

**POSTAPOBOB PRESENTEERD:**



# **DE CRAFTING GUIDE**

Versie 3.0  
14 maart 2020

# Inhoudsopgave

## Inhoud

Hoofdstuk 1: Componenten.....	3
Mineralen & Erts .....	3
Radioactief materiaal .....	4
Overige materialen .....	4
Hoofdstuk 2: Voedsel & Drinkbare vloeistoffen.....	5
Verzamelbaar voedsel .....	5
Verzamelbare vloeistoffen .....	5
Geproduceerd voedsel .....	5
Geproduceerde vloeistoffen .....	7
Hoofdstuk 3: Verwerkte Grondstoffen.....	8
Metalen .....	8
IJzerbaar .....	8
Loodbaar .....	8
Koperbaar .....	8
Zilverbaar .....	8
Platinabaar .....	9
Goudbaar .....	9
Hoofdstuk 4: Vuurwapens en Munitie.....	10
Vuurwapens .....	10
Standaard vuurwapen .....	10
Munitie .....	11
Standaard-Kogel (20x): .....	11
Standaard-Kogel (15x):.....	11
Sniper-Kogel (10x): .....	11
Kogelpers: .....	12
Automatische kogelpers: .....	12
Hoofdstuk 5: Slagwapens en verbeteringen.....	13
Slagwapen .....	13
Verzwaard slagwapen .....	14
Wapencoating .....	15
Hoofdstuk 6: Harnas en Schilden.....	16
Helm (Blokkeert 1 sniper schot) .....	16
Junk harnas: (blokkeert 1 schade) .....	16

Leer harnas: (blokkeert 2 schade) .....	17
Metalen harnas: (blokkeert 3 schade) .....	17
Kevlar: (blokkeert 5 schade) .....	17
Versterkt harnas: (blokkeert X+2 schade) .....	18
Schild .....	18
Iron Curtain II .....	19
Hoofdstuk 7: Elektronica & motoren.....	20
Elektronica .....	20
Motoren .....	21
Modules powerarmor .....	21
Hoofdstuk 9: Explosieven & Vallen.....	22
Landmijnen .....	22
Vallen .....	22
Klemval .....	22
Gifval .....	23
Deathtrap .....	23
Hoofdstuk 10: Overige processen.....	24
Waterzuivering .....	24
Een mutatie .....	24
Hoofdstuk 11: Crafting Lijst, quick reference.....	25
Voedsel- en drinklijst .....	25
Verwerkte grondstoffen .....	26
Vuurwapens en munitie .....	26
Slagwapens .....	27
Harnas en schilden .....	28
Elektronica en motoren .....	29
Vallen en explosieven .....	29
Overig .....	29

# Hoofdstuk 1: Componenten

Dit hoofdstuk wijst op alle aanwezige grondstoffen (aldus bekend bij de auteur op het moment van schrijven) op deze wereld. Dit zijn onbewerkte grondstoffen, voor bewerkte grondstoffen en hun benodigdheden kunt u Hoofdstuk 3 raadplegen.

## Mineralen & Erts

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

**Benodigde verzamel skill: Grondstof winnen**

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

**Benodigde verzamel skill: Grondstof winnen**

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

**Benodigde verzamel skill: Grondstof winnen**

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

**Benodigde verzamel skill: Edelmetalen winnen**

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

**Benodigde verzamel skill: Edelmetalen winnen**

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

**Benodigde verzamel skill: Edelmetalen winnen**

## Radioactief materiaal

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

**Benodigde verzamel skill: Radioactief**

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

**Benodigde verzamel skill: Radioactief**

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

**Benodigde verzamel skill: Radioactief**

## Overige materialen

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

**Benodigde verzamel skill: Grondstof winnen**

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

**Benodigde verzamel skill: Jacht**

**Kool:** Waar vuur is, zijn kolen te vinden. Als een vuur **een half uur** aan heeft gestaan, is dit door ieder bij het vuur te verzamelen. Hierbij gaat het om een IC vuur, je hoeft niet actief met het vuur bezig te zijn om te kunnen verzamelen.

**Ingrediënten: 1x Hout**

**Benodigde verzamel skill: -**

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

**Ingrediënten: 1x Kool, 1x water (schoon of vuil)**

**Benodigde verzamel skill: -**

## Hoofdstuk 2: Voedsel & Drinkbare vloeistoffen

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

### Verzamelbaar voedsel

Rauw vlees

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

**Minimaal vereiste verzamel skill:** Jacht

**Normale verzameltijd:** 30 minuten jagen + 5 minuten fileren voor 2 kaartjes.

**Voedselpunten:** 2

**Veiligheid:** Onveilig

### Verzamelbare vloeistoffen

Vuil drinkwater

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

**Minimaal vereiste verzamel skill:** -

**Normale verzameltijd:** 2 minuten

**Voedselpunten:** 0 liter (1 liter met skill survival)

**Veiligheid:** Onveilig(veilig met survival)

### Geproduceerd voedsel

Rauwe groente

1 stuk rauwe groenten, kan je verbouwen om zo genoeg eten te verzamelen voor iedereen. Groente kan hierdoor een rendabele vorm van voedsel zijn.

**Benodigdheden:** 1 Groente

**Minimaal vereiste verzamel skill:** Groene vingers (om te verbouwen)

**Normale verzameltijd:** groenten zijn niet in het wild te vinden

**Voedselpunten:** 1

**Veiligheid:** Onveilig

**Houdbaarheid:** Einde van het event

## Fruit

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

**Benodigdheden:** 1 fruitstuk

**Minimaal vereiste verzamel skill:** Groene vingers (om te verbouwen)

**Normale verzameltijd:** fruit is niet in het wild te vinden

**Voedselpunten:** 1

**Veiligheid:** Veilig

**Houdbaarheid:** Einde van het event

## Bereide groenten

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

**Benodigdheden:** 1 groente, 1L drinkwater

**Minimaal vereiste verzamel skill:** Koken

**Normale verzameltijd:** 15 minuten

**Voedselpunten:** 1

**Veiligheid:** Veilig

**Houdbaarheid:** Einde van het event

## Bereid Vlees

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

**Benodigdheden:** Rauw vlees, 1L drinkwater

**Minimaal vereiste verzamel skill:** koken

**Normale verzameltijd:** 15 minuten

**Voedselpunten:** 2

**Veiligheid:** Veilig

**Houdbaarheid:** Einde van het event

## Blikvoer

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

**Benodigdheden:** 1 Blik, 1L drinkwater, 1 voedselkaart

**Minimaal vereiste verzamel skill:** Conserveerder

**Normale verzameltijd:** 15 minuten

**Voedselpunten:** 2

**Veiligheid:** Veilig

**Houdbaarheid:** Onbeperkt

## Geproduceerde vloeistoffen

### Schoon drinkwater

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

**Benodigheden:** Een waterzuiveringsinstallatie, 1L vervuild water

**Minimaal vereiste verzamel skill:** Waterzuivering

**Normale verzameltijd:** 1,5 uur

**Voedselpunten:** 1

**Veiligheid:** Veilig

**Houdbaarheid:** Onbeperkt

### Bier (Alcoholische drank)

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

**Benodigheden:** 1L water (vervuild of schoon), 2 hop

**Minimaal vereiste verzamel skill:** Brouwen

**Normale verzameltijd:** 15 minuten

**Voedselpunten:** 1 water en 2 eten

**Veiligheid:** Veilig

**Houdbaarheid:** Onbeperkt

### Wijn (alcoholische drank)

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

**Benodigheden:** 1L water (vervuild of schoon), 2 fruit

**Minimaal vereiste verzamel skill:** Brouwen

**Normale verzameltijd:** 15 minuten

**Voedselpunten:** 1 water en 2 eten

**Veiligheid:** Veilig

**Houdbaarheid:** Onbeperkt



## Hoofdstuk 3: Verwerkte Grondstoffen

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

### Metalen

#### IJzerbaar

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

**Ingrediënten:**

- Ijzererts (4x)

**Gemiddelde bouwtijd: 15 minuten**

**Benodigde skill: Grondstof bewerking**

#### Loodbaar

**Ingrediënten:**

- Looderts (4x)

**Gemiddelde bouwtijd: 15 minuten**

**Benodigde skill: Grondstof bewerking**

#### Koperbaar

**Ingrediënten:**

- Kopererts (4x)

**Gemiddelde bouwtijd: 15 minuten**

**Benodigde skill: Grondstof bewerking**

#### Zilverbaar

**Ingrediënten:**

- Zilvererts (4x)

**Gemiddelde bouwtijd: 15 minuten**

**Benodigde skill: Edelsmid**

## **Platinabaar**

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

### **Ingrediënten:**

- **Platinaerts (4x)**

**Gemiddelde bouwtijd: 15 minuten**

**Benodigde skill: Edelsmid**

## **Goudbaar**

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

### **Ingrediënten:**

- **Gouderts (4x)**

**Gemiddelde bouwtijd: 15 minuten**

**Benodigde skill: Edelsmid**

## Hoofdstuk 4: Vuurwapens en Munitie

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

### Vuurwapens

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

#### Standaard vuurwapen

**Ingrediënten (Klein):**

- IJzerbaar (1x)

**Ingrediënten (Gemiddeld):**

- IJzerbaar (2x)

**Ingrediënten (Groot):**

- IJzerbaar (3x)

**Gemiddelde bouwtijd:**

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

**Ingrediënten reparatie/onderhoud:**

- IJzerbaar (1x)

**Gemiddelde onderhoudstijd:**

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

## **Munitie**

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

### **Standaard-Kogel (20x) :**

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

#### **Ingrediënten:**

- **IJzerbaar (1x)**
- **Buskruid (5x)**

**Gemiddelde bouwtijd: 10 minuten**

### **Standaard-Kogel (15x) :**

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

#### **Ingrediënten:**

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

**Gemiddelde bouwtijd: 10 minuten**

### **Sniper-Kogel (10x) :**

Kogels die afgevuurd worden door een hoog-kaliber wapen wat met laser-targeting zijn doel raakt. Het afvuren van deze kogels vereist de **Sniper** skill.

#### **Ingrediënten:**

- **IJzerbaar (1x)**
- **Buskruid (5x)**

**Gemiddelde bouwtijd: 10 minuten**

## **Kogelpers :**

Met behulp van een kogelpers kan je veel sneller nieuwe kogels maken. Extreem handig dus. In plaats van alles vullen met de hand kan je nu deze machine gebruiken en scheelt het een hoop gefrunnik.

### **Ingrediënten:**

- **IJzerbaar (2x)**

**Gemiddelde bouwtijd: 20 minuten**

## **Automatische kogelpers:**

Een automatische kogelpers maakt kogels zoals de naam al aangeeft, automatisch. Dat betekent dat je hem enkel hoeft vol te laden met de juiste materialen, hem aanzet, en voilà hij maakt kogels terwijl jij je tijd anders kan gaan besteden.

### **Ingrediënten:**

- **Kogelpers**
- **Koper baar (1x)**

**Gemiddelde bouwtijd: 15 minuten**

# Hoofdstuk 5: Slagwapens en verbeteringen

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

## Slagwapen

Ingrediënten (Klein tot 40 cm):

- IJzerbaar (1x)

Ingrediënten (Gemiddeld tot 110 cm):

- IJzerbaar (2x)

Ingrediënten (Groot vanaf 110 cm):

- IJzerbaar (3x)

Gemiddelde bouwtijd:

- 15 minuten (Klein tot 40 cm)
- 25 minuten (Gemiddeld tot 110 cm)
- 35 minuten (Groot vanaf 110 cm)

Ingrediënten reparatie/onderhoud:

- IJzerbaar (1x)

Gemiddelde onderhoudstijd:

- 5 minuten (Klein tot 40 cm)
- 10 minuten (Gemiddeld tot 110 cm)
- 15 minuten (Groot vanaf 110 cm)

## **Verzwaard slagwapen**

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

**Ingrediënten (Klein tot 40 cm):**

- Klein slagwapen
- Platina-baar (1x)

**Ingrediënten (Gemiddeld tot 110 cm):**

- gemiddeld slagwapen
- Platina-baar (1.5x)

**Ingrediënten (Groot vanaf 110 cm):**

- groot slagwapen
- Platina-baar (2x)

**Gemiddelde bouwtijd:**

- 15 minuten (Klein tot 40 cm)
- 25 minuten (Gemiddeld tot 110 cm)
- 35 minuten (Groot vanaf 110 cm)

**Ingrediënten reparatie/onderhoud:**

- Standaard reparatiekosten
- Platina-baar (1x)

**Gemiddelde onderhoudstijd:**

- 10 minuten (Klein tot 40 cm)
- 15 minuten (Gemiddeld tot 110 cm)
- 20 minuten (Groot vanaf 110 cm)

## Wapencoating

Een coating is een klein laagje metaal over een slagwapen om dit wapen schade te laten berokkenen op wezens die door mutaties immuun zijn voor conventionele slagwapens. Ook laat dit het wapen er prachtig uitzien, maar of dat gewenst is is de vraag, Raiders schuilen altijd om de hoek. Pas wel op, zo'n laagje is niet dik en zal er na **5 gevechten afslijten**. Voor het coaten van wapens is de skill **Coating** nodig.

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

### Ingrediënten (Klein):

- Edelmetaal-baar (1x)

### Ingrediënten (Gemiddeld):

- Edelmetaal-baar (2x)

### Ingrediënten (Groot):

- Edelmetaal-baar (3x)

### Gemiddelde bouwtijd:

- 10 minuten (Klein tot 40 cm)
- 20 minuten (Gemiddeld tot 110 cm)
- 30 minuten (Groot vanaf 110 cm)



## Hoofdstuk 6: Harnas en Schilden

Voor het maken van harnassen en schilden is de skill **Smeden** en **Armour maken** nodig (m.u.v. Junk harnas).

### Helm (Blokkeert 1 sniper schot)

#### Ingrediënten per helm:

- Huid (1x)
- IJzerbaar (2x)

#### Gemiddelde bouwtijd:

- 15 minuten

#### Ingrediënten reparatie/onderhoud per hit:

- Huid (1x)
- IJzerbaar (1x)

#### Gemiddelde onderhoudstijd:

- 10 minuten.

### Junk harnas: (blokkeert 1 schade)

#### Ingrediënten per lichaamsdeel/onderdeel:

- Junk, 10 minuten verzamelen in de omgeving.

#### Gemiddelde bouwtijd per lichaamsdeel/onderdeel:

- 5 minuten

#### Ingrediënten reparatie/onderhoud per totaal harnas:

- More junk. 5 minuten verzamelen voor reparaties.

#### Gemiddelde onderhoudstijd:

- 1 minuten per punt schade

**N.B. Junk harnas vereist geen skills om te maken of repareren.**

## **Leer harnas: (blokkeert 2 schade)**

### **Ingrediënten per lichaamsdeel/onderdeel:**

- Huid (x6)

### **Gemiddelde bouwtijd per lichaamsdeel/onderdeel:**

- 10 minuten

### **Ingrediënten reparatie/onderhoud per punt schade:**

- Huid (1x)

### **Gemiddelde onderhoudstijd:**

- 2 minuten per punt schade.

## **Metalen harnas: (blokkeert 3 schade)**

### **Ingrediënten per lichaamsdeel/onderdeel:**

- IJzerbaar (1.5x)

### **Gemiddelde bouwtijd:**

- 20 minuten per lichaamsdeel/onderdeel

### **Ingrediënten reparatie/onderhoud:**

- IJzerbaar (1x) Voor 2 onderdelen.

### **Gemiddelde onderhoudstijd:**

- 2 minuten per punt schade.

## **Kevlar: (blokkeert 5 schade)**

### **Ingrediënten per lichaamsdeel/onderdeel:**

- Actief kool (6x)
- Hennep (12x)

### **Gemiddelde bouwtijd per lichaamsdeel/onderdeel:**

- 1 uur

### **Ingrediënten reparatie/onderhoud per punt schade:**

- Actief kool (1x)
- Hennep (2x)

### **Gemiddelde onderhoudstijd:**

- 4 minuten per punt schade.

## **Versterkt harnas: (blokkeert X+2 schade)**

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

### **Ingrediënten per lichaamsdeel/onderdeel:**

- Een harnas (X) (geen junk harnas)
- 1 platinabaar

### **Gemiddelde bouwtijd per lichaamsdeel/onderdeel:**

- 30 minuten

### **Ingrediënten reparatie/onderhoud per punt schade:**

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

### **Gemiddelde onderhoudstijd:**

- X+2 minuten per punt schade.

## **Schild**

### **Ingrediënten:**

- IJzerbaar (1x) of hout (x3) (Klein, Buckler formaat)
- IJzerbaar (2x) of hout (x4) (Gemiddeld, Heater formaat)
- IJzerbaar (3x) of hout (x5) (Groot, Towershield formaat)

### **Gemiddelde bouwtijd:**

- 10 minuten (Klein, Buckler formaat)
- 15 minuten (Gemiddeld, Heater formaat)
- 20 minuten (Groot, Towershield formaat)

### **Ingrediënten reparatie (moet dagelijks uitgevoerd worden):**

- IJzerbaar (0,5x) of hout (x1) (Klein, Buckler formaat)
- IJzerbaar (1x) of hout (x2) (Gemiddeld, Heater formaat)
- IJzerbaar (1,5x) of hout (x3) (Groot, Towershield formaat)

### **Gemiddelde onderhoudstijd:**

- 5 minuten (Klein, Buckler formaat)
- 10 minuten (Gemiddeld, Heater formaat)
- 15 minuten (Groot, Towershield formaat)

## **Iron Curtain II**

*"Ik heb de eer mogen hebben om de originele variant van dit schild te zien. Het verhaal gaat dat deze tank-schoten tegen kon houden, maar wie weet." - Richard de Roo (2083)*

Voor het maken van de Iron Curtain II is de skill **Iron curtain II** nodig.

### **Ingrediënten (Klein, Buckler formaat):**

- IJzerbaar (6x)
- Platinabaar (2x)

### **Ingrediënten (Gemiddeld, Heater formaat):**

- IJzerbaar (8x)
- Platinabaar (4x)

### **Ingrediënten (Groot, Towershield formaat):**

- IJzerbaar (10x)
- Platinabaar (6x)

### **Gemiddelde bouwtijd:**

- 20 minuten (Klein, Buckler formaat)
- 30 minuten (Gemiddeld, Heater formaat)
- 40 minuten (Groot, Towershield formaat)

### **Ingrediënten reparatie/onderhoud:**

- IJzerbaar (3x)
- Platinabaar (2x)

### **Gemiddelde onderhoudstijd:**

- 10 minuten (Klein, Buckler formaat)
- 15 minuten (Gemiddeld, Heater formaat)
- 20 minuten (Groot, Towershield formaat)

# Hoofdstuk 7: Elektronica & motoren

Het bouwen van bepaalde machines gebruikt elektronica en motoren om te werken. Veel machines bevatten dan ook meerdere van deze componenten.

## Elektronica

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

### Ingrediënten (Klein):

- Koperbaar (0.5x)

### Ingrediënten (Gemiddeld) :

- Koperbaar (1x)

### Ingrediënten (Groot):

- Koperbaar (2x)

### Gemiddelde bouwtijd:

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

### Ingrediënten reparatie/onderhoud:

- Koperbaar (0.5x)

### Gemiddelde onderhoudstijd:

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

## Motoren

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

### Ingrediënten (Klein):

- IJzerbaar (1x)

### Ingrediënten (Gemiddeld):

- IJzerbaar (2x)

### Ingrediënten (Groot):

- IJzerbaar (3x)

### Gemiddelde bouwtijd:

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

### Ingrediënten reparatie/onderhoud:

- IJzerbaar (1x)

### Gemiddelde onderhoudstijd:

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

## Modules powerarmor

Voor het bouwen van nieuwe modules voor een powerarmor zijn de skills **module ontwerper** en **bouwen** nodig. Verder zijn voor het bouwen van modules altijd **blauwdrukken** nodig van de module die gebouwd wordt.

### Ingredienten modules:

- Koperbaar (2x)

### Gemiddelde bouwtijd:

- 20 minuten

### Ingrediënten reparatie/onderhoud:

- Koperbaar (0.5x)

### Gemiddelde onderhoudstijd:

- 15 minuten

# Hoofdstuk 9: Explosieven & Vallen

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

## Landmijnen

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

### Ingediënten:

- Buskruid (2x)
- IJzerbaar (1x)

### Gemiddelde bouwtijd:

- 15 minuten

**Vereiste skills:** Explosievenkennis

### Onschadelijk maken:

2 manieren van onschadelijk maken:

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

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

Haal je het, 1 ijzererts en 1 buskruid. Faal je, krijg je niks en valt in kritieke toestand op de grond (Critical)

## Vallen

### Klemval

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

### Ingrediënten:

- Hout (2x)

### Gemiddelde bouwtijd:

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

**Vereiste skills:** Vallenkennis

## **Gifval**

Vergiftigd de persoon die in deze val stapt. Het effect van het toegevoegde gif gaat in werking. Deze val negeert pantser (through).

### **Ingrediënten:**

- Hout (2x)
- Gif (1x)

### **Gemiddelde bouwtijd:**

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

**Vereiste skills:** Vallenkennis

## **Deathtrap**

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

### **Ingrediënten:**

- Hout (4x)
- IJzerbaar verwerkt door een smid (1x)

### **Gemiddelde bouwtijd:**

- 10 minuten smeed tijd door Smid
- 10 minuten voorbereiding
- 10 minuten op locatie voor het plaatsen.

**Vereiste skills:** Vallenkennis



# Hoofdstuk 10: Overige processen

## Waterzuivering

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

### Ingrediënten:

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

### Gemiddelde brouw tijd:

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

## Een mutatie

Het muteren van mensen geeft mogelijkheid om skills aan te leren van de mutanten lijst. Echter is het een ingewikkeld process. Een mutatie kan gecontroleerd, of ongecontroleerd gaan. Pas op, bij meer dan 1 mutatie, kunnen er ernstige gevolgen optreden.

### Benodigheden:

- Tiberium

### Blootstellingstijd:

- 1 uur

### Effect MET de skill **Gecontroleerde mutatie**:

- 1 skill uit de mutanten lijst naar keuze.

### Effect ZONDER de skill **Gecontroleerde mutatie**:

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

# Hoofdstuk 11: Crafting Lijst, quick reference

## Voedsel- en drinklijst

Naam	Verzamel0/ bereidingstijd	Benodigdheden	Gevaar	Voedzaamheid
Rauw Vlees	35 minuten	-	Onveilig	2 punten
Bereid Vlees	15 minuten	Rauw vlees 1L drinkwater	Veilig	2 punten
Vuil drinkwater	2 minuten	-	Onveilig	1 Liter
Schoon drinkwater	90 minuten	Vuil drinkwater	Veilig	1 Liter
Rauwe groente	80 mintuen	1 groente	Onveilig	1 punt
Bereide groente	15 minuten	1 groente 1L drinkwater	Veilig	1 punt
Fruit	80 minuten	1 fruit	Veilig	1 punt
Blikvoer	15 minuten	1 Blik 1L drinkwater 1 voedsel	Veilig	2 punten
Bier	15 minuten	1L drinkwater 2 hop	Veilig	2 punten 1 Liter
Wijn	15 minuten	1L drinkwater 2 fruit	Veilig	2 punten 1 Liter

## Verwerkte grondstoffen

Voorwerp	Ingrediënten	Bouwtijd	Vereiste skill(s)
IJzerbaar	IJzererts (4x)	15 minuten	Grondstof bewerking
Loodbaar	Looderts (4x)	15 minuten	Grondstof bewerking
Koperbaar	Kopererts (4x)	15 minuten	Grondstof bewerking
Zilverbaar	Zilvererts (4x)	15 minuten	Edelsmid
Platinabaar	Platinaerts (4x)	15 minuten	Edelsmid
Goudbaar	Gouderts (4x)	15 minuten	Edelsmid

## Vuurwapens en munitie

Soort	benodigdheden	bouwtijd
Klein vuurwapen	1 IJzerbaar	15 minuten
Gemiddeld vuurwapen	2 IJzerbaar	25 minuten
Groot vuurwapen	3 IJzerbaar	35 minuten
Standaard kogels x20	1 IJzerbaar 5 buskruid	10 minuten
Standaard kogels x15	20 kogelhulzen 5 buskruid	10 minuten
Sniper kogels x10	1 IJzerbaar 5 buskruid	10 minuten

## Slagwapens

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

## Harnas en schilden

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

## Elektronica en motoren

Soort	benodigdheden	Bouwtijd
Elektronica, klein	Koperbaar (0.5)	10 minuten
Elektronica, gemiddeld	Koperbaar (1)	15 minuten
Elektronica, groot	Koperbaar (2)	20 minuten
motor, klein	IJzerbaar (1)	10 minuten
motor, gemiddeld	IJzerbaar (2)	15 minuten
motor, groot	IJzerbaar (3)	20 minuten

## Vallen en explosieven

Soort	Benodigdheden	Bouwtijd
Landmijn	2 buskruid 1 IJzerbaar	15 minuten
Klemval	2 Hout	10 voorbereiding 5 op locatie
Gifval	2 hout 1 gif	10 voorbereiding 15 op locatie
Deathtrap	4 hout 1 IJzerbaar	10 voorbereiding 10 op locatie

## Overig

Soort	Bouwtijd	Benodigdheden
Conserveblik	15 min	0.5 bewerkt ijzer (baar)