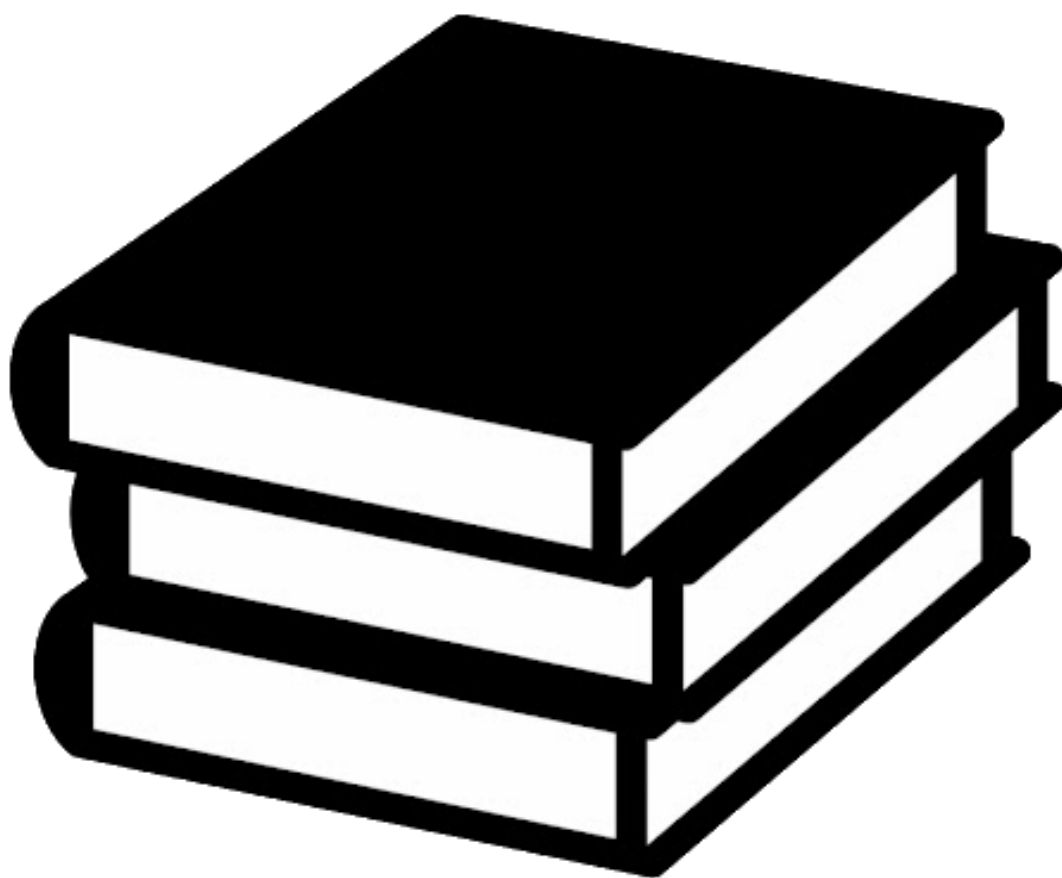


SKILLS POSTAPOBOB



Changelog

Versie	Beschrijving
2.0	<p>Skills Verwijderd:</p> <ul style="list-style-type: none">• Bouwen• Tutoren <p>Skills Toegevoegd:</p> <ul style="list-style-type: none">• Voedingsdeskundige <p>Skills Aangepast:</p> <ul style="list-style-type: none">• Diëtist• Snelle Bouwer• Efficiënte Bouwer• Blauwdrukken maken <p>Paginanummers toegevoegd aan document</p> <p>Pagina's uitgelijnd.</p>
2.1	<p>Skills Aangepast:</p> <ul style="list-style-type: none">• Voedingsdeskundige• Sleutelmaker
2.2	<p>Skills Aangepast:</p> <ul style="list-style-type: none">• Exotische Wapens

Inhoud

Skillweb skills per categorie	1
Niveau 1.	1
Niveau 2.	2
Niveau 3.	3
Niveau 4.	3
Beroep: Coach	4
Beroepsgebonden Skill: Gewenning	4
Niveau 1.	4
Niveau 2.	5
Niveau 3.	5
Niveau 4.	6
Beroep: Technaut	7
Beroeps gebonden Skill: Blauwdrukken maken	7
Niveau 1.	7
Niveau 2.	8
Niveau 3.	9
Niveau 4.	10
Delving	11
Niveau 1.	11
Niveau 2.	12
Niveau 3.	12
Niveau 4.	13
Geneeskunde	14
Beroep: Arts	14
Beroeps gebonden Skill: Injecteren	14
Niveau 1.	14
Niveau 2.	15
Niveau 3.	16
Niveau 4.	17
Infiltratie	18
Beroep: Spion	18
Beroepsgebonden Skill: Vermommen	18
Niveau 1.	18
Niveau 2.	19
Niveau 3.	20
Niveau 4.	20

Jacht	21
Beroeps gebonden Skill: Camouflage	21
Niveau 1.	21
Niveau 2.	22
Niveau 3.	23
Niveau 4.	23
Krijgsmacht	24
Beroepsgebonden Skill: Wapen-expert	24
Beroepsgebonden Skill: Wapen-expert	24
Niveau 1.	24
Niveau 2.	25
Niveau 3.	27
Niveau 4.	27
Landbouw	28
Beroeps gebonden Skill: Groene vingers	28
Niveau 1.	28
Niveau 2.	29
Niveau 3.	30
Niveau 4.	30
Wapengebruik	31
Klein slagwapen	31
Niveau 4.	33

Skillweb skills per categorie

Hieronder staan alle skills die per categorie beschikbaar zijn met een uitleg. Alle onderstaande categorieën bevatten uitleg over zowel het beroep als de beroeps gebonden skills en de vrij te kiezen skills.

Ambacht

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

Smid			
Beroeps gebonden skill: Grondstof bewerken			
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Smeden	Edelsmid	Harnas versterker	Meestersmid
Kogels maken	Coating	Verzwaard zwaard	
Armour maken	Kogelpers	Automatische kogelpers	
Bulk bouwer	Kevlar maken	IronCurtain II	
		Hoogoven	

Beroep: Smid

Een smid is een ambachtsman die van metalen allerlei voorwerpen maakt. Smid was vroeger een veel voorkomend beroep. Nu komt het weer terug doordat moderne industriële machines niet of nauwelijks meer werken.

Beroeps gebonden Skill: Grondstof bewerken

Voordat een grondstof gebruikt kan worden moet van het ruwe materiaal een zuiver gebruiksklare versie gemaakt worden. Voor meer informatie zie de Crafting Guide.

Niveau 1.

Smeden

Je kunt metalen voorwerpen smeden. Denk hierbij aan slagwapens, maar ook componenten voor apparatuur en vuurwapens. Voor benodigde grondstoffen en bouw tijden, zie de Crafting Guide.

Kogels maken

Je kunt kogels maken. Voor de ingrediënten kun je de crafting guide raadplegen.

Armour maken

Je kunt harnassen en schilden maken en repareren. Voor benodigde grondstoffen en bouw tijden, zie de Crafting Guide

Deze skill vereist **Smeden**

Bulk bouwer

Je weet succesvol goedkoper voorwerpen te maken aan de lopende band. Zodra je een voorwerp 2x of vaker maakt waarvoor een Ambacht skill is vereist (met uitzondering van baren), is ieder 2e van dat voorwerp 1 grondstof naar keuze goedkoper (met een minimum van 1).

Niveau 2.

Edelsmid

Een edelsmid kan edelmetalen bewerken. Voor het maken van baren is ook de skill **Grondstof Bewerken** nodig

Voor meer informatie zie de Crafting Guide.

Deze skill vereist **Smeden**

Coating

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

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 **Edelsmid**

Kogelpers

Je kunt een kogelpers maken, de ingrediënten kun je vinden in de crafting-guide. Het maken van kogels duurt hiermee maar 5 minuten.

Deze skill vereist **Kogels maken**

Kevlar maken

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 armor upgraden voor een extra effect. Maximaal 1 effect per pantser.

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

Deze skill vereist **Armour maken**

Verzwaard zwaard

Je kan meele wapens verzwaren waardoor de eerste (rake) klap per gevecht +1 schade doet. Voor benodigde grondstoffen en bouw tijden, zie de Crafting Guide.

Deze skill vereist **Edelsmid**

Automatische Kogelpers

Je kunt een automatische kogelpers maken, de ingrediënten kun je vinden in de crafting-guide. Het bouwen van een kogelpers duurt 20 minuten. Het maken van kogels duurt hiermee 15 minuten.

Bij de automatische kogelpers hoef 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**

Ironcurtain II

Een iron curtain II. blokt alles en hoeft niet gerepareerd te worden, alleen zwaar geschut kan het schild verwoesten. Een Ironcurtain II. moet worden aangegeven doormiddel van een wit lintje.

Deze skill vereist **Armour maken**

Hoogoven

Je expertise met metalen zorgt ervoor dat jij efficiënter erts kan omsmelten. Zodra jij gebruik maakt van de Grondstof Bewerking skill heb je 1 erts minder nodig om een baar te maken.

Deze skill vereist **Grondstof Bewerking**

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 (met uitzondering van het smelten van baren) 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.

Anatomie

Je lichaam is een tempel, maar soms kan deze tempel wel wat versterking en upgrades gebruiken.

Coach			
Beroeps gebonden Skill: Gewenning			
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Extra HP 1	Extra HP 2	Extra HP 3	Brie met de bril
Hoge pijngrens	Uithoudingsvermogen	Diëtist	
Extra Kracht	Zesde zintuig	Adrenaline rush	
Stalen zenuwen	Sterke bouw	Overlevingsdrang	
Voedingsdeskundige		Immuniteit	

Beroep: Coach

Een Coach heeft zich gespecialiseerd in de werking van het menselijke lichaam. Hoe de spieren optimaal benut kunnen worden en hoe voeding daar invloed op heeft. Daarom is de Coach het toonbeeld van fysieke perfectie.

Beroepsgebonden Skill: Gewenning

Je bent resistent tegen verslavingen en je maximum overdosis hoeveelheid is verhoogd naar 40.

Niveau 1.

Extra hitpoint 1

Je krijgt +1 hitpoint op je torso

Hoge pijngrens

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

Extra Kracht

Met deze skill krijg je +1 kracht, met een max. van 4.

Stalen zenuwen

Jij bent nergens meer bang voor, niets krijgt jouw bang of gestresst.

Je bent immuun voor fear terror wordt gereduceerd naar een fear.

Voedingsdeskundige

Je bent goed in het uitplannen van maaltijden, hierdoor kun jij meer voedingsstoffen halen uit je eten. Je hebt 1 voedselpunt per dag minder nodig (met een minimum van 1 voedselpunt). Mocht je toch 3 voedselpunten op een dag nuttigen, krijg je vanaf het eetmoment +1 Max HP op je torso, tot het volgende eetmoment.

Niveau 2.

Extra hitpoint 2

Je krijgt +1 hitpoint op je ledematen

Uithoudingsvermogen

Je kan je ledematen blijven gebruiken als deze op 0HP of lager staan. Ze vallen er echter nog steeds af als ze op -max HP komen. Je torso heeft hier geen voordeel aan. Schade die gedaan wordt op het ledemaat gaat alsnog door naar het Torso.

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).

Sterke Bouw

Jij hebt je lichaam zo getraind om zware klappen beter op te kunnen vangen. Alle schade die je ontvangt die hoger is dan 2, wordt gereduceerd met 1.

Niveau 3.

Extra hitpoint 3

Je krijgt +1 hitpoint op je torso en ledematen

Diëtist

Je bent zo goed in meal planning dat je ook andere mensen kan helpen om beter te letten op wat ze eten. Met deze skill kun je 4 anderen gebruik laten maken van de Voedingsdeskundige skill. Deze moeten bij hun eetmoment in de envelop aangeven dat zij gebruik maken van dit plan. Dit doen ze met de tekst "Diëtist: van 'jouw naam'"

Deze Skill vereist Voedingsdeskundige

Adrenaline rush

Dankzij jouw 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.

Overlevingsdrang

Je blijft bij bewustzijn als je Torso op 0HP of lager staat.

Je ledematen vallen er echter nog steeds af als ze op -max HP komen, maar hiervan raak je niet bewusteloos. Als je torso op -Max HP staat ben je dood.

Immuniteit

Je lichaam is immuun geworden door alle fysieke en mentale training die je gevolgd hebt. Je bent immuun voor verslavingen en je kan geen overdosis ontvangen van Healing Units. Deze Deze skill vereist **Gewenning**.

Niveau 4.

Brie met de Brill

Je zegt dan tegen dit persoon "Doe rustig" en de eerstvolgende keer dat dit persoon op 0 hp op zijn torso komt te staan worden al zijn locaties direct teruggezet naar de max. HP en alle bloedingen worden gestopt 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 bijvoorbeeld niet tijdens combat) met het betreffende persoon gepraat hebben.

Deze skill vereist **Zesde zintuig**.

Bouwkunde

Met bouwkunde bouwt en repareert men alles wat te maken heeft met machines, guns en andere elektronica.

Techneut			
Beroeps gebonden Skill: Blauwdrukken maken			
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Wapenkennis	Snelle bouwer	Efficiënte bouwer	Sleutel maker
Technische kennis	Snelle reparateur	Kernfysica	
Monteur	Hacken	Opnieuw opstarten	
Explosievenkennis	Module ontwerper	G3T-R3K7	
		Technisch wonder	

Beroep: Techneut

De Techneut heeft een grote interesse in mechanica, motortechniek en andere voorwerpen waar veel schroefjes en moertjes bij komen kijken.

Beroeps gebonden Skill: Blauwdrukken maken

Ieder product dat gemaakt wordt door een techneut vereist een blauwdruk, dus ook bekende producten uit de Crafting Guide. Een speler met de skill blauwdruk 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**. De blauwdruk kan enkel gemaakt worden als het karakter dezelfde skills heeft die nodig zijn om het voorwerp te bouwen. 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. **N.B. Deze skill is enkel benodigd bij het ontwerpen van voorwerpen die één of meerdere bouwkunde skills vereisen.**

Niveau 1.

Wapenkennis

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 dit wapen wilt inspecteren.

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 dit voorwerp wilt inspecteren.

Monteur

Je kan alles dat een motor gebruikt en brandstof nodig heeft om te kunnen werken bouwen en repareren.

Explosievenkennis

Skill om explosieven te maken, te gebruiken (met uitzondering van werpbare explosieven) en te deactiveren. Speel dit uit. Hieronder valt alles met een explosieve lading. Deze zijn terug te vinden in de crafting guide.

(vereisten voor maken zijn de skills **Wapenkennis**. Als je een explosief ontmanteld en je de skill **Deconstructie** hebt, krijg je ook een gedeelte van de grondstoffen terug.)

Niveau 2.

Snelle bouwer

Alles wat je bouwt dat één of meerdere Bouwkunde skill(s) vereist kost nu maar de helft van de tijd. Dit halveert niet de reparatietijd.

Snelle reparateur

alles wat je repareert dat één of meerdere Bouwkunde skill(s) vereist kost nu maar de helft van de tijd. Dit halveert niet de bouwtijd.

Hacken

Je kunt nu inbreken op 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**.

Module Ontwerper

Met deze skill kan men modules ontwerpen en onderhouden voor een power armor. Daarnaast is deze skill nodig om de modules in het power armor te kunnen installeren. Zonder deze skill kan een engineer niet werken aan een power armor.

Deze skill vereist **Technische kennis**

Niveau 3.

Efficiënte bouwer

Als een voorwerp bouwt dat één of meerdere Bouwkunde Skills vereist én dat meerdere grondstoffen heeft kun 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.

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.

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

Deze Skill vereist **Snelle Reparateur**

G3T-R3K7

Het bouwen van een turret duurt 30 minuten. 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**.

Deze skill vereist **Technische en Wapen kennis**

Technisch wonder

Je weet de puntjes op de i te zetten bij het maken van een blauwdruk. Als jij een blauwdruk ontwerpt, mag je de bonussen van jouw skills van toepassing laten zijn op jouw blauwdruk. Hierdoor kunnen anderen profiteren van jouw expertise. De volgende bonussen kunnen van toepassing zijn op jouw blauwdrukken:

- **Snelle Bouwer**
- **Efficiënte Bouwer**

Deze Skill vereist **Blauwdruk maken**

Niveau 4.

Sleutelmaker

Jij kan skill-sleutels maken. Je krijgt 2 punten om skill-sleutels te maken, per event, deze punten zijn niet stapelbaar en worden elk event gereset. Het niveau van de skill-sleutel die jij maakt is het aantal punten dat deze sleutel kost. (dus 2x niveau 1 **OF** 1x niveau 2) De speler moet de sleutel een keer zelf in handen hebben gehad en onderzocht, om de sleutel te kunnen bouwen/reproduceren. De sleutel mag op het moment van onderzoeken aan een sleutelbos zitten. Het maken van een skill-sleutel kost 30 minuten en 1 zilverbaar maal het niveau van de sleutel, het onderzoeken van de sleutel kost 5 min. maal het niveau per sleutel.

Belangrijk: Er mag maar 1 skill van een sleutelmaker per event bij een persoon geïnstalleerd worden

Niveau 1 skill	1 punt
Niveau 2 skill	2 punten.

Delving

Met delving kan men bruikbare grondstoffen vinden in hun omgeving die dan vervolgens gebruikt kunnen worden voor allerlei soorten producten.

Delver			
Beroeps gebonden Skill: Aasgier			
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Pingelen	Navigatie	Radioactief	Supermagneet
Slotenmaker	Edelmetalen winnen	Kluiskraker	
Grondstofwinnen	Meevaller	Metaaldetector	
Deconstructie	Buskruid	Vindingrijk	

Beroep: Delver

De Delver heeft het opsporen van bruikbare voorwerpen en grondstoffen zijn specialisatie gemaakt en is daarnaast goed in handelen.

Beroeps gebonden Skill: Aasgier

Een delver heeft een scherp oog voor verborgen hoekjes en gaatjes bij het doorzoeken van een persoon. Je kan met deze skill Bruine lootzakjes oppakken.

Niveau 1.

Pingelen

Je kan voorwerpen kopen tegen een gereduceerd tarief. 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.

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 opengebrouwen worden!

Grondstof winnen

Per 10 minuten winnen/graven vind je 1 stuk aan materiaal. Meld altijd een SL wanneer je op pad wil gaan.

Deconstructie

Je kan een voorwerp uit elkaar halen en zo de materialen die hierin 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.

Meld altijd een SL wanneer je hiermee bezig gaat.

Niveau 2.

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. Deze skill werkt niet met Jacht.

Edelmetalen winnen

Je kan nu edelmetalen opsporen en winnen.

Per 10 minuten winnen/graven vind je **1 stuk** aan edelmetaal.

Meld altijd een SL wanneer je op pad wil gaan.

Meevaller

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

Buskruid

Met deze skill kan men Buskruid vinden. je vindt **1 buskruid** per **10 min**. Voor het verbouwen van dit kruid moet je een aparte extra tuin neerzetten en heb jij (of degene die de tuin maakt) **Groene Vingers** nodig.

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**.

Meld altijd een SL wanneer je op pad wil gaan.

Deze skill vereist **Grondstofwinnen**

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**

Metaaldetector

Metalen verzamelen gaat sneller. Namelijk op 10 minuten 2 metalen. Dit geldt ook voor edelmetaal
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**.

Vindingrijk

Jij weet alle verstopplekken op een persoon te vinden. Als jij een Bruin lootzakje inlevert levert dit altijd wat op.
Deze skill vereist **Aasgier**

Niveau 4.

Supermagneet

Door deze magneet te activeren komen de metalen jouw kant uit. Het duurt 10 minuten voordat ze jou bereikt hebben en je wint dan 1 stuk metaal en jij kan ondertussen iets anders gaan doen. Als een magneet aan staat tijdens een gevecht trekt de speler ook kogels aan. Dit houdt in dat je 1 schade per minuut ontvangt op je torso tijdens combat 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.

Geneeskunde

Geneeskunde is een van de belangrijkste maar ook lastigste vakgebieden in een post apocalyptische wereld. Een kleine verwonding kan al snel uitlopen in een nare infectie.

Arts			
Beroeps gebonden Skill: Injecteren			
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	
	Autopsie	Paramedicus	

Beroep: Arts

De Arts verzorgd mensen en zorgt ervoor dat iedereen gezond blijft. Het redden van levens is waar de Arts zijn passie in gevonden heeft.

Beroeps gebonden Skill: Injecteren

Een arts heeft de mogelijkheid om een vloeistof toe te dienen via een injectienaald.

Karakters met deze skills zijn 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 op de geïnjecteerde locatie terug geven. Pas wel op, te veel units op **1** dag kan een speler een overdosis geven. Deze overdose ontstaat bij **20** units per speler per dag.

Het is ook mogelijk om binnen 1 minuut **4** "units" toe te dienen op 1 karakter, deze krijgt dan 1 HP per locatie terug i.p.v. 4 HP in totaal.

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**, enkel het bloeden stoppen en de pijn verminderen. Je moet wel mensen echt verbinden, dus zorg voor verband.

Iemand verbinden duurt **2 minuten** per locatie. 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 het leegbloeden stilgezet tijdens de **EHBO**.

Apotheker

Je weet alles over het brouwen van drankjes, je kan genezende drankjes maken, maar ook drugs en zelfs giften. Het brouwen van dergelijke drankjes vereist schoon water en de benodigde ingrediënten. Je kan enkel n1 drankjes brouwen, dit kost je 5 minuten per fase (zie de postapobinas voor de verschillende fases). Verdere regels over het brouwproces zijn terug te vinden in de postapobinas.

Diagnose stellen

Een onderzoek duurt normaal **5 minuten**. 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 je deze conditie eerder hebt gezien. Deze skill kun je niet op jezelf gebruiken.

Stabiliseren

Je weet iemand zo vast te houden dat deze niet kan doodbloeden. hiermee stop je het (leeg)bloeden. Als je iemand los laat gaan de 10 weer in en verder waar ze gebleven waren. Deze skill kun je niet op jezelf gebruiken.

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 opengebrouwen 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

Je hebt meer ervaring met het brouwen van drankjes, daardoor gaan oude bekende recepten sneller. Maar je leert ook steeds meer dingen bij, wanneer je een recept hebt kan je nu ook drankjes maken van niveau 2. Je kan n1 drankjes brouwen, dit kost je nu 3 minuten per fase. Je kan ook n2 drankjes brouwen, dit kost je 5 minuten per fase zie de postapobinas voor de regels omtrent het brouwen. Deze skill vereist **Apotheker**

Chemie

Je kan met deze skill vloeistoffen ontleden. Dit kost je 1 dosering van de vloeistof en 30 minuten werk, om de ingrediënten te achterhalen (volledig), tenzij de SL anders aangeeft. Hiernaast kan jij brandstof brouwen, de regels hiervoor zijn te vinden in de postapobinas.

Hartmassage

Een overleden karakter kan alsnog gered worden.

Vereist is dat het ic wordt uitgespeeld en er een sl bij aanwezig moet zijn.

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.

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 aan de hand is.

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

Er zijn maar weinig recepten die jij niet kent, niveau 1 en 2 gaan je gemakkelijk af. Je hebt nu genoeg ervaring om een niveau 3 drankje of misschien zelfs hoger te kunnen proberen te brouwen. Let wel, om specifieke drankjes te maken heb je nog steeds een recept nodig.

Je kan n1 drankjes brouwen, dit kost je 1 minuut per fase

Je kan n2 drankjes brouwen, dit kost je 3 minuten per fase

Je kan n3 drankjes brouwen, dit kost je 5 minuten per fase

zie de postapobinas voor de regels omtrent het brouwen.

Deze skill vereist **Ervaren Apotheker.**

Getraind hartmasseur

Je hartmassage heeft nu een grotere kans op slagen.

Deze skill vereist Hartmassage

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 het effect van een niveau 1 **Anatomie** skill (dus niet de skill zelf). Let op: het kan ook mislukken. Deze skill kan niet op jezelf gebruikt worden. **Buff blijft maar 24 uur zitten en kan maar 1 persoon tegelijk hebben.**

Paramedicus

Je bent een expert in het genezen. Als jij een Healing-Unit toedient wordt de wond meteen gedicht die je probeert te herstellen, hier is geen EHBO meer voor nodig.

Deze skill vereist **EHBO** en **Injecteren**

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, kost een skill slot.

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

Kan enkel opnieuw worden gemuteerd als de skill verloren is geraakt. Deze skill kan niet op jezelf gebruikt worden.

Infiltratie

Infiltreren is een gevaarlijk maar vaak belangrijk aspect van conflict. Inzicht krijgen in de tegenpartij zonder dat zij dit weten kan cruciaal zijn voor een victorie.

Spion			
Beroepsgebonden Skill: Vermommen			
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Afluisteren	Ontwapenen	Boeienkoning	Imitatie
Decodeerder	X Verblind	Anderen vermommen	
Documenten vervalsen	Gouden stem	Informant	
Martelen	overtuigingskracht	Liplezen	

Beroep: Spion

De spion is een individu die zich bezighoudt met het verzamelen van informatie en intel van de tegenpartij.

Beroepsgebonden Skill: Vermommen

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, zul je zijn of haar kleding moeten gebruiken en moet je deze persoon minstens één keer hebben gezien. Je stem verandert NIET tijdens de vermomming.

Niveau 1.

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.

Decodeerder

Je uitgebreide studies zorgen ervoor dat jij onbekende talen en crypto grafische documenten makkelijk kan uitpluizen. Zodra je een document of puzzel in een onbekende taal krijgt, mag je na 10 minuten bestuderen om een vertaalsleutel vragen bij de SL. Deze kan je kan helpen om de puzzel op te lossen. Dit is niet de (volledige) oplossing van deze puzzel of document.

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.

Martelen

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

Niveau 2.

Ontwapenen

Je mag iemand ontwapenen als je deze persoon 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 een 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 gevechten is.

X Verblind

Je mag door middel van iets reflecterends iemand met zonlicht **verblinden**. Je moet **5 seconden** zoeken naar de juiste hoek en mag daarna "X verblind" (X = naam van persoon OC/IC) 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. Je mag 1x per minuut iemand verblinden.

Gouden Stem

Je kan alle geluiden nadoen. Hiermee kun je jezelf 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. etc.) Call: **Gouden Stem + Effect**

Overtuigingskracht

Je weet jezelf uit iedere situatie te praten. Als jij gevangen genomen bent mag je met deze skill een onderhandeling aangaan. De kans dat dit slaagt is groter dan iemand die deze skill niet heeft. Gebruik hiervoor de call 'Overtuigingskracht'. Hiervoor wordt goed spel verwacht, en dit werkt enkel op NPC's.

Niveau 3.

Boeienkoning

Jij kan ontsnappen. 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. Dit werkt niet op vastgehouden worden door een ander.

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**

Informant

Met deze Skill kun jij informatie achterhalen over groeperingen die andere niet kunnen. Jij kent altijd wel iemand die iets meer weet over Groeperingen. Altijd wel iemand die voor de juiste prijs wat meer kwijt wilt.

Ga naar de SL als je over een factie/persoon meer te weten wilt komen. De SL zal een "Informant" In het spel sturen die voor "X" je meer informatie kan verschaffen.

Liplezen

Je hebt geleerd om mensen af te luisteren zonder ze daadwerkelijk te horen. Je mag als je een karakter ziet praten met ze meeluisteren. Je zet een pion op je oorspronkelijke locatie en loopt OC naar dat karakter toe. Kledij (denk aan maskers/helmen e.d.) blokkeren deze skill niet. Pas als een karakter actief moeite doet om niet afgeluisterd te worden voor je begint met luisteren, heeft de Skill geen effect. Deze skill vereist **Afluisteren**

Niveau 4.

Imitatie

Je mag één skill naar keuze uitzoeken. Dit mag iedere skill zijn (Ook een beroepsgebonden skill) van ieder niveau. De uitgekozen skill mag je niet al bezitten. De gekozen skill hoeft niet te voldoen aan de requirements van die skill.

Jacht

Jacht is niet enkel voor recreatie maar juist om in de apocalyptische wereld aan je voedsel te komen.

Jager			
Beroeps gebonden Skill: Camouflage			
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Jacht	Sluipaanval	Sluipen	Zoek dekking
Bounty	Konijnenstrik	Betere jacht	
Forensisch onderzoek	Arrestatie	Hoofdprijs	
Muizenval	Efficiënt herladen	Op scherp	
		Berenklem	

Beroep: Jager

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

Beroeps gebonden Skill: Camouflage

De Jager kan zichzelf camoufleren door op een goed beschutte plek zichzelf te verstoppen.

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

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**

Niveau 1.

Jacht

Elke 30 minuten levert je 1 dier op.

1 dier kun je slachten, dit duurt 5 minuten en levert **2 Rauw Vlees** en **1 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.

Meld altijd een SL wanneer je op pad wil gaan.

Bounty

Je mag Bounties jagen. Als een groep gaat jagen op een bounty is er altijd 1 karakter nodig die deze skill heeft. Anders is het onmogelijk om de bounty te vinden.

Forensisch onderzoek

Een plaats delict, ontzettend veel clues 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 sporen te zoeken en clues op plaats delict kan jij erachter komen wat er gebeurd is. Dit kost je ongeveer 5 minuten, maar zodra iemand door je onderzoek heen denderd is het afgelopen en zijn de aanwijzingen verloren. Hoe langer het plaats delict bestaat hoe minder clues ze vinden.

Muizenval

Hiermee kun je een kleine val zetten waarbij je voedsel kan verzamelen. Een muizenval zetten vereist een **Muizenval (zie Crafting Guide) en 1 Voedselpunt**, en levert 1 vlees op na 2 uur. Een val kan alleen in een bos gezet worden, anders heeft deze geen effect.

Niveau 2.

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.

Deze skill vereist **Camouflage**.

Konijnenstrik

Hiermee kun je een gemiddelde val zetten waarbij je voedsel kan verzamelen. Een Konijnenstrik zetten vereist een

Konijnenstrik (Zie crafting guide) en 1 groente, en levert 2 vlees op na 2 uur. Een val kan alleen in een bos gezet worden, anders heeft deze geen effect.

Deze skill vereist **Muizenval**

Arrestatie

Jij bent expert in je doelwit uit te schakelen zonder deze te vermoorden. Zodra jij een karakter op OHP zet op een locatie, mag je ervoor kiezen om deze persoon niet dood te laten bloeden. Roep hierbij "Arrest".

Deze skill vereist **Bounty**

N.B. Deze skill werkt alleen tegen NPC's

Efficiënt herladen

Je eerste schot, na het herladen van een geweer doet 1 extra schade. Dit werkt niet in combinatie met de sniper of pro sniper skill of hand guns. Dit kan 1 maal per minuut.

Niveau 3.

Sluipen

Zolang je beschut blijft kun je vrij bewegen van schuilplaats naar schuilplaats zonder gezien te worden. Je maakt nog steeds geluid.

Deze skill vereist **Camouflage**.

Betere jacht

Jagen levert 2x zoveel grondstoffen op
Meld altijd een SL wanneer je op pad wil gaan.

Deze skill vereist **Jagen**

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

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.

Berenklem

Hiermee kun je een grote val zetten waarbij je voedsel kan verzamelen. Een berenklem zetten vereist een berenklem (Zie crafting guide) en 1 groente, en levert 3 vlees op na 2 uur. Een val kan alleen in een bos gezet worden, anders heeft deze geen effect.

Deze skill vereist **Konijnenstrik**

Niveau 4.

Zoek dekking

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.

Hiervoor moet je zo doodstil liggen, dat je niet kan bewegen en niets ziet of hoort in je verstopplek.

Krijgsmacht

Met de dreiging van de apocalyptische wereld is het niet overbodig je te specialiseren in het verdedigen van je woonstede.

Soldaat			
Beroepsgebonden Skill: Wapen-expert			
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Taunt	Krijger	Operate Powerarmor N2	Operate Powerarmor N3
Strike	Sniper	Pro Sniper	Supersoldaat
Grenadier	Operate Powerarmor N1	Kwartiermeester	
Spotter	Inspirerende toespraak	Zilveren Tong	

Beroep: Soldaat

De soldaat heeft jaren intense training ondergaan zowel mentaal als fysiek om zich in dienst van de burger te stellen om deze te beschermen tegen het gevaar van buitenaf.

Beroepsgebonden Skill: Wapen-expert

Je mag 1 wapen skill pakken, en sommige wapen skills zijn enkel te bemachtigen door iemand met de wapen-expert skill.

Niveau 1.

Taunt

Je weet de gevoelige snaar bij je vijanden te raken, waardoor ze in woede jou aanvallen, of hun verdediging laten vallen terwijl ze anderen aanvallen. Je mag **1x per gevecht** iemand uitdagen (Call = X Taunt), en deze persoon dient jou aan te vallen. Als hij iemand anders aanvalt dan jou, doet je volgende hit +1 schade op deze persoon.

Strike

Je kan extra kracht achter een klap zetten, waarbij je je vijand achteruit slaat. Je mag **1x per gevecht** de call **Strike** gebruiken met een **Melee wapen**. Deze call moet aan het begin van de slag genoemd worden, en mis is mis.

Grenadier

Je hebt gevechtservaring met explosieven. Met deze skill kun je werpbare explosieven gebruiken en explosieven plaatsen.

Spotter

Jouw ervaring met ballistiek maakt je een onmisbaar onderdeel van een sniper-team. Als jij een andere sniper helpt met schieten doet zijn schot **Through** schade.

Niveau 2.

Krijger

3x per gevecht mag je +1 schade doen. Een gevecht eindigt voor je nadat er 5 minuten niet meer binnen 200 meter van jouw gevochten is.

Sniper**

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

Je moet stilstaan, je target mag niet te snel bewegen (mag dus niet rennen), je moet minstens **10 seconde** lang je lampje* op je target weten te houden, en je hebt 1 Sniper-Kogel nodig. Het schot raakt automatisch en doet **3 schade op het torso**. Het schot kost 1 Sniper-Kogel en het duurt 1 minuut om te herladen. **N.B.** Het laserlampje is zichtbaar (en dus herleidbaar)

*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.

Deze skill vereist **Spotter**

Operate Powerarmor N1

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

Inspirerende toespraak

Met deze skill kan een speler speeches geven om het moraal van de groep te vergroten, 5 personen (incl. Jezelf) die binnen een straal van 15 meter bij de speech staan en aandachtig 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 medic's 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 . (speler moet Dodge callen om effect te verduidelijken)	Tot gebruikt
Iedereen de speech heeft gehoord mag 1x naar keuze, met een melee wapen +1 schade slaan. (Als de hit wordt gemist is hij gemist en verlies je ook de bonus).	Tot gebruikt

Een persoon mag niet 2x hetzelfde effect benutten van deze Skill.

Niveau 3.

Operate Power Armour N2

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

Deze Skill vereist **Operate Power Armour N1**

Pro sniper

Je moet **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 **5 schade op het torso**.

het duurt **1 minuut** om te herladen.

Deze Skill vereist **Sniper**

Kwartiermeester

Jij bent een expert met al het wapentuig. Jij mag alle wapens gebruiken die een niveau 1 Wapengebruik Skill vereisen, zonder de desbetreffende skill nodig te hebben.

Deze skill vereist **Wapen Expert**

Zilveren Tong

Jouw speeches zijn nog inspirerender dan voorheen. Je mag na een **Inspirerende Toespraak** op 10 personen 2 effecten toepassen i.p.v. op 5 1 Skill. Dit mag niet 2x hetzelfde effect zijn.

Deze skill vereist **Inspirerende Toespraak**

Niveau 4.

Operate Power Armour N3

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

Deze Skill vereist **Operate Power Armour N2**

Supersoldaat

Jij bent de beste als het gaat om soldaten. Aanvallen met een Melee wapen doen 1 extra schade.

Landbouw

Het verbouwen van het land is al eeuwenoud, maar nog altijd even nodig voor overleving als honderden jaren terug.

Landbouwer			
Beroeps gebonden Skill: Groene vingers			
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Waterzuivering	Betere Zuivering	Conserveerder	Meester Chef
Kruidenkennis	Bio-Koelkast	Brouwen	
Survival	Verbergen	Irrigatie	
Koken	Kruidengids	Kruidengoeroe	

Beroep: Landbouwer

De landbouwer houdt ervan om met zijn vingers in de aarde te zitten en planten tot bloei te laten komen. De Landbouwer 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.**

Beroeps gebonden Skill: Groene vingers

Iemand met groene vingers weet precies hoe hij planten optimaal kan laten groeien en zo kan hij voedsel verbouwen. Voor het verbouwen gelden de volgende regels:

1 plant/vrucht moet in de grond, Ieder uur groeit er een nieuwe vrucht aan de plant (begint bij 0 tot een maximum van 4) Voordat een tuintje mag bestaan moet er eerst een **kaartje en 1 (Vervuild) water bij de SL worden ingeleverd!** zodra er geogst is **verdwijnt het plantje** en moet er opnieuw geplant worden en dan gaan die 4 uur opnieuw in. Er kan enkel tussen **08.00 en 20.00 geogst of geplant** worden. **s nachts** wordt er **niet** getimed. Iemand met Groene Vingers kan **maximaal voor 3 plantjes** tegelijk zorgen. Een tuintje moet **elk uur verzorgd** worden. Een tuintje is minstens **één vierkante meter** en moet worden aangegeven d.m.v. **dipperlint, geen lint is geen tuintje.**

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**
- **Container (een gebouwde prop)**

()

Kruidenkennis

Je weet genoeg over kruiden om ze in het wild te herkennen. Per **10 minuten** verzamelen krijgt men **1 kruid**. Meld altijd een SL wanneer je op pad wil gaan.

Survival

Je weet hoe je moet overleven zonder voedsel. Iemand met de survival skill mag 1x per event 1 Water inleveren bij een inlevermoment in plaats van 2 voedsel en 1 Water. Dit water mag ook vervuild water zijn.

Koken

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 de 15 minuten het voedsel verbrand en verloren gaat. Je krijgt **evenveel** porties voedsel uit als dat er ingestopt zijn. **Onbewerkt** 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**.

Niveau 2.

Betere zuivering

Je hebt het zuiveren nu goed onder de knie. Filteren gaat 2x zo snel en een container kan 2x zoveel inhoud bevatten. Deze skill vereist **Waterzuivering**

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 zijn/haar eigentuintje 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. Deze skill vereist **Landbouwer**

Kruidengids

Het gaat steeds beter om kruiden in het wild te vinden. Per **10 minuten** vind je nu **2 kruiden**. Meld altijd een SL wanneer je op pad wil gaan. Deze skill vereist kruidenkennis. 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 conserveblik** 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. Een **Blik** kan na gebruik opnieuw gevuld worden. Dit maakt **Voedsel** oneindig houdbaar. Dit mag zowel **Onbereid** als **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 een zwakke lever en kan daardoor maar 1 eenheid **Alcohol** zonder nadelige effecten nuttigen per evenement.

Irrigatie

Men kan nu een irrigatiesysteem bouwen waardoor je eigen 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 **Landbouwer**

Kruiden Goeroe

Je ademt kruiden, je zou het haast blind kunnen indien nodig. Er wordt nu binnen 10 minuten 2 **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**.

Wapengebruik

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

Wapengebruik
Gratis wapen skills
Kort slagwapen
Hand guns
Niet explosieve werpwapens
Wapen-expert wapen skills
Vol Automatisch
Ambidex
Belegeringswapens
Zwaar geschut
Kernwapen
Vrij te kiezen wapen skills
Niveau 1
Semi-automatisch
Boog
Schild
Non-Automatisch
Gemiddeld slagwapen
Groot slagwapen
Vallen kennis
Exotische wapens
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.

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. Denk aan: stampede, speedswarm, vulcan etc.

Deze Skill vereist **Wapen-Expert**

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.

Deze Skill vereist **Wapen-Expert**

Belegerings wapens

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

Deze Skill vereist **Wapen-Expert**

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.

Deze Skill vereist **Wapen-Expert**

Kernwapen

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

Deze Skill vereist **Wapen-Expert**

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 zodat ze snel kan vuren. Denk aan: barricade, rampage, raider etc.

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 gerend worden.

Met een groot schild of de Ironcurtain II. (alle maten) mag enkel gelopen worden.

Non Automatisch

Dit zijn de guns die te groot zijn om onder de handguns 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.

gemiddeld slagwapen

Wapens die in totaal, en dat is inclusief handvat!, Niet langer zijn dan 90 cm. Denk aan: zwaarden, maces, loden pijp en diversen.

groot slagwapen

Wapens die in totaal, en dat is inclusief handvat!, Langer zijn dan 90 cm. Denk aan: speren, staven, twee handers en diversen.

Vallen kennis

Valstrikken die jij zet zijn onzichtbaar, behalve voor mensen met de Vallen Kennis skill. Voor benodigde grondstoffen en bouw tijden voor vallen, zie de Crafting Guide.

Exotische wapens

Met deze skill kun je kogels en wapens coaten met een drankje, om zo effecten van dat drankje uit te kunnen voeren. Kogels en wapens die op deze manier gecoat zijn vereisen ook deze skill om te gebruiken.

Hieronder vallen ook blaaspijpen en chemische wapens zoals gassen.

Niveau 4.

Tank

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

Deze Skill vereist **Wapen-Expert**

*Als je een Nerf Mega wapen hebt ben je zelf verantwoordelijk voor je munitie, de rest van de darts en schijfjes verzorgen wij.

