

Postapobob presenteert:



De Crafting Guide

Versie 4.2
10-04-2023

Changelog

Versie	Beschrijving
4.0	<p>Toegevoegd:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zand • Klei • Bewerkt Hout • (Bak)Steen • Glas • Aluin • Magazijn • Deuren en Ramen • Stoelen en Tafels • Lichtmetalen Harnas • Batterijen <p>Aangepast:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Groente & Fruit zijn nu te vinden in het wild • Lichtmetalen Harnas toegevoegd • Metalen Harnas is nu 2 ijzerbaar om te maken en 1 ijzerbaar per onderdeel om te repareren. • Leren Harnas & Kevlar wordt nu gerepareerd als volledig onderdeel i.p.v. per punt schade • Kevlar is goedkoper
4.1	<p>Toegevoegd:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kogelpers • Automatische Kogelpers
4.2	<p>Toegevoegd:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conserveblik <p>Verwijderd:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modules powerarmor <p>Aangepast</p> <ul style="list-style-type: none"> • Paginanummering • Quick Reference gelijk getrokken met documentatie

Inhoudsopgave

Inhoud

Hoofdstuk 1: Componenten	1
Mineralen & Erts	1
Ijzererts	1
Looderts	1
Aluin	1
Kopererts	1
Zilvererts	2
Platina Erts	2
Gouderts	2
Radioactief materiaal	2
Uranium	2
Radium	2
Tiberium	2
Overige materialen	3
Onbewerkt Hout	3
Zand	3
Klei	3
Huid	3
Kool	3
Actief kool	3
Hoofdstuk 2: Voedsel & Drinkbare vloeistoffen	4
Verzamelbaar voedsel	4
Rauw vlees	4
Verzamelbare vloeistoffen	4
Vuil drinkwater	4
Geproduceerd voedsel	4
Rauwe groente	4
Fruit	5
Bereide groenten	5
Bereid Vlees	5
Blikvoer	5
Geproduceerde vloeistoffen	6
Schoon drinkwater	6

Bier (Alcoholische drank)	6
Wijn (alcoholische drank)	6
Hoofdstuk 3: Verwerkte Grondstoffen	7
Metalen	7
Ijzerbaar	7
Aluminiumbaar	7
Loodbaar	7
Koperbaar	7
Zilverbaar	7
Platinabaar	7
Goudbaar	8
Overigen	8
Bewerkt Hout	8
(Bak)Steen	8
Glas	8
Hoofdstuk 4: Vuurwapens en Munitie	9
Vuurwapens	9
Standaard vuurwapen	9
Munitie	10
Standaard-Kogel (20x)/ Sniper Kogel:	10
Standaard-Kogel (15x):	10
Magazijn	10
Kogelpers	10
Automatische Kogelpers	11
Hoofdstuk 5: Slagwapens en verbeteringen	12
Slagwapen	12
Verzwaard slagwapen	13
Wapencoating	14
Hoofdstuk 6: Harnas en Schilden	15
Helm (Blokkeert 1 sniper schot)	15
Junk harnas: (blokkeert 1 schade)	15
Leer harnas: (blokkeert 2 schade)	16
Lichtmetalen harnas: (blokkeert 3 schade) Vereist Kracht 2	16
Metalen harnas: (blokkeert 4 schade) Vereist Kracht 3	16
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
Mechanische componenten	21
Hoofdstuk 9: Explosieven & Vallen	22
Landmijnen	22
Vallen	22
Muizenval (4x) /Konijnenstrik (3x) /Berenklem (2x)	22
Klemval	23
Gifval	23
Deathtrap	23
Hoofdstuk 10: Overige processen	24
Waterzuivering	24
Een mutatie	24
Batterij	24
Hoofdstuk 11: Het kampement	26
Stoel (4x)	26
Tafel (2x)	26
(Schuur) Deur	27
Verstevigde (Schuur) Deur	27
Bepantserde (Schuur) Deur	27
Raam	28
Verstevigd Raam	28
Bepantserd Raam	28
Hoofdstuk 12: Crafting Lijst, quick reference	29
Voedsel- en drinklijst	29
Verwerkte grondstoffen	30
Vuurwapens en munitie	31
Slagwapens	31
Harnas en schilden	32
Elektronica en motoren	33
Vallen en explosieven	33
Overig	33
Het kampement	34

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 behoeften 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

Aluin

Aluin is een zout waarin kleine sporen van aluminiumoxide terug te vinden zijn. Met een chemisch proces is het mogelijk om dit oxide om te zetten naar aluminium. Een goed alternatief op Ijzer en Staal.

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 te bezitten. Tegenwoordig zijn deze toepassingsmogelijkheden niet meer zeer gewenst.

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

Onbewerkt Hout

Laat de oorsprong en bruikbaarheid duidelijk zijn zonder uitleg. Een ieder moet dit met gemak kunnen verkrijgen. Gemiddeld duurt het **10 minuten per onbewerkt hout**

Normale verzameltijd: 10 minuten

Benodigde verzamel skill: Grondstof winnen

Zand

Vindbaar op iedere plek waar de grond droog genoeg is. Makkelijk te vinden en dus ook te verzamelen.

Benodigde verzamel skill: Grondstof winnen

Normale verzameltijd: 10 minuten

Klei

Een andere textuur dan zand, en wordt hard als het uitgedroogd is. Makkelijk te vinden.

Benodigde verzamel skill: Grondstof winnen

Normale verzameltijd: 10 minuten

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: -

Normale verzameltijd: 30 minuten

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: -

Normale verzameltijd: 5 minuten

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. Overall 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 verbouw skill: Groene vingers (om te verbouwen)

Minimaal vereiste verzamel skill: Grondstof winnen & Kruidenkennis

Normale verzameltijd: Kan gevonden worden als één of meerdere mensen met een combinatie van deze verzamel skills op pad gaan (kans dat het gevonden wordt i.p.v. originele grondstof)

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.

Benodigheden: 1 fruitstuk

Minimaal vereiste verbouw skill: Groene vingers (om te verbouwen)

Minimaal vereiste verzamel skill: Grondstof winnen & Kruidenkennis

Normale verzameltijd: Kan gevonden worden als één of meerdere mensen met een combinatie van deze verzamel skills op pad gaan (kans dat het gevonden wordt i.p.v. originele grondstof)

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.

Benodigheden: 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.

Benodigheden: 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.

Benodigheden: 1 Conserveblik, 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

Ingrediënten:

- Ijzererts (4x)

Gemiddelde bouwtijd: 15 minuten

Benodigde skill: Grondstof bewerking

Aluminiumbaar

Zie de PostapoBinas voor de ingrediënten en bouw tijden van aluminium.

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 & Grondstof bewerking

Platinabaar

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

Ingrediënten:

- Platinaerts (4x)

Gemiddelde bouwtijd: 15 minuten

Benodigde skill: Edelsmid & Grondstof bewerking

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 & Grondstof bewerking

Overigen

Bewerkt Hout

Hout wordt veel gebruikt in het construeren van gebouwen en meubilair. Sommige wapens maken ook gebruik van hout als handvaten of schouderkolven.

Ingrediënten:

- **Onbewerkt Hout (1x)**

Gemiddelde bouwtijd: 5 minuten

Benodigde skill: Grondstof bewerking

(Bak)Steen

Bakstenen en stenen worden voornamelijk gebruikt in het bouwen van huizen, maar het gerucht gaat dat er ook groeperingen in de wereld zijn die deze als wapens gebruiken, bij gebrek aan iets beters.

Ingrediënten:

- **Klei (2x)**

Gemiddelde bouwtijd: 10 minuten

Benodigde skill: Grondstof bewerking

Glas

Glas heeft vele toepassingen in de oude en moderne wereld. Het is niet alleen redelijk hittebestendig, maar je kan er ook nog eens doorheen kijken. Mocht het breken heb je ook nog eens een leuke val op de grond liggen. Al met al zeer praktisch

Ingrediënten:

- **Zand (2x)**

Gemiddelde bouwtijd: 10 minuten

Benodigde skill: Grondstof bewerking

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)/ Sniper Kogel:

De standaard kogel die door bijna ieder vuurwapen gevraagd kan worden. Deze kogels zijn te herkennen aan de lange, meestal blauwe huls en oranje kop. Dit recept maakt 20 standaard-kogels. Tijdens het maken mag je 2 kogels inwisselen voor 1 Sniper-kogel

Ingrediënten:

- Ijzerbaar (1x)
- Buskruid (5x)

Gemiddelde bouwtijd: 10 minuten

Standaard-Kogel (15x):

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

Ingrediënten:

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

Gemiddelde bouwtijd: 10 minuten

Magazijn

Om meerdere kogels in je geweer te laden. Wat kan ik meer zeggen?

Ingrediënten:

- 1x Ijzerbaar per 10 kogels dat het magazijn kan houden.

Gemiddelde bouwtijd: 10 minuten

Benodigde skill: Smeden of Wapenkennis

Kogelpers

Soms heb je snel veel kogels nodig, een kogelpers zorgt ervoor dat je sneller kogels kan maken dan voorheen.

Ingrediënten:

- Ijzerbaar (1x)
- Mechanisch Component Klein (2x)

Gemiddelde bouwtijd: 20 minuten

Automatische Kogelpers

Soms heb je snel veel kogels nodig, een kogelpers zorgt ervoor dat je sneller kogels kan maken dan voorheen. Een automatische kogelpers is dan wat langzamer dan een normale kogelpers, maar hiervoor hoef je niet aanwezig te zijn.

Ingrediënten:

- **Kogelpers (1x)**
- **Elektronisch Component Klein (2x)**

Gemiddelde bouwtijd: 20 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 per gevecht 1x extra 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:

- Huid (2x)

Gemiddelde onderhoudstijd:

- 2 minuten per punt schade.

Lichtmetalen harnas: (blokkeert 3 schade) Vereist Kracht 2

Ingrediënten per lichaamsdeel/onderdeel:

- Aluminiumbaar (2x)

Gemiddelde bouwtijd:

- 20 minuten per lichaamsdeel/onderdeel

Ingrediënten reparatie/onderhoud:

- Aluminiumbaar (1x).

Gemiddelde onderhoudstijd:

- 2 minuten per punt schade.

Metalen harnas: (blokkeert 4 schade) Vereist Kracht 3

Ingrediënten per lichaamsdeel/onderdeel:

- Ijzerbaar (2x)

Gemiddelde bouwtijd:

- 20 minuten per lichaamsdeel/onderdeel

Ingrediënten reparatie/onderhoud:

- Ijzerbaar (1x).

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:

- Actief kool (3x)
- Hennep (6x)

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 (1x)

Ingrediënten (Gemiddeld) :

- Koperbaar (2x)

Ingrediënten (Groot):

- Koperbaar (3x)

Gemiddelde bouwtijd:

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

Gemiddelde onderhoudstijd:

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

Motoren

Voor het bouwen van motoren zijn de skill **Monteur** 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)

Mechanische componenten

Voor het bouwen van sommige voorwerpen zijn mechanische componenten nodig. Denk hierbij aan boutjes, moertjes, stekkertjes en snoertjes. Voor het bouwen van mechanische componenten is de skill **Smeden** nodig.

Ingrediënten (Klein):

- Ijzerbaar (1x)

Ingrediënten (Gemiddeld):

- Ijzerbaar (2x)

Ingrediënten (Groot):

- Ijzerbaar (3x)

Gemiddelde bouwtijd:

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

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 torso)

Vallen

Muizenval (4x) / Konijnenstrik (3x) / Berenklem (2x)

Deze val wordt gebruikt om op wild te jagen. Je kan deze vallen in de bossen neerzetten, en na even te wachten zal er vast een dier in gelopen zijn. Een val is na gebruik te repareren.

Ingrediënten:

- Hout 4x

Gemiddelde bouw/reparatietijd:

- 10 minuten per val

Ingrediënten reparatie:

- Hout (1x per val)

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 op torso).

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.

Ingrediënten:

- 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.

Batterij

Vroeger hadden ze heel veel verschillende formaten batterijen, maar deze is universeel en past in ieder apparaat, wat handig!

Ingrediënten:

- **1x Zilverbaar**
- **1x Loodbaar**
- **Stroom**

Vereiste skills: Chemie

Gemiddelde bouwtijd: 15 minuten

Conserveblik

Een ronde cilinder. Wist je dat cilinder een hele sterke vorm is? Het is niet de meest efficiënte manier van opslag, dat is namelijk de hexagon. Deze kun je perfect tegen elkaar aanschuiven en verstevigen elkaar. Maar ik dwaal af, met zo'n conserveblik kun je voedsel conserveren. Dit zorgt ervoor dat je voedsel de apocalyps net wat langer overleeft. Praktisch!

Ingrediënten

- **1x ijzerbaar**

Vereiste skills: Smeden

Gemiddelde bouwtijd: 15 minuten

Hoofdstuk 11: Het kampement

Stoel (4x)

Iedereen wil graag zitten van tijd tot tijd. Zonder deze vernuftige uitvinding wordt het toch lastig, tenzij je een persoon bent die graag op de grond zit. N.B. Dit werkt ook als een impromptu tafel, mocht je snel iets neer willen zetten

Ingrediënten

- **1x Ijzerbaar**
- **4x Bewerkt Hout**

Gemiddelde bouwtijd

- **15 minuten**

Tafel (2x)

Tafels zijn het levensbloed van een kampement. Waar ga je anders omheen verzamelen om plannen te bespreken? Je kan het ook voor andere dingen gebruiken, zoals bijvoorbeeld je bord erop zetten tijdens het eten. Je kan natuurlijk ook je schoot gebruiken, maar dat is niet stijlvol. N.B. Dit werkt ook als een impromptu stoel, als je asociaal bent en op een tafel gaat zitten.

Ingrediënten

- **1x Ijzerbaar**
- **4x Bewerkt Hout**

Gemiddelde bouwtijd

- **15 minuten**

(Schuur) Deur

Met deze uitvinding kun jij nu ook doen alsof je niet in de kerk geboren bent. Doe die deur lekker achter je dicht en geniet van een tochtvrije ruimte! Mocht je een schuurdeur nodig hebben is dat natuurlijk ook nodig, maar dan heb je wel meer grondstoffen nodig.

Ingrediënten

- **4x Bewerkt Hout (12x voor het bouwen van een schuurdeur)**

Gemiddelde bouwtijd

- **10 minuten (30 voor een schuurdeur)**

Verstevigde (Schuur) Deur

We kennen allemaal het probleem dat we een deur hebben en deze in elkaar geslagen wordt door de zoveelste rioter met een hakbijl en een stom idee. Deze deur maakt gebruik van de nieuwste technologie: Dikker = Sterker. Om deze deur goed te laten hangen moeten de scharnieren echter wel aangepast worden. Vraag dit aan je dichtstbijzijnde smid!

Ingrediënten

- **1x (Schuur)Deur**
- **1x Ijzerbaar (3x voor een schuurdeur)**
- **4x Bewerkt Hout (12x voor een schuurdeur)**

Gemiddelde bouwtijd

- **15 minuten (45 minuten voor een schuurdeur)**

Vereiste skills: Smeden

Bepantserde (Schuur) Deur

Heb je een raiderkamp boos gemaakt? Wil je sterkere deuren dan muren? Wil je ook zien wat er gebeurt als er een granaat tegen platina gegooid wordt? Dan is dit je kans! Bouw dit met platina versterkte deur, en je hebt een bepantsering van jewelste! Hopelijk houdt de muur het gewicht van deze deur!

Ingrediënten

- **1x Verstevigde (Schuur)Deur**
- **1x Ijzerbaar (3x voor schuurdeur)**
- **1x Platinabaar (3x voor schuurdeur)**

Gemiddelde bouwtijd

- **15 minuten (45 minuten voor een schuurdeur)**

Vereiste skills: Armour Maken

Raam

Soms heb je een gat in je muur die je niet wilt repareren. Toch is de tocht heel vervelend. Een raam kan je een dienst bewijzen hier. Je hebt het gat waar je doorheen kan kijken, maar je krijgt geen vervelende ziektes van de tocht. Alleen maar voordelen!

Ingrediënten

- **4x Bewerkt Hout**
- **2x Glas**

Gemiddelde bouwtijd

- **15 minuten**

Verstevigd Raam

Soms heb je een gat in je muur waar je geen gat wilt hebben, maar wel naar buiten wilt kijken. Met de innovatieve "Doe er tralies voor" techniek zorg je ervoor dat er niet zomaar dingen naar binnen gegooid kunnen worden, of erger!

Ingrediënten

- **1x Raam**
- **1x Ijzerbaar**

Gemiddelde bouwtijd

- **15 minuten**

Vereiste skills: Smeden

Bepantserd Raam

Heb jij een belangrijk persoon in je kampement die graag uit gaten kijkt, maar niet beschoten mag worden? Dan biedt de bepantsering van een raam uitkomst. Kogels en granaten maken geen schijn van kans, en je leider zal je dankbaar zijn dat je dit geplaatst hebt!

Ingrediënten

- **1x Verstevigd Raam**
- **1x Platina Baar**

Gemiddelde bouwtijd

- **15 minuten**

Vereiste skills: Armour Maken

Hoofdstuk 12: Crafting Lijst, quick reference

Voedsel- en drinklijst

Naam	Verzamel/ bereidings- tijd	Benodigdheden	Gevaar	Voedzaamheid
Rauw Vlees	35 minuten per 2	-	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)
Bewerkt Hout	Onbewerkt Hout (1x)	5 minuten	Grondstof bewerking
(Bak)steen	Klei (2x)	10 minuten	Grondstof bew.
Glas	Zand (2x)	10 minuten	Grondstof bew.
Ijzerbaar	Ijzererts (4x)	15 minuten	Grondstof bew.
Aluminiumbaar	Zie PostapoBinas	Zie PostapoBinas	Zie PostapoBinas
Loodbaar	Looderts (4x)	15 minuten	Grondstof bew.
Koperbaar	Kopererts (4x)	15 minuten	Grondstof bew.
Zilverbaar	Zilvererts (4x)	15 minuten	Edelsmid Grondstof bew.
Platinabaar	Platinaerts (4x)	15 minuten	Edelsmid Grondstof bew.
Goudbaar	Gouderts (4x)	15 minuten	Edelsmid Grondstof bew.

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/Sniper Kogels x10	1 ijzerbaar 5 buskruid	10 minuten
Standaard kogels x15/Sniper Kogels x7	20 kogelhulzen 5 buskruid	10 minuten
Magazijn	1x Ijzerbaar (per 10 capaciteit)	10 minuten
Kogelpers	1x Ijzerbaar 2x Mechanisch Component Klein	20 minuten
Automatische Kogelpers	1x Kogelpers 2x Elektronisch Component Klein	20 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	1x Huid 2x Ijzerbaar	15 minuten	1 Sniperschot
Junk Harnas	Junk	5 minuten	1 schade
Leer harnas	6x Huid	10 minuten	2 schade
Lichtmetalen harnas	2x aluminiumbaar	20 minuten	3 schade
Metalen harnas	2x ijzerbaar	20 minuten	4 schade
Kevlar	6x actief kool 12x hennep	60 minuten	5 schade
Versterkt harnas	Een harnas (x) 1x platinabaar	x + 30 minuten	X + 2 schade
Schild, klein	1x ijzerbaar OF 3x Bewerkt Hout	10 minuten	Kogels en meleewapens
Schild, gemiddeld	2x ijzerbaar OF 4x Bewerkt Hout	15 minuten	Kogels en meleewapens
Schild, groot	3x ijzerbaar OF 5x Bewerkt Hout	20 minuten	Kogels en meleewapens
Iron Curtain II, klein	6x ijzerbaar 2x platinabaar	20 minuten	Alles dat er tegenaan komt
Iron Curtain II, gemiddeld	8x ijzerbaar 4x platinabaar	30 minuten	Alles dat er tegenaan komt
Iron Curtain II, groot	10x ijzerbaar 6x platinabaar	40 minuten	Alles dat er tegenaan komt

Elektronica en motoren

Soort	benodigdheden	Bouwtijd
Elektronica, klein	1x Koperbaar	10 minuten
Elektronica, gemiddeld	2x Koperbaar	15 minuten
Elektronica, groot	3x Koperbaar	20 minuten
motor, klein	1x Ijzerbaar	10 minuten
motor, gemiddeld	2x Ijzerbaar	15 minuten
motor, groot	3x Ijzerbaar	20 minuten
Mechanisch, Klein	1x Ijzerbaar	10 minuten
Mechanisch, Middel	2x Ijzerbaar	15 minuten
Mechanisch, Groot	3x Ijzerbaar	20 minuten

Vallen en explosieven

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

Overig

Soort	Bouwtijd	Benodigdheden
Conserveblik	15 min	1x ijzerbaar

Het kampement

Soort	Bouwtijd	Benodigdheden
Stoel (4x)	15 minuten	1x Ijzerbaar 4x Bewerkt Hout
Tafel (2x)	15 minuten	1x Ijzerbaar 4x Bewerkt Hout
(Schuur)Deur	15 minuten	4/12x Bewerkt Hout
Verstevigde (Schuur)Deur	15 Minuten	1x (Schuur)Deur 4/12x Bewerkt Hout 1/3x Ijzerbaar
Bepantserde (Schuur)Deur	15 minuten	1x Verstevigde (Schuur)Deur 1/3x Platinabaar
Raam	15 minuten	4x Bewerkt Hout 2x Glas
Verstevigd Raam	15 minuten	1x Raam 1x Ijzerbaar
Bepantserd Raam	15 minuten	1x Bepantserd Raam 1x Platinabaar