een schild raakt, telt dit als een hit op het lichaam.

Een schild kan met een deflector gecombineerd worden, waardoor een raak schot op het schild eerst de deflector raakt.

Deflector

Een deflector is (IC) een apparaat dat een energieveld produceert dat projectielen afweert. Deflectors werken alleen tegen projectielen, langzamere objecten gaan door het veld heen. Wanneer een projectiel tegengehouden wordt door een deflector voelt de ontvanger dit wel, maar het veroorzaakt geen schade. De inslag moet dus wel uitgespeeld worden.

Deflectors stoppen alleen schade, geen andere effecten (calls). Effecten zoals strike, stun etc. negeren deflectors.

Het aan- of uitzetten van een deflector kost één minuut. Zolang een deflector aan staat, is het niet mogelijk om zelf te schieten of ergens mee te gooien. Gebeurt dat wel, dan gaat de deflector meteen kapot, het schot wordt gestopt door de eigen deflector en het vuurwapen gaat kapot. Deze schade kan in de kolonie hersteld worden met één scène aan spel.

Deflectors zijn persoonlijke voorwerpen en kunnen niet makkelijk uitgewisseld of vervangen worden.

Een civiele deflector kan één projectiel tegenhouden voordat deze uitgeput is, een militaire deflector stopt drie projectielen. Een deflector is na één scène in de kolonie weer opgeladen.

Deflectors hebben een zichtbaar geplaatste physrep met licht. Deze dient aan de buitenkant van de kleding gedragen te worden. Door het licht aan te zetten is te zien dat de deflector aan staat.

Deflectors verstoren alle elektronische apparatuur die aangeraakt wordt. Het is dus niet mogelijk om computers, electronica, scanners, radios, etc. te gebruiken wanneer een deflector aan staat. De apparatuur gaat niet stuk, maar werkt slecht of niet.

Pantser

Om zich te beschermen kan een karakter ook pantser dragen, dat geeft pantserpunten. Deze punten beschermen tegen zowel meele- als afstandswapens. Elk rake schot of klap kost één pantserpunt, onafhankelijk van waar deze raakt.

Een licht pantser geeft één pantser punt, een militair pantser geeft twee pantserpunten. Voor vaardigheden, zie "05 - Vaardigheden".

Schade aan een pantser is in de kolonie hersteld na één scène. Dit mag uitgespeeld worden, maar is niet verplicht.

Licht pantser bedekt het torso met een stevig materiaal. Militair pantser bedekt het torso en minstens twee ledematen, en dient er zwaarder uit te zien.

Werpwapens

Werpwapens doen geen schade, maar geven de call weapon-strike (zie: "03.5 - Calls") op de persoon die geraakt wordt. Deflectors hebben geen effect op werpwapens (ze gaan er doorheen). Werpwapens worden afgeweerd door schilden.

Samenvatting van schade

	Melee- of werpwapen	Afstandswapen
Schild	Stopt alle schade/effect	Schild raken = Schade
Deflector	Geen invloed	Stopt X schade
Pantser	Stopt X schade	Stopt X schade
Lichaam	Raak = wond	Raak = wond

03.2 - Gewond raken en genezing

Elk karakter heeft verschillende niveaus van gezondheid. Wanneer een karakter geraakt wordt, en deze geen bescherming heeft tegen de aanval, verliest deze een niveau van gezondheid. Zie de omschrijvingen hieronder:

- **Gezond** - Niet geraakt en volledig gezond. Dit is de basisconditie.
- **Gewond** - één keer geraakt, het doet pijn, maar hindert niet in het handelen.
- **Kritiek** - twee keer geraakt en ernstig gewond, maar wel stabiel.
- **Stervende** - Meer dan twee keer geraakt, sterft direct na deze scène.

De niveaus gelden voor het hele lichaam: bij een rake klap op een been gevolgd door een schot op de linker arm is een karakter kritiek.

Wanneer een karakter kritiek gewond is geraakt, kan deze nog wel lopen, praten en dergelijke. Wanneer het karakter gaat vechten, vaardigheden gebruikt, iemand behandelt, rent of zware dingen tilt, zal deze meteen stervende raken.

Wanneer iemand stervende is, is het karakter bijna dood, kan geen gesprekken voeren of echt bewegen. Een karakter kan enkel kreunen en nog één of twee zinnen zeggen. Een karakter dat stervende is gaat na de scène dood.

Een karakter met de vaardigheid verpleegkundige kan altijd iemand stabiliseren van stervende naar kritiek. Een mens kan één keer per dag zonder complicaties van stervende naar kritiek gaan. Wanneer dit vaker gebeurt treden er complicaties op.

Stabiliseren en behandelen

Genezing werkt anders buiten de kolonie dan in de kolonie. Buiten de kolonie gaat het om eerste hulp; het stoppen van bloedingen en het stabiliseren van patiënten. In de kolonie, of in een veldhospitaal, zijn er de tijd en de faciliteiten om patiënten echt te genezen. Hier kan het gezondheidsniveau weer aangevuld worden.

De behandeling in de kolonie/ veldhospitaal duurt één scène per patiënt en moet uitgespeeld worden.



Een patiënt kan niet door een enkel persoon behandeld worden. Om een patiënt te behandelen die gewond is, zijn twee assistenten nodig. Om iemand te behandelen die kritiek of stervende is, zijn drie assistenten nodig. Iedereen kan assisteren, maar een karakter met de vaardigheid verpleegkundige (of hoger niveau) telt voor twee assistenten.

Laatste redmiddel

Het is mogelijk om mensen in te vriezen in een van de cryo pods. Deze werken in principe alleen voor leden van de kolonie.

Het invriezen en ontdooien duurt ongeveer een week. Regeltechnisch kan een ingevroren karakter niet aan verwondingen of ziektes overlijden, maar is tot het begin van het volgende evenement uit het spel. Bij het volgende evenement zijn alle verwondingen weer hersteld.

Cryopods

Een speler in een cryo-pod meldt zich bij de spelleiding. Je kan er voor kiezen om in deze tijd een ander karakter te spelen, even te wachten, of tijdelijk als NPC mee te spelen.

03.3 - Complicaties

Complicaties treden op als een karakter twee keer of vaker gestabiliseerd is, of door speciale omstandigheden zoals blootstelling aan buitenaardse pathogenen, overdoses, of sommige vaardigheden.

Complicaties

Complicaties zijn niet willekeurig. Deze worden in overleg tussen speler en SL gekozen zodat dit spel geeft, maar een karakter niet onspeelbaar gemaakt wordt.

Een complicatie is een negatieve bijkomstigheid, zoals een ledemaat dat tijdelijk niet meer werkt, tijdelijke verblindings (aan één oog) of doofheid, vergiftiging/infecties die op een later moment weer schade kunnen doen, etc. Complicaties kunnen ook een psychologische invloed hebben.

Een complicatie vereist altijd extra behandeling. De effecten van de complicatie zullen na de behandeling nog een tijd te merken zijn, in verminderde mate.

De behandeling moet bijna altijd in de kolonie (of veldhospitaal) gedaan worden en duurt één scène.

03.4 - Uitrusting en Spullen

De kolonie is uitgerust met voldoende voorwerpen en werktuigen om bijna alles te kunnen maken. Nieuwe of vervangende voorwerpen kunnen, met voldoende tijd, gefabriceerd worden door middel van de geavanceerde 3D-printer in de kolonie.

Het is bijna altijd mogelijk om beschadigde voorwerpen en uitrusting in de kolonie te repareren. Hiervoor is de ingenieur vaardigheid (of een hoger niveau daarvan) nodig.

Wanneer een karakter bijzondere voorwerpen zoals nachtkijkers, camouflagepakken, radio's, etc. mee wil nemen en gebruiken, bespreek dit dan vooraf met de spelleiding voor een maatwerkoplossing. Het is meestal mogelijk als dit bij het karakterconcept past.

Alle karakters beginnen met de uitrusting die bij hun vaardigheden past.

Cybernetics

Het is mogelijk om verloren ledematen te vervangen door kunstmatige versies. De technologie in Sterhaven is voldoende ver gevorderd dat cybernetische ledematen alle functionaliteit hebben die een normaal ledemaat ook heeft.

Er zitten voor- en nadelen aan het hebben van een kunstmatig lichaamsdeel. Een cyber-ledemaat heeft alle nadelen van elektronische en mechanische technologie. Zo moet het elke paar dagen opgeladen en schoongemaakt worden en wanneer het beschadigd raakt, moet het gerepareerd worden door een ingenieur.

Standaard cybernetics zijn volledig cosmetisch en hebben geen IC-voordelen. Hierbij is een physrep niet verplicht. Wanneer een karakter start met een cyber-ledemaat is deze een standaard type.

Aanpassingen van cybernetics zijn maatwerk en moeten specifiek tijdens het spel gemaakt worden. Het installeren of aanpassen van een cyber-ledemaat moet secuur gebeuren en kan alleen op de kolonie plaatsvinden. Alle cyber-ledematen met een aanpassing moeten een physrep hebben.

Hoeveel is er?

Het opraken van gereedschappen en werktuigen is geen standaard deel van het spel. Er is geen crafting systeem voor "standaard" voorwerpen; grondstoffen zijn alleen van belang voor grote projecten.

Houdt als vuistregel aan dat er altijd een nieuwe boormachine, meer munitie, of een nieuw paar schoenen is, maar dat er niet (zonder spel) 100 boormachines beschikbaar zijn.

Mogelijke modificaties zijn:

- een klein verstop vakje;
- een licht verhoogde eigenschap, zoals kracht, snelheid, etc;
- iets anders van vergelijkbaar niveau.

Een cyber-ledemaat is zelden veel sterker of steviger dan de organische voorganger. Als het dat wel is, staat daar bijvoorbeeld een verlies van fijne motoriek tegenover.

Drones

Rijdende drones kunnen gebruikt worden binnen het spel. Om OC-veiligheidsredenen zijn vliegende drones niet toegestaan.

Drones kunnen niet actief deelnemen aan gevechten, en kunnen dus geen NERF- of andere wapens gebruiken. Verder kunnen drones aangepast worden door ingenieurs voor specifieke doelen.

Drones kunnen alleen gebruikt worden door karakters met de ingenieur vaardigheid.

Buitenaardse Technologie

Op de planeet is een onbekende vorm van technologie aanwezig. Ingenieurs met de placeholder tech vaardigheid zijn in staat om deze technologie aan te passen en door middel van verschillende placeholder tech Dingen te combineren kunnen zij nieuwe, flexibelere of krachtigere Dingen maken.

Alle karakters zijn in staat om placeholder tech Dingen te gebruiken, of te leren hoe deze werken door middel van actief experimenteren, maar soms is een andere vaardigheid nodig om deze Dingen nuttig in te zetten. Zo kan een Ding dat gebruikt kan worden voor genezing, alleen daadwerkelijk voor genezing gebruikt worden door een karakter met de verpleegkundige vaardigheid (of een hoger niveau).

De informatie in deze paragraaf is IC niet bekend vóór aankomst op P-328. Het is als kolonist bij aanvang niet mogelijk om als IC-doel te hebben om specifiek met deze technologie te werken. De informatie die hier beschreven wordt is relatief snel te ontdekken in het spel, waarna een karakter kan ontdekken dat deze interesse/aanleg heeft voor placeholder tech.

Placeholder Tech

Om spoilers te voorkomen gebruiken we de woorden "placeholder tech" en "Dingen". Dit hoofdstuk wordt na het eerste evenement aangepast.

03.5 - Calls

Sterhaven kent een aantal effecten en bijzondere situaties die kunnen plaatsvinden, waarbij speltechnische informatie overgebracht moet worden. Voor de meeste situaties gaan we ervan uit dat de gebruiker deze rustig uit kan leggen aan de ontvanger; wanneer dit niet kan dan is er een call.

IC-calls

IC-calls bestaan uit twee delen: De oorzaak en het effect. De lijst met calls voor het effect is hieronder te vinden. IC-calls zijn altijd in het Engels, om duidelijk te maken dat het een call betreft.

Voorbeeld: Wanneer iemand naar achteren geblazen wordt door een explosie, ontvangt deze (van de SL) de call explosion strike. De oorzaak is "explosion" en het gevolg is "strike". Het is ook mogelijk om, bijvoorbeeld, naar achteren te vliegen doordat een alien een zwaartekracht-manipulator machine gebruikt. Hier zou de call gravity strike gemaakt kunnen worden, dit heeft hetzelfde effect (strike), maar een andere oorzaak. Het kan dus ook anders uitgespeeld en later anders verteld worden.

Calls zijn niet automatisch hoorbaar, maar de oorzaak van een call is dat soms wel. Zo kan bijvoorbeeld bij "explosion strike" de call IC niet gehoord worden, maar de explosie die dit veroorzaakt is IC zeker wel te horen.

Aanvullingen

Het is mogelijk dat er in een event aanvullende calls gebruikt worden. Deze zullen op het evenement uitgelegd worden en daarna worden opgenomen in het regelboek.

Lijst met IC-Calls

- **Hit:**
Het karakter wordt geraakt door een aanval. Deze call kan gebruikt worden om op zeer korte afstand te "schieten", of om schade te vertegenwoordigen waarvan de bron niet (OC of IC) zichtbaar is. Het eerste deel van de call maakt duidelijk waar de schade vandaag komt (projectile hit, poison hit, radiation hit, etc.).
- **Stun:**
Je kunt een moment lang geen handelingen verrichten.
- **Entangle:**
Je kunt een moment lang niet van je plek komen, maar nog wel bewegen.
- **Strike:**
Je deinst een paar meter achteruit, en kan een moment lang niet naar voren lopen. Je kan tijdens dit moment wel verdedigen.

- **Critical:**
Je wordt geraakt door een zeer sterke aanval en bent meteen kritiek gewond, ongeacht schild, deflector of pantser.
- **Break X:**
Voorwerp X is stuk, totdat het door een ingenieur gerepareerd wordt. Dit kan elk stuk uitrusting zijn dat je bij je draagt.
- **Detect Lie:**
Wanneer de ontvanger liegt in deze scène, moet deze beide vuisten tegen elkaar aan houden.
- **Rewind:**
Deze call geeft aan dat je de voorgaande zin, of een bewering, niet gezegd hebt. De ontvanger negeert deze zin of bewering alsof die nooit plaatsgevonden heeft.



OC-calls

Naast IC-calls maakt Sterhaven gebruik van een aantal OC-calls. Deze zijn bedoeld ter calibratie, voor de veiligheid, of om het spel te verbeteren.

Lijst met OC-calls

▪ Epibreren:

Een woord dat gebruikt kan worden wanneer iemand wil aangeven dat kennis IC wel bekend is, maar OC niet. Deze call is bedoeld om spel en interactie te geven. Door middel van deze term is het mogelijk om rollen te spelen zonder dat veel OC kennis vereist is.

Wanneer een karakter een antwoord zou weten, maar de speler niet, gebruikt deze het woord epibreren in de zin. Wanneer iemand deze term gebruikt, weet de ontvanger dat de gebruiker bekend is met de zaken waar ze over praten.

▪ Take it Outside

Wanneer iemand deze call gebruikt, zullen alle betrokkenen de plek waar ze nu zijn (die OC-onveilig is) verlaten om naar een andere (OC-veilige) plek te gaan om het spel voort te zetten.

Meestal betekent dit dat iedereen een paar meter wegloopt naar een open plek. Daar aangekomen is alles toegestaan, vechten, vluchten, overgave of iets anders.

Voor de duidelijkheid dat iedereen deze call heeft gehoord, is terugkoppeling verplicht door een duim-omhoog gebaar te maken.

Wanneer iemand dit niet kan of wil, zal het karakter "verstijven" of "flauwvallen" (zonder verdere gevolgen) totdat iemand anders komt helpen. Het is dus niet mogelijk deel te nemen aan de scène of naderhand in te grijpen totdat iemand anders van buitenaf komt helpen. Spelers die een rood/wit lint dragen zijn verplicht deze optie te kiezen.

▪ Dit is niets!

Om aan te geven dat potentieel-zwaar spel juist gaaf is, of om de andere spelers te verzekeren dat er nog wel een schepje bovenop mag, bestaat de call "Dit is niets!".

Een voorbeeld is wanneer iemand ruzie zoekt, en de ontvanger bijvoorbeeld aangeeft "Moet ik bang worden van jou? Dit is niets!". De ruziezoeker weet nu dat deze verder mag escaleren (mits deze dat zelf wil!).

▪ Opt-Out

De call opt-out betekent dat iemand, om welke reden dan ook, niet wenst deel te nemen aan het spel dat nu plaatsvindt of wil dat een deel daarvan de-escalereerd. Het is niet mogelijk om hierdoor gevolgen voor het karakter te ontwijken.

Een voorbeeld is wanneer karakters vastgebonden worden om meegenomen te worden, iemand zegt "Opt-out van het vastbinden". Het karakter wordt dan niet OC vastgebonden, maar wordt nog wel meegenomen.

Een tweede voorbeeld is twee karakters in een schreeuwende ruzie. Een van de karakters zegt "opt out voor het schreeuwen", de ander wordt niet minder boos, maar schreeuwt niet meer.

▪ No Play

Gebruik deze call bij een mentaal of emotioneel noodgeval. Het spel gaat dan zonder verder zonder de gebruiker, die weg moet lopen uit de situatie. Er zijn geen gevolgen voor "verkeerd gebruik", omdat het niet mogelijk is deze call verkeerd te gebruiken.

▪ Stop het Spel

Gebruik deze call bij een fysiek noodgeval met ernstige gevolgen, zoals lichamelijk letsel of gevaar, brand, ongevallen, etc. Het spel wordt onmiddellijk stilgelegd. Wanneer deze call gebruikt wordt, wordt deze door anderen herhaald zodat iedereen het hoort.

Zit of hurk, of ga op een andere manier zo laag mogelijk naar de grond. De eerste persoon die deze call gebruikt, blijft zelf staan zodat de hulpverleners het noodgeval kunnen vinden.

Nazorg

Je hoeft nooit te vertellen waarom je de calls opt-out en no play gebruikt, het is ook niet toegestaan om ernaar te vragen.

Merk op dat het makkelijker is om herhaling te voorkomen wanneer er, direct of indirect, (bij de organisatie of vertrouwenspersoon) gemeld wordt welke situaties beter vermeden kunnen worden, maar dit is niet verplicht.

04 - Karakters

04.1 - Het maken van een karakter

Alle speler karakters op Sterhaven moeten goedgekeurd worden door de spelleiding. Om dit te doen heeft de spelleiding minimaal nodig:

- de naam van het karakter;
- de gekozen factie;
- een achtergrond (maximaal één pagina A4);
- vaardigheden.

Deze informatie wordt naar de spelleiding gestuurd via e-mail op sl@sterhaven.nl.

Sterhaven is een coöperatieve LARP: hoewel er fricties binnen en buiten facties zijn, hebben alle karakters als gemeenschappelijk doel om samen te overleven op P-328. Actief-antagonistische karakters worden niet goedgekeurd.

Iedereen speelt een kolonist van dezelfde rang. Er waren leidinggevend, maar deze zaten in de Alpha groep en zijn verdwenen. Het is zeker toegestaan dat iemand vroeger op Aarde belangrijk was, maar de officiële status binnen de kolonie is dat alle speler-karakters bij aanvang gelijke rang hebben.

04.2 - Karakter achtergrond

Karakters hebben achtergrondverhalen, motivaties, en doelen. We zien graag dat dit binnen één A4-pagina blijft.

In de achtergrond van een karakter kunnen een groot aantal verschillende aspecten ter sprake komen. De lijst hieronder kan ter inspiratie gebruikt worden en is geen verplichting.

- Welk soort spel past bij het karakter, en welk soort spel niet?
- Wat is er met het karakter gebeurd op Aarde, of tijdens de reis op de Melolonthe?
- Waarom is het karakter en/of de groep geselecteerd om naar P-328 te gaan?
- Welke factie heeft het karakter gekozen, en waarom?
- Zijn er mensen op Aarde achtergebleven, of mee gegaan? Welke invloed heeft dit op het karakter?
- Wat is een belangrijke positieve of negatieve ervaring van het karakter?
- Tegen welke problemen loopt het karakter steeds weer aan? Welke effecten heeft dit?
- Waar is het karakter goed in? Wat zijn de hobbies en interesses?
- Wat zijn de doelen van je karakter, zowel IC als OC.

Waar mogelijk, schrijft de spelleiding persoonlijk plot voor een karakter. Als daar interesse voor is, is het verstandig een karakter-achtergrond te schrijven die dit mogelijk maakt. Denk hierbij aan rivalen die mee zijn naar de planeet, uitdagingen en problemen voor het karakter, etc. Een achtergrond hoeft geen spannend of goed lopend verhaal te zijn, het kan ook een lijst van losse punten zijn.

Voorafgaand aan de start van de LARP zijn alle spelers vertrokken van Aarde. Iedereen is op het ruimteschip, de Melolonthe, in cryoslaap geweest. Tijdens de honderden jaren lange reis zijn alle karakters meerdere perioden van enkele weken tot maanden wakker geweest. In deze tijd is het mogelijk dat er connecties zijn gelegd, vrienden en vijanden zijn gemaakt, etc. Ook karakters die tijdens latere evenementen starten kunnen op deze manier een verbinding hebben met bestaande karakters.

Facties

De facties hebben verschillende doelen en motivaties, hieronder volgt een korte samenvatting. In het settingboek staan uitgebreide factie beschrijvingen, kledingstijlen en andere informatie.

- **De Originalisten** willen van P-328 een nieuwe thuiswereld maken voor de mensheid. Ze gebruiken daarvoor de handleiding van de expeditie. Ze kleden zich in een standaard overall met formeel naamplaatje met hun naam en functie binnen de kolonie.
- **De Koku no Shisha** lijken belangrijke boodschappen vanuit de void te ontvangen en kunnen zulke boodschappen ook vertalen, of zijn degenen die aandachtig luisteren naar deze vertalingen. Ze dragen zwarte basis kleren met neon-lijnen.
- **De Zoekers** willen buitenaardse beschavingen, aliens die ze nooit hebben gezien, emuleren en van hun leren. Zij dragen glimmende stoffen.
- **De Koempels** zijn ex-criminelen die door hun implantaat plezier hebben in hun aangewezen taak binnen de kolonie. Ze dragen praktische werkkleding die bij hun taak past en hebben van de Aarde áltijd een mooi theekopje voor hun Koffiepauze meegenomen.

Teamwork

De spelleiding denkt graag mee: ideeën over een karakter concept kunnen altijd besproken worden, ook als er ideeën zijn die niet bij de genoemde vaardigheden van dit regelboek lijken te passen. Er kunnen altijd nieuwe vaardigheden gemaakt worden.

05 - Vaardigheden

Alle karakters hebben (als ze dat willen) vaardigheden. Vaardigheden dienen voornamelijk om acties, kennis en andere zaken in het spel uit te voeren die OC niet mogelijk zijn, en om karakters uit te balanceren tegenover elkaar en de omgeving. Het is altijd toegestaan om minder vaardigheden te hebben.

Ervaringspunten

Vaardigheden worden aangekocht met ervaringspunten. Ieder karakter start met 6 ervaringspunten. Na elk evenement waar het karakter aan deelneemt verdient deze één ervaringspunt, tot een maximum van 12 punten (na het 6e evenement).

Nadat het maximum is bereikt, mag er met vaardigheden geschoven worden. Wanneer na het eerste evenement van een karakter de vaardigheden niet bevallen, kan in overleg met de spelleiding ook een aanpassing gedaan worden.

Elke vaardigheid heeft een niveau (N1, N2, N3), en kost een hoeveelheid ervaringspunten gelijk aan het niveau. Het is pas toegestaan om een vaardigheid aan te kopen als de onderliggende vaardigheid bekend is.

Basisvaardigheden

Indien gewenst start ieder karakter met de volgende uitrusting en heeft de vaardigheden om deze te gebruiken:

- meelewapens met een lengte tot 50 cm;
- enkel-schot vuurwapens die een capaciteit van maximaal 6 schoten hebben en niet sneller kunnen schieten dan 2 schoten per seconde;
- een beperkte hoeveelheid werpwapens.

Uitrusting

Karakters beginnen ook met alle spullen die nodig zijn voor hun gekozen vaardigheden.

Een beschermingsmiddel (kies één van deze):

- licht pantser;
- civiele deflector.

05.1 - Algemene vaardigheden

Niveau 1

Expertise

- **N1 - Expertise.** Beschik over specifieke kennis en informatie.

Het karakter is expert in een bepaald veld, beroep of kennisgebied. Dit mag geen gebied zijn dat al behandeld wordt onder een andere vaardigheid en moet een gebied zijn dat bekend was op Aarde. IC is dit kennis die het karakter in hun tijd op de Aarde heeft opgedaan.

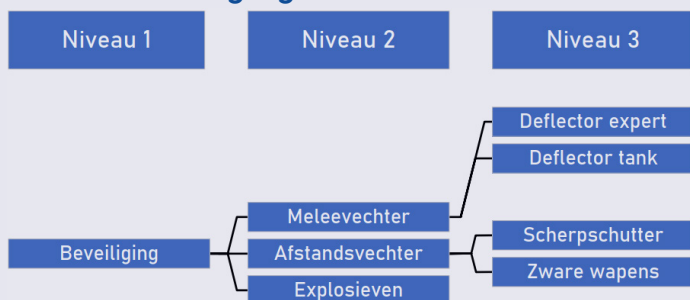
Denk hierbij aan zaken die niet direct in vaardigheden zitten, zoals bijvoorbeeld architectuur, kunstschilder, chocoletier, rioolssystemen, distillateur, geschiedenis, etc.

Het karakter kan gebruik maken van de epibreren-call om de expertise duidelijk te maken en mag vragen stellen aan de spelleiding over dit onderwerp.

Deze vaardigheid kan meerdere keren gekocht worden, steeds voor een ander vakgebied. Overleg van tevoren met de SL over het onderwerp van de expertise.



05.2 - Beveiliging



- **N1 - Beveiliging.** Draag militair pantser.

Het karakter mag militair pantser dragen. Dit geeft twee pantserpunten. Het moet zichtbaar herkenbaar zijn als pantser, en minimaal bescherming bieden op het torso én op twee ledematen en omvat bij voorkeur ook een helm. Wanneer militair pantser beschadigd raakt, is het na één scène in de kolonie vanzelf hersteld.

- **N2 - Meleevechter.** Gebruik alle meele wapens, militaire deflector en schilden.

Het karakter mag niet alleen alle soorten meele wapens gebruiken, maar ook een militaire deflector welke drie keer bescherming biedt tegen afstandswapens. Daarnaast kan dit karakter een schild gebruiken tegen meele- en werp-wapens.

- **N2 - Afstandsvechter.** Gebruik vuurwapens met een magazijn tot 40 schoten

Het karakter kan overweg met alle vuurwapens welke een vuursnelheid hebben tot twee schoten per seconde. Hieronder vallen alle mechanische en elektrische NERF-blasters met vaste of wisselbare magazijnen. Niet toegestaan zijn blasters met een "hopper" of munitie-riem, of met meer dan 40 schoten. Blasters die meerdere schoten tegelijk afschieten moeten voldoen aan dezelfde regels (dus ongeveer 3 darts per 1.5 seconde).

- **N2 - Explosieven.** Leg en ruim mijnen, blaas obstakels op, etc.

Het karakter kan gebruik maken van explosieven van vele soorten om vallen te zetten, mijnen te plaatsen of te ruimen, obstakels op te blazen en vele andere zaken. Wanneer er calls gemaakt moeten worden gaat dit in overleg met SL. Neem zelf props en physreps mee. Het plaatsen van explosieven dient uitgespeeld te worden.

- **N3 - Deflector Expert.** Configureer een deflector om bepaalde effecten tegen te gaan

De deflector expert kan hun eigen deflector uitbreiden naar een persoon waarmee fysiek contact gemaakt wordt. Hits op deze persoon tellen (eerst) als hits op de deflector van de expert.

Alle regels met betrekking tot deflectors zijn van toepassing op de ontvanger van het effect.

Daarnaast kan een deflector expert bekende effecten tegengaan met hun deflector.

Wanneer bekend is hoe een bepaald effect veroorzaakt wordt, kan de deflector expert met één scène spel hun eigen deflector zo aanpassen dat dit effect tegengegaan wordt. Denk hierbij aan het tegenhouden van gifgas, het stoppen van bepaalde calls van een bepaalde bron (zoals het stoppen van gust-strike), of het tegengaan van verblindend licht (flash-stun). Het is niet mogelijk om, bijvoorbeeld, preventief alle strike calls te blokkeren.

- **N3 - Deflector Tank.** Een militaire deflector stopt één extra hit

Door het kundig inzetten en manipuleren van een deflector veld kan dit karakter met een militaire deflector een extra raak projectiel afweren, waardoor deze tot vier afstands aanvallen kan absorberen.

Een deflector die schade heeft opgelopen (bijvoorbeeld door het herladen door een elektronisch ingenieur) absorbeert nog steeds één extra hit; na één keer veld-laden stopt de deflector dus 2+1=3 hits.

- **N3 - Scherpschutter.** Gebruik één keer per dagdeel de call sniper-critical of sniper-break (voorwerp).

De scherpschutter mag een richtkijker (scope) op een twee-handig vuurwapen bevestigen en daarmee één keer per dagdeel scherpschieten buiten een direct gevecht.

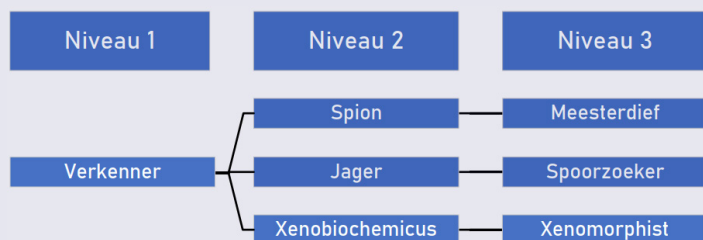
De scherpschutter houdt het doel 30 seconden lang in de kijker, alvorens de call sniper-critical te gebruiken. Geef aan een spelleider door op wie de vaardigheid gebruikt wordt en wanneer, of geef het OC door aan het doelwit (het is toegestaan om er OC naartoe te lopen). Het is toegestaan langer dan 30 seconden te richten, maar als het doel uit het zicht beweegt, moet opnieuw gericht worden.

In plaats van schade te doen, mag een scherpschutter ook een wapen of ander object in het zicht kapot schieten; gebruik hiervoor de call sniper-break (voorwerp).

- **N3 - Zware Wapens.** Gebruik wapens met grote vuursnelheid en/of munitievoorraad.

Het karakter kan omgaan met zware wapens welke tot 8 schoten per seconde vuren, en/of een munitieriem of hopper hebben. Deze wapens mogen alleen afgevuurd worden als ze op een steunpunt bevestigd zijn, dus als ze bijvoorbeeld op een twee- of driepoot staan. Het is niet voldoende om tegen een boom of gebouw te leunen.

05.3 - Verkenner



- **N1 - Verkenner.** Vind relevante plaatsen in de omgeving.

Verkenners zijn in staat, overal waar ze zijn, relevante locaties en grondstoffen te vinden. Ze kunnen het landschap lezen en daardoor een mineraalrijke locatie vinden, een doorwaadbare plaats in de rivier, of een broedplaats van lokaal wild.

- **N2 - Spion.** Vervals documenten en maak vermommingen.

Een spion is in staat documenten en andere objecten na te maken zodat deze zeer echt lijken. Ze kunnen zichzelf overtuigend vermommen en kunnen een ander goed na doen.

Om dit te doen moet men wel de juiste middelen hebben: om een paspoort te maken is papier nodig, om een vermomming overtuigend te maken is kleding nodig of (als het om aliens gaat) make-up en/of protheses. Beide acties kosten minstens een scène om uit te voeren, en vereisen mogelijk spel om voorbereidingen te treffen.

- **N2 - Jager.** Vind, volg en lees sporen.

Een jager is in staat sporen van wezens (zowel intelligent als niet-intelligent) te vinden en te volgen en hier beperkte informatie uit te krijgen (welke kant gaat het spoor op, of het vers of oud is, etc).

De jager is in staat op P-328 te overleven, is bekend met survival kennis en kan gevaarlijke situaties inschatten.

- **N2 - (Xeno)biochemicus.** Analyseer buitenaardse organismen en maak nieuwe behandelingen en effecten.

Een (Xeno)biochemicus heeft verstand van alles wat met (buitenaards) leven te maken heeft op chemisch of biologisch vlak. Dat betekent niet dat deze persoon iets over de cultuur van buitenaardse wezens weet, maar wel dat deze iets nuttigs kan zeggen over hoe de wezens werken. Het is dankzij deze vaardigheid mogelijk om zwakheden, of juist sterke punten af te leiden uit onderzoek aan wezens, planten of microbes. Het is mogelijk om nieuwe behandelingen en effecten uit te vinden voor/tegen nieuw ontdekte soorten.

- **N3 - Meesterdief.** Open sloten en breek in bij beveiligde locaties en objecten

Het karakter kan overweg met alle soorten sloten, zowel mechanisch als elektronisch en (met wat tijd en moeite) zelfs onbekende en buitenaardse technologie bedoeld om iets dicht en afgesloten te houden.

De meesterdief kan tevens beveiligingssensoren doorzien en omzeilen, mits daar de middelen voor zijn.

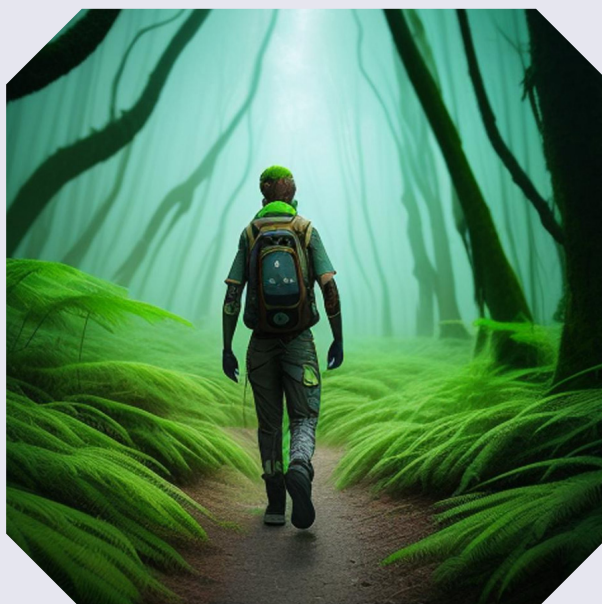
- **N3 - Spoorzoeker.** Kan alle mogelijke informatie aflezen uit sporen.

Na een scène aan onderzoek is het mogelijk een grote hoeveelheid informatie af te lezen uit een gebied of spoor, denk aan: snelheid, gewicht, dieet, uitrusting, hoe lang het geleden is, aantal individuen, etc. Ook kan de spoorzoeker voorspellen waar iets of iemand naartoe gaat.

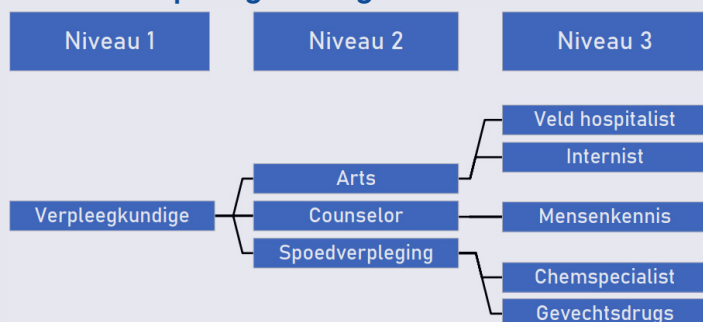
De spoorzoeker is daarnaast in staat om conclusies af te leiden uit omgevingsinformatie, bijvoorbeeld over wildstand, flora- en fauna, het weer, etc. Daarmee kan deze persoon accuraat inschatten waar bepaalde dieren/planten/groepen zich zullen bevinden.

- **N3 - Xenomorphist.** Gebruik buitenaards leven voor geheel nieuwe toepassingen.

Waar de (xeno)biochemicus onderzoekt en oplost, gaat de xenomorphist een stap verder. Deze vaardigheid maakt actief gebruik van buitenaardse soorten voor nieuwe effecten, zoals het gebruik van buitenaardse planten als verdovingsmiddel, of het gif van een nieuwe diersoort. De mogelijke effecten zijn afhankelijk van het creatieve inzicht (en de flexibiliteit van de moraliteit) van de xenomorphist.



05.4 - Verpleegkundige



- **N1 - Verpleegkundige.** Stabiliseer iemand van stervende naar kritiek.

Een verpleegkundige is in staat om gewonden zo te verbinden dat deze weer stabiel zijn en weinig risico lopen om ter plekke te overlijden. Dit duurt minstens een moment en bestaat uit het aanbrengen van verband, ontsmetten, etc. Na de behandeling is het gezondheidsniveau van de patiënt verhoogd van stervende naar kritiek. Het is wel noodzakelijk dat deze gewonden in een ziekenboeg daadwerkelijk genezen worden. Stabiliseren kan overal en zo vaak als gewenst.

Tevens telt een verpleegkundige als twee assistenten tijdens een behandeling van een arts.

- **N2 - Arts.** Geef door behandeling een verloren gezondheidsniveau terug.

Door middel van een behandeling van één scène in een ziekenboeg of veldhospitaal kan een arts een verloren gezondheidsniveau teruggeven zonder dat dit negatieve gevolgen heeft. Het is aan de arts en patiënt hoe deze behandeling uitgespeeld wordt.

Een arts heeft voor een behandeling altijd assistentie nodig. Om een patiënt te behandelen die gewond is, zijn twee assistenten nodig. Om iemand te behandelen die kritiek of stervende is zijn drie assistenten nodig.

Er zijn geen speciale vaardigheden nodig om te assisteren, maar een verpleegkundige (of hoger) telt voor twee assistenten.

Complicaties

Een karakter dat vaker dan één keer per dag van stervende naar kritiek gaat zal een complicatie oplopen afhankelijk van de verwonding. Deze regel is van toepassing op stabiliseren, spoedverpleging en behandeling door een arts of chemspecialist.

- **N2 - Counselor.** Behandel psychologische complicaties en andere problemen.

Niet alle gezondheidsproblemen op de kolonie zijn fysiek. Een counselor is in staat mensen te helpen met psychologische en mentale complicaties die optreden als gevolg van verwondingen of andere zaken.

Het uitspelen van deze behandeling duurt minstens één scène en de manier waarop is te kiezen tussen de behandelaar en patiënt.

Daarnaast heeft de counselor een dusdanig talent in taalgebruik, beweging en non-verbale communicatie, dat deze tijdens een gesprek iemand een gegeven antwoord kan laten vergeten. Gebruik de call speech-rewind.

De ontvanger vergeet dat de vraag gesteld is en het antwoord dat ze gegeven hebben, omdat de informatie in het gesprek wegvalt. Dit werkt alleen 1 op 1, maximaal één keer per dagdeel. Voor en na deze call dient de gebruiker minimaal één minuut met de ontvanger te spreken.

Deze vaardigheid omvat standaard niet het psychologisch functioneren van buitenaardse wezens, maar dit is wel te leren met ervaring en tijd van het karakter.

- **N2 - Spoedverpleging.** Herstel tot vijf gezondheidsniveaus.

Dankzij hun uitrusting en training is dit karakter in staat om een slachtoffer te verzorgen, medicatie toe te brengen, en te verdoven.

Tot vijf keer kan de gebruiker na een moment aan spel, één gezondheidsniveau tijdelijk herstellen. Dit is effectief totdat het slachtoffer toegang heeft tot een veldhospitaal of ziekenboeg. Bij terugkeer in de kolonie zal de patiënt dus alnog behandeld moeten worden.

Als deze vaardigheid gebruikt wordt binnen de kolonie, dan zal het herstel maar kort actief zijn, en na een scène eindigen.

De vijf acties mogen op dezelfde, of verschillende patiënten gebruikt worden. Na een scène aan rust in de kolonie kan een karakter opnieuw vijf keer de vaardigheid gebruiken.

- **N3 - Chemspecialist.** Laat iemand meteen herstellen.

Een chemspecialist kan, door een injectie van semi-legale, semi-veilige middelen twee keer per dagdeel een persoon volledig genezen (ongeacht hun gezondheidsniveau). Het uitspelen van de injectie duurt maximaal een moment.

Het ontvangen van deze vaardigheid levert al een complicatie op als bijwerking. Dit is aanvullend op andere complicaties die voortkomen uit genezing, dus wanneer een chemspecialist een stervende patiënt geneest, ontvangt deze twee complicaties. Leg dit aan de ontvanger uit tijdens het toedienen (of eventueel achteraf).

- **N3 - Gevechtsdrugs.** Geef specifieke combat boosts.

Met behulp van speciale chemische en biologische middelen, kan deze specialist een breed scala aan effecten geven. Deze vaardigheid kan drie keer per dag gebruikt worden, en de middelen kunnen niet door een ander karakter toegediend worden.

Mogelijke toepassingen zijn:

- wanneer de ontvanger kritiek raakt in de komende scène, kan deze doorvechten zonder stervende te raken;
- een verdovingsmiddel injecteren (gebruik de call medical-stun);
- een vergif toedienen (gebruik de call poison-hit);
- een zelfgekozen effect, bespreek dit vooraf met de SL.

Het is niet mogelijk om te genezen met deze vaardigheid.

- **N3 - Veld hospitalist.** Bouw een veldhospitaal.

Het opzetten van een veldhospitaal vereist enige moeite, en minstens één scène aan spel. Een veldhospitaal telt als de kolonie als het gaat om de regels van genezing.

De minimale vereisten aan een veldhospitaal zijn:

- een afsluitbare ruimte zoals een gebouw, tent, tunnel of andere plaats;
- een behandelplek zoals een bed, tafel, schoon stuk vloer, of andere optie om de patiënt veilig te plaatsen;
- voldoende verlichting om de behandeling uit te voeren (ruwweg voldoende licht om bij te lezen);
- een basisuitrusting aan behandel materiaal.

- **N3 - Internist.** Verricht behandelingen met doelen anders dan gezondheidsniveaus.

Waar een arts simpelweg verwondingen behandelt, kan de internist ook andere behandelingen uitvoeren, zoals het plaatsen van kunstmatige ledematen, het verwijderen (of juist plaatsen) van parasieten, etc. Dit vereist vier assistenten (of twee verpleegkundigen) en minimaal één scène, evenals eventuele speciale materialen.

- **N3 - Mensenkennis.** Detecteer wanneer personen liegen.

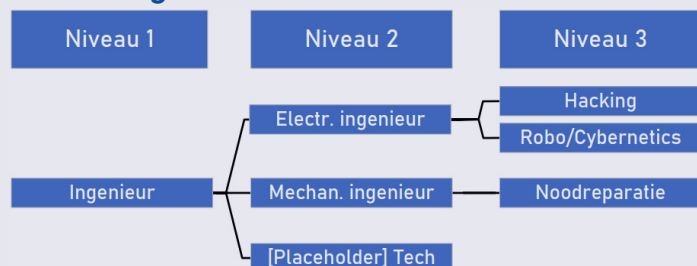
Een karakter met mensenkennis is niet direct in staat om de waarheid te achterhalen, maar kan wel aan iemand herkennen wanneer deze liegt. Gebruik de call detect-lie na een moment aan gesprek. Terwijl het doelwit liegt in deze scène, moet deze de vuisten tegen elkaar aan houden (dit is een OC-gebaar).

Deze vaardigheid mag 1x per dagdeel gebruikt worden.

Deze vaardigheid is niet automatisch van toepassing op buitenaardse wezens, maar dit is wel te leren met voldoende ervaring en tijd.



05.5 - Ingenieur



- **N1 - Ingenieur.** Bouw en repareer voorwerpen, gebruik drones.

De ingenieur is in staat om simpele apparatuur en middelen te fabriceren met behulp van standaard materialen en de materiaal printer in de kolonie. Hieronder valt ruwweg alles wat bij een doorsnee bouwmarkt te vinden is, of daarmee te bouwen is, inclusief gebouwen maar exclusief apparatuur of machinerie voor gebruik in deze gebouwen.

Tevens kan de ingenieur deze zelfde dingen repareren bij schade, en is deze in staat om drones te maken en te gebruiken.

- **N2 - Placeholder Tech.** Combineer placeholder tech Dingen en maak nieuwe Dingen.

Deze ingenieur heeft geleerd te werken met buitenaardse placeholder tech. De ingenieur weet hoe Dingen gecombineerd moeten worden en kan dit doen, maar ontvangt verder geen speciale inzichten in het functioneren van bestaande of nieuw-te-maken Dingen.

Let op: placeholder tech is niet bekend bij een karakter op het moment van ontwaken. Tijdens het eerste evenement van een karakter is het alleen mogelijk dat een karakter de aanleg hiervoor in het spel ontdekt, hierna is het ook mogelijk dat iemand dit uitgelegd heeft.

Dingen

De placeholder tech vaardigheid is NIET vereist om Dingen te gebruiken of te leren wat deze doen, alleen voor het combineren.

- **N2 - Mechanisch ingenieur.** Bouw en repareer mechanische apparatuur, wapens en pantser.

De mechanisch ingenieur is, in aanvulling op de ingenieur, in staat mechanische machines, wapens en pantser te bouwen en te repareren in de kolonie (of met voldoende tijd en spullen, in het veld). Denk hierbij aan automatische machines, geweren, militaire en civiele pantser, etc.

- **N2 - Electronisch ingenieur.** Maak electronica, repareer en laad deflectors op.

Het is met deze vaardigheid mogelijk om elektronica te bouwen en te repareren in de kolonie (of met voldoende tijd in het veld). Denk hierbij aan computers, deflectors, sensoren, etc.

Tevens kan de electronisch ingenieur een militaire deflector opladen in het veld. Hiervoor moet de deflector uit staan. De deflector raakt beschadigd en verliest één punt aan maximale vermogen in ruil voor een volledige lading. Een militaire deflector kan normaliter drie schoten tegenhouden, maar na het veld-laden kan deze nog maar twee schoten stoppen. Deze schade kan in de kolonie gerepareerd worden, dit kost één scène.

- **N3 - Noodreparatie.** Repareer één voorwerp voor één scène.

Een noodreparatie wordt binnen één moment uitgevoerd. Het gerepareerde voorwerp (wapen, pantser, apparatuur, etc) werkt gedurende de gehele scène, waarna het (nog erger) kapot gaat en niet opnieuw met een noodreparatie gerepareerd kan worden. Het is wel mogelijk om dit later in de kolonie permanent te herstellen.

- **N3 - Hacking.** Maak een eigen systeem tijdelijk beter of neem een vijandig systeem over.

Met hacking is het mogelijk om computersystemen, of apparatuur verbonden met deze systemen, voor één scène op een specifieke manier te verbeteren (sneller, accurater, meer bereik, etc.). Dit kan negatieve effecten hebben (oververhitting, slijtage, alarm, etc).

Het is tevens mogelijk om computersystemen, of apparatuur verbonden met deze systemen, voor één scène op een specifieke manier te verslechteren of (soms) over te nemen.

- **N3 - Robo/Cybernetica.** Bouw autonome robot(je)s of werk aan cyber implants in samenwerking met een internist.

Het is met deze vaardigheid mogelijk om autonome robot(je)s te maken en te gebruiken die off-screen werkzaamheden uitvoeren zoals het transporteren van materialen, zoeken naar voorwerpen, etc.

Daarnaast kan iemand met deze vaardigheid cybernetische implantaten maken en aanpassen. Deze kunnen met behulp van een internist en assistenten geplaatst worden.