



A.R.E.N.

Crafting Guide

Inhoud

Hoofdstuk 1: Componenten.....	5
Mineralen & Erts	5
Radioactief materiaal	6
Overige materialen	6
Planten & Kruiden	7
Helende Kruiden	7
Giftige kruiden	9
Verdovende kruiden	11
speciale kruiden	13
Hoofdstuk 2: Voedsel & Drinkbare vloeistoffen.....	14
Verzamelbaar voedsel	14
Verzamelbare vloeistoffen	14
Geproduceerd voedsel	14
Geproduceerde vloeistoffen	16
Hoofdstuk 3: Verwerkte Grondstoffen.....	17
Metalen	17
ijzer baar	17
Lood baar	17
Koper baar	17
Edelmetalen	18
Zilver baar	18
Platina baar	18
Goudbaar	18
Hoofdstuk 4: Vuurwapens en Munitie.....	19
Vuurwapens	19
Standaard vuurwapen	19
Munitie	20
Standaard-Kogel (20x):	20
Standaard-Kogel (15x):	20
Hoofdstuk 5: Slagwapens en verbeteringen.....	21
Slagwapen	21
Verzwaard slagwapen	22
Wapencoating	23
Hoofdstuk 6: Harnas en Schilden.....	24
Junk harnas: (blokkeert 1 schade)	24
Leer harnas: (blokkeert 2 schade)	24

Metalen harnas: (blokkeert 3 schade)	24
Kevlar: (blokkeert 5 schade)	25
Versterkt harnas: (blokkeert x+2 schade)	25
Schild	26
Iron Curtain II	27
Hoofdstuk 7: Elektronica & motoren.....	28
Elektronica	28
Motoren	29
Hoofdstuk 9: Explosieven & Vallen.....	30
Landmijnen	30
Vallen	30
Klemval	30
Gifval	31
Deathtrap	31
Hoofdstuk 10: Apotheker & chemie.....	32
Drankjes brouwen	32
Helende drankjes	32
Bexxiaoft	32
Nerfolam	32
Mushate	32
Verdovende drankjes (Drugs)	33
Halucon	33
Ghost Buster	33
Sparkle Sparkle Sparkle	33
Giftige drankjes	34
Etibofin	34
Optinix	34
Gimesis	34
Ontleden	35
Brandstof (1 liter)	35
Hoofdstuk 11: Overige processen.....	36
Halffabricaten maken	36
Waterzuivering	36
Een mutatie	37
Hoofdstuk 12: Quick reference.....	38
Verwerkte grondstoffen	38
Kruidenlijst	38
Helend	38

Giftig	40
Verdovend	41
Voedsel- en drinklijst	42
Vuurwapens en munitie	43
Slagwapens	43
Harnas en schilden	44
Elektronica en motoren	44
Vallen en explosieven	45
Helende drankjes	45
Verdovende drankjes	45
Giftige drankjes	46
Speciale drankjes	46

Hoofdstuk 1: Componenten

Dit hoofdstuk wijst op alle aanwezige grondstoffen (aldus bekend bij de auteur op het moment van schrijven) op deze wereld. Dit zijn onbewerkte grondstoffen, voor bewerkte grondstoffen en hun benodigdheden kunt u Hoofdstuk 2 raadplegen.

Mineralen & Erts

ijzererts: Eén van de meest voorkomende en meest gebruikte metaal dat er is. Vroeger meestal te vinden in grotten en mijnen, maar tegenwoordig is het makkelijker om dit te vinden buiten deze locaties.

Benodigde verzamel skill: Grondstof winnen

Looderts: Lood is een zwaar metaal dat al sinds ver terug in de geschiedenis gebruikt werd. Het is eenvoudig te vinden en te verwerken in vergelijking tot ijzererts. In de 21ste eeuw werd het nog vooral gebruikt voor accu's en batterijen. Er zijn dus veel toepassingsmogelijkheden, en deze liggen zowel bij de smid, als de engineer.

Benodigde verzamel skill: Grondstof winnen

Kopererts: Wie goed functionerende elektra wil hebben, heeft koper nodig. Koper is een goede geleider voor elektriciteit, en daardoor vaak nodig bij het maken van je apparatuur. Gelukkig is het makkelijk te vinden in oude overgebleven apparaten. Over de kwaliteit is dan echter vaak minder te zeggen.

Benodigde verzamel skill: Grondstof winnen

Zilvererts: Zilver heeft ooit grote waarde gehad. Het was een symbool van rijkdom om juwelen, bestek en andere prullaria te hebben, gemaakt van dit metaal. Tegenwoordig zijn de toepassingsmogelijkheden beperkt. Misschien weet een smid er toch nog iets van waarde uit te creëren.

Benodigde verzamel skill: Edelmetalen winnen

Platina Erts: Een zeer zeldzaam erts dat vroeger gewaardeerd vanwege zijn hoge smeltemperatuur en katalyserende werking. Tegenwoordig is het zeer lastig te vinden en de toepasbaarheid is gering. Meestal wordt dit metaal gebruikt om voorwerpen te verstevigen.

Benodigde verzamel skill: Edelmetalen winnen

Gouderts: Ah ja, goud. Een materiaal waar men uit de pre-Apocalyps grote waarde aan hechtte. Het is een zeer fragiel metaal, maar schijnt een effectieve werking te hebben op ontstane wezens in de Apocalyps.

Benodigde verzamel skill: Edelmetalen winnen

Radioactief materiaal

Uranium: Een giftig materiaal, waar je niet voor lange tijd mee in contact wil komen. Dit materiaal werd vooral gebruikt bij het maken van kernwapens en kernenergie. Door het te bewerken ontstaat een stof met hoge dichtheid die veel werd gebruikt als contragewicht of bijvoorbeeld in kogels of pantser.

Benodigde verzamel skill: Radioactief

Radium: Radium zit vol met energie. Deze energie kan gebruikt worden maar dit kan erg gevaarlijk zijn. Daarom moet radium enkel gehanteerd worden door iemand die weet wat hij/zij er mee doet. Radium wordt ook gebruikt in het bestrijden van sommige soorten van kanker. Denk dus ook goed na over de medische toepassingen die er voor deze stof kunnen zijn.

Benodigde verzamel skill: Radioactief

Tiberium: Tiberium is het gevaarlijkst van alle radioactieve stoffen. Aanraking met dit materiaal kan leiden tot enorme gevolgen. De radioactieve stof valt direct de DNA in de cellen aan. Dit kan leiden tot ongecontroleerde mutaties. Misschien met wat experimenteren kan dit onder controle gebracht worden.

Benodigde verzamel skill: Radioactief

Overige materialen

Hout: Laat de oorsprong en bruikbaarheid duidelijk zijn zonder uitleg. Een scavenger moet dit met gemak kunnen verkrijgen.

Benodigde verzamel skill: Grondstof winnen

Huid: Een bruikbaar middel dat overblijft wanneer een jager zijn prooi fileert.

Benodigde verzamel skill: Jacht

Kool: Waar vuur is, zijn kolen te vinden. Als een vuur een half uur aan heeft gestaan, is dit door ieder bij het vuur te verzamelen.

Benodigde verzamel skill: -

Actief kool: Dit materiaal komt voor wanneer steenkool bewerkt wordt. Verwarm de kool 5 minuten boven het vuur en spoel het daarna af met (schoon/vervuild) water en wat je overhoudt, is een hoog absorberend product dat vol zit met koolstof, voor verschillende doeleinde.

Benodigde verzamel skill: -

Planten & Kruiden

Voor het verzamelen van planten en kruiden is de skill **Kruidenkennis** nodig. Met de Skill **Groene vingers** kunnen deze planten en kruiden verbouwd worden.

Helende Kruiden

Afrikaanse Geranium

Deze plant heeft een enkele groene steel en meerdere felroze bloemen.

Zeldzaamheid: Zeldzaam

Effect: Kan gebruikt worden in thee als antibioticum, kan oraal ingenomen worden voor het reduceren van spiertrekkingen.

Akkerpaardenstaart

Dit onkruid heeft een donkerbruine steel met een knop aan de bovenkant. Deze knop is eivormig en wit met bruine stippen

Zeldzaamheid: Veelvoorkomend

Effect: Kan gesmeerd worden op wonden om bloed te stollen. Werkt herstellend tegen brandwonden.

Echte Kamille

Niet te verwarren met Kamille. Een plant met een groene steel die aftakt naar meerdere stelen, met elk een witte bloem met een geel hart.

Zeldzaamheid: Gewoon

Effect: Kan gesmeerd worden op de wond om ontstekingen te remmen en wondgenezing te bevorderen.

Goudsbloem

Deze plant heeft een feloranje bloem.

Zeldzaamheid: Gewoon

Effect: Kan gesmeerd worden op wonden om ontstekingen te remmen. Kan ingenomen worden als thee om het lichaam te ontgiften.

Huislook

Deze vetplant heeft groene, harde bloemen die aftippen naar een rood/paarse punt in de bladen.

Zeldzaamheid: Zeldzaam

Effect: Kan gesmeerd worden op wonden om bloed te stollen. Werkt herstellend tegen brandwonden.

Klaproos

Deze plant heeft een groene steel en een rode bloem. De bladen zijn zeer fragiel en grof.

Zeldzaamheid: Veelvoorkomend

Effect: Kan gesmeerd worden op een beet om de pijn te verzachten.

Madelief

Deze plant heeft een groene steel, met een witte bloem met vele lange bladen en een geel hart.

Zeldzaamheid: Veelvoorkomend

Effect: Kan gesmeerd worden om ontstekingen te verminderen, verlichtend effect op aambeien.

Ogentroost

Deze plant heeft een groene steel omgeven met een vel van bladeren en een witte kelk-achtige bloem.

Zeldzaamheid: Zeldzaam

Effect: Kan op de ogen gelegd worden om wonden hierop te genezen. PAS OP! Neem deze bloem niet oraal in!

Paardenbloem

Dit onkruid heeft een groene steel en heeft 3 verschillende fases in het leven. Je hebt de gele bloem, de dichte bloem, en de beroemde 'wensbloem' vorm met witte pluisjes.

Zeldzaamheid: Veelvoorkomend

Effect: Kan op zwellingen en wonden gesmeerd worden om ontstekingen te reduceren.

Rode Zonnehoed

Deze plant heeft een felroze bloem.

Zeldzaamheid: Zeldzaam

Effect: Kan op de wond gesmeerd worden om ontstekingen te verminderen. Kan oraal ingenomen worden om het immuunsysteem te versterken.

Smalle Weegbree

Deze plant heeft een groene steel omgeven met een vel van bladeren en een witte kelk-achtige bloem.

Zeldzaamheid: Zeldzaam

Effect: Kan op de ogen gelegd worden om wonden hierop te genezen. PAS OP! Neem deze bloem niet oraal in!

St. Janskruid

Deze plant heeft een groene stengel met tientallen kleine gele bloemetjes die in clusters groeien.

Zeldzaamheid: Niet veel voorkomend

Effect: Oraal innemen tegen zenuwtrekkingen en leverkwalen

Venkel

Deze plant heeft een grote witte knol met meerdere groene stengels die eruit groeien.

Zeldzaamheid: Niet veel voorkomend

Effect: Kan oraal ingenomen worden om eetlust op te wekken. Vermindert darmkrampen en heeft een genezende werking bij het consumeren met een maaltijd.

(+1 HP voor mensen die deze knol eten)

Witte dovenetel

Een rechte korte plant waar er in niveaus achter elkaar, groene puntige bladeren afgewisseld worden met groepjes kleine witte bloemetjes. Niet te verwarren met de brandnetel!

Zeldzaamheid: Niet veel voorkomend

Effect: Kan oraal ingenomen worden om krampen te verminderen en het bloed te zuiveren

Wondklaver

Deze plant heeft een kop met heel veel kleine gele bloemetjes.

Zeldzaamheid: Veel voorkomend

Effect: Kan oraal ingenomen worden migraine te verminderen. Kan op de wond gesmeerd worden om sneller helpen te genezen.

Giftige kruiden

Anemoon

Deze plant komt in veel verschillende vormen voor, maar heeft vaak een roze kop.

Zeldzaamheid: Niet veel voorkomend

Effect: Dit geeft bij inname een branderig gevoel in de mond en keelholte, resulterend in buikklachten.

Blauwe regen

Deze klimplant hangt vaak aan bomen waarbij er blauw/paarse bloemetjes aan de takken van de bomen in trosjes naar beneden hangen.

Zeldzaamheid: Niet veel voorkomend

Effect: De pollen van deze plant verspreiden zich snel en kunnen onbewust ingenomen worden. Dit zorgt voor buikpijn en braken. Het sap irriteert aan de ogen.

Clematis

Een paarse bloem waarbij de kop in witte draden uiteen springt.

Zeldzaamheid: Niet veel voorkomend

Effect: Het sap dat vrij komt bij het vermalen van deze plant, kan irriteren op de huid en zelfs tot zweren leiden. Bij inname zet dit je stoelgang op stelten.

Gevlekte Aronskelk

Deze plant heeft een lange stevige steel die ontpopt tot een serie kleine rode besjes. De bloem is meestal wit en kelkvormig.

Zeldzaamheid: Zeldzaam

Effect: De besjes zijn bij oraal innemen, zeer giftig. Ze leggen het zenuwstelsel plat, waardoor je snel in een coma zal belanden. Ondertussen zal de kristallen textuur bij het doorslikken kleine gaatjes in je slokdarm hebben gemaakt.

Levensboom

Deze plant lijkt enigszins op een dennentak met dikkere, flexibele naalden.

Zeldzaamheid: Veel voorkomend

Effect: Deze plant zal bij inname lang in de maag blijven hangen waar het slecht verteerd wordt. Hierbij zal het leiden tot darmklachten en veel kramp.

Monnikskap

Deze langgerekte paarse bloem ziet er uit als de puntige capuchon van een monnik zijn gewaad.

Zeldzaamheid: Zeer zeldzaam

Effect: Deze zeer giftige plant legt je hele zenuwstelsel overhoop. Het zorgt er voor dat je lichaam niet meer de vitale functies kan onderhouden waardoor er zonder medische hulp, dood zeker in het vooruitzicht ligt.

Roodpeperboompje

Deze plant heeft een houten steel met paarse bloemetje, die eindigt in rode besjes

Zeldzaamheid: Veelvoorkomend

Effect: Het eten van de bessen van deze plant veroorzaakt maag/darm problemen. Stofdeeltjes van de schors leiden tot luchtwegproblemen.

Sneeuwbes

Een struik met zeer veel trosjes met kleine witte besjes er aan

Zeldzaamheid: Veelvoorkomend

Effect: Het sap uit de bessen leid tot irritaties in de ogen.

Trollius

Een plant met een uitstekende gele bloem.

Zeldzaamheid: Zeldzaam

Effect: Kan bij inname een branderig gevoel geven in de mond en keelholte. Bij doorslikken kan dit leiden tot maagklachten.

Venijnenboom

Een naaldboom met kenmerkende rode besjes op de takken

Zeldzaamheid: Veelvoorkomend

Effect: De besjes zijn veilig te eten, maar de dennen zijn zeer giftig. Bij inname kan dit leiden tot hard, lever- en nierproblemen.

Wilde Kamperfoelie

Deze liaanachtige struik heeft bloemen die van hun bladeren een soort van nestje vormen.

Zeldzaamheid: Niet veel voorkomend

Effect: De bessen en bladeren van deze plant zijn giftig en zullen bij inname zorgen voor stuiptrekkingen

Wilde Kardinaalsmuts

Deze klimplant groeit graag tegen bomen op, waarbij rode besjes lijken te groeien aan bomen waar het normaal niet hoort.

Zeldzaamheid: Niet veel voorkomend

Effect: De bessen van de wilde kardinaalsmuts zijn giftig en zullen bij inname kunnen leiden tot een verbreding van de pupillen en een suf gevoel.

Wolfskers

Aan deze kleine plant groeien zeer veel donkere bessen

Zeldzaamheid: Zeer zeldzaam

Effect: De zeer giftige bessen zorgen voor een verlies van het zicht. Bij het innemen van genoeg bessen zal de dood snel volgen.

Wolfsmelk

Deze plant heeft een stevige steel die naar boven loopt en ontpopt tot een aantal kleine bloemetjes.

Zeldzaamheid: Zeer zeldzaam

Effect: De bloemen van deze plant bevatten dezelfde stoffen als de wolfskers. Dit leidt dus tot het verliezen van het zicht en kan zelfs je dood worden als je er teveel van inneemt.

Zuurbes

Een doornstruik met rode stekels

Zeldzaamheid: Veel voorkomend

Effect: De gehele plant, inclusief bessen is giftig bij inname. Het kan leiden tot lichte tijdelijke ademhalingsstoornissen en de huis verzwakken.

Verdovende kruiden

Akelei

Kleine plant met een hangende paarse bloem, deze kunnen tevens roze of geel van kleur zijn.

Zeldzaamheid: Zeldzaam

Effect: Het oraal innemen van de bloem kan leiden tot vermoeidheid, gepaard met paniek aanvallen.

Laurierkers

Een struik met kleine witte bloemetjes en donkere bessen

Zeldzaamheid: Veelvoorkomend

Effect: De bessen verzorgen bij inname paniekaanvallen en kortademigheid

Ridderspoor

Een lange steel met blauw/paarsige bloemen

Zeldzaamheid: Niet veel voorkomend

Effect: De inname van de plant veroorzaakt depressieve klachten.

Rododendron

Een struik met grote roze bloemen

Zeldzaamheid: Veelvoorkomend

Effect: De bladeren van deze struik hebben een laxerende werking. Daarnaast veroorzaken de bloemen hallucinaties.

Valeriaan

Een lange plant met kleine roze bloemetjes aan de bovenkant.

Zeldzaamheid: Veelvoorkomend

Effect: Het sap van deze bloemen verheft emoties. Daarnaast voor de vrouwen, verlicht het de menopauze.

Hop

Een struik met trosjes van bladeren, lijkt qua vorm op een kleine dennenappel.

Zeldzaamheid: Veelvoorkomend

Effect: De trosjes hebben een slaapverwekkend en vermoeiend effect. Daarnaast vergroot het de eetlust.

Hennep

Een plant met hele specifieke puntige bladeren.

Zeldzaamheid: Niet veel voorkomend

Effect: Hennep kan op veel verschillende manieren binnen gebracht worden en leidt tot een ontspannen, vrolijk en opgewekte stemming. Bij sommige valt het verkeerd, waardoor paranoia geen zeldzaam effect is.

Puntig kaalkopje

Een paddenstoel met een witte puntige kop

Zeldzaamheid: Zeldzaam

Effect: Het eten van deze paddenstoelen kan leiden tot hallucinaties en geheugenverlies

Datura

Een plant met een witte bloem, met paarse kern

Zeldzaamheid: Niet veel voorkomend

Effect: het innemen van deze bloemen leidt tot hallucinaties en agressie.

Nootmuskaat

Een specerij, afkomstig van een muskaat boom.

Zeldzaamheid: Zeldzaam

Effect: Bovenmatig gebruik van nootmuskaat kan leiden tot hallucinaties en agressie

Papaver

Een groene kop die uitbloeit tot een rode bloem.

Zeldzaamheid: Veelvoorkomend

Effect: Bij het innemen van de kop/bloem kan een versuffend gevoel optreden.

Salvia Kruid

Een plant met dikke grijze bladeren, die een sterk aroma hebben

Zeldzaamheid: Niet veel voorkomend

Effect: Bij het innemen van de bladeren kunnen hallucinaties en een gevoel van euforie optreden.

Nepeta cataria

Een lange plant met kleine paarse bloemetjes

Zeldzaamheid: Niet veel voorkomend

Effect: Het innemen van de bloemen heeft een hallucinerende werking, gecombineerd met hyperactiviteit.

Kolanoot

Een geel/paarsige noot

Zeldzaamheid: Veelvoorkomend

Effect: Het innemen van deze noten veroorzaakt hyperactiviteit en paranoia.

Damiana

Een kleine plant met gele bloem

Zeldzaamheid: Veelvoorkomend

Effect: Het eten van de bladeren kan een relaxt gevoel geven, gecombineerd met het gevoel van euforie.

speciale kruiden

Buskruid: Een eigenaardige plant die is ontstaan na de Apocalyps. Heeft sterk ontvlambare eigenschappen en kan tot ontploffing gebracht worden onder hogere druk. Het schijnt dat de mensen voor de Apocalyps ook een vorm van dit kruid hadden, maar dan chemisch ontwikkeld.

Hoofdstuk 2: Voedsel & Drinkbare vloeistoffen

Om te overleven is voedsel en water nodig. Dit hoofdstuk beschrijft het bekende voedsel, en hoe dit eventueel gemaakt kan worden.

Verzamelbaar voedsel

Rauw vlees

Ieder dier heeft wel vlees en daardoor is het 1 van de makkelijkste bronnen van eten om te verzamelen. Het is wel belangrijk om het te bereiden anders kan je ernstige ziektes overhouden aan het eten er van.

Minimaal vereiste verzamel skill: Jacht

Normale verzameltijd: 30 minuten jagen + 5 minuten fileren voor 2 stuks vlees.

Voedselpunten: 2 per stuk

Veiligheid: Onveilig

Verzamelbare vloeistoffen

Vuil drinkwater

Beekjes, rivieren, meren. Overal is vervuild water te halen. Maar wat er allemaal in zit? Niemand kan het weten.

Minimaal vereiste verzamel skill: -

Normale verzameltijd: 2 minuten

Voedselpunten: 0 (1 punt met skill survival)

Veiligheid: onveilig (veilig met survival)

Geproduceerd voedsel

Rauwe groente

Met 1 krop sla, kan je doorbouwen om genoeg eten te verzamelen voor iedereen. Groente kan hierdoor een rendabele vorm van voedsel zijn.

Benodigheden: 1 Groente

Minimaal vereiste verzamel skill: Groene vingers

Normale verzameltijd: 4 uur voor 3 groentes

Voedselpunten: 1 Liter

Veiligheid: Niet veilig

Houdbaarheid: Einde van het event

Fruit

Met 1 vrucht, kan je doorbouwen om genoeg eten te verzamelen voor iedereen. Fruit kan hierdoor een rendabele vorm van voedsel zijn.

Benodigdheden: 1 fruitstuk

Minimaal vereiste verzamel skill: Groene vingers

Normale verzameltijd: 4 uur voor 3 fruitstukken

Voedselpunten: 1

Veiligheid: veilig

Houdbaarheid: Einde van het event

Bereide groenten

Groenten zijn natuurlijk iedereen's favoriete onderdeel van de maaltijd. Om er zeker van te zijn dat je dit heerlijke stukje groente veilig kan eten is het verstandig om het eerst even te koken.

Benodigdheden: 1 groente, 1L drinkwater

Minimaal vereiste verzamel skill: Koken

Normale verzameltijd: 15 minuten

Voedselpunten: 1

Veiligheid: Veilig

Houdbaarheid: Einde van het event

Bereid Vlees

Bah, vlees. Het is dat het moet voor een gezond dieet, maar als we het dan eten moeten we er in ieder geval voor zorgen dat dit veilig gaat.

Benodigdheden: Rauw vlees, 1L drinkwater

Minimaal vereiste verzamel skill: koken

Normale verzameltijd: 15 minuten

Voedselpunten: 2

Veiligheid: Veilig

Houdbaarheid: Einde van het event

Blikvoer

Het is handig om eten te hebben dat niet bederft. Dan kan je het bewaren voor tijden van schaarste.

Benodigdheden: 1 Blik, 1L drinkwater, 1 voedsel

Minimaal vereiste verzamel skill: Conserveerder

Normale verzameltijd: 15 minuten

Voedselpunten: 2

Veiligheid: Veilig

Houdbaarheid: Onbeperkt

Geproduceerde vloeistoffen

Schoon drinkwater

Je kan niet zonder. De simpelste vloeistof die je kan drinken zonder een nare ziekte op te lopen.

Benodigdheden: Een waterzuiveringsinstallatie, 1L vervuild water

Minimaal vereiste verzamel skill: Waterzuivering

Normale verzameltijd: 1,5 uur

Voedselpunten: 1

Veiligheid: Veilig

Houdbaarheid: Onbeperkt

Bier (Alcoholische drank)

Ieder wild feestje heeft een goed biertje nodig. Het kan erg voedzaam zijn, maar drink te veel en er kunnen nare effecten aan verbonden zitten.

Benodigdheden: 1L water, 2 hop

Minimaal vereiste verzamel skill: Brouwen

Normale verzameltijd: 15 minuten

Voedselpunten: 1 water en 2 eten

Veiligheid: Veilig

Houdbaarheid: Onbeperkt

Wijn (alcoholische drank)

Wil jij je feestje minder wild hebben? Zie jij jezelf als onderdeel van de top van de sociale ladder? Dan is wijn wat voor jou. Voel je verheven over je mede volk terwijl je geniet van dit voedzame drankje. Drink wel met mate, of er kunnen negatieve gevolgen aan zitten.

Benodigdheden: 1L water, 2 fruit

Minimaal vereiste verzamel skill: Brouwen

Normale verzameltijd: 15 minuten

Voedselpunten: 1 water en 2 eten

Veiligheid: Veilig

Houdbaarheid: Onbeperkt

Hoofdstuk 3: Verwerkte Grondstoffen

Dit hoofdstuk onderwijst U, de lezer, over de mogelijkheden van verwerken van grondstoffen in zogenoemde 'Componenten'. De benodigdheden, kosten, en gemiddelde verwerkingstijd staan allen hierin beschreven.

Metalen

ijzer baar

ijzer wordt voor veel toepassingen gebruikt, het is dus altijd handig om een aantal ijzeren baren te hebben.

Ingrediënten:

- ijzererts (4x)

Gemiddelde bouwtijd: 15 minuten

Benodigde skill: Grondstof bewerking

Lood baar

Lood wordt niet vaak gebruikt, echter zijn deze wel handig voor accu's en kogels.

Ingrediënten:

- Looderts (4x)

Gemiddelde bouwtijd: 15 minuten

Benodigde skill: Grondstof bewerking

Koper baar

Koper geleid elektriciteit als de beste, en dus goed te gebruiken in elektrische apparatuur.

Ingrediënten:

- Kopererts (4x)

Gemiddelde bouwtijd: 15 minuten

Benodigde skill: Grondstof bewerking

Edelmetalen

Zilver baar

Zeer gewenst metaal voor sieraden en andere luxe.

Ingrediënten:

- **Zilvererts (4x)**

Gemiddelde bouwtijd: 15 minuten

Benodigde skill: Edelsmid

Platina baar

Platina is zeer kostbaar door zijn zeldzaamheid, maar ook zeer stevig.

Ingrediënten:

- **Platina-Erts (4x)**

Gemiddelde bouwtijd: 15 minuten

Benodigde skill: Edelsmid

Goudbaar

Tegenwoordig heeft goud niet heel veel waarde meer, maar dat maakt deze grondstof niet veel minder bruikbaar.

Ingrediënten:

- **Gouderts (4x)**

Gemiddelde bouwtijd: 15 minuten

Benodigde skill: Edelsmid

Hoofdstuk 4: Vuurwapens en Munitie

De Apocalyps valt niet te overleven zonder een betrouwbaar vuurwapen en een magazijn aan kogels. Dit hoofdstuk geeft de benodigde componenten voor elk bekend vuurwapen en munitie dat aanwezig is.

Vuurwapens

Voor het maken van vuurwapens zijn de skills **Wapenkennis** en **Bouwen** nodig.

Standaard vuurwapen

Ingrediënten (Klein):

- ijzer Baar (1x)

Ingrediënten (Gemiddeld):

- ijzer Baar (2x)

Ingrediënten (Groot):

- ijzer Baar (3x)

Gemiddelde bouwtijd:

- 15 minuten (Klein)
- 25 minuten (Gemiddeld)
- 35 minuten (Groot)

Ingrediënten reparatie/onderhoud:

- ijzer baar (1x)

Gemiddelde onderhoudstijd:

- 5 minuten (Klein)
- 10 minuten (Gemiddeld)
- 15 minuten (Groot)

Munitie

Voor het maken van kogels is tenminste de skill **Kogels maken** nodig.

Standaard-Kogel (20x) :

De standaard kogel die door bijna ieder vuurwapen gevraagd kan worden. Deze kogels zijn te herkennen aan de lange, meestal blauwe huls en oranje kop. Dit recept maakt 20 standaard-kogels.

Ingrediënten:

- ijzer baar (1x)
- Buskruid (5x)

Gemiddelde bouwtijd: 10 minuten

Standaard-Kogel (15x) :

De standaard kogel die door bijna ieder vuurwapen gevraagd kan worden. Deze kogels zijn te herkennen aan de lange, meestal blauwe huls en oranje kop. Dit recept maakt 15 standaard-kogels.

Ingrediënten:

- Standaard-Kogelhuls (20x)
- Buskruid (5x)

Gemiddelde bouwtijd: 10 minuten

Hoofdstuk 5: Slagwapens en verbeteringen

Voor het maken van slagwapens is de skill **Smeden** nodig.

Slagwapen

Ingrediënten (Klein):

- ijzer Baar (1x)

Ingrediënten (Gemiddeld):

- ijzer Baar (2x)

Ingrediënten (Groot):

- ijzer Baar (3x)

Gemiddelde bouwtijd:

- 15 minuten (Klein)
- 25 minuten (Gemiddeld)
- 35 minuten (Groot)

Ingrediënten reparatie/onderhoud:

- ijzer baar (1x)

Gemiddelde onderhoudstijd:

- 5 minuten (Klein)
- 10 minuten (Gemiddeld)
- 15 minuten (Groot)

Verzwaard slagwapen

Het verzwaren van een slagwapen, zorgt er voor dat het standaard +1 schade doet. Voor het verzwaren van slagwapens is de skill **Verzwaard zwaard** nodig.

Ingrediënten (Klein):

- Klein slagwapen
- Platina-baar (1x)

Ingrediënten (Gemiddeld):

- gemiddeld slagwapen
- Platina-baar (1x)

Ingrediënten (Groot):

- groot slagwapen
- Platina-baar (1x)

Gemiddelde bouwtijd:

- 15 minuten (Klein)
- 25 minuten (Gemiddeld)
- 35 minuten (Groot)

Ingrediënten reparatie/onderhoud:

- Standaard reparatiekosten
- Platina-baar (1x)

Gemiddelde onderhoudstijd:

- Normale tijd +5 minuten

Wapencoating

Een coating is een klein laagje metaal over een slagwapen om dit wapen schade te laten berokkenen op wezens die door mutaties immuun zijn voor conventionele slagwapens. Ook laat dit het wapen er prachtig uitzien, maar of dat gewenst is, is de vraag. Raiders schuilen altijd om de hoek! Pas wel op, zo'n laagje is niet dik en zal er met **10 slagen** af slijten. Voor het coaten van wapens is de skill **Coating** nodig.

N.B. Het coaten van een vuurwapen maakt het wapen zelf heel mooi, maar heeft verder geen effect.

Ingrediënten (Klein):

- Edelmetaal-baar (1x)

Ingrediënten (Gemiddeld):

- Edelmetaal-baar (2x)

Ingrediënten (Groot):

- Edelmetaal-baar (3x)

Gemiddelde bouwtijd:

- 10 minuten (Klein)
- 20 minuten (Gemiddeld)
- 30 minuten (Groot)

Hoofdstuk 6: Harnas en Schilden

Voor het maken van harnassen en schilden is de skill **Smeden** nodig.

Junk harnas: (blokkeert 1 schade)

Ingrediënten per lichaamsdeel/onderdeel:

Junk, 10 minuten verzamelen in de omgeving.

Gemiddelde bouwtijd per lichaamsdeel/onderdeel:

- 5 minuten

Ingrediënten reparatie/onderhoud per totaal harnas:

- More junk. 5 minuten verzamelen voor reparaties.

Gemiddelde onderhoudstijd:

- 1 minuten per punt schade

Leer harnas: (blokkeert 2 schade)

Ingrediënten per lichaamsdeel/onderdeel:

Huiden (x6)

Gemiddelde bouwtijd per lichaamsdeel/onderdeel:

- 10 minuten

Ingrediënten reparatie/onderhoud per punt schade:

- huid (1x)

Gemiddelde onderhoudstijd:

- 2 minuten per punt schade.

Metalen harnas: (blokkeert 3 schade)

Ingrediënten per lichaamsdeel/onderdeel:

ijzer baar (1x)

Gemiddelde bouwtijd:

- 20 minuten per lichaamsdeel/onderdeel

Ingrediënten reparatie/onderhoud:

- ijzer baar (1x) Voor 2 onderdelen.

Gemiddelde onderhoudstijd:

- 2 minuten per punt schade.

Kevlar: (blokkeert 5 schade)

Ingrediënten per lichaamsdeel/onderdeel:

Actief kool (3x)

Hennep) (10x)

Gemiddelde bouwtijd per lichaamsdeel/onderdeel:

- 1 uur

Ingrediënten reparatie/onderhoud per punt schade:

- Actief kool (1x)

Gemiddelde onderhoudstijd:

- 4 minuten per punt schade.

Versterkt harnas: (blokkeert x+2 schade)

Voor het maken van versterkt harnas, is de skill **Harnas versterker** nodig.

Ingrediënten per lichaamsdeel/onderdeel:

- Een harnas (geen junkmail)
- 1 platina baar

Gemiddelde bouwtijd per lichaamsdeel/onderdeel:

- 30 minuten

Ingrediënten reparatie/onderhoud per punt schade:

- Normale armor reparatie benodigdheden
- 1 platina baar voor complete harnas

Gemiddelde onderhoudstijd:

- X+2 minuten per punt schade.

Schild

Ingrediënten:

- ijzer baar (1x) / hout (x3) (Klein)
- ijzer baar (2x) / hout (x4) (Gemiddeld)
- ijzer baar (3x) / hout (x5) (Groot)

Gemiddelde bouwtijd:

- 10 minuten (Klein)
- 15 minuten (Gemiddeld)
- 20 minuten (Groot)

Ingrediënten reparatie (moet dagelijks uitgevoerd worden):

- ijzer baar (0,5x) / hout (x1) (Klein)
- ijzer baar (1x) / hout (x2) (Gemiddeld)
- ijzer baar (1,5x) / hout (x3) (Groot)

Gemiddelde onderhoudstijd:

- 5 minuten (Klein)
- 10 minuten (Gemiddeld)
- 15 minuten (Groot)

Iron Curtain II

Ik heb de eer mogen hebben om de originele variant van dit schild te zien. Het verhaal gaat dat deze tank-schoten tegen kon houden, maar wie weet. Voor het maken van de Iron Curtain II is de skill **Iron Curtain II** nodig.

Ingrediënten (Klein):

- ijzer baar (6x)
- Platina baar (2x)

Ingrediënten (Gemiddeld):

- ijzer baar (8x)
- Platina baar (4x)

Ingrediënten (Groot):

- ijzer baar (10x)
- Platina baar (6x)

Gemiddelde bouwtijd:

- 20 minuten (Klein)
- 30 minuten (Gemiddeld)
- 40 minuten (Groot)

Ingrediënten reparatie/onderhoud:

- ijzer baar (3x)
- Platina baar (2x)

Gemiddelde onderhoudstijd:

- 10 minuten (Klein)
- 15 minuten (Gemiddeld)
- 20 minuten (Groot)

Hoofdstuk 7: Elektronica & motoren

Elektronica

Voor het bouwen van Elektronica zijn de skill **Technische kennis** en **Bouwen** nodig. Verder zijn voor het bouwen van elektronica altijd **Blauwdrukken** nodig van het voorwerp dat gebouwd wordt.

Ingrediënten (Klein):

- Koper-Baar (0.5 + x*)

Ingrediënten (Gemiddeld) :

- Koper-Baar (1 + x*)

Ingrediënten (Groot):

- Koper-Baar (1.5 + x*)

Gemiddelde bouwtijd:

- 10 minuten (Klein)
- 15 minuten (Gemiddeld)
- 20 minuten (Groot)

Ingrediënten reparatie/onderhoud:

- ijzer baar (1x)

Gemiddelde onderhoudstijd:

- 5 minuten (Klein)
- 15 minuten (Groot)

** dit kan een extra component zijn, dit wordt door de SL aangegeven*

Motoren

Voor het bouwen van motoren zijn de skill **Monteur** en **Bouwen** nodig. Verder zijn voor het bouwen van motoren altijd **Blauwdrukken** nodig van het voorwerp dat gebouwd wordt.

Ingrediënten (Klein):

- ijzer Baar(1 + x*)

Ingrediënten (Gemiddeld):

- ijzer Baar(2 + x*)

Ingrediënten (Groot):

- ijzer Baar(3 + x*)

Gemiddelde bouwtijd:

- 10 minuten (Klein)
- 15 minuten (Gemiddeld)
- 20 minuten (Groot)

Ingrediënten reparatie/onderhoud:

- ijzer baar (1x)

Gemiddelde onderhoudstijd:

- 5 minuten (Klein)
- 10 minuten (Gemiddeld)
- 15 minuten (Groot)

** dit kan een extra component zijn, dit wordt door de SL aangegeven*

Hoofdstuk 9: Explosieven & Vallen

Voor het bouwen van Explosieven zijn de skill **Explosieve kennis** en **Bouwen** nodig. Verder zijn voor het bouwen van explosieven altijd **Blauwdrukken** nodig van het voorwerp dat gebouwd wordt.

Landmijnen

Pre-Apocalyps werden deze wapens minder gebruikt door bepaalde wetten die men destijds had opgesteld. Nu maken ze een comeback door de simpliciteit van deze explosieven en verrassende effectiviteit mocht er iemand op één van deze dingen gaan staan.

componenten:

- 2 Buskruid
- 1 ijzer baar

Gemiddelde bouwtijd:

- 15 minuten

Onschadelijk maken:

2 manieren van onschadelijk maken:

Manier 1: je maakt hem onschadelijk (1 min/mijn) je krijgt 1 **ijzer erts**.

Manier 2: je probeert ook het buskruid te winnen (2 min/mijn) 50% kans.

Haal je het, 1 ijzer en 1 buskruid.

Faal je, krijg je niks en valt in kritieke toestand op de grond
(Call: Critical)

Vallen

Klemval

Zet de gevangene vast, en zorgt ervoor dat iemand hem dient te bevrijden. Dit kost met hulp en halve minuut. Jezelf bevrijden kost minstens kracht 3. Dan duurt het een minuut. Met kracht 4 of hoger kan je na het in de val stappen, door lopen alsof er niets aan de hand is.

componenten:

- 2 hout

Gemiddelde bouwtijd:

- 10 minuten voorbereiding
- 5 minuten op locatie voor het plaatsen

Gifval

Vergiftigd de persoon die in deze val stapt. Het effect van het toegevoegde gif gaat in werking.

componenten:

- 2 hout
- 1 gif

Gemiddelde bouwtijd:

- 10 minuten voorbereiding
- 15 minuten op locatie voor het plaatsen

Deathtrap

Een ernstig pijnlijke val waarbij men direct dodelijk letsel op kan lopen (3 schade)

componenten:

- 4 hout
- 3 scherpe metalen punten (Gemaakt door smid, 15 minuten 1 ijzer baar)

Gemiddelde bouwtijd:

- 20 minuten voorbereiding
- 10 minuten op locatie voor het plaatsen.

Hoofdstuk 10: Apotheker & chemie

Drankjes brouwen

bij het brouwen van dranken moet goed op de ingrediënten gelet worden, verder bestaat het uit 3 fases, de 1^e fase is het verwerken van de ingrediënten (persen, snijden, malen, stampen etc.) 2^e fase is het mengen van de ingrediënten en de 3^e fase is het afronden van het product.

- *5 min per fase*
- *3 fasen, 1^e bewerken 2^e mengen 3^e verwerken*
- *Voor de gewenste werking minstens 2 dezelfde werkingen*
- *3 kruiden per drankje*

Helende drankjes

Voor het brouwen van helende drankjes is de skill **Apotheker** nodig.

Bexxiaoft

Kleur: Rood

Effect: Healing Unit (+1HP, +1 op de overdosis schaal)

Ingrediënten:

- 2x kruid met effect "Helend"
- 1 Willekeurig Genezend kruid

Nerfolam

Kleur: Zwart

Effect: Ontgiftend

Ingrediënten:

- 2x kruid met effect "Antigif"
- Kruid met effect dat gif bevat

Mushate

Kleur: Transparant

Effect: Anti-drug

Ingrediënten:

- 2x kruid met effect "Anti-Drug"
- Kruid met effect dat Drug bevat

Verdovende drankjes (Drugs)

Voor het brouwen van verdovende drankjes is de skill **Chemie** nodig.

Halucon

Kleur: Blauw

Effect: Hallucinerend

Duur: 10 minuten

Ingrediënten:

- 2x kruid met effect "Hallucinerend"
- Willekeurig verdovend kruid

Ghost Buster

Kleur: Geel

Effect: Hyperactiviteit/Agressie

Duur: 10 minuten

Ingrediënten:

- 2x kruid met effect "Hyperactiviteit"
- Willekeurig verdovend kruid

Sparkle Sparkle Sparkle

Kleur: Roze

Effect: Relaxerend/Versuffend

Duur: 10 minuten

Ingrediënten:

- 2x kruid met effect "Relaxerend/Versuffend"
- Willekeurig verdovend kruid

Giftige drankjes

Voor het brouwen van giftige drankjes is de skill **Chemie** nodig.

Etibofin

Kleur: Bruin

Effect: Inwendige Pijn

Duur: Tot antigif toegediend

Ingrediënten:

- 2x kruid met effect "Pijnopwekkend"
- Willekeurig Giftig kruid

Optinix

Kleur: Oranje

Effect: Ziekmakend, heftig braken en immobiliteit

Duur: Tot anti-gif toegediend

Ingrediënten:

- 2x kruid met effect "Ziekmakend"
- Willekeurig Giftig kruid

Gimesis

Kleur: Groen

Effect: -1 max HP per 15 minuten

Duur: Tot anti-gif toegediend (dit haalt niet alleen het verliezen van het HP weg, maar ook de schade die het toegebracht heeft.)

Ingrediënten:

- 2x kruid met effect "Dodelijk"
- Willekeurig Giftig kruid

Ontleden

er zijn 2 stappen, 1e stap is het prepareren dit duurt 15 min en de 2e stap is het onderzoeken, dit duurt ook 15 minuten. Bij het onderzoek gaat een volledig drankje op aan het onderzoek, maar als het onderzoek compleet is kunnen de chemisten de Apotheker precies vertellen hoe ze dit drankje moeten herproduceren. Voor het ontleden van drankjes is de skill **Chemie** nodig.

Brandstof (1 liter)

Brandstof wordt gebruikt om motoren van allerlei soorten en maten te laten draaien. Een chemist is de enige die weet hoe hij succesvol een liter brandstof kan brouwen. Voor het brouwen van Brandstof is de skill **Chemie** nodig.

Het proces gaat als volgt:

5 min installatie-bouwen waarin de brandstof kan worden gebrouwen, **10 min brouwen, 10 min kraken**. Na deze 25 minuten hard werken en alles goed observeren heeft men 1 liter brandstof gebrouwen.

Ingrediënten:

- Tweemaal, Anemoon
- Tweemaal, Trollius
- Tweemaal, Rode Zonnehoed
- Tweemaal, Rood Peperboompje
- Eenmaal, Willekeurig kruid
- 1 liter drinkwater

Gemiddelde brouw tijd:

- **25 Minuten**

Hoofdstuk 11: Overige processen

Halffabricaten maken

Het maken van halffabricaten zodat hijzelf of andere er een mooi product van kunnen maken (bijv. schroot naar een ijzer baar omsmelten).

10 minuten bezig met stukken schroot* schroot die hierna ook nog moet afkoelen voor 5 min. Tijdens die 10 minuten ben je bezig met het smelten en zuiveren van een metaal.

**In overleg met SL*

Waterzuivering

Een waterzuivering zal vervuild drinkwater kunnen filteren waardoor die schoon drinkwater oplevert. Dit kost een zuivering **Anderhalf uur per liter schoon drinkwater**. Een waterzuivering heeft een reservoir waar het vervuilde drinkwater in kan. Hier kan maximaal 3 liter in, met nog 1 liter in het zuiveringssysteem. Er kan **niet meer als 4 liter tegelijk** in de waterzuivering. Als er meer wordt toegevoegd, zal de waterzuivering **overstromen** en ben je het overschot kwijt.

Ingrediënten:

- Actief kool.
- Omgevingsmaterialen. (zand, een container, etc.)

Gemiddelde brouw tijd:

- 5 minuten, verzamelen omgevingsmaterialen.
- 10 minuten bouwtijd.

Een mutatie

Het muteren van mensen geeft mogelijkheid om skills aan te leren van de mutanten lijst. Echter is het een ingewikkeld proces. Een mutatie kan gecontroleerd, of ongecontroleerd gaan. Pas op, bij meer dan 2 mutatie, kunnen er ernstige gevolgen optreden.

Benodigheden:

- Tiberium

Bloodstellingstijd:

- 1 uur

Effect MET de skill Gecontroleerde mutatie:

- 1 skill uit de mutanten lijst naar keuze.

Effect ZONDER de skill Gecontroleerde mutatie:

- 10% kans op een skill uit de mutanten lijst naar keuze
- 20% kans op een skill uit de mutanten lijst, gekozen door SL
- 70% kans op andere mutaties.

Hoofdstuk 12: Quick reference

Speciaal voor diegene die weten wat ze willen en snel!

Verwerkte grondstoffen

Voorwerp	Ingrediënten	Bouwtijd
ijzer baar	ijzererts (4x)	15 minuten
Lood baar	Looderts (4x)	15 minuten
Koper baar	Kopererts (4x)	15 minuten
Zilver baar	Zilvererts (4x)	15 minuten
Platina baar	Platinaerts (4x)	15 minuten
Goudbaar	Gouderts (4x)	15 minuten

Kruidenlijst

Helend

Naam	Werking	effect
Afrikaanse geranium	antibioticum, tegen spiertrekkingen	Helend, Antigif, Anti Drug
Akkerpaardenstaart	Bloedstollend, tegen verbrandingen	Antigif
Echte Kamille	Ontstekingsremmend, genezing bevorderend.	Helend Anti Drug
Goudsbloem	Ontstekingsremmend, ontgiften.	Helend, Antigif
Huislook	Tegen Huidklachten en gordelroos	Antigif
Klaproos	Pij verminderend, tegen beten	Antigif
Madelief	Ontstekingsremmend, tegen aambeien	Helend,

Ogentroost	Oog-helend, giftig bij inname	Antigif, Anti Drug, Dodelijk
Paardenbloem	Verminderd zwellingen en ontstekingen	Helend,
Rode zonnehoed	Ontstekingsremmend, stimuleert afweersysteem	Helend, Anti Drug
Smalle weg Bree	Tegen Luchtweg problemen en misselijkheid	Antigif, Anti Drug
St. Janskruid	tegen zenuwtrekkingen en leverkwalen	Antigif, Anti Drug
Venkel	Eetlustopwekkend, tegen darmkrampen. (ook voor eten te gebruiken dan iedereen +1 HP)	Helend, Anti Drug
Witte dovennetel	kramp verminderend en bloedzuiverend	Antigif, Anti Drug
Wondklaver	Wond genezend, tegen migraine	Helend

Giftig

Naam	Werking	Effect
Anemoon	branderig gevoel in mond en keel, darmklachten	pijn opwekkend,
Blauwe regen	Braken, buikpijn	pijn opwekkend
clematis	Zweren op huid, diarree	Dodelijk
Gevlekte aronskelk	Zwelling, kan leiden tot coma	Dodelijk
Levensboom	maag-, darmstoornissen, kramp	pijn opwekkend
Monnikskap	Zeer giftig, werkt in op zenuwstelsel	Ziekmakend, Dodelijk
Rood peperboompje	Buikkrampen, overgeven	Pijn opwekkend, Antigif
Sneeuwbes	leidt tot niezen en oogontsteking	ziekmakend
Trollius	Braken, branderig gevoel in mond en keel	pijn opwekkend
Venijnenboom	hartritmestoornissen, lever- en nierbeschadigingen	pijn opwekkend, Dodelijk
Wilde kamperfoelie	Verwijding van de pupillen, stuiptrekkingen	ziekmakend
Wilde kardinaalsmuts	buikkrampen, sufheid	pijn opwekkend
Wolfskers	Verliezen van zicht, hartstilstand.	Ziekmakend, Dodelijk
Wolfsmelk	Verliezen van zicht, zweren op huid	ziekmakend
Zuurbes	ademhalingsstoornis, dode huid	Dodelijk

Verdovend

Naam	Werking	Effect
Akelei	moeheid, paniek	Versuffend
Laurierkers	paniek, kortademigheid	Agressie
Ridderspoor	depressief, brandend gevoel in mond, tong en lippen	Agressie
Rododendron	Hallucinerend, laxerend. Voor paarden dodelijk	Hallucinerend
Valeriaan	Heftige emoties, verlichtend bij menopauze	Agressie
Hop	Slaapmiddel, Eetlustopwekkend	Versuffend
Hennep	Roes, paranoia	Versuffend
Puntige kaalkopje	Hallucinaties, geheugenverlies	Hallucinerend
Datura	Hallucinerend, agressie	Hallucinerend, Agressie
Nootmuskaat	Hallucinerend, agressie	Hallucinerend, Agressie
papaver	Versuft, dromerig	Versuffend
Salvia kruid	Hallucineren, euforie	Hallucinerend
Nepeta cataria	Hallucineren, hyperactiviteit	Hallucinerend, Agressie
Kolanoot	hyperactiviteit, paranoia	Agressie
Damiana	Relaxed, euforie	Versuffend

Voedsel- en drinklijst

Naam	Verzamel0/ bereidingstijd	Benodigdheden	Gevaar	Voedzaamheid
Rauw Vlees	35 minuten	-	Onveilig	2 punten
Bereid Vlees	15 minuten	Rauw vlees 1L drinkwater	Veilig	2 punten
Vuil drinkwater	2 minuten	-	Onveilig	1 Liter
Schoon drinkwater	90 minuten	Vuil drinkwater	Veilig	1 Liter
Rauwe groente	45 minuten	1 groente	Onveilig	1 punt
Bereide groente	15 minuten	1 groente 1L drinkwater	Veilig	1 punt
Fruit	45 minuten	1 fruit	Veilig	1 punt
Blikvoer	15 minuten	1 Blik 1L drinkwater 1 voedsel	Veilig	2 punten
Bier	15 minuten	1L drinkwater 2 hop	Veilig	2 punten 1 Liter
Wijn	15 minuten	1L drinkwater 2 fruit	Veilig	2 punten 1 Liter

Vuurwapens en munitie

Soort	benodigdheden	bouwtijd
Klein vuurwapen	1 ijzer-baar	15 minuten
Gemiddeld vuurwapen	2 ijzer-baar	25 minuten
Groot vuurwapen	3 ijzer-baar	35 minuten
Standaard kogels x20	1 ijzer-baar 1 buskruid	10 minuten
Standaard kogels x15	20 kogelhulzen 1 buskruid	10 minuten

Slagwapens

Soort	benodigdheden	bouwtijd
Klein slagwapen	1 ijzer baar	15 minuten
Gemiddeld slagwapen	2 ijzer baar	25 minuten
Groot slagwapen	3 ijzer baar	35 minuten
Verzwaard slagwapen	1 slagwapen 1 platina baar	15 minuten (Klein) 25 minuten (Gemiddeld) 35 minuten (Groot)
Gecoat wapen, klein	1 edelmetaal-baar	10 minuten
Gecoat wapen, gemiddeld	2 edelmetaal-baar	20 minuten
Gecoat wapen, groot	3 edelmetaal-baar	30 minuten

Harnas en schilden

Soort	Benodigdheden per lichaamsdeel	Bouwtijd per lichaamsdeel	bescherming
Junk Harnas	junk	5 minuten	1 schade
Leer harnas	6 huiden	10 minuten	2 schade
Metalen harnas	1 ijzer baar	20 minuten	3 schade
Kevlar	3 actief kool 10 hennep	60 minuten	5 schade
Versterkt harnas	Een harnas (x) 1 platina-baar	x + 30 minuten	X + 2 schade
Schild, klein	1 ijzer baar OF 3 hout	10 minuten	Kogels en mêlee wapens
Schild, gemiddeld	2 ijzer baar OF 4 hout	15 minuten	Kogels en mêlee wapens
Schild, groot	3 ijzer baar OF 5 hout	20 minuten	Kogels en mêlee wapens
Iron Curtain II, klein	6 ijzer baar 2 platina baar	20 minuten	Alles dat er tegenaan komt
Iron Curtain II, gemiddeld	8 ijzer baar 4 platina baar	30 minuten	Alles dat er tegenaan komt
Iron Curtain II, groot	10 ijzer baar 6 platina baar	40 minuten	Alles dat er tegenaan komt

Elektronica en motoren

Soort	benodigdheden	Bouwtijd
Elektronica, klein	Koper Baar (0.5 + x)	10 minuten
Elektronica, gemiddeld	Koper Baar (1 + x)	15 minuten
Elektronica, groot	Koper Baar (1 + x)	20 minuten
motor, klein	ijzer Baar (1 + x)	10 minuten
motor, gemiddeld	ijzer Baar (2 + x)	15 minuten
motor, groot	ijzer Baar (3 + x)	20 minuten

Vallen en explosieven

Soort	Benodigdheden	Bouwtijd
Landmijn	2 buskruid 1 ijzer baar	15 minuten
Klemval	2 Hout	10 voorbereiding 5 op locatie
Gifval	2 hout 1 gif	10 voorbereiding 15 op locatie
Deathtrap	4 hout 3 metalen punten (1 ijzer baar)	20 voorbereiding 10 op locatie

Helende drankjes

Soort	Effect	Benodigdheden
Bexxiaoft	Healing unit	2x kruid "helend" 1x willekeurig genezend
Nerfolam	Ontgiftend	2x kruid "antigif" 1x kruid met gif effect
Mushate	Anti-drug	2x kruid "Antidrug" 1x kruid met drugeffect

Verdovende drankjes

Soort	Effect	Benodigdheden
Halucon	Hallucinaties	2x kruid "hallucinerend" 1x willekeurig verdovend
Sparkle Sparkle Sparkle	relaxerend/ versuffend	2x kruid "relaxerend/versuffend" 1x willekeurig verdovend
Ghost Buster	hyperactiviteit/agressie	2x kruid "Hyperactiviteit" 1x willekeurig verdovend

Giftige drankjes

Soort	Effect	Benodigdheden
Etibofin	Inwendige Pijn	2x kruid "Pijnopwekkend" 1x willekeurig giftig
Optinix	Ziekmakend, heftig braken en immobiliteit	2x kruid "ziekmakend" 1 willekeurig giftig
Gimesis	-1 max HP/15 minuten	2x kruid "dodelijk" 1x willekeurig giftig

Speciale drankjes

Soort	Brouwtijd	Benodigdheden
Brandstof (1L)	25 minuten	2x Anemoon 2x Trollius 2x Rode Zonnehoe 2x Rood Peperboompje 1x willekeurig kruid 1L Drinkwater