

SPELREGELS POSTAPOBOB



A.R.E.N.

Versie 3.0
3 juni 2019

Inhoudsopgave

Huisregels AREN LARP	10
Afval	10
Alcohol en Drugs	10
EHBO	10
Parkeren	11
Open vuur en Roken	11
(Persoonlijke) Problemen	11
Algemene Calls van PostApoBob	12
OC Calls	12
Man down:	12
No play:	12
OC:	12
IC:	12
Time freeze:	13
Time in/Tijd in:	13
Time out/Tijd uit:	13
IC Calls	13
Strike:	13
Through:	13
Crush:	13
Shatter:	13
Subdue:	14
Subdown:	14
Fear:	14
Pain:	14
Paralyse:	14
Mass...:	14
Poison:	14
Drain:	14
Mind control:	15
Terror:	15
Zone:	15
Critical:	15
Fatal:	15
Gevechtsregels	16
Veilig vechten	16
Hits en hitpoints (HP)	17

Schade en Genezing	17
Wapengebruik	18
Eerlijk spel	18
Karakter creatie	19
UITRUSTING TABEL	20
Terugkerende deelnemers	21
Back-up karakters	22
Skill web skills uitleg	23
Legenda skills:	23
Doorgroeien naar hogere niveaus	23
Hoe leer je een nieuwe skill/ hoe verkrijg ik een nieuw slot? ...	24
Gratis Skills	24
Beroep gebonden skills	25
Injecteren - Medic	25
Blauwdruk maken - Engineer	25
Geboren Jager - Hunter	26
Dierlijk instinct - Mutant	26
Skillweb skills per categorie	27
Bottelier	27
niveau 1.	27
Waterzuivering	27
Kruidenkennis	27
Groene Vingers	28
Survival	28
Koken	28
niveau 2.	28
Betere zuivering	28
Bio-koelkast	29
Verbergen	29
Kruidengids	29
niveau 3.	29
Conserveerder	29
Brouwen	29
Irrigatie	30
Kruiden Goeroe	30
niveau 4.	30
Meester chef	30
Hunter	31

niveau 1.	31
Camouflage	31
Jacht	31
Bounty	31
Vermomming	32
Forensisch onderzoek	32
niveau 2.	32
Gouden Stem	32
Sluipaanval	32
Anderen vermommen	32
niveau 3.	33
Sluipen	33
Betere jacht	33
Hoofdprijs	33
Op scherp	33
niveau 4.	33
Zoek dekking	33
Engineer	34
niveau 1.	34
Wapen kennis	34
Technische kennis	34
Monteur	34
Bouwen	34
Explosieven kennis	35
niveau 2.	35
Snelle bouwer	35
Snelle reparateur	35
Hacken	35
Technisch Inspecteur	35
niveau 3.	35
Efficiënte bouwer:	35
Kernfysica	36
Opnieuw opstarten	36
G3T-R3K7	36
niveau 4.	37
Sleutelmaker	37
Medic	38
niveau 1.	38

EHBO	38
Apotheker	38
Diagnose stellen	38
Stabiliseren	39
niveau 2.	39
Chirurg	39
Ervaren apotheker	39
Chemie	39
Hartmassage	39
Delete overdose	39
Autopsie	40
niveau 3.	40
Mutant dokter	40
Meester apotheker	40
Getraind hartmasseur	40
Genetische manipulatie	40
niveau 4.	40
Gecontroleerde mutatie	40
Scavenger	41
niveau 1.	41
Pingelen	41
Slotenmaker	41
Navigatie	41
Grondstof winnen	42
niveau 2.	42
Deconstructie	42
Edelmetalen winnen	42
Cartografie	42
Documenten vervalsen	42
niveau 3.	43
Radioactief.	43
kluiskraker	43
Buskruid	43
Metaaldetector	43
niveau 4.	43
Supermagneet	43
Ambacht	44
niveau 1.	44

Grondstof bewerking	44
Smeden	44
Kogels maken	44
Armour maken	44
niveau 2.	45
Edelsmid	45
Coating	45
Kogelpers	45
Kevlar maken	45
niveau 3.	46
Harnas versterker	46
Verzwaard zwaard	46
Automatische Kogelpers	46
Iron Curtain II	46
niveau 4.	46
Meestersmid	46
Wapengebruik	47
Werpwapens	47
Klein slagwapen	47
Hand guns	47
Non Automatisch	47
Semi-automatisch	48
Vol automatisch	48
Boog	48
Schild	48
Ambidex	48
gemiddeld slagwapen	48
groot slagwapen	49
Vallen kennis	49
Belegeringswapens	49
Zwaar geschut	49
exotische wapens	49
Kernwapen	49
niveau 4.	49
Tank	49
Anatomie	50
niveau 1.	50
Extra hitpoint 1	50

Hoge pijngrens	50
Extra Kracht	50
Stalen zenuwen	50
niveau 2.	50
Extra hitpoint 2	50
Krijger	50
Uithoudingsvermogen	51
Zesde zintuig	51
niveau 3.	51
Extra hitpoint 3	51
Diëtist	51
Adrenaline rush	51
Overlevingsdrang	51
niveau 4.	52
Brie met de Bril	52
Perk skills	53
niveau 1.	53
Tutor	53
Sniper**	53
Meevaller	53
Afluisteren	54
Martelen	54
niveau 2.	54
Inspirerende toespraak	54
Ontwapenen	55
Operate Power Armour N1	55
niveau 3.	55
Pro sniper	55
Zilveren Tong	55
Boeienkoning	55
Operate Power Armour N2	56
niveau 4.	56
Operate Power Armour N3	56
Klaar is Kees	56
Imitatie	56
Mutant	57
Omnomnomnivoor	57
Stealth	57

Taaie huid	57
Geurspoor	58
Wild beest	58
Giftige aanval	58
Material art	58
Infrarood	58
Territorium	58
Ultragehoor	58
Menselijkheid	59
Hypnose	59
Parasiet	59
Dierentaal	59
Voedselsysteem	60
Voedsel en drinkwater verzamelen	60
Voedsel bereiden	60
Punten inleveren	60
Inlevermoment gemist	61
kracht systeem	62
Power Armour	63
Het basis powerarmor:	63
buffs en nerfs:	63
De modules:	64
Algemene modules	64
Accu upgrade:	64
Verwisselbare batterij:	64
Zone module:	64
Module defibrillatie:	64
Offensieve modules	65
Strike one:	65
Strike two:	65
Strike three! you are out!:	65
Heavy hydraulics:	65
Defensieve modules	65
Pantser upgrade 1:	65
Pantser upgrade 2:	65
Pantser upgrade 3:	65
Dat scheelt:	65
De piloot	66

Up- en downgraden van het power armour	66
Repareren van het power armour	66
Creëren van een module	66
Het aan en uittrekken van power armour	66

Huisregels AREN LARP

Om het larpn bij ons ook OC leuk te houden zouden we graag willen vragen rekening te houden met de volgende huisregels:

Afval

Er zijn natuurlijk prullenbakken aanwezig waar ieder ook afval in weg dient te gooien, en we gaan er vanuit dat iedereen netjes achter zichzelf opruimt. Echter zien we het veel gebeuren dat mensen snacks van thuis meebrengen. Dit is natuurlijk toegestaan, maar we willen wel vragen of men de afval hiervan zelf verwerkt. Afvalverwerking kost nu eenmaal geld, en we stoppen liever extra geld in de larp zelf dan in de afvalverwerking. Bij voorbaat dank hiervoor.

Alcohol en Drugs

Tijdens een evenement schenkt AREN LARP geen alcoholische dranken, we staan het toe dat men eigen drank mee brengt. Echter staan wij geen drank toe in grote hoeveelheden of met een alcoholpercentage hoger dan %15. Daarnaast is het verplicht om tijdens je incheck aan te geven dat je alcohol bij je hebt en hoeveel.

We vertrouwen iedereen erop dat er wordt genoten maar natuurlijk met mate!

Wanneer er alcohol is geconsumeerd staan wij deelname aan de butsen ook niet meer toe.

Ongepast gebruik van alcohol kan resulteren in ontzegging van een evenement.

Zorg ervoor dat je jezelf altijd kan legitimeren.

Drugs, hard of soft, zijn niet toegestaan tijdens een evenement!

Het overtreden van bovengenoemde regels zal resulteren in ontzegging van het evenement.

EHBO

Tijdens een AREN LARP evenement is er altijd een EHBO'er aanwezig.

Tijdens de introductie van de larp op vrijdagavond zal altijd duidelijk worden aangegeven wie de EHBO'ers zijn.

Geef een EHBO'er tijdens een ongeval altijd de ruimte en stel deze geen vragen over de situatie. Met vragen kan je terecht bij de SL van het evenement indien dit gepast is.

Een EHBO'er heeft tijdens een ongeval altijd het laatste woord, en wanneer deze om hulp vraagt dient deze te worden gegeven.

We gaan niet uit van ongevallen maar willen wel adequaat kunnen reageren mocht dit toch voorkomen. We vragen alvast iedereen om hun geduld en begrip mocht deze situatie voorkomen.

Parkeren

Bij aankomst op een evenement van AREN LARP dient de automobilist zich altijd te melden bij een SL voordat deze verder het terrein op rijdt. We zijn druk bezig met de opbouw van een evenement en er lopen een hoop deelnemers rond. Voor ieder zijn eigen veiligheid is het daarom dus niet toegestaan direct het terrein op te rijden.

De SL zal vervolgens de gepaste parkeerplaatsen aanwijzen waar de auto het weekend zal moeten blijven staan. Laden en lossen is toegestaan op de aangegeven plaats, maar de auto dient na het lossen direct te worden geparkeerd op de aangewezen plek.

Open vuur en Roken

Tijdens een evenement hebben wij op ons terrein een vuurplaats waar men vrij vuur mag stoken. Vuur stoken buiten de vuurplaats is niet toegestaan! Zorg er altijd voor dat het vuur niet onbeheerd wordt achtergelaten, en dat deze gedoofd is voordat men vertrekt.

We zouden willen vragen of men het vuur in eerste instantie probeert te doven met zand.

Roken is toegestaan tijdens een event maar echter alleen bij de vuurplaats!

Roken in en om het gebouw is verboden.

(Persoonlijke) Problemen

Er kunnen altijd (nare) situaties ontstaan tijdens een event waar men problemen van kunnen ervaren. Dit kan iets zijn op het event zelf maar ook vanuit thuis. Wanneer dit gebeurt willen we iedereen vragen zich bij een SL of vertrouwenspersoon te melden. Een melding kan altijd anoniem indien iemand dit wenst. Vergeet dit dan ook niet aan te geven. We willen graag dat iedereen een leuk weekend heeft en willen dit ook graag samen bereiken.

Algemene Calls van PostApoBob

Call's geven een effect aan van bijvoorbeeld een tegenstander of er is iets aan de hand wat jij moet weten. Zoals de naam al aangeeft worden call's tijdens het spel geroepen, wanneer zo een call tegen je wordt gebruikt moet je uitspelen wat er gebeurd.

Het is dan ook belangrijk dat je de basis kent.

De volgende Call's kan je tegenkomen tijdens onze evenementen:

OC Calls

Man down: Dit geeft aan dat het **geen** role play is, maar echte pijn! Het is de bedoeling dat zodra deze call is gemaakt iedereen gaat zitten waar hij staat, degene die de call heeft gemaakt blijft staan naast het slachtoffer. Hierdoor kan de SL en de EHBO zien waar hulp nodig is. Tijdens dit moment is het spel voor iedereen gestopt en ben je **niet meer in character**. Pas wanneer de SL aangeeft dat het spel doorgaat mag je weer op staan. Als deze call wordt gemaakt en je hoort het, dan herhaal je hem zodat zeker is dat iedereen hem heeft gehoord.

No play: Deze call geeft aan dat iemand moeite heeft met het rollenspel, of een klein ongeval heeft waarvoor geen directe hulp van de EHBO nodig is en zich even terug wil trekken. Als jij jezelf in deze situatie bevindt mag je zelf deze call maken tegen een speler of npc waarmee je op dat moment spel hebt. Je kan je na het maken van deze call even OC terugtrekken, hiervoor wordt het spel echter niet stil gelegd. Wanneer je weer bijgekomen bent op een rustige plek kan je het spel gewoon weer in zonder problemen of vragen.

OC: Out of Character geeft aan dat het om buiten het spel gaat, de echte wereld, iemand die OC is houdt zijn of haar hand met open palm omhoog om aan te geven dat deze door mensen in het spel niet gezien kan worden omdat deze niet aanwezig is. De SL draagt altijd een geel vest als ze OC zijn en dus niet in karakter en aanspreekbaar voor vragen, NPC's dragen meestal een oranje vest om aan te geven dat ze OC zijn. Spelers moeten hun hand omhoog houden, je kan als speler niet zomaar OC gaan, een uitzondering is 'No Play'.

IC: In Character, alles wat in het spel en met jouw karakter gebeurd, zodra het spel begint op vrijdag is iedereen IC, je kan ervan uitgaan dat alles wat er tegen jou wordt gezegd IC is en dus voor je karakter te horen is. Enkel wanneer anders aangegeven (zie OC) kan je dit zien als niet IC, voor de rest is alles te zien of te horen. Als je het niet zeker weet mag je het altijd navragen.

Time freeze: deze call is voor gebeurtenissen die in de spelwereld spontaan zouden gebeuren zonder dat er tijd overheen gaat, maar buiten het spel is hier meer tijd voor nodig om dingen klaar te zetten of te laten gebeuren, dan wordt Time Freeze geroepen. Iedereen moet dan zijn vingers in zijn oren doen, ogen dicht en hummen, zodat je niks mee kan krijgen van de wereld om je heen. Wanneer de Time Freeze over is wordt door de SL Time in/Tijd in geroepen (altijd hoorbaar) en gaat het spel precies verder als waar het gebleven was, zonder dat er IC tijd verstreken is.

Time in/Tijd in: Dit wordt helemaal aan het begin van een evenement geroepen, het geeft aan dat de OC wereld stopt en de ic wereld begint. Dit wordt ook geroepen na een Time Freeze of Time Out, het betekent dat je vingers weer uit je oren mogen en je de wereld weer mag zien, of het spel gaat weer door zoals voorheen.

Time out/Tijd uit: Dit is wanneer het spel stopt, tijd uit wordt alleen aan het einde van het weekend geroepen en geeft aan dat voor dit event al het spel stopt en het afgelopen is. Dit is ook wanneer de SL even tijd nodig heeft om iets op te lossen en het spel echt niet kan laten doorgaan. Hiervoor wordt dan een Time Out geroepen en is iedereen tijdelijk uit het spel. Een Time Out wordt automatisch toegepast tijdens een Man Down. Iedereen mag weer door met het spel als er Time In/Tijd in wordt geroepen.

IC Calls

Strike: dit is een klap die zoveel kracht erachter heeft zitten dat hij je weg duwt, als je geraakt wordt door een strike vlieg je een paar meter naar achteren, speel dit uit door een 5 meter naar achter te rennen en dan op een punt neer te vallen/komen.

Through: deze klappen zijn zo krachtig of zo precies dat ze door bepantsering heen gaan, dus als jij pantser draagt gaan deze klappen dwars door je pantser en beschadigd je pantser tegelijkertijd. De punten schade die deze klappen doen gaan dus zowel op jou als op je bepantsering.

Crush: deze krachtige klappen doen een houten wapen of schild breken, hierdoor raakt het voorwerp onbruikbaar totdat deze wordt gerepareerd. en je moet ze direct weggelleggen/ af gooien.

Shatter: hetzelfde effect als crush maar dan op metalen voorwerpen.

Subdue: je slaat iemand met je vuisten of een ander voorwerp dan je LARP goedgekeurde slagwapens. Subdue speel je uit door te doen alsof je iemand een klap verkoopt maar je raakt iemand niet echt! Als je wordt geraakt door subdue doet dit natuurlijk pijn, speel dit ook uit!

Subdown: het zelfde idee als bij subdue, echter met een Subdown sla je iemand met een klap bewusteloos. Als je bewusteloos raakt door subdown raak je geen hitpoints kwijt over tijd, na **10 minuten** zal je weer bijkomen of als iemand je actief wakker maakt. Je moet dus wel uitspelen dat je bewusteloos bent. Iemand subdown kost een bepaald aantal kracht om te kunnen of een bepaald aantal subdue's voordat dit lukt. Hoe vaak dit nodig is hangt af van je kracht, de rekensom is als volgt:

7x klappen met subdue **min** het aantal **kracht** van de aanvaller = het aantal vereiste klappen.

Fear: iets dat fear cast/called is zo eng dat jij er niet bij in de buurt wil komen, als er fear wordt geroepen dan moet je zo snel mogelijk bij de source vandaan zien te komen. Je rent dus direct ongeveer 5 meter weg en durft de komende minuut niet meer dichtbij te komen.

Pain: deze call veroorzaakt ic helse pijn, je schreeuwt het dus uit van de pijn en kan even niks anders doen dan concentreren op deze pijn. Dit duurt slechts 10 seconden of zo lang als dat de caster hem roept.

Paralyse: dit betekend dat je niets meer kan doen, je moet stil staan, je kan niet praten of bewegen, en het enige wat je mag doen is ademen en kijken. Je kan ontsnappen uit een paralyse als iemand je eruit trekt of degene die de paralyse doet aangevallen wordt/schade ontvangt.

Mass...: dit geeft aan dat het effect voor iedereen geldt en niet slechts een persoon, denk aan mass fear, mass pain, etc.

Poison: dit betekent dat de aanval of het effect gif schade doet, dit doet standaard 1 schade per minuut voor 3 minuten lang, tenzij anders aangegeven.

Drain: deze call wordt gemaakt door iemand met de parasiet skill, hierbij wordt er elke 10 seconden 1 schade toegediend die de parasiet bij zichzelf geneest, het is dus feitelijk het stelen van HP. Drain wordt elke tien seconden herhaald om aan te geven wanneer er schade wordt gedaan.

Mind control: met een mind control moet het slachtoffers alles doen wat zijn meester hem opdraagt, een mind control is voorbij wanneer degene die de mind control toepast schade ontvangt of de SL anders aangeeft.

Terror: een stapje erger dan fear, als iemand terror op je cast ben je zo bang dat je niets meer durft te doen, je durft niet weg te rennen noch aan te vallen. Terror houdt op totdat je schade hebt ontvangen of het anders wordt aangegeven.

Zone: zone is een area of effect, meestal aangegeven door SL, dipper lint (*rood wit gestreept*) of soms zelfs het licht van een zaklamp. Binnen de aangegeven 'zone' is een hoge output van schade, iemand die in de zone staat ontvangt elke **5 seconden 1 schade**. Zone wordt meestal geactiveerd door: radioactief materiaal, turrets of kogel regens van bijvoorbeeld machinegeweren.

Critical: als je een critical hit ontvangt staat je karakter in een keer op **0 HP** en start je doodbloed tijd van **10 minuten**. Het maakt niet uit hoeveel HP je karakter over had, een critical is altijd direct 0 HP. Sta je al op 0 of lager, dan ontvang je meteen de call "**fatal**"

Fatal: als je karakter fatal schade ontvangt is hij dood, geen doodbloed tijd maar een directe dood. Dit betekend het einde van je karakter en de speler in kwestie moet starten met zijn of haar back-up.

Gevechtsregels

IC vechten binnen een LARP wordt vaak ook wel een 'buts' of 'butsen' genoemd.

Gevechten zijn een groot en belangrijk onderdeel van elke LARP. Daarom is het leuk als het gevecht goed en eerlijk, maar vooral veilig, worden uitgespeeld.

Hieronder zijn alle spelregels te vinden voor butsen tijdens onze evenementen.

Veilig vechten

Dit is uiterst belangrijk, het kan het verschil maken tussen IC en OC blessures en verwondingen. Om ervan uit te gaan dat je veilig vecht zijn er een aantal cruciale regels waar je je altijd aan moet houden. Het expres overtreden van deze regels zal bij AREN LARP altijd resulteren in ontzegging van deelname.

De regels zijn als volgt:

- hoofd, nek, het kruis en de borsten (bij de dames), zijn geen locatie. Dit betekent dat hier tijdens een gevecht nooit op gemikt/geraakt mag worden met je wapen.
- Houd je slagen in, dit betekent dat je mag doen alsof je een harde zwiep maakt met je slagwapen, maar je moet jezelf altijd afremmen voordat je wapen fysiek contact maakt met iemand.
- Full body contact is geen ding! Probeer niet iemand express op de grond te tackelen of op enig andere manier fysiek te lijf te gaan.

Ongelukken gebeuren, soms slaat iemand per ongeluk te hard en komt een slag toch verkeerd terecht ondanks dat je goed probeerde op te letten. Dit kan gebeuren, en ga ervan uit dat niemand dit opzettelijk deed, probeer niet boos te worden.

Mocht je zelf te hard hebben geslagen? Dat kan gebeuren, loop even naar iemand toe en check OC of alles goed gaat, bied je excuses aan en ga daarna door met het spel.

We spelen dit samen en niemand wil iemand anders pijn doen, ga daar altijd van uit.

Hits en hitpoints (HP)

Een hit is als je geraakt wordt door een (werp)wapen en/of dart.

Schilden, pantser of andere wapens kunnen hits blokkeren (ook kogels worden geblokkeerd door schilden omdat dit moeilijk uit te spelen is). Als je een hit krijgt (of blokkeert) moet je dit uitspelen, dit houdt in dat je doet alsof je echt geraakt bent of als je de hit blokkeert met bijvoorbeeld je wapen dat je de kracht van het andere wapen moet opvangen. Als je een hit ontvangt doet dit ook pijn ic, speel dit zo goed mogelijk uit, roep 'auw' of maak dit op een andere manier vocaal.

Alle hits doen standaard 1 schade, als dit anders is wordt dit aangegeven of geroepen. Als iemand meer dan 1 schade doet wordt dit aangegeven door middel van een call, dit kan bijvoorbeeld 'dubbel' zijn, of soms zelfs 'triple' of hoger. Een speler heeft bij PostApoBob altijd standaard 5 hitpoints on-gelocaliseerd (in totaal dus 5), dit aantal kan door middel van skills omhoog worden gebracht.

Schade en Genezing

Als je schade krijgt moet dit zo snel mogelijk worden verzorgt. Als je gewond bent moet je binnen een 10 minuten geholpen worden (Er moet de skill 'EHBO' op de wond gebruikt worden), mocht dit niet gebeuren verlies je na 10 minuten 1 HP en zal je daarna om de 10 min steeds 1 HP verliezen.

Je kan enkel HP terug krijgen van een medic. De medic gebruikt voor genezing zogenaamde "healing units" die geven 1 HP terug per healing unit, maar pas op! Je kan niet oneindig genezen worden. Je mag maximaal 5 dosissen krijgen per dag, anders heb je een overdosis en heb je -1 maximaal HP. De medic kan ook 4 "healing units" tegelijk gebruiken om je in één keer al jouw HP terug te geven, dit telt dan als 1 dosis (op de overdosis schaal). Het toedienen van een healing unit geneest echter geen wonden, deze moeten alsnog verbonden worden anders blijf je doorbloeden.

Als je op 0 HP staat raak je bewusteloos en bloed je binnen 10 minuten dood. Er zijn skills die de doodbloed tijd beïnvloeden. Zie hiervoor de skills.

Je krijgt niet zoals bij sommige andere larps 's nachts HP erbij! Ga dus ook nooit slapen met een open ic wond. Het kan zijn dat je dan in je slaap doodbloed.

Wapengebruik

Om IC wapens te kunnen gebruiken heb je bijbehorende skills nodig, welke skills nodig zijn voor welk type wapen staan in de algemene spelregels onder 'wapengebruik'. Dit zijn de skills met de oranje kleur. Mocht je twijfelen waar jou wapen onder valt dan kan je altijd de SL een email sturen via ons contact formulier.

Daarnaast moet OC je wapen altijd gekeurd worden door de SL voordat deze het spel in mag. Niet elke LARP vereniging hanteert dezelfde regels en wij houden het recht om wapens waar we over twijfelen af te keuren. Bedenk dat ieders veiligheid altijd op 1 staat.

Veel Nerf blasters worden tegenwoordig gemodificeerd. Hier is in principe niets mis mee en wij verbieden het niet. Maar we hebben wel de regel dat een blaster niet harder mag schieten dan 100 fps, tijdens onze evenementen is er altijd meetapparatuur aanwezig. Geef bij je wapenkeuring altijd aan of iets gemodificeerd is. Opzettelijk achterhouden van deze informatie resulteert in ontzegging van het spel.

Eerlijk spel

LARP is een spel waarbij we erop vertrouwen dat iedereen zich netjes en eerlijk aan de spelregels houdt. Maar het kan voorkomen dat je een ic klap of dart niet hebt gevoeld. Dat kan gebeuren, bij twijfel is het altijd het beste om uit te gaan dat je wel geraakt bent.

Maar helaas zijn er altijd mensen die hun hits niet pakken of uitspelen, mocht het zo zijn dat je dit ziet gebeuren mag je op een vriendelijke manier iemand erop attenderen. Maar houd het dus altijd vriendelijk. Mocht je iemand gewaarschuwd hebben en hij of zij negeert nog steeds hits? Kom dan naar een SL toe om hier een melding van te maken, de SL zal het dan oppakken er men erop aanspreken. Dit geldt ook voor het uitspelen van skills en andere zaken.

Karakter creatie

Alle karakters bij PostApoBob starten met het zelfde idee.

Je bent iemand die wil helpen aan het beteren van de wereld en zoekt naar een groep waar je dit mee kan gaan bereiken.

Wat dan verder je achtergrond verhaal wordt, is aan jezelf. Een enige eis is dat het binnen de setting past. Ieder karakter heeft standaard **5** hitpoints (ongelokaliseerd) totaal en standaard kracht **2**.

Daarna is het tijd om skills te gaan kiezen. Elke deelnemer die een nieuw karakter speelt krijgt uiteindelijk hetzelfde aantal skills om mee te starten, in dit geval is dat **4** in totaal. Deze skills kiest de deelnemer zelf uit de lijst met skills. Hoeveel skills je mag kiezen hangt af van je beroep. Veel beroepen komen met 1 skill inclusief, dit houdt in dat een deelnemer nu nog maar 3 kan kiezen uit de lijst. Enkel het beroep 'mercenary' komt volledig blanco, en dus mag de deelnemer hier 4 skills kiezen uit de lijst. De spelregels voor het kiezen van de skills en de skills zelf staan allemaal beschreven op de pagina: skills.

Na het schrijven van een background en het kiezen van de bijpassende skills is het tijd om de uitrusting te 'kopen'. Ieder nieuw karakter krijgt in totaal **10** punten die vrij besteed mogen worden aan uitrusting. In de tabel hieronder is te vinden welke items kunnen worden gekozen en wat de besteding kosten hiervoor zijn. *Let op: alle items die een deelnemer kiest moeten zelf worden meegebracht, met uitzondering van: kogels* (incl. sniper), bottlecaps, kruiden, grondstoffen, units, water, voedsel en (ic) batterijen.*

**Wij leveren enkel reguliere darts, wij leveren geen: Vortex schijfjes, Rival balletjes of Mega darts. Indien je een wapen gebruikt die een van de drie bovenstaande gebruikt, dien je zelf voor je ammunitie te zorgen.*

UITRUSTING TABEL

Bottlecaps 10x	1	Leer pantser (per lichaamsdeel)	1
Kogels 10x	1	Metaal pantser (per lichaamsdeel)	2
Vuurwapens (non, semi, 2e handgun* ¹) * ²	1	Kevlar pantser (per lichaamsdeel)	3
Slagwapens (gemiddeld, lang, 2 ^e kort slagwapen*)	1	Healing Units 5x	1
Exotische wapens (blaaspijp, slingshot.)	1	Random kruiden 7x	1
Belegerings wapens (stormram, katapult en ballista)	4	Random grondstoffen 7x	1
Explosieven (landmijnen, granaten)	2	Gasmasker	1
Vol automatische vuurwapens	2	Helm	2
Exotische explosieve wapens (gasgranaten, flashbang, etc.)	2	Schild klein (diameter: tot 50 cm)	1
Boog	1	Schild gemiddeld (diameter: tot 100 cm)	2
Pijlen 5x	1	Schild groot (diameter: vanaf 100 cm)	3
Zwaar geschut wapens (minigun, kanon, raketwerper, mortier, houwitser, vlammenwerper, bazooka en granaatwerper)	5	Voedsel (waarde: 2 voedingspunten)	1
Magazijnen, clips etc.	1	Schoon drinkwater (waarde: 2 liter)	1

Sniper kogels 5x	1	2 ^e werpwapen	1
Zaklamp (excl. batterijen)	1	Batterij	1
Powerarmor (zonder modules)	10	Zendapparatuur (Walkie talkie (1 stk.), etc. (excl. batterijen)	3
Apparatuur (excl. batterijen) (fotocamera, muziekradio, etc.)	2		

*¹ Je eerste handgun/dolk/werpwapen in gratis, vanaf 2 kosten ze punten

*² Je wapen is zonder clip, deze moet apart aangekocht worden als je deze nodig hebt voor je wapen.

*³ alles is per item, tenzij anders aangegeven

Wanneer je alles hebt gekozen en tevreden bent over je karakter is het tijd om deze op te sturen naar de SL. Dit kan samen met je inschrijving maar mag ook los (voor als je iets meer tijd nodig hebt). Stuur het dan gewoon naar dezelfde e-mail adres als waar je bevestiging van inschrijving vandaan kwam. Zorg ervoor dat je altijd je skills en je uitrusting vermeld bij je background.

Alle backgrounds moeten goedgekeurd worden voor je ermee ik kan, als je geen bericht van de SL ontvangt mag je ervan uit gaan dat hij goedgekeurd is. Mocht je background toch niet overeenkomen met de setting dan zal de SL je een berichtje sturen via e-mail met voorstellen erin voor aanpassing.

Deadlines voor het inleveren van je karakter is tot uiterlijk 1 maand voor het evenement waarop je het karakter wil spelen. Mogelijke verzoeken tot aanpassingen worden hierin niet meegerekend. Houd er wel rekening mee dat je niet kan starten met spelen totdat de SL je background heeft ontvangen en goedgekeurd.

Terugkerende deelnemers

Deelnemers die langer spelen bij AREN willen we graag belonen voor hun eerdere deelnames. Per 3 events dat iemand aanwezig is geweest bij AREN krijgt deze +1 leermoment IC.

Dat betekent dat je dan in plaats van een max. van 1 leermoment naar een max gaat van +1.

Iemand die al 6 events bij ons speelt krijgt er dus +2, 9 events resulteert in +3 en etc.

Echter kan je wel maar maximaal 2 IC leermomenten per event hebben, dus als je +2 punten of meer hebt, zijn er meerdere events waarop je 2 leermomenten hebt.

Deze meerdere leermomenten zijn geen standaard, als je alle punten hebt gebruikt ga je terug naar een max. van 1 leermoment per event.

Back-up karakters

Het kan zijn dat je karakter sterft IC, dit karakter is dan niet meer speelbaar en moet je opnieuw beginnen. Zorg er dus voor dat je altijd een back-up karakter klaar hebt liggen en mee brengt. het zou zonde zijn als je niet snel door kan met het spel omdat je eerst nog een back-up moet gaan verzinnen. Een back-up karakter is in principe gewoon een heel nieuw karakter, kies voor je back-up dan dus ook altijd nieuwe skills en uitrusting. Daarnaast is het belangrijk dat je een andere outfit mee brengt voor je back-up karakter. Het is namelijk niet mogelijk om een volledig gelijke outfit te dragen voor verschillende karakters.

Skill web skills uitleg

Er zijn verschillende soorten en type skills, het systeem is redelijk simpel maar het vergt wat uitleg voordat je het volledig begrijpt, dus lees dit document goed door voordat je aan het kiezen van skills begint!

Er zijn een aantal termen die gebruikt gaan worden in de volgende paragrafen, deze kunnen wat verwarrend zijn, daarom staat hieronder een korte legenda.

Legenda skills:

- **skill slot:** dit is een figuurlijke lege ruimte die een speler kan opvullen met een skill.
- **skill sleutel:** tijdens een event ontvang je OC fysieke houders met je skill erin, deze hang je aan je fysieke sleutelbos zodat de SL en de IC spelwereld kan zien welke skills jij bezit. (je mag hem natuurlijk verstoppen het hoeft niet openbaar te zijn). Dat noemen we een skill sleutel.
- **categorie:** Alle skills hebben hun eigen kleur corresponderend met het type, zo zijn medic skills rood, ambacht skills blauw, etc. een categorie betekent dat ze dezelfde kleur hebben. Zoals bijvoorbeeld de medic categorie. het idee van de categorieën is dat iedereen met elk beroep ervan kan kiezen.
- **skill tree/web:** dit zijn alle skills die het evenement bezit, netjes weergegeven in een tabel op de website.

Doorgroeien naar hogere niveaus

Voordat een speler naar hogere niveau skills van een categorie kan gaan moet hij minstens **3** skills van een lagere niveau binnen dezelfde categorie bezitten per niveau dat hij omhoog wil in totaal.

Om van niveau **1** naar **2** te gaan zijn dus **3** niveau **1** skills nodig, maar van niveau **2** naar **3** kan zowel niveau **1** als **2** bevatten, zolang het er maar **6** zijn in totaal en zo voorts.

Skills kunnen geleerd worden door **1.5** uur te besteden aan werkzaamheden binnen een bepaalde categorie. Als een speler **1.5** uur heeft besteed aan het "leren" van die categorie krijgt* hij een skill slot in de kleur van die categorie en mag de speler een skill kiezen uit de categorie die correspondeert met die kleur.

Elk beroep heeft zijn eigen kleur, de beroeps gebonden skills tellen mee als skill binnen de categorie van die kleur maar kunnen niet aangeleerd worden.

**Als een speler een categorie gaat leren en geleerd heeft, moet hij naar de SL toekomen om te melden dat hij/zij gaat beginnen met leren of om de bijbehorende sleutel op te halen.*

voorbeeld 1.

Een medic kiest bij het creëren van zijn karakter voor 2 skills uit de categorie "medic - rood". Nu heeft hij 3 skills van de "medic - rood" categorie, aangezien de gebonden skill ook mee telt. Bij het aanleren van een nieuw slot met de categorie "medic - rood" mag hij een skill van "medic - rood" niveau 2 kiezen.

voorbeeld 2.

Een Hunter kiest bij het creëren van zijn karakter voor 1 skill van de categorie "Bottelier - groen" en 1 skill van de categorie "Ambacht - blauw". Om naar niveau 2 skills te mogen van Bottelier/Ambacht/Hunter heeft hij nog 2 skills nodig van Bottelier/Ambacht/Hunter.

Hoe leer je een nieuwe skill/ hoe verkrijg ik een nieuw slot?

Zoals eerder vermeld moet je minstens 1.5 uur besteden aan werkzaamheden binnen de categorie waarvan je een skill wil leren. Dit kan op meerdere manieren bereikt worden.

Een manier is het leren via een karakter met de **tutoring** skill. Dit reduceert de leertijd (Zie **Tutoren**), de andere manier is om het jezelf aan te leren. Dit kost 1.5 uur per skill.

Gratis Skills

Als je een nieuw karakter begint krijg je de volgende skills gratis:

Kaartlezen

Zwemmen

Wapengebruik: Dolk

Wapengebruik: Handpistool

Wapengebruik: Werpwapen

Alle talen die je OC kan, spreek je ook IC. Talen die je karakter van afkomst heeft (en je OC niet spreekt maar in je background staan) zijn ook gratis

Hiervan krijgt de speler geen skill sleutel omdat ieder ander individu in de wereld toegang heeft tot deze skills, het is een gegeven.

Beroep gebonden skills

Beroep gebonden skills zijn skills die automatisch meekomen met het bijbehorende beroep. De beroepen Medic, Hunter, Engineer en Mutant* hebben zo een skill. Deze skill zit er dus automatisch bij, de skill neemt echter wel een open 'skill slot' in beslag en kan niet worden verwijderd. Daarnaast kunnen deze skills niet gekozen worden door iemand met een ander beroep, ze zijn exclusief voor het beroep.

**mutant is geen beroep maar ras, maar voor het gemak staat hij erbij.*

Medic	Engineer	Hunter	Mercenary	Mutant
Injecteren	Blauwdruk maken	Geboren Jager		Dierlijk instinct

Injecteren - Medic

Een medic is de enige die binnen het spel een speler zijn HP kan teruggeven.

Door middel van de zogenaamde "units" kan een medic per "unit" een speler **1** HP terug geven. Pas wel op, te veel units op **1** dag kan een speler een overdosis geven, het blijven medicijnen.

Deze overdose ontstaat bij **5** units per speler per dag.

Een medic kan een speler ook een "full heal" geven hierbij moet hij binnen 1 minuut de speler **4** "units" toe dienen, deze **4** units tellen op de overdose schaal als **1** unit.

Units kunnen enkel door injectie worden toegediend, speel dit ook uit.

Een speler injecteren geeft enkel HP terug, het stopt het bloeden **niet**.

Blauwdruk maken - Engineer

Een engineer is de enige die nieuwe nog niet reeds bestaande dingen kan ontwikkelen.

Als er een nieuw product is ontstaan maakt de engineer een blauwdruk en vanaf dat moment kan het voorwerp ook door anderen gebouwd worden. Een speler met de skill **blauwdruk maken** moet IC daadwerkelijk een tekening maken van zijn uitvinding voordat het een blauwdruk mag worden genoemd.

Het ontwikkelen van een blauwdruk duurt gemiddeld **15** min, dit hoeft niet achter elkaar te zijn. De tijd mag worden opgesplitst met een minimum van **5 minuten** per keer.

De blauwdruk kan enkel gemaakt worden als het karakter dezelfde skills heeft die nodig zijn om het voorwerp te

bouwen, dat houdt in dat als je een wapen wil ontwikkelen je dus **'wapen kennis'** nodig hebt.

Een blauwdruk bevat de volgende componenten, ingevuld door de **speler**:

- Tekening van het object
- Verwachte kosten (grondstoffen e.d.)

Na het afronden van een blauwdruk geeft de SL aan wat de bouwtijd is van dit voorwerp. Dit dient op de blauwdruk geschreven te worden.

Geboren Jager - Hunter

Een speler met deze skill kan een levend wezen opsporen door zijn omgeving goed te bestuderen. Een jacht duurt **10 minuten** korter voor deze speler en het tussen de regels lezen op het Bounty bord gaat automatisch.

Dierlijk instinct - Mutant

Door **5 minuten** je te focussen op je dierlijk instinct genees je **1 HP**.

Dit is verschillend per soort mutant, mutanten moeten geïnspireerd zijn op een dier of plant. Als je een reptiel-mutant bent bijvoorbeeld, kan je in de zon gaan zitten om op te warmen als vorm van je dierlijk instinct. Zoek iets om te doen dat kenmerkend is voor het dier waarop je gebaseerd bent.

Skillweb skills per categorie

Hieronder staan alle skills die per categorie beschikbaar zijn met een uitleg. Alle onderstaande skills zijn beschikbaar voor iedereen en dus niet beroeps gebonden.

Bottelier

De Bottelier zorgt voor het eten, alles wat gekookt of verbouwd moet worden valt binnen zijn vakgebied. **De houdbaarheid van een item is tot het eind van een evenement.**

Bottelier			
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Waterzuivering	Betere zuivering	Conserveerder	Meester chef
Kruidenkennis	Bio-koelkast	Brouwen	
Groene vingers	Verbergen	Irrigatie	
Survival	Kruidengids	Kruidengoeroe	
Koken			

niveau 1.

Waterzuivering

Om water te kunnen zuiveren is er een speciale installatie nodig. Het bouwen van zo'n installatie duurt **15 minuten** en genereert **1 liter schoon water per 1.5 uur (met een maximum inhoud van 4 liter tegelijk)**. Om schoon water te verkrijgen is **hetzelfde aantal in vervuild water** nodig. er kunnen max. **2 installaties** per speler met de skill worden gebouwd.

Voor het bouwen van een Zuiveringsinstallatie zijn de volgende ingrediënten nodig:

- **Actief Kool (grondstof)**
- **Container (een gebouwde fysieke prop)**

Zowel schoon als vervuild water worden weergegeven in voedsel kaartjes, dergelijke kaartjes kunnen na IC werk worden opgehaald bij de SL.

Een installatie vergaat aan het einde van elk evenement, (IC 2 dagen) en moet elk event dus opnieuw opgebouwd worden.

Kruidenkennis

Je weet genoeg over kruiden om ze in het wild te herkennen. Per **15 minuten** verzamelen krijgt men **2 kruiden**. Meld altijd een SL wanneer je op pad wil gaan, naderhand kunnen kruiden worden opgehaald bij de SL.

Groene Vingers

Alle soorten planten kunnen door jou verbouwd worden.

Voor het verbouwen gelden de volgende regels:

1 plant/vrucht moet in de grond, na 1 uur groeit er een plantje, en vanaf dat moment groeit er een nieuwe vrucht aan de plant ieder uur (begint bij 0 tot een maximum van 4)
Voordat een tuintje mag bestaan moet er eerst een **kaartje bij de SL worden ingeleverd!** zodra er geoogst is **verdwijnt het plantje** en moet er opnieuw geplant worden en dan gaan die 5 uur opnieuw in. Er kan enkel tussen **08.00 en 20.00 geoogst of geplant** worden. 's nachts wordt er **niet** getimed. Iemand met kruidenkennis kan **maximaal voor 3 plantjes** tegelijk zorgen. Een tuintje moet **elk uur verzorgd** worden binnen de aangegeven tijden, 's nachts wordt niet getimed. Een tuintje moet worden aangegeven d.m.v. **dipperlint***, **geen lint is geen tuintje.**

**wit rood gestreept lint*

Survival

Je weet hoe je moet overleven zonder voedsel.

De speler met de survival kan **1x per event**, enkel **1x Water** voor een dag aan voedsel inleveren.

Dit mag ook Vervuild Water zijn. (Geen Voedsel meer nodig dus)

Koken

Alles smaakt beter als het bereid is door een kok, en jij hebt een geheim recept.

Je besteedt **per stoofpot/gerecht 15 minuten** aan het bereiden ervan. Een vereiste is dat er **vuur en 1 liter (1 punt) Schoon Water** aanwezig is. Met koken mag maximaal **4 Voedsel** tegelijk worden bereid. Het koken vereist je onverdeelde aandacht wat betekent dat als je het gerecht verlaat in die 15 minuten het voedsel aanbrand en verloren gaat. Je krijgt **evenveel** porties voedsel uit als dat er ingestopt zijn. **Onbewerkt/bereid** voedsel kan wel worden gegeten maar er is een grote kans dat je er **ziek** van wordt. Bereid voedsel is **niet houdbaar buiten de bio-koelkast en bederft aan het eind van een event (IC 2 dagen)**.

niveau 2.

Betere zuivering

Je hebt het zuiveren nu goed onder de knie.

Filteren gaat **2x** zo snel en een installatie kan **2x** zoveel inhoud bevatten.

Bio-koelkast

Ondergronds weg uit de zon, blokken ijs in een kelder, allemaal vormen van Bio-koelkasten.

Onbereid Voedsel dat je erin op bergt is nu **oneindig** houdbaar. Eerst moet je de koelkast bouwen, haal vervolgens een **SL erbij voor goedkeuring**. Na goedkeuring mag je de koelkast gebruiken. Items die je in de koelkast stopt moeten bij de **SL worden ingeleverd**, vermeld erbij dat ze voor de koelkast bedoeld zijn!

Verbergen

Last van muizen? Herten? Raiders?

Met deze skill kan men een tuintje verbergen en uit het zicht halen. Hierdoor kan men niet zomaar meer een tuintje vinden en vernielen of leegroven. Een verborgen tuintje is pas **zichtbaar** binnen **1 meter afstand** en moet een **paars lintje** bevatten.

Kruidengids

Het gaat steeds beter om kruiden in het wild te vinden.

Per **15 minuten** vind je nu **4 kruiden**.

Meld altijd een SL wanneer je op pad wil gaan.

Deze skill vereist **kruidenkennis**.

niveau 3.

Conserveerder

Ingeblikt voedsel, smaakt niet geweldig maar is langer houdbaar dan de aarde zelf.

Om dit te kunnen doen is **1 blik** nodig, **1 liter water** en **1 voedsel**. Om iets in te blikken moet je **15 min** bezig zijn om het blik te vullen en te sluiten.

1 blik kan worden gemaakt uit **0.5 bewerkt ijzer (baar)** door iemand met de **smeed skill**. Een **Blik** kan oneindig keren gebruikt worden. Dit maakt **Voedsel** oneindig houdbaar. Dit mag ook **Bereid Voedsel** zijn.

Brouwen

Alcohol (wijn/bier) telt voor een volledige maaltijd (**Schoon Water + Voedsel**).

Voor het brouwen mag je ook **Vervuild Water** gebruiken.

2 **Wijn**: 1 liter **water** + 2 **Vruchten** en **15 minuten** brouwtijd.

2 **Bier**: 1 liter **water** + 2 **Hop** en **15 minuten** brouwtijd.

Een speler heeft echter een zwakke lever en kan daardoor maar 1 eenheid **Alcohol** zonder nadelige effecten nuttigen per evenement.

Irrigatie

Dit systeem werd al eeuwen geleden toegepast, en het werkt! Men kan nu een irrigatiesysteem bouwen waardoor de tuintjes niet meer **Verzorgd** hoeven te worden; dit gebeurt nu vanzelf. Het bouwen van een irrigatiesysteem duurt **30 minuten**. **Wanneer een tuintje vernietigd is, is het irrigatiesysteem ook weg**. Deze skill vereist **Groene vingers**.

Kruiden Goeroe

Je ademt kruiden, je zou het haast blind kunnen indien nodig. Er wordt nu binnen 15 minuten **4 Kruiden** gevonden, waarvan **1 Kruid** naar keuze. Meld altijd een SL wanneer je op pad wil gaan. Deze skill vereist **Kruidengids**.

niveau 4.

Meester chef

Koken is je passie, en je kan het dan ook zeer goed. Al het **Voedsel** dat je bereid levert nu **2 Bereid Voedsel** kaartjes op. Deze skill vereist **Koken**.

Hunter

De Hunter is verantwoordelijk voor het opsporen van mensen, mutanten en vlees om te eten.

Hunter			
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Camouflage	Gouden stem	Sluipen	Zoek dekking
Jacht	Sluipaanval	Beter jacht	
Bounty	Anderen vermommen	Hoofdprijs	
Vermomming		Op scherp	
Forensisch onderzoek			

niveau 1.

Camouflage

Je kan je nu verstoppen en uit het zicht houden, handig voor als gevaar dreigt.

Je hebt een goede beschutte plek nodig (geen open veld of plein) en als je verstoopt zit steek je **1 vinger omhoog** om aan te geven dat je niet te zien bent.

Uit je schuilplaats bewegen of het gebruik van een wapen verbreekt je **Camouflage** en elk geluid dat je maakt is te horen. Er is geen cool down om terug te gaan in **Camouflage**

Jacht

Elke **30 minuten** levert je **1 dier** op.

1 dier is goed voor **2 Rauw Vlees**.

Slachten duurt **5 minuten** en levert een speler **2 Rauw Vlees** en **Huid** op (**Vlees** is **2 Voedsel** waard)

Het slachten van een **Bunny-Mutant** levert **3 Rauw Vlees** op, het jagen op een mutant duurt net zo lang als dat het OC duurt om de NPC te pakken te krijgen.

Meld altijd een SL wanneer je op pad wil gaan.

Bounty

Je mag Bounty's **inleveren**. Mensen met deze skill kunnen tussen de regeltjes lezen op het Bounty bord, hiermee kunnen ze cruciale informatie ontdekken die anderen over het hoofd zouden hebben gezien. Denk aan: hoe ziet het persoon eruit? Welke wapens draagt het? Waar is deze voor het laatst gezien?. Inlezen op een Bounty kost **5 minuten**.

(extra informatie verzamelen over de Bounty, bijvoorbeeld: Laatste locatie, favoriete wapen, Einzelgänger/Groepswolf)

Vermomming

vereist voor deze skill is het dragen van een nieuwe set kleding en een **geel lint**. Het vermomde karakter is niet herkenbaar als hetzelfde karakter **zonder** geel lint. Mocht je jezelf willen vermommen als een ander karakter, zal je zijn of haar kleding moeten gebruiken en moet je deze persoon minstens 1 keer hebben gezien. Je stem verandert **niet** tijdens de vermomming.

Forensisch onderzoek

Een plaats delict, ontzettend veel aanwijzingen maar wat moet je ermee? Jij weet dat wel! Elk kruimeltje kan namelijk in de richting van de dader wijzen of vertellen wat er gebeurd is op de nacht van het ongeval.

Door naar sporen te zoeken en aanwijzingen op plaats delict kan jij erachter komen wat er aan de hand is. Dit kost je ongeveer **5 minuten**, maar zodra iemand door het plaats delict heen loopt is het afgelopen en zijn de aanwijzingen verloren.

niveau 2.

Gouden Stem

Je kan allerlei geluiden imiteren. Hiermee kun jij je met je stem voordoen als iemand/iets anders, of binnen een kort bereik overtuigend een geluid nabootsen. Hiervoor moet je het geluid eerder gehoord hebben (denk hierbij aan schoten, dierengeluiden etc.), het geluid dat je nabootst moet ook binnen de grenzen van de menselijke stembanden passen, gigantische explosies zijn dus geen optie!

Call: Gouden Stem + Effect

Sluipaanval

Als je **hit** op iemand de **eerste** actie was die je uit camouflage haalde doe je **+1 schade**.

roep altijd "**sluip aanval**" bij het maken van de aanval

Als je al eerder gezien was telt deze alsnog maar als standaard schade.

vereist voor deze skill is de skill camouflage.

Anderen vermommen

Nu kan je niet alleen jezelf maar ook anderen onherkenbaar vermommen,

ook hier moet er een andere set kleding gedragen worden en een **geel lintje**. De stem van dit karakter verandert **niet**.

Deze skill vereist **vermomming**.

niveau 3.

Sluipen

Zolang je beschut blijft kun je vrij bewegen van schuilplaats naar schuilplaats zonder gezien te worden. Je maakt nog steeds geluid. Vereisten voor deze skills is **camouflage**.

Betere jacht

Jagen levert **2x zoveel vlees** op.

Meld altijd een SL wanneer je op pad wil gaan.

Deze skill vereist **Jacht**.

Hoofdprijs

Elke Bounty levert nu het **dubbele** op van de gegeven prijs.

Meld altijd een SL wanneer je op pad wil gaan.

Deze skill vereist **Bounty**.

Op scherp

Een goed schot kost tijd.

Als je rustig de tijd neemt om te richten, (10 seconden) dan doet je eerste schot **+1 schade** op mensen en **+3 op mutanten**.

roep ook **x** schade wanneer je dit schot lost.

Let wel: geschoten is geschoten en als je mist ben je de schade dus kwijt en moet je opnieuw de tijd nemen voor een nieuw schot. Let op: Wil je deze skill gebruiken met Sniper, moet je dus **20 seconden** mikken i.p.v. 10.

niveau 4.

Zoek dekking

Overleven is van uiterst belang en jij weet hoe.

Je kan tijdens een gevecht **1x onvindbaar** verstoppen, je moet dan met je hand omhoog gaan staan bij je verstopplaats. Je kan niet gevonden worden totdat je zelf tevoorschijn komt. Tijdens het verstoppen krijg je niets mee van de wereld om je heen, je bent dus tijdelijk blind en doof.

Engineer

De engineer bouwt en repareert alles wat te maken heeft met machines, guns en elektronica.

Engineer			
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Wapen kennis	Snelle bouwer	Efficiënte bouwer	Sleutelmaker
Technische kennis	Snelle reparateur	Kernfysica	
Monteur	Hacken	Opnieuw opstarten	
Explosieven kennis	Technisch inspecteur	G3T-R3K7	
Bouwen			

niveau 1.

Wapen kennis

Je kent alle wapens, je weet wat ze doen, je weet hoe ze eruit zien en je weet hoe pijnlijk ze zijn. Ook kun je nog onbekende wapens analyseren. Geef bij een SL aan dat je een wapen wilt inspecteren. Voor repareren en bouwen is **Bouwen** vereist.

Technische kennis

Je weet zoveel van apparatuur dat het gewoon eng is. Of het nu een radio, magnetron of wasmachine is; jij weet wat het doet en wat je ermee kan. Is er iets gevonden wat je echt niet kent? Geef bij een SL aan dat je een voorwerp wilt inspecteren.

Voor repareren en bouwen is **Bouwen** vereist.

Monteur

Alles wat een motor heeft is jouw ding, je weet hoe ze werken en in welke vormen ze komen.

Als je het object niet kent kan je er snel achter komen wat het is door het te inspecteren.

Geef bij een SL aan dat je een motor of gemotoriseerd voertuig wilt inspecteren.

Voor repareren en bouwen is **Bouwen** vereist.

Bouwen

Met een blauwdruk kun je nu een voorwerp bouwen. Een vereiste voor deze skill is dat je eerst **Wapen kennis/Technische kennis/Monteur** bezit; Hiernaast kun je ook de voorwerpen waar jij kennis over hebt repareren.

Het lezen van een blauwdruk kost **5 minuten**.

Explosieven kennis

Skill om explosieven te gebruiken en te deactiveren. Speel dit uit.

Hieronder valt alles met een **bepaalde explosieve lading**. Deze zijn terug te vinden in de crafting guide. vereisten voor maken zijn de skills **Bouwen** en **Wapenkennis**. Om grondstoffen uit een explosief te winnen heb je **Deconstructie** nodig

niveau 2.

Snelle bouwer

Je bent inmiddels bekend met schroefjes en moertjes. Alles wat je bouwt kost nu maar de helft van de tijd. Dit halveert **niet** de reparatietijd. Een vereiste voor deze skill is **Bouwen**

Snelle reparateur

Even snel iets fixen is geen probleem. alles wat je repareert kost nu maar de helft van de tijd. Dit halveert niet de bouwtijd. Een vereiste voor deze skill is **Bouwen**

Hacken

Je kunt nu inbreken op andere computers en systemen; zo kan je elektronische sloten kraken, documenten binnenhalen of simpelweg dingen onklaar maken of door de war sturen. Inhacken op een systeem duurt **+5 minuten per gradatie**. Er zijn in totaal **5 gradaties** waarvan gradatie **1 dus 5 minuten** duurt en gradatie **5 dus 25 minuten**.

Technisch Inspecteur

Door het bestuderen van een voorwerp waar jij kennis van hebt, kan je de zwakke plekken achterhalen. Dit houdt in dat je bijvoorbeeld een vijandig voertuig makkelijker kan uitschakelen, of je eigen voertuig kan verbeteren. Een vereiste voor deze skill is dat je eerst **Wapenkennis/Technische kennis/Monteur** bezit.

niveau 3.

Efficiënte bouwer:

Als een voorwerp gebouwd wordt dat meerdere grondstoffen heeft kan jij deze voor minder bouwen. Iedere grondstof-soort waar er **2 of meer** van in de blauwdruk zitten als kosten, vereisen **1 grondstof minder**. Bijvoorbeeld: een voorwerp kost 8 ijzer, 3 koper en 1 zilver. Dit voorwerp kost voor jou maar 7 ijzer, 2 koper en 1 zilver.

Een vereiste voor deze skill is **Snelle Bouwer**

Kernfysica

Het verwerken van Radioactief materiaal in uitvindingen. Uitvindingen met radioactieve componenten hebben **voordelen** over reguliere uitvindingen:

Een uitvinding met Radioactief materiaal kost de helft minder dan de 'normale' variant op zowel bouwtijd als materiaalkosten.

De uitvinding kan niet zomaar 'kapot' en vergt dus ook geen reparatie.

De uitvinding kan niet worden uitgezet* en zal altijd blijven werken.

**alleen wanneer van toepassing, guns vuren niet standaard af tenzij het een turret is.*

Nadelen zijn echter:

De uitvinding kan niet zonder beschermende kledij worden benaderd wanneer het eenmaal aan staat.

Radioactief materiaal veroorzaakt stralingsziekte wanneer dit in contact komt met een onbeschermd individu.

Stralingsziekte doet **1HP** schade per minuut totdat het individu dood is.

Een granaat zal na ontploffing een **2 meter radius**

stralingsveld achterlaten gedurende **60 minuten** na explosie.

Radioactieve kogels doen op impact niet alleen schade maar nu dus ook stralingsziekte.

Denk dus goed na voordat je radioactief materiaal verwerkt!

Opnieuw opstarten

Met deze skill kan alles dat een aan en uit knop heeft **1x per evenement** gerepareerd worden door het simpelweg opnieuw op te starten/aan en uit te zetten.

Hoe lang dit duurt hangt af van de opstarttijd van de machine.

G3T-R3K7

Het bouwen van een turret duurt **30+ minuten** en vereist de skills: **bouwen, technische en wapen kennis**. Deze turret schiet automatisch en creëert een **Zone** waar vijand **én** vriend beschadigd worden. De turret schiet alleen als een vijand in de **Zone** staat. Een turret verbruikt 4 kogels per **Zone**.

niveau 4.

Sleutelmaker

Jij kan skill-sleutels maken waarmee anderen en jezelf nieuwe skills kunnen aanleren. Je krijgt **3 punten** om skill-sleutels te maken, **per event**, deze punten zijn niet te bewaren en worden elk event gereset. Het niveau van de skill sleutel die jij maakt is het aantal punten dat deze sleutel kost. Dus 1x niveau 3 **OF** 1x niveau 2 en 1x niveau 1 **OF** 3x niveau 1. Om de sleutel te kunnen maken moet een sleutelmaker de sleutel een keer zelf in handen hebben gehad en onderzocht, om de sleutel te kunnen bouwen/reproducieren. De sleutel mag op het moment van onderzoeken aan een sleutelbos zitten. Het maken van een skill-sleutel **kost 30 minuten per niveau** van de sleutel, het onderzoeken van de sleutel **5 minuten** per niveau.

niveau 1 skill	1 punt
niveau 2 skill	2 punten
niveau 3 skill	3 punten

Medic

De medic verzorgd mensen en zorgt ervoor dat iedereen gezond blijft.

Medic			
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
EHBO	Chirurg	Mutant dokter	Gecontroleerde mutatie
Apotheker	Ervaren Apotheker	Meester Apotheker	
Diagnose stellen	Chemie	Getraind Hartmasseur	
Stabiliseren	Hartmassage	Genetische manipulatie	
	Delete overdose		
	Autopsie		

niveau 1.

EHBO

Je kan mensen verbinden zodat het bloeden stopt en je kan de pijn verzachten.

Je kan echter mensen **geen HP terug geven**.

Je moet wel mensen echt verbinden, dus zorg voor verband. Iemand verbinden duurt ongeveer **2 tot 5 minuten**. Tijdens het verbinden stopt iemand niet met doodbloeden tot de **EHBO** is afgerond. Als de gebruiker van de **EHBO** skill ook in bezit is van de skill **Stabiliseren**, wordt de doodbloed timer stilgezet tijdens de **EHBO**.

Apotheker

Je weet alles over **medicijnen**, je kan healing-units maken en antidotes.

Je kan echter geen **drugs, giffen** of andere soorten drankjes die schade veroorzaken.

Het brouwen van medicijnen vereist **schoon water** en de benodigde ingrediënten.

De regels over brouwen zijn terug te vinden in de crafting guide.

Diagnose stellen

Iemand met buikpijn? Overgeven? Paarse kleur? Jij kan onderzoeken wat er mis is.

Een onderzoek duurt ongeveer **5 minuten** maar kan langer duren. Hierdoor weet je of een persoon vergiftigd is, onder invloed is van een drug, of ziek is. Ook kun je hierdoor achterhalen wat er gedaan moet worden om deze persoon te genezen indien dit mogelijk is en of je deze aandoening eerder hebt gezien.

Stabiliseren

Je weet iemand zo vast te houden dat deze niet kan doodbloeden. hierdoor stop je het bloeden en worden de **10 minuten doodbloed tijd** stilgezet. Als je iemand los laat gaan de 10 weer in en verder waar ze gebleven waren.

niveau 2.

Chirurg

Inwendige problemen? Dan snij je iemand toch gewoon open? Met deze skill kun je ledematen terugplaatsen/transplanteren en ingewikkeldere operaties uitvoeren waarbij de huid opengebrosen moet worden. Tijdens deze operatie start de doodbloed timer. Je hebt zelf geen handen vrij om te stabiliseren. Hoe lang een operatie duurt hangt af van de ingreep.

Ervaren apotheker

Het brouwen duurt nu slechts **3 minuten** per fase ipv. **5**. zie de crafting guide voor de regels omtrent het brouwen. Deze skill vereist **Apotheker**

Chemie

giffen en drugs brouwen.

De giffen en drugs zijn terug te vinden in de crafting guide. bij het brouwen van dranken moet goed op de ingrediënten gelet worden. De regels over brouwen zijn terug te vinden in de crafting guide.

Je kan met deze skill ook vloeistoffen ontleden. Dit kost je **1 dosering** van de vloeistof en **10 minuten** werk, om de ingrediënten te achterhalen (volledig), tenzij de SL anders aangeeft.

Hartmassage

Een overleden speler (**na de 10 minuten doodbloed tijd**) kan alsnog gered worden.

Vereist is dat het IC wordt uitgespeeld, het lichaam niet te ernstig is beschadigd en er een SL bij aanwezig is.

Het uitvoeren van deze massage duurt ongeveer **5 minuten** en moet binnen **1 uur** na overlijden op iemand uitgevoerd worden. Het kan maximaal **1 keer** per slachtoffer geprobeerd worden. Of de poging is geslaagd zal door de SL bekend worden gemaakt.

Delete overdose

Teveel medicijnen kunnen voor problemen zorgen, gelukkig heb jij de oplossing.

Met deze handeling verwijder je een **Healing Unit Overdose** bij je patiënt. Deze handeling duurt slechts **1 minuut** maar kan maar **2x per dag** gebruikt worden.

Autopsie

Er is een dood lichaam maar de doodsoorzaak is nog onduidelijk.

Dit is het moment waarop een onderzoek moet worden gestart naar wat er aan de hand is. Gelukkig weet jij veel af van ziektes, symptomen, letsel etc. en kan je er dus achter komen wat er gebeurd is en waaraan het slachtoffer is overleden. Een onderzoek duurt ongeveer **5 minuten** maar kan langer duren. Deze skill vereist **Diagnose stellen**.

niveau 3.

Mutant dokter

Mutanten zijn geen mensen meer, daardoor hebben ze andere genezing nodig. Als mutant dokter ben jij in staat de mutanten net zo te kunnen genezen als de mensen.

Deze skill vereist **Injecteren**

Meester apotheker

Het brouwen duurt nu slechts **1 minuut** per fase i.p.v. **3**. zie de crafting guide voor de regels omtrent het brouwen. Deze skill vereist **Ervaren Apotheker**

Getraind hartmasseur

Je hartmassage heeft nu **2x** zoveel kans op slagen.

Deze skill vereist **Hartmassage**

Of de poging is geslaagd zal door de SL bekend worden gemaakt.

Genetische manipulatie

Je gaat experimenteren en bent daardoor in staat mensen tijdelijke buffs te geven. Vereist is dat een speler vrijwillig mee doet. Het modificeren van DNA en het buffen duurt in totaal **15 minuten** elk. dus **30 minuten** totaal. Dit geeft het personage tijdelijk een **niveau 1 Anatomie** skill. Let op: het kan ook mislukken.

De buff blijft maar 24 uur zitten, en er kan maar 1 buff op 1 persoon tegelijk zijn.

niveau 4.

Gecontroleerde mutatie

Het muteren van een speler duurt ongeveer **1 uur**, de gemuteerde speler mag **eenmalig** 1 skill kiezen uit de mutant categorie, het kost een skill slot.

Een mens mag **max. 1 mutatie hebben, deze skill kan niet verwijderd worden, ze kunnen wel vernietigd worden door gecontroleerde mutatie of iemand met de skill Chirurg.**

Kan enkel opnieuw worden gemuteerd als de vorige skill vernietigd is.

Scavenger

De scavenger zoekt naar bruikbare voorwerpen en grondstoffen en is goed in handelen.

Scavenger			
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Pingelen	Deconstructie	Radioactief	Supermagneet
Slotenmaker	Edelmetaal winnen	Kluiskraker	
Navigatie	Cartografie	Buskruid	
Grondstof winnen	Documenten vervalsen	Metaaldetector	

niveau 1.

Pingelen

Je kan voorwerpen kopen tegen een gereduceerd tarief, en verkopen voor optimale winst. Dit houdt in dat je met jouw natuurlijke charisma de verkopers van verschillende goederen voor jou weet te winnen. Dit werkt echter niet altijd. De verstandhouding met de koper moet positief zijn en de verkoper wil uiteraard geen verlies gaan draaien op zijn verkoop. Bij gebruik van deze skill doe je een tegenbod en benoemt hierbij dat je de skill hebt. Enkel het woord pingelen zeggen doet op zichzelf niets. Het gaat dus om rollenspel.

Slotenmaker

Je kan sloten maken en kraken tot **gradatie 5**. Het maken van een slot kost **30 minuten + 1 ijzer** per gradatie. Voor het kraken: **elke gradatie is +5 minuten**. Zo is graad 1 dus 5 minuten kraken en graad 5, 25 minuten kraken. **Geen elektronische sloten**.

Let wel: Een deur kan nog steeds opengebroken worden!

Navigatie

Je weet altijd waar het noorden is en kan door middel van windrichtingen en de zonnestand/sterren altijd de weg terug naar huis vinden en dus nooit verdwalen.

Omdat je de omgeving ook goed kent weet je ook waar de grondstoffen zich bevinden.

Je kan je medemens hiermee helpen door ze naar de juiste plek te leiden, hierdoor wordt de zoektijd met **5 minuten** verminderd (**-5 minuten** met een **minimum** zoektijd van **5 minuten**). Iemand met navigatie kan maar **maximaal 3 personen** leiden (zichzelf meerekenend in totaal 4), en mensen die geleid worden kunnen **maximaal** door 1 persoon tegelijk geleid worden.

Grondstof winnen

Ijzer of koper nodig of misschien hout? Jij weet wel waar je dat kan winnen.

Per **15 minuten** winnen/graven vind je **2 stuks** aan materiaal. Meld altijd een SL wanneer je op pad wil gaan.

niveau 2.

Deconstructie

Je kan een voorwerp uit elkaar halen en zo de materialen die erin zitten hergebruiken voor andere doeleinden. Je kan bijvoorbeeld het onderdeel van een nog werkende machine af slopen. Ook kan je waardevolle delen van bv. machines af slopen voordat deze worden omgesmolten. Hoeveel tijd dit kost hangt af van het item dat wordt gesloopt.

Meld altijd een SL wanneer je hiermee bezig gaat.

Edelmetalen winnen

Goud of zilver nodig? Geen probleem, jij weet wel waar je dat kan vinden.

Je kan nu edelmetalen opsporen en winnen.

Per 15 minuten winnen/graven vind je **2 stuks** aan edelmetaal.

Meld altijd een SL wanneer je op pad wil gaan.

Deze skill vereist **Grondstof winnen**.

Cartografie

Onthouden waar alles zich bevindt is ook maar lastig, daarom heb jij geleerd hoe je een degelijke kaart moet tekenen. Je kan daarnaast ook andere kaarten lezen. Het duurt per kaart(deel) **15 minuten** om het te tekenen. Een vereiste is dat je er recent geweest moet zijn om het accuraat te tekenen.

Documenten vervalsen

Iets belangrijks gezien dat jij ook wil hebben?

Geen probleem jij maakt wel een document dat niet afscheidbaar is van het origineel.

Echter de mensen met deze vervals skill zullen snel door hebben wanneer iets vervalst is. Maar gelukkig kan jij dat ook.

Het duurt ongeveer **15 minuten** om een document succesvol te vervalsen en **5 minuten** om te ontdekken of iets een vervalsing is.

niveau 3.

Radioactief.

Omdat het verzamelen van iets dat radioactief is best gevaarlijk is duurt het langer dan normaal. Met **20 minuten** winnen vind jij **1 radioactief item**. Onthoud wel dat onbeschermd je kans hebt op stralingsziekte! Zorg dus altijd voor de juiste kledij!

Meld altijd een SL wanneer je op pad wil gaan.

Deze skill vereist **Grondstof winnen**.

kluiskraker

Sloten kraken kost nu in plaats van +5 minuten per gradatie nu nog slechts **+3 minuten**. Dus graad 1 duurt 3 minuten om te kraken en graad 5 duurt nu slechts 15 minuten. Verder kun jij sloten maken van niveau 6 en deze ook kraken. Deze zijn dus alleen te kraken door een **Kluiskraker**

Elektronische sloten zijn nog steeds niet inbegrepen.

Deze skill vereist **Slotenmaker**

Buskruid

Speler kan buskruid verbouwen, nee we hebben het niet verkeerd gespeld.

Buskruid heeft dezelfde regels als alle andere verbouwbare producten.

Hiervoor mag je een aparte extra tuin neerzetten.

vereist voor deze skill is **Groene Vingers**.

Metaaldetector

Metalen verzamelen gaat sneller. Namelijk op 15 minuten 4 metalen. Dit geldt ook voor edelmetalen

Meld altijd een SL wanneer je op pad wil gaan en geef aan dat je metalen/edelmetalen zoekt. Vereist voor deze skill is

Grondstof winnen en/of Edelmetalen winnen.

niveau 4.

Supermagneet

Door deze magneet te activeren komen de metalen jouw kant uit. Het duurt 15 minuten voordat ze jou bereikt hebben en je wint dan 2 stuks metaal en jij kan ondertussen iets anders gaan doen. Als een magneet aan staat tijdens een gevecht trek je ook kogels aan. Dit houdt in dat je **minstens 1 schade per minuut** ontvangt tijdens combat (tenzij de SL anders aangeeft) terwijl je magneet aan staat. Je bent **2 minuten ACTIEF** bezig met het aan/uitzetten van de magneet.

Meld altijd een SL wanneer je de magneet activeert.

Ambacht

De ambachtslieden zijn goed met hun handen en heet vuur. Ze smeden onder andere wapens, pantser delen en schilden.

Ambacht			
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Grondstof bewerking	Edelsmid	Harnas versterken	Meestersmid
Smeden	Coating	Verzwaard zwaard	
Kogels maken	Kogelpers	Automatische kogelpers	
Armour maken	Kevlar maken	Iron curtain II.	

niveau 1.

Grondstof bewerking

Scavengers winnen grondstoffen die door ambachtslieden kunnen worden bewerkt. Het gebruiksklaar maken van deze grondstoffen duurt **15 minuten**.

Voor metalen geldt: **4 erts** is nodig om **1 baar** te maken.

(1 erts omsmelten is te klein en dus zijn 4 nodig om een baar te maken).

Smeden

Je kunt metalen voorwerpen smeden. Denk hierbij aan slagwapens, schilden, maar ook componenten voor apparatuur en vuurwapens. Een vereiste voor smeden zijn **bewerkte grondstoffen**.

Zie de Crafting Guide voor benodigde grondstoffen en bouw tijden.

Kogels maken

Je kunt kogels maken. Uit **1 IJzer of Lood Baar** en **5 Buskruit** kan je **20 Kogels** maken, dit duurt ongeveer **10 minuten**. Voor de **Kogels** kan je ook kogelhulzen gebruiken waarbij je er **20** nodig hebt samen met **5 buskruit** voor **15 kogels**. Dit kost wederom **10 minuten**.

Armour maken

Je kunt harnassen maken en repareren.

Voor benodigde grondstoffen en bouw tijden, zie de Crafting Guide

Deze skill vereist **Smeden**

niveau 2.

Edelsmid

Een edelsmid kan edelmetalen bewerken en gebruiksklaar maken. Het gebruiksklaar maken van deze grondstoffen duurt **15 minuten**. Voor edelmetalen geldt: **4 erts** is nodig om **1 baar** te maken. (1 erts omsmelten is te klein en dus zijn 4 nodig om een baar te maken).

Om kogels te maken van edelmetaal is de skill **Kogels maken** in combinatie met **Edelsmid** een vereiste.

Je kan **geen** hulzen omzetten in nieuwe edelmetalen kogels.

Deze skill vereist **Grondstof bewerken**.

Coating

Jij kan bestaande slagwapens een extra laagje geven voorzien van een ander metaal. Zo kan je bijvoorbeeld: gouden of zilveren laagjes aanbrengen op slagwapens.

Een "coat" is heel dun en blijft daardoor niet voor eeuwig zitten.

Na ongeveer **5 gevechten** is de coating er geheel af en moet een nieuwe worden geplaatst.

Een wapen van puur edelmetaal is te fragiel om een gevecht te overleven en zal direct breken.

Zie de crafting guide voor grondstoffen en smeedtijden.

Deze skill vereist **Smeden** en **Edelsmid**.

Kogelpers

Zou het niet fijn zijn als je een lading kogels in een keer kan maken?

Het bouwen van een kogelpers duurt **20 minuten**

Het maken van kogels grondstoffen en buskruit kost nu:

1 Lood of Ijzer Baar en **5 buskruit** voor **20 kogels** maken, dit kost nu **5 minuten**.

Voor de kogels kan je ook kogelhulzen gebruiken waarbij je er 20 nodig hebt samen met 5 buskruit voor 15 kogels. Dit kost wederom 5 minuten.

Deze skill vereist **Kogels maken**.

Kevlar maken

Kevlar is vele malen sterker dan gewoon ijzer, en ook nog eens veel lichter.

Je kan nu Kevlar harnassen maken en repareren.

Voor benodigde grondstoffen en bouw tijden, zie de Crafting Guide. Deze skill vereist **Armour maken**.

niveau 3.

Harnas versterker

Je kan armour upgraden voor een extra effect.

Maximaal 1 effect per pantser.

Voor benodigde grondstoffen, bouw tijden en de effecten, zie de Crafting Guide.

Deze skill vereist **Armour maken** en **Edelsmid**.

Verzwaard zwaard

Je kan mêlee wapens verzwaren waardoor ze standaard **+1 schade**

doen. Voor benodigde grondstoffen en bouw tijden, zie de

Crafting Guide. Deze skill vereist **Smeden** en **Edelsmid**.

Automatische Kogelpers

Het maken van kogels uit ijzer en buskruit kost nu:

1 baar lood of ijzer en **5 buskruit** voor **20 kogels** maken, dit duurt **15 minuten**.

Voor de kogels kan je ook kogelhulzen gebruiken waarbij je er **20** nodig hebt samen met **5 buskruit** voor **15 kogels**. Dit kost wederom **15 minuten**.

Bij de automatische kogelpers hoeft je niet actief aan de kogels te werken. Je levert de materialen en na **15 minuten** kom je terug voor je kogels.

Deze skill vereist **kogelpers**.

Iron Curtain II

Een iron curtain II. blokt alles en hoeft niet gerepareerd te worden, alleen zwaar geschut of zwaarder kan het schild verwoesten. Een Iron Curtain II is echter zo zwaar dat er niet mee gerend kan worden. Een Iron Curtain II. moet worden aangegeven door middel van een **wit lint**.

niveau 4.

Meestersmid

Alles wat jij bouwt of repareert binnen de ambacht skills kost je standaard maar **5 minuten**, tenzij anders aangegeven door de SL. Daarnaast mag je voor iedere grondstof-soort waar er **2 of meer** van in het voorwerp zitten als kosten, vereisen **1 grondstof minder**. Bijvoorbeeld: een voorwerp kost 8 ijzer, 3 koper en 1 zilver. Dit voorwerp kost voor jou maar 7 ijzer, 2 koper en 1 zilver.

Wapengebruik

Niet iedereen kan zomaar omgaan met elk type wapen. Daarom moet ook dit geleerd worden.

Wapengebruik
Niveau 1
Non-automatisch
Semi-automatisch
Vol-automatisch
Boog
Schild
Ambidex
Gemiddeld slagwapen
Groot slagwapen
Vallen kennis
Belegeringswapens
Zwaar geschut
Exotische wapens
Kernwapen
Niveau 4
Tank

Werpwapens

Werpwapens zijn kernloze wapens waarmee gegooid mag worden, onder werpwapens vallen onder anderen: werpdolken, granaten, flashbangs, rookbommen, bakstenen en molotovcocktails. Deze skill is gratis en kost geen skill slots.

Klein slagwapen

Wapens die in totaal, en dat is inclusief handvat!, Niet langer zijn dan 40 cm. Deze skill is gratis en kost geen skill slots.

Hand guns

Hoewel ze gratis zijn zitten er wel specificaties vast aan wat een handgun nou precies is. Een handgun heeft een klein formaat zodat het comfortabel met 1 hand gedragen kan worden. Een handgun heeft geen (clip)magazijn, maar wordt geladen door de kogels direct in de gun een barrel of loop te steken. Deze skill is gratis en kost dus geen skill slots.

Non Automatisch

Dit zijn de guns die te groot zijn om onder de hand guns te kunnen vallen maar waarbij zowel tussen elk schot moet worden herladen en de trigger elke keer opnieuw moet worden overgehaald. Non Automatische guns zijn ook vaak guns die met twee handen geopereerd moeten worden.

Semi-automatisch

Dit zijn guns die deels automatisch werken, je hoeft dan niet te herladen of je kan de trigger gewoon tijdens het herladen vasthouden (slam fire) zodat deze snel kan vuren. Wanneer je een semi-automatische gun hebt die ook vol-automatisch kan afvuren mag je nog steeds enkel de semi-automatische functie gebruiken.

Bursts worden ook gezien als vol-automatische eigenschappen.

Vol automatisch

Deze guns hoef je enkel te laden en daarna de trigger overhalen en klaar, je hoeft niet de trigger herhaaldelijk over te blijven halen maar je kan hem gewoon vast houden en herladen is ook niet nodig. Wanneer je een semi-automatische gun hebt die ook vol-automatisch kan afvuren mag je nog steeds enkel de vol-automatische functie gebruiken.

Bursts worden ook gezien als vol-automatische eigenschappen.

Boog

Je mag pijl en boog gebruiken.

Je pijlen gaan net zo lang mee totdat ze IC gebroken worden of kwijt raken (IC).

Voor het maken van nieuwe pijlen heb je enkel smeden nodig voor het maken van de pijlpunt. Dit kost je standaard **5 minuten** om te maken en repareren en **1 ijzer**.

Daarnaast heb je een houten stok nodig, speel dit alles IC uit. OC pijlen verzorg je zelf! en zijn dus ook eigen verantwoordelijkheid.

Schild

Je mag een schild gebruiken, enkel met een klein en gemiddeld schild mag men rennen. Met een groot schild of de Iron Curtain II. (alle maten) mag enkel gelopen worden.

Een schild moet aan het einde van elke dag worden **gerepareerd** anders breekt het tijdens het eerstvolgende gevecht. Wanneer je schild is gerepareerd meldt je het aan de SL.

Ambidex

Twee zwaarden tegelijk gebruiken, enkel kleine tot gemiddelde slagwapens mogen gebruikt worden voor ambidex. Vereist is de skill van een **klein** of **gemiddeld slagwapen**.

gemiddeld slagwapen

Wapens die in totaal, en dat is inclusief handvat!, Niet langer zijn dan 110 cm. Denk aan: zwaarden, maces, loden pijp en diversen.

groot slagwapen

Wapens die in totaal, en dat is inclusief handvat!, Langer zijn dan 110 cm. Denk aan: speren, staven, tweehandigers en diversen.

Vallen kennis

Valstrikken die jij zet zijn onzichtbaar, behalve voor mensen met de Vallen Kennis skill.
Het duurt ongeveer **1 minuut** om een val onzichtbaar te plaatsen.

Belegeringswapens

Ze komen niet vaak voor, maar dit zijn wapens zoals een stormram, katapult en ballista.

Zwaar geschut

Deze wapens hebben veel terugslag en kunnen niet zomaar door iedereen worden gebruikt. Dit zijn wapens zoals een: minigun, kanon, raketwerper, mortier, houwitser, vlammenwerper, bazooka en granaatwerper.

exotische wapens

Hieronder vallen blaaspijpen en chemische wapens zoals gassen.

Kernwapen

Dit zijn de wapens die radioactieve munitie/onderdelen gebruiken denk aan wapens zoals een atoombom. Voor het gebruiken van een bom en dergelijke heb je de skill **explosieven kennis** nodig.

niveau 4.

Tank

Met deze skill kan je het kanon van een tank bedienen en gebruiken, je kan echter geen tank besturen.

****Als je een Nerf Mega of Rival wapen gebruikt ben je zelf verantwoordelijk voor je munitie, de rest van de darts en schijfjes worden verzorgd door de organisatie.***

Anatomie

Je lichamelijke gezondheid bepaald veel voor je kansen op overleving, soldaten hebben vooral baat bij deze skills.

Anatomie			
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Extra hitpoint	Extra hitpoint	Extra hitpoint	Brie met de bril
Hoge pijngrens	Krijger	Diëtist	
Extra kracht	Uithoudingsvermogen	Adrenaline rush	
Stalen zenuwen	Zesde zintuig	Overlevingsdrang	

niveau 1.

Extra hitpoint 1

Je krijgt +1 hitpoint

Hoge pijngrens

Martelen op jou is totaal zinloos, je voelt (haast) geen pijn.

Extra Kracht

Elke speler begint standaard met kracht 2, met deze skill komt er +1 kracht bij

Stalen zenuwen

Jij bent nergens meer bang voor, niets krijgt jouw bang of gestrest. Je bent immuun voor fear en terror.

niveau 2.

Extra hitpoint 2

Je krijgt +1 hitpoint

Krijger

3x per gevecht mag je **+1 schade** doen, dus als je normaal 1 schade doet doe je nu dubbel en als je normaal 2 schade doet doe je nu 3 etc. etc. Wanneer je de +1 schade doet, maak de juiste call erbij, zoals bijvoorbeeld 'dubbel' of 'triple' etc.. Een gevecht eindigt voor je nadat er **5 minuten** niet meer **binnen 200 meter** van jouw gevochten is. Dit is enkel geldig voor slagwapens.

Uithoudingsvermogen

Met deze skill val je pas neer als je, je max. HP in de min staat. Dus met 5 HP kan je bewust door bewegen tot en met je max HP in de min (-5 in dit geval).

Als je je maximale HP in de min staat ga je alsnog direct **Dood**. Let op, je bloed vanaf 0 nog wel gewoon dood.

Zesde zintuig

Je hebt een goed inzicht in anderen, na iemand voor **5 minuten** bestudeerd te hebben kan jij zijn lot voorzien. Je mag na het bestuderen de persoon in kwestie een voorspelling geven, met deze voorspelling mag de persoon **1x** een hit **ontwijken (Dodge)**. De voorspelling verdwijnt hierna. Iemand met zesde zintuig mag **1x per 60 min** een voorspelling maken. Deze voorspelling mag ook op jezelf gebruikt worden.

niveau 3.

Extra hitpoint 3

Je krijgt +1 hitpoint

Diëtist

Met jouw kennis van het menselijk lichaam kan je dieetplannen opstellen voor **jezelf en 4 anderen**. Hierdoor hebben jullie allemaal **1 voedsel punt minder per dag** nodig. Je kan dus maximaal 4 actieve dieetplannen hebben lopen. Als je hierna een nieuw dieet plan voor iemand op wil zetten, moet je 1 van je andere klanten uit je dieetplan verwijderen. Dit moet bij de persoon in kwestie wel gemeld worden.

Als iemand sterft is deze automatisch uit je plan verwijderd.

Adrenaline rush

Dankzij een adrenaline rush krijgt je gedurende **5 minuten** bovenmenselijke krachten! Gedurende de 5 minuten krijg je **+2 kracht** erbij met een max. van kracht 5.

Na deze 5 minuten verdwijnt je extra kracht direct, ongeacht de situatie. Omdat dit veel energie kost kan je dit max. **2x per dag uitvoeren**. Wanneer de skill gebruikt wordt moet je '**Adrenaline rush**' benoemen.

Overlevingsdrang

Met deze skill bloed je pas dood wanneer je **2x je max HP** in de min staat. Dit betekent dat als je 5 HP hebt, dat je dus pas bij -10 dood bent. Je doodbloedtijd is nog steeds 10 minuten vanaf het moment dat je op 0 komt, en je raakt nog steeds bewusteloos vanaf het moment dat je op 0 komt, tenzij je **uithoudingsvermogen** hebt.

niveau 4.

Brie met de Bril

Je hebt de toekomst gezien en weet precies wanneer iemand zal gaan sterven, je kan een persoon daarvoor behoeden met deze skill. Je zegt dan tegen dit persoon "**Doe rustig**" en de eerstvolgende keer dat dit persoon op **0 HP** komt te staan wordt zijn HP direct teruggezet naar de max. zonder dat een medic hem hoeft te genezen. Je kan pas de skill opnieuw gebruiken wanneer het vorige persoon op 0 heeft gestaan. Om iemand te laten kalmeren moet je **2 minuten** in een **rustige omgeving** (dus niet tijdens een gevecht) met het betreffende persoon gepraat hebben over je visioen. Vereist voor deze skill is de **6e zintuig** skill.

Perk skills

Niets is gratis en dus ook niet deze bijzondere skills, elk van deze skills komt samen met een **negative perk** die door de SL wordt toegewezen. Niet alle perks zal je van te voren te horen krijgen en niet alle effecten zijn permanent. Het is aan de SL om jou te vertellen wat voor een nadeel je hebt. Als ze dat niet doen moet je er zelf achter zien te komen IC.

Perk skills			
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Tutor	Inspirerende toespraak	Pro sniper	OP. 3
Sniper	Ontwapenen	Zilveren tong	Klaar is Kees
Meevaller	Verblind	Boeienkoning	Imitatie
Afluisteren	OP. 1	OP. 2	
Martelen			

niveau 1.

Tutor

Met deze skill kan je iemand begeleiden om het leerproces te versnellen. Je kan iemand begeleiden tijdens het aanleren van een skill binnen een categorie en niveau waar jij al kennis in hebt. In tegenstelling tot het aanleren van een skill zonder tutor, heb je met een tutor maar een **30 minuten** nodig om de skill aan te leren. Voor **niveau 3** skills heb je altijd een tutor nodig en dit kost **1 uur** en voor **niveau 4** skills kost het **1.5 uur**.

Sniper**

Jij neemt de tijd voor je schot waardoor je meer schade doet en zelfs directe kills kan maken.

Je moet zelf stilstaan, je target mag niet te snel bewegen **mag dus niet rennen**, je moet **10 seconde** lang je lampje* op je target weten te houden. Als je een schot dan raakt doe je **3 through schade**. het duurt 1 minuut om te herladen.

Na de 10 seconden schiet je automatisch (dus op de 11 met tellen). Roep na je schot ook wie je schade doet, bijvoorbeeld: "Henk 3 through!".

**een laserlampje mag niet hoger zijn dan categorie 2M, dit is de Nederlandse wetgeving.*

*** deelnemers met een sniper moeten zelf een laserlampje voorzien in de kleuren **rood of groen**. Andere kleuren zijn **niet** toegestaan.*

Meevaller

Je hebt extreem veel geluk, aan het begin van de dag vind je **iets**. Kom 's ochtends voordat je het spel actief in gaat naar de SL voor je **iets**. Dit kan van alles zijn, van een enkele Bottlecap tot een Skill-sleutel.

Afluisteren

Als je een microfoon plaatst doe je dit door het betreffende persoon **5 seconden aan te raken**. Als een microfoon is geplaatst mag je **1x** een gesprek bij een slachtoffer **OC** mee volgen. Na **1x** valt de microfoon van het slachtoffer af, pas als de microfoon van het slachtoffer af is gevallen mag er een nieuwe geplaatst worden. Een microfoon kan gemaakt worden door iemand met de skills **bouwen** en **technische kennis**.

Martelen

Iedere speler mag ic martelen maar jij bent de enige die kan martelen **zonder** het slachtoffer **schade** te doen. Jij kent de technieken zo goed dat je mensen dagen kan laten lijden zonder ze fataal te verwonden.

niveau 2.

Inspirerende toespraak

Met deze skill kan een speler toespraken geven om het moraal van de groep te vergroten, personen die binnen een straal van **15 meter** bij de speech staan en **actief luisteren** krijgen van de spreker een bonus. de speech mag maximaal **3x per dag** worden gehouden. Aangezien er geen tijd is voor heldhaftige speeches midden in de strijd kan een speech enkel gebruikt worden **buiten** combat.

Bonus om uit te kiezen, je kan maar **1 effect** kiezen per speech, de spreker kiest het effect:

Effect	Duur
Als medics deze speech hebben gehoord, geeft de injectie die ze doen geen punt op de overdose telling	60 minuten
Alle skills met een tijdsduur worden verkort met 5 minuten tot een minimum van 5 minuten.	30 minuten
De eerst volgende hit die het persoon die naar de speech geluisterd heeft raakt, wordt automatisch een Dodge . Een speler moet Dodge callen om effect te verduidelijken.	Tot gebruikt
Iedereen de speech heeft gehoord mag 1x naar keuze, met een mêlee wapen +1 schade slaan. Als de hit wordt gemist is hij gemist en verlies je ook de bonus.	Tot gebruikt

Ontwapenen

Je mag iemand ontwapenen als je deze met **2 handen aanraakt**. Je roept dan "**ontwapen**" en je slachtoffer moet direct zijn wapen loslaten. Deze skill mag je **3x per gevecht gebruiken** met een interval van minstens **1 minuut**. Iemand die de skill ontwapenen heeft mag **1x** per dag een ontwapening op zichzelf **blokkeren**. Een gevecht eindigt voor je nadat er 5 minuten niet meer binnen 200 meter van jouw gevochten is.

Verblind

Je mag door middel van iets reflecterends iemand met zonlicht **verblinden**. Je moet **5 seconden** zoeken naar de juiste hoek en mag daarna "verblind" roepen. Iemand die dan verblind wordt is dat voor **5 seconden** en kan dan niet lopen noch vechten en moet de tijd nemen om bij te komen.

Operate Power Armour N1

Met deze skill ben je een beginnend piloot voor een power armour. Dit betekent dat je om kan gaan met een power armour die geüpgraded is met **maximaal 2 modules**. Je kan **niet** omgaan met power armours van 3 of meer modules.

niveau 3.

Pro sniper

Je moet **stilstaan**, je target mag niet te snel bewegen **mag dus niet rennen**, je moet **5 seconde** lang je lampje* op je target weten te houden. Als je een schot dan raakt doe je **5 through schade**. het duurt **1 minuut** om te herladen.

Vereiste is de skill: **Sniper**

**een laserlampje mag niet hoger zijn dan categorie 2M, dit is de Nederlandse wetgeving.*

*** deelnemers met een sniper moeten zelf een laserlampje voorzien in de kleuren **rood of groen**. Andere kleuren zijn **niet** toegestaan.*

Zilveren Tong

Jouw speeches zijn nog meer inspirerend dan voorheen. Je mag na een **Inspirerende Toespraak** een **2e effect** kiezen.

Boeienkoning

Jij kan ontsnappen uit elke verstriking. Je moet **10 seconden** lang wriemelen en dan kan je jezelf bevrijden en maken dat je wegkomt. Je doet dit zo snel en kundig dat degene die je gevangen namen dit niet direct door hebben en je een **10 seconden** voorsprong krijgt voordat de cipiers kunnen reageren.

Operate Power Armour N2

Met deze skill ben je een gevorderde piloot voor een powerarmour. Dit betekent dat je om kan gaan met een power armour die geüpgraded is met **maximaal 4 modules**. Je kan niet omgaan met power armour van 5 of meer modules.

niveau 4.

Operate Power Armour N3

Met deze skill ben je een expert piloot voor een power armour. Dit betekent dat je om kan gaan met een power armour die geüpgraded is met **maximaal 6 modules**. Je kan niet omgaan met power armour van 7 of meer modules.

Klaar is Kees

Je mag **1x per event "Klaar is Kees"** roepen, en welke taak je dan ook deed of wilde gaan doen is dan direct volbracht. Dit kan echt alles zijn waarvoor je iets had moeten doen. Denk aan: kruiden verzamelen, jagen, snipen, smeden en etc. Je kan er geen complete missies in 1x meer afronden.

Imitatie

Je mag één skill naar keuze uitzoeken. Dit mag iedere skill zijn, ook een beroeps gebonden skill, van ieder niveau. Deze skill mag je maar één keer pakken.

Mutant

Je leven voordat je mutant werd kan je, je niet meer herinneren, het enige wat je zeker weet is het feit dat je geen mens meer bent, maar een mix van dier en mens, of plant en mens. Het leven van een mutant is niet makkelijk, ze zijn het uitschot van de maatschappij en velen van hen worden vervolgd of aangevallen, het zijn immers wilde beesten? De mutant kan enkel dingen leren van deze lijst en niets anders. Mensen kunnen niets van deze lijst leren.

Mutant
Omnomnomnivoor
Stealth
Taaie huid
Geurspoor
Wild beest
Giftige aanval
Material art
Infrarood
Territorium
Ultra gehoor
Menselijkheid
Hypnose
Parasiet
Dierentaal

Omnomnomnivoor

Jij kan alles eten om in leven te blijven. Of het nu een mens, beest of plant is, jij leeft ervan. Als je iets eet met deze skill krijg je na elke keer eten **+1 HP** terug. Pas wel op, niemand heeft een maag ter grootte van een huis, je kan dus niet voor eeuwig blijven eten. Dit telt ook mee voor je 'eetmomenten'/'inlevermoment'. (je hoeft dus geen rekening te houden met het inleveren van voedselkaartjes).

Stealth

Je bezit dezelfde eigenschappen als de camouflage skill, daarnaast mag je mits je niet te grof/hard loopt, **10 stappen**, ongezien van locatie veranderen. Waarna je **5 minuten** moet wachten voor je verder kan. Je doet dit door **1 vinger** op te steken. Er mag dus **niet** gerend worden! Als je uit Stealth gaat of meer dan 10 passen zet, moet je **1 minuut** wachten voordat je weer in Stealth kan.

Taaie huid

Je krijgt **op elke locatie 1 armour-punt** erbij. Je taaie huid moet wel gerepareerd worden, tijdens dit "repareren" moet je zitten en mag je geen grote bewegingen maken. Het repareren duurt per locatie **5 minuten**.

Geurspoor

In combinatie met iemand met de **Jacht** skill vind die persoon 0-3 extra dieren na 30 minuten jagen. Jij mag ook de persoon met de **Jacht** skill zijn. *De mutant speler kan ook andere geuren oppakken.*

Wild beest

Met deze skill kan een mutant **5x per gevecht +1 schade** doen. Gemist is gemist. Dit is enkel van toepassing op slagwapens.

Giftige aanval

Met deze skill mag een mutant schade over tijd doen, iedereen die geraakt wordt door dit gif krijgt over **3 minuten lang 1 schade per minuut**. Dit kan voorkomen worden door een antidote in te nemen. Een giftige aanval moet aangegeven worden door "poison" te roepen.

Material art

Met deze skill mag een mutant eenmalig een **wapengebruik skill** kiezen.

Infrarood

Met deze skill kan een mutant altijd **door stealth of camouflage heen kijken** en slachtoffers altijd zien staan, zitten en lopen. Een mutant kan echter niet door massieve muren en deuren of vermommingen heen kijken.

Territorium

Een mutant kan nu door middel van een geurspoor zijn territorium **afbakenen**, binnen dat gebied zullen zwakkere mutanten zich niet meer begeven. Dit geurspoor blijft 24 uur zitten en moet opnieuw geplaatst worden als de tijd verstreken is. Wat een zwakkere mutant is wordt door de SL bepaald. Een geurspoor strekt **100 meter**. Een geurspoor plaatsen duurt **10 seconden**.

Ultragehoor

Dingen die tot **500 meter** verwijderd zijn van de mutant met deze skill kunnen worden **gehoord** door de mutant in kwestie. Een mutant kan dan horen wat het is en **niet** wat er bijvoorbeeld wordt gezegd door de betreffende mensen of mutanten. Om **Ultragehoor** te gebruiken moet actief geluisterd worden, wat betekent dat je niet mag bewegen of met andere activiteiten bezig mag zijn, dit houdt ook praten in. Actief luisteren kost je minimaal **1 minuut**.

Menselijkheid

Een mutant met deze skill mag eenmalig een **skill** uit een van de **non-mutant** categorieën kiezen. Deze skill mag enkel **niveau 1** zijn.

Hypnose

Een mutant mag met deze skill iemand **paralyseren**, hij moet zijn slachtoffer gedurende de paralyse **vast blijven houden**. Zodra het slachtoffer wordt losgelaten is de paralyse voorbij. Een mutant moet als hij **schade** ontvangt direct zijn slachtoffer loslaten. Niet in combinatie met **Parasiet** bruikbaar

Parasiet

Een mutant met deze skill kan een andere mutant of een mens drainen van zijn HP. Hij moet het slachtoffer **vasthouden** en elke **10 seconden krijgt hij 1 HP** terug en verliest het slachtoffer **1 HP**. De eerste schade wordt gedaan bij het moment van vastpakken. Zodra de mutant schade ontvangt moet hij zijn slachtoffer direct loslaten. Niet in combinatie met **Hypnose** bruikbaar

Dierentaal

Een mutant kan via deze skill communiceren met andere mutanten en dieren. Als je iets tegen een mutant of dier wil zeggen moet bij de zin/vraag/opmerking **dierentaal** worden genoemd.

Voedselsysteem

Eten en drinken heeft iedereen nodig om te kunnen overleven net zoals drinken. Vooral in een post apocalyptische wereld zijn eten en schoon drinkwater moeilijk te vinden daarom voegen wij dit nieuwe element toe aan het IC spel, en daarom is alleen OC eten en drinken niet meer genoeg. Je hebt in totaal **2 voedselpunten en 1 waterpunt nodig per dag** om te overleven, deze punten moeten voor een bepaalde tijd per dag worden ingeleverd.

Voedsel en drinkwater verzamelen

Er zijn verschillende skills waarmee je ic aan eten en drinken kan komen door het bijvoorbeeld: te verbouwen, te jagen, te vissen, te zuiveren, te vinden en te kopen. Als je eropuit gaat om eten te verzamelen o.i.d. dan meld je dit bij de SL. Als je vervolgens klaar bent met het verzamelen dan meld je, je opnieuw bij de SL en die voorziet jou dan van kaartjes met "voedselwaardes" erop of waterpunten natuurlijk. Deze punten kunnen variëren van 0 t/m 10, elk punt staat voor 1 maaltijd. Voor verdere info zie de skills van de Bottelier en Hunter.

Voedsel bereiden

Niet al het eten dat IC wordt verkregen is direct eetbaar, zo is het niet verstandig om rauw vlees of vis te gaan eten. Daarom moet bepaald voedsel eerst bereid worden doormiddel van de skill "koken". Voor al het koken en bereiden van voedsel geldt: er is 1 punt schoon drinkwater nodig, een bepaald aantal voedsel items ongekookt en open vuur. 1 = 1 dus als je 1 punt kookt zonder skill upgrades dan krijg je gewoon 1 punt terug maar dan eetbaar. Voor verdere info zie de skills van de **Bottelier** en **Hunter**.

Punten inleveren

Als al het eten dat verzameld is eetbaar is gemaakt (of dat al was) dan kunnen de punten worden ingeleverd bij de SL. Ieder individu stopt voor 1 dag aan voedselpunten in een envelop die te vinden zijn bij de desbetreffende container, **op de envelop wordt niks geschreven** maar in de envelop moet men een kaartje toevoegen met welke deelnemer mee eet van de voedselitems. De SL leegt 1x per dag (18:00 op za. en 14:00 op zo.) de container en schrijft de punten op die in de enveloppen zitten.

Inlevermoment gemist

Het kan zijn dat je een inlevermoment mist, maar dat gaat niet zonder gevolgen. Als je het inlevermoment mist dan krijgt jou karakter IC flink honger, je mist immers een hele dag aan voedsel! dit resulteert in een **permanente -1HP**. Deze -1HP kan worden weggehaald door je **achterstallige voedselpunten** in 1x in te halen, dus bij een volgend eet moment moet jij 6 punten inleveren in plaats van 3. Let op: je kan dus **niet** die -1HP weg "healen" met behulp van een medic. Als je meer dan 1 inlevermoment mist dan krijg je per gemist moment -1HP permanent. Dus als jij 3 momenten mist heb je -3HP permanent en dus rond de 2HP over. Dit alles kan worden opgelost door gewoon het missend aantal voedselpunten (minstens 3) in 1x bij te werken. Mis je slechts 1 voedselpunt? Dat is dan spijtig, maar dit telt dan alsnog als een hele dag aan eten gemist, je moet dan alsnog de -3 voedselpunten per gemist moment bijwerken.

Zorg er dus voor dat je geen moment mist!

De SL noteert alles en houd alles bij en laat je het ook weten als je die -1HP krijgt.

De SL heeft ALTIJD gelijk.

kracht systeem

Iedere speler begint met kracht 2, dit is de normale kracht van een volwassene.

Wanneer men in een gevecht terecht komt of iets moet worden geopend, opgetild, weg geduwd etc. komt er kracht bij kijken, want kun jij het fysiek wel aan?

Op zo een moment komt het kracht systeem in werking, je laat weten door je kracht niveau te noemen met welke kracht je de actie onderneemt.

Voorbeeld : "ik duw deze steen weg met kracht 2"

Dan krijg je van de SL te horen of het je lukt met dat kracht niveau of niet.

Kracht kan ook gebruikt worden in combat, dat wil zeggen dat als jij fysiek aan het worstelen bent met iemand je je kracht niveau kan gebruiken om te zien of je het wint of niet. Beide spelers/NPC's noemen dan hun kracht en degene met de hoogste kracht wint de worsteling.

Kracht 1: zwakke volwassenen of een kind

Kracht 2: gemiddelde volwassenen

Kracht 3: getrainde volwassenen

Kracht 4: bovenmenselijk

Kracht 5: machine

Power Armour

Een power armour is een mechanisch harnas dat kracht en bescherming combineert. Een power armour heeft een basismodel dat geüpgraded kan worden met modules. Een basis power armour is niet moeilijk te besturen. Je hoeft er enkel sterk genoeg voor te zijn en dan kan je hem besturen. Echter om een power armour met modules te kunnen gebruiken is er een ervaren piloot nodig met de "**operate power armour**" skills uit de **perk skill** lijst. Als een power armour over meer modules beschikt dan de piloot kan gebruiken, zal het power armour niet kunnen opstarten en kan de piloot hem niet bewegen. Er zijn **2 personen met kracht 4** nodig om een leeg power armour te kunnen tillen.

Het basis powerarmor:

Om de basis powerarmor te kunnen gebruiken heb je kracht 3 nodig. Wanneer je in het powerarmor zit, geeft dit de volgende

buffs en nerfs:

Het powerarmor geeft 3 armor points per locatie. Er valt niet in te rennen, wel in te joggen.

Als het powerarmor een volledig sluitende helm heeft, telt dit als gasmasker.

Het power armour heeft een accu/batterij met 30 minuten aan stroom. Het kost 60 minuten om het power armour volledig op te laden. Tijdens dit opladen is er geen stroom in het kampement waar hij aangesloten is omdat het zelf veel stroom verbruikt.

Wanneer het power armour gebruikt wordt krijgt de gebruiker **+1 kracht**.

Je kan tijdens het dragen van het armour niet meer gebruik maken van je normale skills.

De piloot kan tijdens het dragen van het armour alle mêlee wapens zonder moeite gebruiken.

De modules:

De modules zijn opgedeeld in **3 categorieën**. De algemene modules zijn altijd op ieder power armour te installeren. Daarnaast zijn er **offensieve** en **defensieve modules**. Wanneer een power armour **1 offensieve module** heeft, is er geen defensieve module te installeren en andersom. Er moet dus gekozen worden tussen een offensieve en defensieve power armour.

Algemene modules

Accu upgrade:

De stroomcapaciteit van de eerste batterij wordt verlengt met een half uur.

Verwisselbare batterij:

Kan enkel wanneer de module accu upgrade al geïnstalleerd is. De accu is verwisselbaar met een tweede accu. Zo kan het pak tegelijk gebruikt worden en opgeladen. De tweede accu is niet te upgraden.

Zone module:

Je creëert een elektrisch veld om je heen. Wanneer je dit doet maak je de **Zone call** en verbruik je direct **2 minuten** aan stroom. Hierna verbruikt je armour 2x zoveel stroom als normaal tot de zone is afgelopen. Dit houdt dus in dat je 2 minuten aan stroom verbruikt in de plaats van 1. Je doet tijdens de zone **1 schade per 5 seconde** aan iedereen **binnen 2 meter** van jou, vriend en vijand. Je kostuum moet OC een duidelijk lampje(s) hebben die van alle kanten zichtbaar is dat aan kan als de zone actief is. Tijdens het aanstaan van de zone kan je niet bewegen.

Module defibrillatie:

benodigde skill: **hartmassage**.

Mag enkel met SL erbij gebruikt worden.

Je kan je handschoenen gebruiken als AED. Dit betekent dat je de slagingskans tijdens de hartmassage verhoogd, van 1/3 naar 2/3, of met getrainde hartmassage, van 2/3 naar 3/3. Deze handeling kost je **10 minuten** aan stroom.

Offensieve modules

Strike one:

Je kan een strikes slaan met een mêlee wapen terwijl je de power armour draagt. Dit kost je **5 minuten** aan stroom.

Strike two:

Kan enkel wanneer de module **Strike one** al geïnstalleerd is. Je kan een crush slaan met een mêlee wapen terwijl je de power armour draagt. Dit kost je **10 minuten** aan stroom.

Strike three! you are out!:

Kan enkel wanneer de module **Strike two** al geïnstalleerd is. Je kan een down slaan met een mêlee wapen terwijl je de power armour draagt. Dit kost je **20 minuten** aan stroom. Let op, sommige bosses kunnen hier immuun tegen zijn.

Heavy hydraulics:

Als deze module aanwezig is op een power armour kan de gebruiker van het power armour alle **wapen skills** gebruiken die het buiten het armour ook gebruiken kan.

Defensieve modules

Pantser upgrade 1: Je armour punten per locatie gaan omhoog met 1 per locatie.

Pantser upgrade 2: Kan enkel wanneer de module **Pantser upgrade 1** al geïnstalleerd is. Je armour punten per locatie gaan omhoog met 1 per locatie.

Pantser upgrade 3: Kan enkel wanneer module **Pantser upgrade 2** al geïnstalleerd is. Je bent immuun voor explosieven. Deze doen ook geen schade aan het pantser.

Dat scheelt:

Je kan met deze module een schild installeren op je power armour en hier mee om gaan terwijl je het pantser draagt.

De piloot

Een power armour is enkel zo goed als diens piloot. Daarom is het van belang dat er wordt geïnvesteerd in de skills van de piloot. Een piloot kan omgaan met 2 modules per niveau "**operate power armour**" dat de piloot bezit. Mocht een piloot niet om kunnen gaan met het aantal modules, zal het power armour niet werken en kan de piloot dus niet bewegen. Een power armour kan wel ge-downgrade worden.

Up- en downgraden van het power armour

Het up- en downgraden van het power armour kost een 30 minuten per module en kan enkel uitgevoerd worden door iemand die de skills **technische kennis** en **bouwen** bezit. Het power armour kan enkel bewerkt worden als de accu leeg is. Het upgraden van het power armour kan enkel als de module in bezit is.

Repareren van het power armour

Het repareren van een power armour kan enkel gebeuren door iemand die over zowel de skill **technische kennis**, als **bouwen** bezit. Dit kost 15 minuten per hitpoint en het armour mag hierbij niet verbonden zijn aan het stroomnetwerk.

Creëren van een module

Om een module te maken is er een blauwdruk nodig. De benodigde resources verschillen per module en worden door de speler zelf bedacht, wanneer de blauwdruk aanwezig is wordt deze door de SL zoals alle andere blauwdrukken geïnspecteerd waarna een bouwtijd wordt benoemd. Een module maken is veel werk en zijn de skills **technische kennis** en **bouwen** voor nodig. Bereid je voor op een grote onderneming om een module te maken. Dit kan een team van meerdere personen een **aantal uren** kosten.

Het aan en uittrekken van power armour

Het aantrekken van een armour zoals deze gaat niet zomaar en kost de piloot zonder hulp **15 minuten** om hem kundig aan en uit te trekken. Met hulp kan hij dit echter in **10 minuten**. Wanneer de nood heel hoog is kan enkel het **uittrekken** doormiddel van hulp in **5 minuten** gebeuren, echter loopt de piloot dan wel **2 HP schade** op. Het aan en uittrekken onder het minimum aantal minuten kan leiden tot ernstige schade voor de piloot en omstanders.