



Settingboek

Inhoudsopgave

| | |
|------------------------------|----|
| 01 - Inleiding | 3 |
| 02 - Geschiedenis van Aarde | 4 |
| 03 - Het leven op Aarde 2088 | 5 |
| 04 - Reis en kolonie | 6 |
| 05 - Buitenaardse Wezens | 7 |
| 06 - Facties | 8 |
| 06.1 - Originalisten | 9 |
| 06.2 - Koku No Shisha | 11 |
| 06.3 - Zoekers | 13 |
| 06.4 - Koempels | 15 |
| 07 - Wijzigingen | 17 |

Colofon:

Sterhaven Settingboek versie 1.3, 11 maart 2026.
Dit regelboek is geschreven voor de LARP Sterhaven,
door Stichting Fabel.

Auteurs: 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 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 - Inleiding

Welkom bij Sterhaven: een episodische, coöperatieve, futuristische Science-Fantasy LARP.

In dit settingboek staat inspiratie om een karakter op te bouwen en een weg te vinden binnen de setting. Naast deze setting informatie, kijk ook in het regelboek voor alle regels en wat te verwachting is van het spel binnen de Sterhaven.

Ontdekking en verkenningen staan centraal in Sterhaven, maar het is niet nodig om steeds opnieuw hetzelfde te ontdekken.

Verwachtingen en spel

Een centraal aspect van het spel in Sterhaven is dat acties consequenties en/of kosten hebben. De SL geeft inzicht in de mogelijke gevolgen van geplande acties. Dit kan een karakter helpen, om keuzes te maken. Er zal vrijwel nooit één optimale oplossing zijn. De interacties met de wereld ontstaan vanuit de spelers. De wereld biedt veel aanknopingspunten hiervoor. Ontdekking en verkenningen zijn nodig, om nieuwe kennis te krijgen.

Verwachtingen en spel

Dit regelboek maakt gebruik van sidebars om OC-informatie over te brengen. De tekst in sidebars zoals deze is bedoeld voor de speler/lezer en is geheel OC. De tekst buiten de sidebars is kennis die een personage IC kan hebben, afhankelijk van of het logisch is voor het personage.

Het is niet nodig om steeds hetzelfde opnieuw te ontdekken. De SL brengen informatie op meerdere manieren het spel in.

De focus van Sterhaven ligt op het uitspelen van de interacties. Het is niet mogelijk om in downtime nieuwe dingen te leren of spel-beïnvloedende activiteiten uit te voeren. Door de gewogen loterij zijn de kolonisten relatief gezond en competent. Vooruitgang voor de kolonie ontstaat vaak via samenwerking.

Sterhaven heeft geen economie systeem maar volgt de logica dat voor speciale activiteiten speciale grondstoffen of nieuwe technieken nodig zijn. Het is niet nodig om grondstoffen te conserveren. De wereld ligt vol met nuttige dingen, zoals crystals, portal charges, of bouwmaterialen. Wanneer er dingen gebruikt worden, zullen de kolonisten meer dingen kunnen vinden.

Sterhaven is een volwassen LARP met emotioneel en fysiek intens spel. De gevolgen in het spel kunnen voortkomen uit keuzes in de wereld of uit interacties met andere spelers, en kunnen IC of OC ongemakkelijk voelen. Ethiek dilemma, fricties tussen de facties, en conflict of interest is vaak een deel van het spel. Er kunnen verrassende en onverwachte spelmomenten ontstaan. IC-conflicten tussen facties zijn onderdeel van het spel, maar OC streven we naar een veilige en vriendschappelijke sfeer.

Een centrale vraag van deze LARP is: Hoe willen de kolonisten op een onbekende planeet samenleven?



02 - Geschiedenis van Aarde

De planetaire Ramp

Rondom 2055 werd een geomagnetische inversie ontdekt, waardoor de Aarde spoedig niet meer levensvatbaar zou zijn voor grootschalige bewoning. De verhoogde blootstelling aan straling zorgt ervoor dat de levensverwachting van de mensen en dieren sterk afneemt. Grootschalige projecten om ondergronds, onder water, of onder magnetische schilden te gaan wonen worden ondernomen, maar het is duidelijk dat deze weinig garantie voor de toekomst bieden. De beste hoop voor de mensheid ligt in de ruimtevaart.

Hoop in de ruimtevaart

Rondom 2074 worden, onder het Sterhaven programma, de eerste generatieschepen gebouwd in de schaduw van de maan, en uitgestuurd naar verre sterrenstelsels. Elk schip heeft één bestemming. Deze trage schepen zullen er honderden jaren over doen om hun doel te bereiken.

Met het doel om meer kolonisten aan boord van een kleiner schip te kunnen vervoeren, worden later ook cryogene generatieschepen ontwikkeld. In plaats van antivriesmiddel maakt cryoslaap gebruik van lage doses van microgolflstraling, om schade van kristallisatie voorkomen. Hierdoor wordt het met verloop van tijd mogelijk een bredere selectie kolonisten mee te nemen aan boord van de nieuwe schepen.

Cryogene generatieschepen

Hoewel het proces niet geheel zonder risico of bijverschijnselen is, wordt cryoslaap voortaan aangegrepen als de redding van de mensheid. Een reis van honderden jaren en meerdere generaties wordt teruggebracht tot een tiental losse periodes van enkele weken of maanden, waarin de ontwaakte crew werkt aan het schip en hun gezondheid. De cryoslaap zelf kan veroudering niet geheel voorkomen, maar remt het verouderingsproces sterk af. Het proces zorgt er zelfs voor dat stralingsziekte en een aantal geneesbare ziektes tijdens de cryoslaap langzaam genezen worden, maar het lijkt er ook op dat de loterij gezonde mensen kiest.

Selectie van crewleden

Omdat de lijst van vrijwilligers groter is dan de ruimte op de generatieschepen, vindt de selectie voor de crew middels een gewogen loterij plaats, die de meest geschikte mensen identificeert.

De strenge criteria voor de generatieschepen, in de vorm van geestelijke en lichamelijke gesteldheid en genetische diversiteit, betekent dat veel mensen niet mee kunnen. Ze hebben geen andere kans dan op Aarde achter te blijven. Dit zorgt rond 2075 initieel voor heftige debatten.

Maar uiteindelijk zorgt de loterij er wel voor dat op elk generatieschip een gezonde en diverse populatie van mensen aanwezig is, met expertise in vereiste vaardigheden.

Helaas is niet de hele lijst van benodigde crewleden vrijwillig te vullen: Sommige kolonisten hebben hun naam zelf op de lijst voor de loterij gezet, of zijn soms door een ander familielid opgegeven. Maar anderen, zoals de Koempels, zijn door de Verenigde Naties aangewezen om mee te gaan. Echter, nu het voortbestaan van de mensheid op andere planeten verzekerd is, zwakt het initieel hard gevoerde debat stilletjes af, en de mensen accepteren hun lot. Het resultaat van de loterij betekent wel dat families worden gesplitst en dat het afscheid voor altijd is.

Vertrek van de Melolonthe

Het jaar 2088, wanneer cryoslaap technieken volwassen worden, kenmerkt een zeldzame positieve noot in de geschiedenis. De eerste cryogene generatieschepen vertrekken van Aarde, met veel hoopvolle kolonisten aan boord.

Het generatieschip van de spelers, de Melolonthe, is één van de eerste cryoslaap-schepen. Op het moment van vertrek zijn er nog vele andere schepen in aanbouw, en plannen voor tientallen nieuwere, geavanceerdere varianten. Deze latere schepen zouden, volgens de geruchten in 2088, meer crew in groter comfort kunnen vervoeren met meer middelen. De sfeer op Aarde was voorzichtig optimistisch over de slagingskans van in ieder geval enkele van deze kolonieschepen. De groeiende afstand tussen de vertrekkende Melolonthe en de Aarde zorgt ervoor dat al na enkele jaren, nog voor de eerste crewleden ontwaken voor onderhoud, het contact tussen de crew en hun thuisplaneet onmogelijk wordt.

Samenwerking op Aarde

De bouw van de schepen is een enorme onderneming. De meeste landen, personen en corporaties zien snel in dat coöperatie vereist is. Een enkeling is uit op persoonlijk gewin. Tussen 2065 en 2075 worden daarom sporadisch de "acquisitie rellen" gevoerd. Dit zijn kleine, lokale gewapende conflicten tussen de Verenigde Naties en landen of megacorps die hun kennis en materialen niet eerlijk verhandelen tegen een eerlijk vastgesteld tarief.

Ten tijde van het vertrek van de Melolonthe in 2088 werken de Verenigde Naties echter globaal succesvol samen. De grote mega corporaties, die begin van de 21e eeuw vooral egocentrisch en kapitalistisch werkten, zien door de ramp van de geomagnetische inversie uiteindelijk in dat ze al hun geld in gezondheidsonderzoek en in de snelle ontwikkeling van ruimtevaartprogramma's moeten stoppen. De Aarde is, op de valreep van haar bestaan, eindelijk verenigd. Althans, op het oppervlak.

03 - Het leven op Aarde in 2088

In het jaar 2088, wanneer de Melolonthe vertrekt, zijn de gebruiken en ideeën van de mensheid al sterk anders dan in de vroege 21e eeuw. Vanwege de connectiviteit via internet begin van de 21 eeuw, en de ver doorgezette globalisering op Aarde, het gemak van reizen, en de voltrekkende ramp, zijn echter veel Aardse culturen, religies, tradities en talen, verdwenen, samengevoegd, of onherkenbaar veranderd.

In de jaren voor vertrek van de Melolonthe, in 2088, zijn de landsgrenzen op Aarde al sterk vervaagd. Groeperingen van mensen worden meer lokaal, en een nationale identiteit is minder belangrijk dan de idealen en principes van de factie die iemand volgt.

Culturele identiteit en ontstaan van facties

De 21e eeuw ziet een sterke toename van het online-leven, automatische vertalingen en een gedeelde culturele identiteit. Middels draadloze netwerken delen mensen hun ideeën in real-time. Ze identificeren zich steeds met hun eigen ideeën, en minder met de ideeën van andere mensen. Daardoor vervagen de nationaliteiten, religies en landgrenzen. Een geboorteplaats wordt puur een geografisch punt, want voormalige nationale grenzen bestaan slechts administratief en spelen geen rol meer.

Nadat de ramp, de geomagnetische inversie, die in 2055 begint, valt de connectiviteit grotendeels weg. Mensen vallen steeds meer terug op extravagante uitingen in kleding, gedrag of spraak om hun in-group aan te duiden voor buitenstaanders, en ter vervanging van de alom aanwezige social media.

Door dit gebrek aan nuance verdwijnen veel subgroepen en gaan over tot brede concepten, die de kern van de facties vormen.

Technologie in tijden van een globale ramp

Door de geomagnetische inversie kan elektronica na 2055 snel stuk gaan, als het niet goed afgeschermd is. Daarom is afgeschermd elektrische apparatuur -vaak bulky- de norm op Aarde geworden. Mobiele apparaten worden nog maar zelden gebruikt.

Met deze apparatuur zijn de lokale groeperingen van mensen onderling met elkaar verbonden, mits het zonneweer dit toestaat. Ook wordt er een globale overheid in stand gehouden. Deze globale overheid waarschuwt voor slecht zonneweer, en werkt aan onderzoek naar oplossingen voor de ramp.

Religie in het spel

Spelers brengen, als ze dit willen, religie/spiritualiteit zelf het spel in. Let op: Je mag geen OC bestaande religies naspelen, zoek bij voorkeur iets nieuws of voldoende afwijkends.

Maar voorlopig is het enige wat ze hierop gevonden hebben het vormen van Sterhaven. Dit is een organisatie die 'havens van mensen op andere plekken in de ruimte' wil gaan creëren. Er gebeurt amper universitair onderzoek. Alle energie is erop gericht om de ruimtevaarttechnologie te bevorderen.

Naast deze initiatieven vindt er verder geen significante voortgang van technologie op Aarde meer plaats.

Wonen en dagelijks leven tijdens de ramp

In de eerste jaren waren er grote vluchtelingenstromen naar gebieden waar de Verenigde Naties ondergrondse of onderwater woonmogelijkheden konden bouwen. Inmiddels wonen de meeste mensen in zelfgebouwde zonestorm-bunkers die ze meestal ook zelf onderhouden. Sommigen zijn nomaden, die met behulp van de sterren steeds verder trekken naar andere plekken op Aarde, want de lokale situaties kunnen elk jaar veranderen. Veel mensen blijven in de buurt van hun families, als tribe-achtige lokale groeperingen, maar grote megacities, zoals aan het begin van de 21e eeuw, bestaan amper nog.

Mensen op Aarde focussen vooral op het overleven tijdens de ramp: gezond blijven, aanbouw van eten, ruilhandel van goederen. Ze vermijden om naar buiten te gaan, maar het is wél mogelijk om kortdurend buiten te zijn. Veel mensen hebben last van de stralingsziekte, en kunnen vanwege de strikte selectiecriteria van de loterij niet met de generatieschepen mee. De meeste mensen worden niet ouder dan 40 jaar. Sommigen krijgen vroeger kinderen. Maar de meesten vinden het ethisch niet verantwoord om kinderen met een beperkte levensduur in de wereld te zetten. Veel mensen verwerken hun lot door kunst, muziek, filosofie, creatieve projecten en festivals om het leven te vieren.

Diversiteit van spiritualiteit

In de vroege 21e eeuw is er een grote diversiteit binnen de geloofsrichtingen te herkennen. In de late 21e eeuw, ten tijde van vertrek, lijken traditionele religies steeds meer af te zwakken. De beginnende planetaire ramp geeft veel mensen het idee dat de Goden en religieuze leiders geen interesse of invloed hebben om de mensheid op Aarde, de natuur en dierenwereld te redden.

Sommige mensen vinden spiritualiteit geheel niet meer belangrijk. Anderen zijn wanhopig op zoek naar betekenis en vinden hun eigen religies. Weer anderen verdwalen in alles wat afleiding biedt. Rondom 2088 bestaan op Aarde dan ook veel losse spirituele groeperingen - met een mengelmoes aan ideeën, waarin traditionele religies geheel niet meer te herkennen zijn. De spirituele thema's focussen vaak op fysieke en mentale gezondheid, of een redding van en voor de mensheid, of willen simpelweg hoop bieden in een stervende wereld.

04 - Reis en kolonie

Bestemming

In het haast oneindige universum reizen de kolonisten naar een planeet die enigszins vergelijkbare condities als Aarde heeft. Experts van het Sterhaven programma op Aarde hebben één bestemming ingevoerd in de boordcomputer. Deze planeet bevat veel tekenen van plantaardig en dierlijk leven, maar geen tekenen van een intelligente beschaving, althans, voor zover dit gezien kon worden van Aarde.

Aan boord

Het is niet mogelijk om de volledige reis volledig in cryoslaap door te brengen. Langere slaaperioden hebben ernstige gevolgen voor de gezondheid van het bemanningslid, maar de Melolonthe zelf heeft ook onderhoud nodig. Alle bemanningsleden zijn tijdens de reis meerdere periodes van enkele weken tot maanden wakker geweest. Deze tijden buiten cryoslaap noodzakelijk voor medische controles, lichaamsbeweging en onderhoud aan het schip. Er was dus altijd een korte overlap tussen de crews doordat diegenen die in slaap gingen werden geholpen door een crew, die een week eerder wakker gemaakt was.

Onderlinge relaties

Spelers kunnen elkaar onderling al op het schip ontmoet hebben, maar dit is niet verplicht. Het is mogelijk dat nieuwe karakters al bekend zijn onder bestaande karakters omdat ze elkaar van het schip kennen. Het is ook mogelijk dat karakters bekend zijn met leden van de alfa-groep, maar deze zijn niet in het spel aanwezig.

Aankomst en landing

In het jaar 2571, na een lange reis, zonder contact met de Aarde, komt het kolonieschip Melolonthe aan op P-328, een planeet in een baan rond de ster HIP-56948, die perfect geschikt lijkt voor mensen. Bij aankomst bij P-328 zet de Melolonthe een landingscapsule met de kolonisten op de planeet. De rest van het schip is in een lange omloopbaan rond de planeet gekomen, waarin ze onbereikbaar is, totdat er op P-328 een ruimtevaartprogramma opgestart kan worden. De planners van de missie zagen in dat een capabel ruimteschip nuttig zou zijn in de verre toekomst, maar de Melolonthe bevat geen schatten of voorraden en is voorlopig onbereikbaar.

De landingscapsule bevat alle voorraden voor een eerste kolonie, en twee groepen kolonisten. De alfa-groep, welke als eerste ontwaakt, bestaat uit de leiders, managers, coördinatoren en planners. Deze gebruiken delen van de capsule om de eerste barakken, werkplaatsen, ziekenboeg, eetzaal, etc te bouwen en de plannen te maken voor de kolonie. Aan de hand van hun plannen worden selecte leden van de veel grotere beta-groep wakker gemaakt om de kolonie verder uit te bouwen.

Alfa-groep

Alle spelers zijn deel van de Beta-groep. Voor event 1 zijn de leden van de alfa-groep verdwenen en worden de spelers automatisch wakker gemaakt op de planeet, zonder te weten wat er speelt.

Technologieniveau

Bij de ontdekking van de aankomende geomagnetische inversie werd het grootste deel van onderzoek en ontwikkeling gericht op het overleven van deze ramp. Als gevolg hiervan zijn sommige technologische stromingen aanzienlijk sneller ontwikkeld dan andere. Zo zijn ruimtevaart, cryogenetica en genetische modificatie van gewassen zeer sterk ontwikkeld, maar zaken als medische technologie, robotica, entertainment, militaire technologie, etc. zijn relatief gezien achtergebleven.

De technologie op P-328 is een combinatie van geharde, duurzame en onverwoestbare klassieke apparatuur, en zeer geavanceerde high-tech systemen. Zo beschikt de kolonie over simpele veldradio's, maar ook over een geavanceerde 3D printer, in staat om op moleculair niveau werktuigen in elkaar te zetten.

Leven in de kolonie

Het leven op Aarde heb je achter je gelaten. Het is lang geleden, en de aarde is ver weg. Je beroep, rijkdom, titels en je status in de maatschappij op Aarde hebben geen betekenis meer op P-328. Het enige wat je nog hebt zijn je factie, je vaardigheden, en een reiskoffer aan bagage. Net als de andere kolonisten zul je een nieuw leven moeten opbouwen op P-328, en opnieuw een plek moeten vinden in de samenleving. Zonder alpha-crew ontbreekt er een duidelijke hiërarchie of richting. Daarom zullen de kolonisten samen als gelijken de samenleving vanaf nul op moeten bouwen, en gezamenlijk moeten ontdekken welke leefwijze, waarden en doelen ze hierin het belangrijkste vinden.

05 - Buitenaardse Wezens

Vanaf Aarde, en onderweg naar P-328 is het duidelijk geworden dat er een grote hoeveelheid aan buitenaards plantaardig leven is, en het is zeer waarschijnlijk dat er veel buitenaardse dieren zullen zijn. Er zijn vooraf geen tekenen van een technologisch geavanceerde beschaving te zien, op de planeet of in een omloopbaan.

Aliens

Met verloop van de tijd kunnen spelers andere groeperingen, onbekende beschavingen en Aliens binnen de setting ontdekken. De ontdekking van de wereld en andere beschavingen op P-328 is centraal op deze LARP.

Buitenaardse wezens kunnen qua uiterlijk op Aardse mensen lijken of van ze verschillen, maar hun uiterlijk heeft een goede IC reden. Doordat Aliens onder andere omstandigheden dan op Aarde zijn opgegroeid, hebben ze een andere culturele achtergrond en mogelijk ook andere doelen, manieren en gedragingen dan Aardse mensen.

Aliens spreken altijd Nederlands (of Engels), omdat interactie de kern van larp is.

Informatie over Aliens zal voornamelijk in het spel ontdekt moeten worden.

Druug

Druug zijn overal op P-328 te vinden, zoals op vruchtbare grond, bij rivieroversteken, op bergplateaus en in het bos rondom de kolonie. Ze zijn sterk en vechten op basis van instinct en kunnen zich binnen de natuurlijke habitat goed verstoppen. Druug wapens zijn allemaal op biologische basis en zijn deel van hun lichaam. Soms kun je ze van een afstand ruiken. Druug zijn herkenbaar aan hun plantachtige uiterlijk.

Junto Fusion

Een verzameling van mogelijk meerdere rassen, die iets van een samenwerkingsverband of conglomeratie hebben. Waarschijnlijk zijn ze technisch zeer geavanceerd. Ze hebben in ieder geval regels over wat ze wel en niet mogen delen en/of ruilen met andere rassen. Ze lijken nieuwsgierig en vriendelijk. Visueel zijn ze herkenbaar aan metalen ornamenten in het gezicht.

Runarch

Deze denkende wezens bestaan uit verschillende semi-zelfbewuste organen die samen een bewustzijn vormen. Ze reizen door het universum met als hoogste doel zelf-ontwikkeling en ontplooiing. Doordat de verschillende organen elkaar afwisselen zijn ze praktisch onsterfelijk. De Runarch beschaving is zeer oud en extreem geavanceerd. Ze zijn visueel herkenbaar aan hun ruime gewaden en blauwe huid.

Krazah

De Krazah zijn nomaden die interplanetair rondreizen, duurzaam en in harmonie met de natuur leven en geweld proberen te vermijden. Ze kennen veel planten en dieren, hebben een uitstekend reukvermogen en kunnen hun sporen goed wissen. De oudsten in hun samenleving worden gezien als de meest wijze leden, die belangrijke verhalen doorgeven, zoals over hun scheppers. Visueel lijken ze op hagedissen en zijn herkenbaar aan hun blauwgroene schubben en beginselen van hoorns. Voor hun is het een 'grote schaamte' dat ze blijkbaar eens agressief zijn geweest tegen de kolonisten, en ze laten de kolonisten deelnemen aan hun cultuur, om dat weer goed te maken.

Onbekende beschaving

Een onbekende beschaving heeft op P-328 gewoond en verschillende ruines en Crystaltech achtergelaten die tot vandaag werkzaam zijn. Er zijn tekenen dat deze beschaving een grote oorlog gevoerd heeft in het verre verleden.

06 - Facties

Wanneer het contact met Aarde wegvalt en de crew aan boord van het schip wakker begint te worden, scharen de bemanningsleden zich in verschillende facties, voor zover dat niet op Aarde al zo was. Hierdoor ontstaan een aantal Facties, die na het ontwaken op P-328 blijven bestaan.

Facties en Vaardigheden

Alle karakters starten als kolonist op planeet P-328, en zijn lid van een factie. Deze facties hebben verschillende, soms eigenzinnige meningen. Om de facties visueel van elkaar te onderscheiden en om een verschil te maken tussen je OC-leven (non-larp) en je IC-karakter (larp), dragen ze verschillende kostuums. Hierbij kunnen spelers zelf kiezen hoe creatief het kostuum is.

De verschillende facties omvatten een gehele doorsnede van de bevolking en beslaan allerlei uiteenlopende beroepen en standen. Je kunt in elke factie elk beroep uitspelen, maar niet altijd op dezelfde manier.

Frictie en onenigheid

Hoewel de facties als gezamenlijk doel hebben de kolonie tot een succes te maken, verschillen ze in hun methodes en wensen. Dit zorgt soms voor onderlinge frictie tussen de kolonisten. Daarnaast zijn niet alle leden binnen een factie het met elkaar eens. De meeste kolonisten hebben hun eigen idee over welke richting hun factie zou moeten nemen. Dit geeft af en toe frictie met de andere leden binnen een factie.

Stijl gids

Ter inspiratie is er een stijl-gids opgezet. Deze dient te inspiratie, niet als minimum-eis

<https://pin.it/6atN1yB>

Overtuiging

Hoe serieus een karakter hun factie neemt, is volledig vrij om te kiezen. Sommige koku-no-shisha zullen hun eerstgeboren kinderen vernoemen naar de profeet die zijn dagelijks volgen op TV, anderen gaan misschien om het jaar naar een lezing en geloven dat er vast wel iets in de Void is. Sommige Originalisten zullen alles volgens het boekje doen, anderen zien meer waarde in improvisatie.

De nieuwe kolonie biedt een plek aan iedereen, ongeacht hoe diep ze in hun factie zitten.

06.1 - Originalisten

"Opgedragen aan de eerste persoon die ooit in een uitgeholde boomstam het water op ging."
--(Fragment uit de Founders Manual, pagina 1)

Geschiedenis op Aarde

De mensheid heeft altijd al een drang gehad om nieuwe gebieden te verkennen en zich eigen te maken en om groots te dromen en hun grenzen te verleggen. Dit soort dromen, om fysieke en mentale grenzen te verleggen, vormen nu één van de pilaren van het gedachtegoed van de Originalisten. Dezelfde spirit van de mensen die op de stille oceaan nieuwe eilanden gingen zoeken, de oceaan gingen oversteken om nieuwe continenten te koloniseren en steeds achter de horizon zochten om nieuwe delen van de kaart in te kunnen kleuren, heerst onder de Originalisten.

Een andere belangrijke reden voor het ontstaan van de Originalisten is een groep dronken studenten. Met zijn vijven zaten ze op vrijdagmiddag in de kantine te praten over oude sci-fi-films. Dit leidde al snel tot discussies over hoe je nou eigenlijk een kolonie op een andere planeet op zou gaan zetten.

En, zoals het wel moest komen, zei Eric tegen Aki: "Als het je lukt om hier je stage over te doen, krijg je van mij een fles whisky!" En die heeft zij gekregen.

--(Fragment uit de Founder's Manual, introductie)

Vanuit een dronken weddenschap en een stage groeit het Ad Infinitum Institute. Het instituut houdt zich van bezig met de vragen over het koloniseren van nieuwe werelden: van ontwerpen voor ruimteschepen, het optimale aantal mensen om mee te nemen en welke faciliteiten er in welke volgorde nodig zijn, tot welke politieke, culturele of kunstzinnige structuren in welke volgorde het beste werken. Met de geomagnetische inversie komt dit alles in een stroomversnelling en er komt voldoende budget beschikbaar om die plannen uit te voeren.

Cultuur van de Originalisten

Alle stromingen binnen de Originalisten delen de echte pioniersgeest en volgen de Founders Manual. Wat de factie verbindt is een sterke debatcultuur en een neiging om grote prestaties, maar ook gewoon grote ambities en plannen samen te vieren.

Originalisten houden ervan dat de dingen volgens een set regels gebeuren. De Founders Manual zegt dat er flexibiliteit is om de regels soms aan te passen, zodat die voor zoveel mogelijk gevallen en uitzonderingen toepasbaar zijn. Dit betekent wel dat de factieleden er graag en vaak over discussiëren welke van deze principes van toepassing moet zijn. Ook het opstellen en uitwerken van nieuwe regels, systemen en handelwijzen is kenmerkend voor de Originalisten

Daarnaast is het onder Originalisten een veelvoorkomende hobby om (sci-fi)verhalen te vertellen en te schrijven. Het idee is om zich zo veel mogelijk werelden voor te stellen en om dan te proberen de beste daarvan werkelijkheid te maken. Want zo werkt het goed... toch?

Het Handboek voor kolonisatie - de "Founder's Manual"

De Originalisten maken gebruik van de "Founders Manual". De "Founders Manual" is het grote handboek voor de kolonisatie van nieuwe planeten. Iedereen op Aarde kent dit boek, zo niet inhoudelijk, dan wel van naam. Het is een werk vol algemene principes, plannen en verhalen, gebaseerd op de beste data die bij vertrek beschikbaar was. Tevens zit er ook een groot bestand Aardse fabels, parabels, en morele filosofie in, als culturele bagage voor het nieuwe thuis van de mensheid. Dat deel wordt ook wel de "make a human kit" genoemd.

"Als je mij vraagt waren de fabels van Aarde altijd een goede morele kompas. Dat is toch veel beter dan zogenaamde boodschappen uit de Void. We hebben heel veel fabels meegenomen. We weten ook niet, of die ... Void wezens?... Aliens?... Of wat er is... dan überhaupt vriendelijk zou zijn. En iedereen weet het toch: de Void is leeg. En stel dat we ooit toch wel Aliens gaan zien, dan staat op pagina 10528 van de Founders Manual al exact hoe we daarmee moeten omgaan."

(Yosyp-Valeri Pasternak, verre familie van Eric, over drie hoeken)

De Originalisten zijn van mening dat ze het duidelijkste plan hebben over hoe de kolonie opgebouwd moet gaan worden. De Manual beschrijft de volgorde waarin de faciliteiten neergezet moeten worden, wanneer en hoeveel mensen er wanneer uit cryoslaap ontdooid mogen worden, tot aan hoe de grondwet er uit zou moeten komen te zien en wanneer deze aangepast moet worden.

Founder's Manual

De "Founders Manual" is om IC redenen slechts fragmentarisch in het spel beschikbaar. Er zullen opties zijn om dit boek over tijd te herstellen, en daar nuttige informatie uit te verkrijgen. Veel kolonisten zullen zich delen van de Manual herinneren, maar het is lastig te bewijzen dat dit de waarheid is.

"De belangrijkste stap is de verkenning en opmeting van de nieuwe planeet" volgens pagina 289 en dat vind ik ook nuttig. De wetenschappers moeten ervoor zorgen dat we meer kennis over de planeet hebben: pagina 4901 zegt dat we meetstations nodig gaan hebben, om de temperatuur, lucht, grond, en de chemische structuren van de atmosfeer te onderzoeken. In ieder geval lijkt het slim, dat de boeren eens gaan beginnen, om voedsel aan te bouwen. En we moeten kijken of er gevaarlijke dieren in de buurt zijn, of gewoon eetbare dieren, voor het geval dat onze reserves opraken. We gaan beter nú aan de slag!"

(Vilhjálmur Kristjani, een bezorgde Originalist op P-328)

Stromingen binnen de factie

Onder de Originalisten ontstaan na vertrek al snel een tweetal stromingen. De ene stroming zag de Aarde en vond dat alles veel beter zou zijn als er van begin af aan met een coherent plan was voor de gehele samenleving. Als logisch gevolg willen ze de kolonie op strategische wijze vanaf de basisbeginselen opbouwen - en liefst beter gaan maken dan de Aarde ooit was.

De andere stroming is van mening dat de Aarde de optimale condities voor de mensheid had en de structuren en systemen van de Aardse samenleving optimaal gegroeid zijn voor mensen. Daarom, zo redeneren ze, moet P-328 zo veel mogelijk op de Aarde gaan lijken. Volgens hun herinnering was de Aarde een bijna perfecte planeet met alles wat de mensheid nodig had, en een perfect voorbeeld om te emuleren.

“Ik snap wel dat jij zegt dat het softijs op Aarde lekker was! Maar ik ben het niet met je eens. Dat was de meeste tijd besmet met salmonella of andere rotzooi. Dat kun je toch niet ‘lekker’ gaan noemen?! Ik stel voor dat we eens grondiger onderzoek gaan doen naar hoe softijs beter kan smaken én hygiënischer is. P-328 is een kans voor ons, om een eigen thuis op te bouwen, zoals wij dat zélf wel willen. Wie weet is er een plant aanwezig die de smaak van softijs kan optimaliseren? Wie weet kunnen we tot volgend jaar landingsdag een softijs gaan creëren die wel lekker is.”

(Fiore Giusi Sithembile, ex-burgemeester van een kleine, onbelangrijke Aardse stad)

Uiteraard zijn er ook kolonisten die ooit een sterke overtuiging hadden over hoe je onbekende planeten kunt koloniseren, maar die zich na een lange reis op de Melolonthe inmiddels meer gaan identificeren met de ideeën van een andere facties. Omgekeerd zullen er ook kolonisten zijn die weer terug willen naar de kern van de missie. Zij willen de Founders Manual nu juist strikt volgen, omdat het een goed plan is.

Meningen over andere facties

- De Originalisten vinden de Koku no Shisha een beetje raar, maar vinden dat iedereen kan doen wat ze willen, zolang ze niet met het gedachtegoed van de Kokus te diepgaand bezig hoeven te gaan.
- Ook met de Zoekers kunnen ze het goed vinden. Maar het zoeken naar, en verkennen van buitenaardse wezens heeft bij de Originalisten veel minder prioriteit dan het opbouwen en laten groeien van de kolonie.
- De Koempels zijn de beste vrienden van de Originalisten, omdat ze hard werken en met de opbouw van de kolonie helpen. Dat willen de Originalisten immers zelf ook, liefst zo gestructureerd en snel mogelijk.

Originalisten kleding

De fractieleden hebben samen besloten om min of meer dezelfde kleren te dragen: een standaard overall welke ze droegen tijdens de voorbereiding en training op Aarde. Elk individu kan kiezen welke kleur ze dragen, maar het zijn egale stoffen zonder patronen. Welk beroep iemand ook heeft, een Originalist kleed zich in een standaard overall, uiteraard met alle bedenkbare accessoires. Ze dragen verschillende patches en tekens van hun relevante ruimtevaartorganisaties (NASA, ESA, CNSA, etc.).

Tevens dragen ze een formele name-tag, want de naam en functie van elk lid moet wel zichtbaar zijn.

Het spelen van een Originalist

Karakters met een cynische blik op de wereld of karakters die moeite hebben met samenwerken in een team passen minder goed in deze factie. Ook zullen karakters die gedwongen op P-328 aanwezig zijn waarschijnlijk niet bij de Originalisten thuis horen, zoals mensen die werden ingeloot omdat ze noodzakelijke vaardigheden voor de kolonisatie hadden, of andere redenen.

In hun factie-cultuur zullen Originalisten zich veel bezighouden met de oorspronkelijke missie en de kolonie als geheel. Hun doel is om van P-328 een nieuwe thuiswereld te maken voor de mensheid. Originalisten zien hun positie als “de standaard”, hun briljante ideeën zijn immers ooit de basis geweest waarop de hele missie is opgezet. Het succes van de originele missie is dan ook de kern van hun factie-cultuur.

De Originalisten zijn bezig met de vraag wat voor toekomstige generaties van de mensheid gedaan kan worden, met de opbouw en samenleving in de kolonie. Ook hebben ze veel culturele bagage meegenomen (bijvoorbeeld fabels), die ze graag aan anderen laten zien en er samen van genieten. Ze vinden het soms moeilijk, tussen de gestructureerde aanpak van de Founders Manual en hun eigen individuele creativiteit te kiezen, maar zouden bij twijfel waarschijnlijk een manier vinden, het Founders Manual op de goede manier te interpreteren.

06.2 - Koku No Shisha

"People judge things by their own experience, not knowing of the Void."
(Chizou Jouret.)

Geschiedenis op Aarde

Opgericht door Chizou Jouret, gelooft deze groep dat ze bijzondere boodschappen krijgen van hypothetische wezens die ze tegenkomen door te mediteren in de Void, een idee dat volgens wetenschappers geen enkel bewijs of aanleiding kent.

Door in de Void te mediteren zeggen sommige leden van deze factie boodschappen te krijgen van wezens uit de Void. Hieromheen is een groepering van mensen gevormd op Aarde die deze boodschappen overbrengen naar anderen of de boodschappen van anderen voor ze interpreteren. Mensen die hierin geloven en deelnemen vormen hun eigen klikje, en noemen zich de 'Koku no Shisha', wat zoveel betekent als 'boodschappers van de Leegte'.

Deze wezens spreken volgens de Koku no Shisha altijd cryptisch en mysterieus. Dit komt doordat ze weinig met ons gemeen hebben en moeite moeten doen om begrepen te worden. Deze wezens hebben natuurlijk alleen maar het beste met ons voor, en het is de taak van de leden van Koku no Shisha om deze boodschappen te ontvangen en daarna te interpreteren. Eenieder wordt aangeraden om te mediteren in de Void en kennis te maken met de boodschappers uit de Void. Het is dan wel wijs om advies te vragen over wat je ziet, dan wel wat je verteld is.

Cultuur van de Koku no Shisha

Omdat het uiteraard zeer ingewikkeld is en ze niet foute wijsheden de wereld in willen brengen, is er een controlesysteem op de interpretaties dat meerdere niveaus kent.

Chizou Jouret staat zelf op het hoogste niveau. Traditioneel wordt het niveau onder hem leeg gelaten, wachtende op de 'Shin no Kenja'. Dit is een groep wezens uit de Void waarvan Chizou heeft voorspeld dat deze hem als enige voldoende kunnen ondersteunen. Inmiddels is Chizou Jouret, de originele Tier 0, waarschijnlijk overleden. Wie nu die positie vult, is niet bekend bij de reizigers van de generatie-schepen.

"Je wilt een hogere Tier bereiken? Ik leg je wel even uit hoe dat werkt: Je kan omhoog gaan in niveau als tenminste 5 leden van jouw niveau en tenminste 1 lid van een niveau boven je dit terecht vinden. Daarentegen kunnen 3 leden van een niveau boven je huidige niveau, of 1 lid van meer dan 1 niveau boven je huidige niveau, dit tegenhouden. Makkelijk toch? Ik ga in ieder geval mijn best doen, om hoger te komen." (Maighread Chaliun, Interpretateur)

Het laagste niveau van de Koku no Shisha wordt ook wel de Void Lifers genoemd. Deze groep ontvangt hun informatie van de bovenliggende Tiers, hun Interpreteurs. Elke Tier dient als Interpretateur voor de Tier er onder.

Het merendeel van de Koku no Shisha is blij met de interpretaties van hun eigen meditatie die gegeven worden door de Interpreteurs. Hiernaast zijn ze zeer geïnteresseerd in de kosmische waarheden die de vooral hoge Tier Interpreteurs weten.

"Ik mediteer vaak, minimaal één keer elke maand. Omdat ik nog niet zo goed ben, om het allemaal te snappen, wat die wezens zeggen - het is namelijk best cryptisch - vraag ik een Interpretateur. Meestal klopt het wat die zegt, dus ik ben blij. Dat kost wel een beetje wat, maar het is belangrijk voor me, om zelf deze boodschappen ook te horen. Hopelijk kan ik nog een keer naar een optreden van Chizou zelf, hij weet altijd echt het beste te halen uit iedere boodschap die hij krijgt. Helaas ben ik zelf nog niet zo goed, maar ik werk er hard aan om mijn training te volgen."
(Seósaidh Fhaolain-Chan, Void Lifer, begon drie maanden geleden)

De Koku no Shisha, vooral die van lagere Tiers, betaalden op Aarde een acceptabel bedrag om soms te kunnen mediteren in de Void (veelal enkele keren per jaar). Daarnaast betaalden ze op Aarde ook nog een klein bedrag voor interpretaties van hogere leden. Verder kregen de Koku no Shisha op Aarde soms ook kosmische waarheden binnen van de Interpreteurs van de hoogste Tiers via tv en radio. Ook konden de leden van iedere Tier naar een optreden gaan van Chizou Jouret zelf, of anders een van de hoge Tier Interpreteurs. Op P-328 speelt Aards geld geen rol meer, maar de Koku no Shisha hebben wel verwachtingen dat iets terug wordt gegeven, bv. kennis of voorwerpen via ruilhandel.

De Void en portalen

"Toen merkte ik dat onze laser-configuratie een soort van portaal maakte. Het zag er uit als een zwarte leegte, omringd door het licht van de lasers. Dat was natuurlijk een, een... Eureka moment voor ons team! We wilden er meteen alles over weten! Maar als wetenschapper moet je natuurlijk goede experimenten opzetten om je hypotheses gestructureerd te gaan testen. Wetenschap is geen trial and error zaak. Je kunt niet intuïtief random dingen doen. Je moet valide en betrouwbare metingen opzetten. ...
Hm, ... tenzij je een avondje vrij hebt."
(Prof. Dr. Dr. Fabioli Silverstein, ca. 2047, Aarde)

Rond het jaar 2050 ontdekte de mensheid hoe je een portaal kan openen naar de Void, een vreemde dimensie die helemaal leeg lijkt te zijn. Door middel van metingen en experimenten leert men spoedig dat er aan de andere kant eigenlijk niets is: een ruimte, volledig zwart, zonder zwaartekracht, zonder materie. Een mens kan zich hier begeven met externe luchttoevoer en deze leegte ervaren. Zo ontstaat de naam voor wat er aan de andere kant van dit portaal is: de Void - de leegte.

Kennis over de Void

Na jaren van experimenteren zijn wetenschappers uitgekeken op de Void. Ze hebben er veel over geleerd, maar de praktische toepassing van de Void blijft zowel wetenschappers als ingenieurs ontschieten. Alles wat door middel van de Void gedaan kan worden, kan sneller, goedkoper of praktischer op een andere manier gedaan worden. De Void wordt hierdoor al snel een bezienswaardigheid, zonder duidelijk nut. Een groot aantal ondernemers is al failliet gegaan in hun zoektocht naar een nuttige toepassing van Voidportalen.

De algemene mening op Aarde is dat de Void een extreem dure versie van een bot zwitsers zakmes is: Bijna handig voor van alles, maar niet nuttig. Deze mening wordt zeker niet gedeeld door de Koku no Shisha.

Samenspel met andere facties

In principe vinden de Koku no Shisha iedereen prima, mits men geïnteresseerd is aan hun gedachtegoed. Ze kunnen dus met alle facties goed opschieten, mits die personen geen problemen met de Koku hebben.

- De Koku no Shisha vinden van de Originalisten dat ze veel te veel nadenken over het opzetten van de kolonie, en te weinig over contact zoeken met de Booschappers in de Void om de kolonie in de juiste richting te sturen.
- Ze kunnen het goed vinden met de Zoekers, omdat die interesse hebben om met "Aliens" in contact te komen; en technisch gezien zijn de wezens uit de Void ook een soort "Alien".
- Over de Koempels hebben ze geen uitgesproken mening. Maar Kompels zijn wel interessant voor de Koku no Shisha als ze interesse in kosmische wijsheden hebben.

De Void

Als speler kun je IC met de Void en met portalen gaan experimenteren, als je dat wilt, maar merk op dat het spel hierbij vooral in de Void zit, en niet in het portaal.

Koku no Shisha kleding

De Koku no Shisha houden ervan om zich via hun kledingstijl te onderscheiden van de mensen die geen gebruik maken van de wijsheden uit de Void. Ze dragen zwarte kleding met individuele strepen en decoraties van felle neon kleuren die afsteken tegen het zwart. Sommigen kiezen voor een Tron-achtige look, terwijl anderen meer hun eigen patroon kiezen. De zwarte achtergrond met duidelijk afstekende neon kleuren is bij alle Koku no Shisha Void Lifers en Interpreteurs terug te vinden. Sommigen dragen er ook nog een mooie helm bij.

Het spelen van een Koku-no-Shisha

Karakters zullen een groot gedeelte van de tijd gewoon mee zullen helpen met werk voor de kolonie. Maar als het gaat om de grotere vragen van het leven (Wat moeten we eerst bouwen? Wie zou de leiding moeten hebben?), dan zou het liefst de Void geraadpleegd moeten worden. Je zult ook sneller luisteren naar Interpreteurs van een hogere Tier dan jij, mits die enigszins realistisch kunnen claimen dat ze kennis vanuit de Void hierover hebben ontvangen.

In hun factie cultuur zullen ze bezig zijn om de boodschappen uit de Void na te leven, en hiernaast nog werken aan de kolonie. Immers, je moet wel zelf ergens leven, en bent hier wel met een reden naartoe gestuurd. En Chizou heeft voor vertrek ook boodschappen uit de Void gekregen dat deze generatie schepen belangrijk zouden zijn voor de mensheid, en dat voor ieder schip verdere boodschappen nog zullen volgen. Deze boodschappen ontvangen, interpreteren, en uitvoeren is dan ook de basis voor deze factie cultuur.

06.3 - Zoekers

Geschiedenis op Aarde

Het idee dat de mensheid niet alleen in het universum is, is zo oud als de mensheid zelf. De oorsprong van de Zoekers is echter een kwestie die binnen de groep druk besproken wordt. De meeste Zoekers traceren hun bestaan tot de "ontdekking" van "kanalen" op Mars in de tweede helft van de 19e eeuw, anderen tot de tijd van Epicurus. Radicalere Zoekers claimen dat hun gedachtegoed al bestaat sinds de prehistorie, en sommigen zijn van mening dat buitenaardse beschavingen nauw, maar geheim contact hebben gehad zolang als de mensheid bestaat. Wanneer de ideeën ook ontstaan zijn, de moderne Zoekers zijn een veel hechtere groep dan alle voorgaande gelovers in buitenaardse beschavingen.

Voor de catastrofe de Aarde trof waren de Zoekers een breed verspreide groep, sommigen richtten zich actief op de zoektocht naar buitenaards leven door middel van radiotelescopie en ruimtesondes, anderen op onderzoek naar het verleden van de mensheid. Weer anderen hielden zich bezig met theoretische onderwerpen zoals Xenobiologie. Een kleinere groep probeerde direct contact te zoeken door middel van meditatie, vermeende psychische gaven of nog creatieve manieren. Ook post- en transhumanisten voelen zich filosofisch thuis in de ideeën van de Zoekers.

De Zoeker Cultuur

Sinds de geo-magnetische inversie en voltrekkende ramp, en de razendsnelle ontwikkeling van ruimtevaarttechnologie, zijn de Zoekers meer als factie bij elkaar gekomen. Deels komt dit uit de hernieuwde wereldwijde interesse in alles buiten de Aarde, deels komt het uit hun hoop op redding voor de Aarde, maar de meeste mensen zullen wijzen op de publicatie van de Drie Axioma's. De Drie Axioma's hebben geen duidelijke auteur of bedenker, en zelfs geen vaste schrijfwijze. Wel is het een gedeelde filosofische basis voor de Zoekers.

"Ja, natuurlijk ken ik die uit mijn hoofd: ze bewijzen, dat buitenaardse wezens bestaan, dat we ze zullen vinden op een andere planeet, dat ze ons vriendelijk gezind zijn en dat ze meer geavanceerd zijn dan wij."
(Folke Viveca Kron, heeft op Aarde veel tijd op online forums gezeten)

De Drie Axiomas

Eerste Axioma: "Wanneer een Buitenaardse Beschaving ontmoet wordt, zijn er gedeelde interesses in de locatie van ontmoeting."

Gezien het universum onmetelijk groot is en de afstand tussen sterren reusachtig, zal elke ontmoeting met een buitenaardse beschaving duiden op een gedeelde interesse: de ontdekking van die planeet. De buitenaardse beschaving zal belang hebben bij dezelfde dingen als wij (dezelfde atmosfeer, zwaartekracht, warmte, etc), simpelweg omdat de kans toevallig een buitenaardse beschaving te treffen onmetelijk klein is.

Tweede Axioma: "Een ontmoeting buiten een volledig bewoonde wereld is een teken van een meer geavanceerde technologie dan de mensheid heeft."

De mensheid heeft, volgens de Zoekers, andere planeten bereikt met het absoluut minimaal mogelijke niveau van technologische ontwikkeling. Omdat P-328 geen tekens van een planeet-vullende beschaving vertoont, zullen buitenaardse wezen daar niet wonen. Elke ontmoeting met buitenaardse wezens duidt dus op het feit dat deze naar P-328 toe gereisd zijn. Deze reis, zonder de grote generatie-schepen van de mensheid, vereist technologie die vele malen krachtiger en geavanceerder is dan wat mensen kunnen maken. Deze technologie zal het tevens mogelijk maken om een beschaving volledig te voorzien in alles wat ze wensen.

Derde Axioma: "Geavanceerde technologie vereist een geavanceerde cultuur."

Mensen hebben keer op keer aangetoond dat betere technologie grotere oorlogen veroorzaakt met meer doden, gewonden en meer gevaar voor de planeet. Een beschaving die in staat is tussen planeten te reizen is in staat zichzelf uit te roeien. Hoe hoger het technologisch niveau, hoe meer potentieel tot vernietiging. Bij buitenaardse wezens die de mensheid ontmoet is dit niet gebeurt, en dat is een teken dat deze beschaving cultureel superieur is aan de mensheid.

Stromingen binnen de factie

Het belangrijkste doel is dat mensen alles over, en van, de Aliens leren, ze volgen, en zo veel mogelijk nadoen in hun acties en voorkeuren. Bij misverstanden zit het probleem aan de kant van de mensen, nooit aan de kant van de Alien, want die is veel geavanceerder dan de Aardse mens. Een extreem geavanceerde cultuur zoals de Aliens hebben is niet altijd duidelijk te begrijpen voor mensen, daardoor maken mensen fouten.

"Op Aarde woonde ik op de dertiende verdieping en op een nacht zag ik iets zilver voor mijn raam. Voordat ik het wist, vloog ik zelf ook uit het raam, en, ja hoor, daar waren ze dan: ze hadden grote ogen en lange vingers, hun huid was zilver. Op P-328 heb ik ook een paar keer vanuit de kolonie de indruk gehad dat ze mij roepen? ... Wat vind jij eigenlijk, is dit zilveren doekje passend voor een afspraak met ze?"
(Sepi Martikainen, ex-fashion designer)

Er zijn ruwweg twee stromingen te vinden in hoe Zoekers Aliens willen emuleren.

De eerste stroming noemt zich Culturele Zoekers. Ze zullen zich volledig kleden in zilveren pakken, of zelfs lichaamsmodificaties doen om zo veel mogelijk op hun idee van een alien te lijken. Een ander richt zich misschien juist filosofisch op wat zij denken dat buitenaardse beschaving zullen vinden, en beperken hun identificatie tot een simpele, zilverkleurige sjerp. Weer anderen willen zo veel mogelijk van de geavanceerde technologie, biologie en cultuur verkennen die de buitenaardse bezoekers zeker zullen hebben en zeker welwillend zullen delen.

“Als je dan contact met een buitenaardse beschaving hebt gemaakt, of dat nou via een signaal is of dat je ineens tegenover het superieure wezen staat, dan moet je dat eigenlijk meteen bekend maken aan de andere kolonisten. En je moet de nodige voorbereidingen treffen voor een warm welkom met diegene. En dat betekent niet dat je je gun pakt, Yuki! Ik bedoel meer, dat we ons ook emotioneel voorbereiden op hun eminente culturele diversiteit en communicatie en respect voor hun gedragingen en mogelijk hun grondgebied hebben.” (Minu Jokela, Eerstejaars Astrophysica)

De tweede stroming Zoekers bestaat uit transhumanisten. Ze zijn van mening dat biologische evolutie niet het juiste pad is naar vooruitgang van de mensheid. Ze zijn overtuigd dat buitenaardse beschavingen zich zullen richten op robotica en cybernetica. De limieten van het menselijk lichaam worden overtroffen door het te vervangen. Deze subgroep wordt door de rest van de Zoekers vaak als misleid gezien, omdat ze te wanhopig proberen te anticiperen wat de oplossingen van een superieure samenleving zijn. Als de Zoekers het antwoord al hadden, hoefden ze toch niet te zoeken?

“Als we ooit een idee hebben hoe we onze eigen kolonie beter kunnen structureren, dan is het een zinvolle stap dat de buitenaardse wezens net zo betrokken zijn als wij bij al onze zaken en onze leiders en comités over betere technologieën adviseren.” (Daniela David, vriend*innen met Sepi, riolsysteem bouwer)

De Zoekers zijn een brede groep, zonder aangewezen leider of rangenstructuur, maar toch hebben ze elkaar gevonden aan boord van de Melolonthe. De drang naar een gemeenschappelijke identiteit zorgt ervoor dat deze groep zich identificeert door middel van glimmende metallic stoffen en accessoires, in meer of mindere mate.

Samenspel met andere facties

- De Zoekers vinden dat de Originalisten een plan lijken te hebben van de Founders Manual, over hoe je met Aliens kunt communiceren. Van de Originalisten vinden ze echter ook, dat die meer bezig zouden kunnen gaan met verkennen, waar buitenaardse beschavingen op P-328 te vinden zijn. Het belangrijkste is om contact met Aliens te zoeken en dan te proberen iets te leren, want de hele kolonie kan er baat van hebben.
- De Zoekers gaan ervan uit dat de Koku no Shisha hen kunnen helpen met het begrijpen van Aliens. Daarom vinden ze de Koku no Shisha tof en willen graag van ze leren hoe ze met Aliens kunnen communiceren.
- Van de Koempels hebben ze een positief beeld, omdat die zichzelf blijkbaar ook hebben aangepast. Daar willen ze graag meer over te weten komen.

Zoekers kleding

De Zoekers kleden zich in glimmende stoffen met een Raypunk of Flash-Gordon-comic achtige esthetiek (een pantser kan bijvoorbeeld glimmed goud of zwart zijn). Dit kunnen shiny jumpsuits zijn, raygun gothic styles, retro-futuristische space suits, of hele simpele shiny kleding, dus wel altijd met glimmende stoffen. De zoekers willen graag op hun idee van Aliens lijken. Zij doen dan ook aan lichaamsmodificaties; deze zijn meer esthetisch dan functioneel.

Het spelen van een Zoeker

Het is geen geheim dat de setting van Sterhaven Aliens zal hebben. Dat is voor de Zoekers IC geweldig, maar OC zou dat kunnen betekenen dat er niet verder gezocht hoeft te worden. De oplettende lezer zal echter wel gemerkt hebben dat de Drie Axioma's allesbehalve waterdicht zijn. Er zit veel ruimte in om te beweren dat “deze aliens niet degene zijn die we zoeken”, of een ander excuus te verzinnen. Het is natuurlijk ook mogelijk deze momenten aan te grijpen voor karaktergroei, vreugde in succes, of juist desillusie.

Het spelen van een Zoeker staat niet alleen in het teken van Zoeken. Net als bij de andere facties is er voldoende ruimte om elke rol of niche te spelen, onderling spel te maken, of dingen stuk te schieten.

De Zoekers lenen zich goed voor karakters die met onbekende technologie willen werken, cultuurspel met buitenaardse wezens willen, of mysteries willen uitpluizen. Daarnaast zijn er nog enkele spel facetten die te maken hebben met het verleden van P-328 waar de Zoekers veel interesse in zullen hebben.

06.4 - Koempels

“Om je nieuwe kolonie te starten, heb je helpende handen nodig, die je conceptuele plannen om zetten naar de praktijk. De overheid stuurt voldoende Koempels met elk generatieschip mee, zodat onze handleiding voor de kolonisatie opgevolgd kan worden. De Koempels kunnen je in je nieuwe kolonie met van alles helpen - van het verzorgen van maaltijden en je kinderen opvoeden, tot de bouw van scholen of golfbanen, of wat je ook maar nodig hebt in jouw kolonie. Ze zijn altijd bereid om te helpen. En ze zijn helemaal gratis! We sturen jullie immers niet zonder resources de ruimte in, nee: jullie zijn de toekomst voor de hele mensheid! En ... doe je best, verdorie, het is onze enige kans om te overleven.”
(Gen. Tekuang Filemonsens, in de speech: “Hoe je een Kolonie opbouwt”, Aarde, 2072)

Geschiedenis op Aarde

Sinds mensenheugenis zijn er individuen en groepen op Aarde die illegaal of onwenselijk gedrag vertonen, of een gevaar voor de samenleving vormen. Toen er meer ruimte ontstond op de kolonisatie schepen, rond 2085, hadden de Verenigde Naties het idee om criminelen de kolonisten te laten ondersteunen bij het opbouwen van de nieuwe koloniën.

Dit bleek al snel nadelen te hebben, een grote populatie van criminelen was niet geschikt voor het voortbestaan van de kolonie. Al in de 19e eeuw hebben psychologen aan een methode gewerkt die mensen zou helpen om een doelgericht leven te voeren. De Verenigde Naties subsidiëren de ontwikkeling van een implantaat om dit te bereiken. Na enkele jaren succesvolle tests met dieren werd het een best-practice standaard om criminelen zo'n implantaat te geven.

De bevolking op Aarde heeft in 2085 al hun energie nodig om met de stralingsziekte, de korte levensverwachting en de daaraan verbonden problemen om te gaan, om veel tijd, geld en arbeid te besteden aan gevangenen, wanneer dit ook aan de bouw van kolonieschepen besteed kan worden. Het implantaat wordt aangebracht in de nek en ik voor het blote oog niet zichtbaar. De procedure om de implantaten in te zetten was pijnloos en in 93% van de gevallen overleefden de patiënten de ingreep zonder complicaties.

Voor de Verenigde Naties was dit een groot moment, een echte win-win situatie: Aan de ene kant zou op deze manier voldoende werkkracht op de koloniën beschikbaar zijn. Aan de andere kant zouden de criminelen een nieuwe kans krijgen om in de maatschappij te re-integreren.

“Het enthousiasme van de Koempel - vaak geprezen en vaak bezongen. Alleen diegene die zelf de pikhou-weel heeft gezwaaid, kan het begrijpen, die in de diepe schoot van de Aarde zelf heeft gestampt, zelf heeft gehamerd en zelf heeft gewerkt, en die kracht en jeugd verliest in de loop van lange jaren. Maar steeds hartelijk groet een Koempel terug: Dat doe ik graag! En ook jou wens ik veel geluk!”
(Uit: “Liederen van de Koempels, Deel I”, ca. 2086, Aarde)

Hoewel mensenrechtenorganisaties zich in de media uitspraken en demonstraties organiseerden, was de algemene mening dat het een goed idee was; het doel heiligt alle middelen. De debatten die eerst luid werden gevoerd, verdwenen al gauw uit de media. Wanneer de eerste generatie-schepen de Aarde verlaten was het al lang de standaardprocedure om criminelen van een implantaat te voorzien. Ook de Melolonthe krijgt voor vertrek voldoende arbeiders toegewezen om de nieuwe kolonie te helpen opbouwen.

De Koempels hebben grotendeels niet gekozen om op P-328 te zijn, maar dat vinden zij zelf, dankzij hun implantaat, helemaal prima. Koempels hebben veel praktische werkervaring die ze kunnen inbrengen voor de groei van de kolonie - dit kan in elke functie/beroep zijn. Hoewel het mogelijk is dat een enkele Koempel kortdurend even een minder goed momentje heeft, gaat dat meestal snel weer over tot het diepe en eerlijke enthousiasme van een loyale en enthousiaste arbeider. Als je de Koempels vraagt, wat die van hun leven op P-328 vinden, zullen zij bijvoorbeeld antwoorden:

“Ik vind alles prima hoor! Vandaag ben ik vroeg opgestaan, toen het nog donker was, om voor de voedselvoorziening te zorgen. Vroeger op Aarde stond ik niet voor de middag op, maar nu vind ik midden in de nacht opstaan echt super. De waterbron was verstopt en dat heb ik eerst even gefikst. Nou, we hadden niet meer voldoende materiaal, dus ik was eerst ook even wat op en neer gelopen, om wat stenen uit de mijn te gaan halen, voordat ik aan de waterbron ging werken. Maar dat is leuk, zo'n ochtendwandeling. En met de stenen train je je spiermassa en dan kun je beter werken. Ah, ik hoor nu net dat ze nog iemand nodig hebben om te koken. Sorry, maar ik spreek je later wel weer! Ik help je vanavond graag met je kabeltjes, dat ga ik zeker niet vergeten, tot dan!”
(Een Koempel die anoniem wil blijven, P-328)

De Koempel Cultuur

Koempels zijn meestal vrolijk, trots en optimistisch. Ze helpen met plezier, maar doen geen opdrachten die zelfmoord zouden betekenen. Als duidelijk is dat ze door een opdracht hoogstwaarschijnlijk het leven zouden laten, zullen ze vriendelijk en beleefd een excuus vinden of van de situatie weg gaan lopen. Hoewel ze, vanwege hun implantaat, geen agressief gedrag meer zullen vertonen, kan een Koempel nog steeds uit plichtsbesef de functie van een soldaat uitoefenen.

De Koempels zijn onderling een erg hechte familie. Immers weten ze van zichzelf dat alle Koempels een grote verandering in het leven hebben doorgemaakt en gedeelde smart verbreedert. Ze zullen een andere Koempel daarom ook altijd ondersteunen, mits dat niet tegenstrijdig is met het doel om de kolonie samen op te gaan bouwen.

Alle Koempels verlaten de Aarde met grote schulden om hun implantaat terug te betalen. Echter denken zij dat hun nakomelingen ooit naar de Aarde terugkeren. Daarom verzamelen ze voorwerpen die er waardevol uitzien, financieel dan wel cultureel. Ze verheugen zich ook als iemand hen een cadeau geeft dat er waardevol uitziet, bv. iets met een bijzonder materiaal.

De Koffiepauze van de Koempels

Het meest waardevolle bezit van een Koempel is het theeservies, meestal in jaren 50 stijl. Dit is een belangrijk voorwerp voor hen, omdat ze hun families op Aarde hebben achtergelaten en behalve een theekop geen eigendom mochten meenemen. Het theekopje heeft dus een emotionele waarde en als het stuk gaat, of kwijtraakt, dan is dit alsnog pijnlijk voor een Koempel.

Daarnaast heeft het servies een praktische betekenis: ontspanning! Voordat Koempels naar werk gaan, drinken ze áltijd exact één kopje koffie uit hun favoriete theekopje (ja, het is dus geen koffiekopje, maar een theekopje). Binnen deze tijd mag niemand van een andere factie de Koempels aanspreken. Ze zitten meestal als groepje Koempels ergens samen.

Er is (minimaal) èèn officiële Koffiepauze (hoofdletter K) voor de Koempels, maar dat sluit niet uit dat er meer pauzes zijn. Je kan zelfs IC koffie drinken in die pauzes (geen hoofdletter). Maar het Koffie Drinken (hoofdletters) is gereserveerd voor de Koffiepauze (je kent het principe nu: uiteraard, hoofdletters). Dit doen alle Koempels met de start van elke dag (zaterdag en zondag vlak na tijd-in). Ze zijn daar zeer trots op. Spelers kunnen zelf IC kijken, hoe ze de Koffiepauze precies vorm geven. Koempels nemen wel áltijd hun jaren 50 theekopje mee voor de Koffie.

"Koempel"

OC-gezien betekent "koempel", zoiets als vriend, kompaan of collega. De Koempels waren, OC-historisch gezien, mijnwerkers. Ze hebben hard gewerkt, om tonnen van steenkool uit de grond te halen - handmatig. Ook de echte koempels hadden een hechte werkcultuur. Veel liederen bestaan over hoe trots zij waren, ondanks dat het ondergronds werk zonder daglicht erg slopend was. Met de stop van het werk in de mijnen, is de cultuur verdwenen, maar het woord blijft verder bestaan. In Sterhaven hebben we dit gedeeltelijk vertaald naar een Sci-Fi setting.

Samenspel met andere facties

- Koempels lijken met álle andere facties zeer goed te kunnen opschieten.

Koempel Kleding

Koempels dragen praktische kleding in de vorm van een stofjas (egale kleur) en soms een bouw- of mijnwerkershelm; werkkleren dus. Uniek van deze factie is dat ze áltijd een (deel van een) 'jaren 50' theeservies hebben meegenomen. Dit is erg belangrijk voor ze, als herinnering aan thuis en voor hun Koffiepauze.

Het spelen van een Koempel

Als je deze factie kiest, heb je waarschijnlijk met iedereen spel, die willen dat jouw karakter iets voor ze gaat doen. De Koempels zijn echter geen slaven of dienaren. Hoe het OC met je gaat is altijd de prioriteit. Ook IC heb je altijd de keus om zelf te doen wat je wil, mits dat volgens jou voor het welzijn van de kolonie is.

Als je een Koempel wilt spelen, heb je als start-karakter een lagere status, want iedereen weet dat Koempels ex-criminelen met een implantaat zijn. Dat is niet officieel zo: iedereen is gelijkwaardig op papier. Maar de gewelddadige crimineel met een diepe passie voor stenen breken initieel heeft geen goede kans om een verkiezing te winnen. Andere spelers vertrouwen je ook wel, omdat jullie al aan boord van de Melolonthe goed hebben samengewerkt.

De conflicten zijn heel opzettelijk, zowel binnen de Koempels zelf als daarbuiten. Dat zijn zeker (potentiële) spelelementen, als je dat wilt.

Er zijn een aantal taken waar Koempels IC gelukkig van worden (deze kies je zelf) en ook een aantal taken waar ze ongelukkig van worden (zoals zwaar criminele dingen). Voor het spel betekent dit dan ook, dat je niet alle taken, die andere spelers IC van je vragen, moet doen. Tevens is er de optie, om taken in de downtime, off-screen IC uit te voeren, als in: "Dit ga ik zeker voor je doen! Ik ga lekker vroeg opstaan. Morgen om 10 uur is het wel klaar".

Met karakter creatie hoef je ook niet per se aan een low-wage worker Koempel te denken, hoewel dit mogelijk is. Ook hier ben je vrij, om te verzinnen wat je karakter volgens de wet op Aarde heeft misdaan en hoe je hier IC mee wilt omgaan. Een Koempel kan zich aan hun verleden herinneren en een wringende introspectie over je voormalig leven is deel van het spel, als je dat wilt.

Merk op dat de Koempel Koffiepauze niet daadwerkelijk de enige pauze is die een karakter krijgt. Het is wel zo dat de Koffiepauze (met een hoofdletter K) een belangrijk cultuur-aspect is voor elke Koempel.

Koempel implantaat

Het Koempel implantaat zorgt er specifiek voor dat je blij en tevreden bent met je bestaan als koempel. Als koempel ben je gewend aan het implantaat, dat is hetgene wat er voor zorgt dat je nu een goed-aangepast en bijdragend burger bent, in plaats van een zware crimineel.

Sommige koempels hebben zelfs nachtmerries over wat er met ze zou gebeuren als het implantaat uitvalt. Gelukkig is dit risico bijna niet aanwezig.

Bij het implanteren hoort ook een lange periode aan therapie en begeleiding, om te leren leven als een nieuwe koempel.

Onterechte Koempels

Het is niet meer toegestaan om een Koempel te spelen die onterecht is veroordeeld. Koempel karakters moeten daadwerkelijk een zeer ernstige misdaad hebben begaan, en daar ook bewust van zijn.

Het karakter heeft niet de persoonlijkheid van een crimineel. De persoon die de misdaad deed was voordat het karakter een koempel werd, dus die persoon "bestaat niet meer".

07 - Tijdlijn

1877 - "Ontdekking" van "kanalen" op Mars, de ontdekker hiervan is algemeen geaccepteerd als de Eerste Zoeker

1983 - Eerste basis van een Originalisten handleiding wordt geschreven. Het wordt grotendeels genegeerd

2023 - Social media, globalisering en gemak van reizen

2050 - Het eerste Void portaal wordt geopend

2053 - Chizou Jouret verkrijgt naamsbekendheid met zijn visioenen uit de Void

2055 - De geomagnetische inversie wordt bekend. Het leven op Aarde wordt door deze ramp zeer problematisch en de connectiviteit tussen mensen valt grotendeels weg

2058 - De eerste Koempel chip wordt ontwikkeld, maar nog niet gebruikt i.v.m. ethische redenen

2060 - Mensen wonen in kleine lokale groeperingen, beschermd van de zon

2065 - De VN start eenwording van de Aarde en claimt grondstoffen en mensen

2067 - De VN wijst Koempel chip aan als oplossing voor gevaarlijke mensen, om de samenleving te beschermen

2071 - Via een VN-Think-Tank wordt a.h.v. Originalisten de Founders Manual opgezet, als handleiding voor alle ruimtevaartmissies

2074 - Het "Sterhaven programma" start, en de eerste generatieschepen vertrekken

2088 - De "Melolonthe" vertrekt richting P-328, een geschikte planeet zonder tekenen van een intelligente beschaving, volgens de berekeningen op Aarde

2571 - De Alfacrew wordt als eerste wakker, op "landingsdag", en markeren dit als officiële feestdag.

2571 d62 - De Betacrew ontwaakt, ontmoet de menselijke Kinderen.

2571 d71 - De "Geospiza" komt aan op P-328 met De Verrijzing aan boord. Kolonisten ontmoeten de buitenaardse Runarch

2571 d99 - Kolonisten ontmoeten de buitenaardse Junto Fusion, en de menselijke Resonants.

08 - Wijzigingen

Versie 1.0 - 19 juli 2023

- Initiele versie

Versie 1.2 - 23 april 2025

- Versienummer geupdate zodat settingboek en regelboek gelijklopen;
- Algemeen: opmaakt aangepast;
- Algemeen: Informatie specifiek voor event 1 aangepast naar algemene info;
- Pagina 6: Laatste alinea aangepast om meer te benadrukken dat het niet meer uitmaakt hoe belangrijk je was op Aarde;
- Pagina 7: toegevoegd dat informatie over aliens niet in dit document komt maar in het spel gevonden moet worden;
- Pagina 17: Informatie toegevoegd over het Koempel implantaat, en vastgelegd dat nieuwe ontrecte koempels niet meer mogen.

Versie 1.3 - 11 maart 2026

- Update van Hoofdstuk 2 en toevoeging van hoofdstuk 3. Inhoudelijke update die duidelijker het dagelijks leven op aarde beschrijft.
- Hoofdstuk 5: Enkele buitenaardse wezens/ beschavingen toegevoegd.
- Hoofdstuk 7 is toegevoegd met een Tijdlijn