

Vault 25

spelersgids

Versie 7.0 [Maart-November 2025]

HOOFDSTUK 1 Introductie

- 1.1. Welkom bij Vault 25 en de Europese Commonwealth
- 1.2. Geschiedenis
- 1.3. Hoe bouw je een character

HOOFDSTUK 2 Skills, traits en overige informatie

- 2.0 Skills & Traits
- 2.1 Hitsysteem en healing
- 2.2 Calls overzicht
- 2.3 Overige skill informatie
- 2.4 Karma
- 2.5 Component lore & Crafting
- 2.6 Keep the wasteland clean

HOOFDSTUK 3 Spelwereld

- 3.0 Facties, mensen en mutanten
- 3.1 Speelbare rassen
- 3.2 Wasteland creatures
- 3.3 Merken binnen onze spelwereld

HOOFDSTUK 4 Da rules

- 4.0 Armour en schilden
- 4.1 Wapens, werpwapens, bogen, granaten en mijnen
- 4.2 Bottlecaps

HOOFDSTUK 5 Overige info

- 5.0 Email en overige links.

Hoofdstuk 1

Introductie

1.1 Welkom bij Vault 25

Vault 25 is een LARP geïnspireerd op de wereld van de alom bekende game en tv serie Fallout. Wij zijn een **18+ LARP** en streven naar veel progressie mogelijkheden voor jou, jouw character en het verhaal van Vault 25. Persoonlijk plot en veel spel staat bij ons hoog in het vaandel.

Wij zijn een half 24-uur LARP: Dit verschilt per slaapzaal en dit kun je aangeven bij inschrijving en het IC slapen is dan ook; first come first serve!

De algemene ruimtes zijn wel ALTIJD 24 uurs, maar er is niet altijd een spelleiding aanwezig. Is er iets gebeurd? Geef dit even door de volgende ochtend!

De locatie van Vault 25 is in voormalig Den Haag, onder het Binnenhof. We zijn momenteel de transitie aan het maken van een reizende larp (ieder event op een andere IC locatie) naar een vaste locatie met mogelijkheden voor reizen naar IC locaties in de vorm van een special of, indien het spel zo loopt, een event op een andere locatie. Maar voorlopig zal men eerst moeten ontdekken wat er in de afwezigheid van de groep Vault dwellers is gebeurd sinds zij uit de vault gezet zijn door de Orde van de Oranje Leeuw op zoek naar de G.E.C.K.

Welke uitdagingen wacht Vault 25? Welke fracties zijn er? Vrienden of Vijanden? Het leven van de Vault dwellers zal nooit meer hetzelfde zijn.....en wat voor invloed ga jij daar over uitoefenen?

Welkom bij Vault 25!

Om mee te doen aan deze LARP en om een character te schrijven heb je wat meer achtergrond informatie nodig over de Fallout universe, dus geadviseerd wordt om vooraf in te lezen als je niet zo bekend bent. Wij hebben het één en ander al voor je op papier gezet, maar zoek eventueel onbekende termen op en schroom niet om verder te lezen en vragen te stellen in onze Facebook- of discord groep.

Het meeste is hetzelfde als in de games, met als enige verandering dat er wél Vaults zijn gebouwd in Europa en Nederland en meer informatie bekend is over the European Commonwealth. En wij dus ook spelen in eigen land: Nederland. Vault 25 maakt gebruik van de lore uit Fallout 1, Fallout 2, Fallout 3, Fallout: New vegas, Fallout 4, Fallout 76 en de Fallout serie van Amazon.

1.2 Geschiedenis & Lore

European commonwealth:

De Europeesche Republiek was zoals wij nu de Europese Unie kennen. Hij bestond uit: Frankrijk, Verenigd Koninkrijk, Italië, Spanje, Polen, Nederland, Griekenland, Tsjechië, West-Duitsland en later pas, in 2045, Oost-Duitsland.

Wanneer deze republiek is opgezet is onbekend, maar het is wel bekend dat het is opgezet door de schaarste aan olie. Hiermee konden alle landen elkaar controleren en de olie verdelen.

Toen in 2052 de olie bijna helemaal op was, stegen de olieprijsen tot absurd hoge bedragen en gingen de landen in de republiek in opstand tegen het Midden-Oosten: de zogeheten Europeesche Republiek - Midden-Oosten oorlog. Deze duurde tot 2060, toen ook de olie in het Midden-Oosten op was, begonnen de leden van de Republiek zich tegen elkaar te keren en viel de Europeesche Republiek uiteen.

Civil war:

In 2060 was bijna alle olie op. De Europeesche Republiek viel uiteen en er ontstond een soort 'Derde Wereldoorlog', een Civil War. Om elkaar te bevechten om de kleine hoeveelheden overgebleven olie. Toen Amerika in 2052 hoogte kreeg van de oorlog met het Midden Oosten wilde ze de voor hen belangrijke mensen veiligstellen, en deze mensen zaten ook voor een groot deel in de Europeesche republiek. De belangrijke zakenmensen met hun plan om olie te boren in Alaska, de wapenbouwers, de leiders van de landen, Ambassadeurs etc. Ze vroegen Vault-tec een stel Vaults te bouwen, net zoals ze in Amerika deden.

In 2056 werd de eerste Vault gebouwd. Er volgde er meer, zo heeft bijna elk land van de Europeesche Republiek minimaal één. De meeste Vaults waren aan het einde van 2059 klaar, de meeste mensen uitgekozen door Amerika trokken in 2060 in de Vaults, tegelijk met de start van de Civil War. Of alle Vaults afgebouwd zijn is niet publiekelijk bekend, er wordt gedacht dat ze niet allemaal in gebruik zijn genomen. De afspraak was dat Vault-Tec een seintje zou geven als de Civil War voorbij was en de wereld boven de grond veilig en leefbaar was. Dit seintje is nooit gekomen...

Vault 25

Vault 25 is in 2060 in gebruik genomen. Onderhand is het jaar 2141 (gerekend vanaf het eerste evenement in ieder geval). 80 jaar na dato. Eén van je voorouders was een belangrijk persoon voor de Nederlandse of Amerikaanse maatschappij en daarom uitgekozen om zichzelf en zijn of haar nazaten veilig te stellen in een Vault-tec Vault!

De Vault ziet eruit als enig andere Vault: gangen fel verlicht met UV-licht, een kantine, Overseer kantoor, heerlijke frisse lucht uit de ventilatieroosters en elke dag hetzelfde kostje eten. Omdat Vault-tec een Amerikaans bedrijf was werd het enkel en alleen gesponsord door Amerikaanse merken zoals Nuka-Cola (wat in Nederland is uitgebracht als Exota-Cola) en Blamco Mac'nCheese. Je bent hiermee opgegroeid, voornamelijk met de reclame aan de muur en het prakkie eten wat elke dag op een vast tijdstip op tafel staat. Het leven beneden de grond is perfect. Je hebt hoogstwaarschijnlijk een baan, kinderen, een partner en leeft je leven van dag tot dag. Het perfecte Vault-tec leven!

Totdat de Oranje leeuw kwam en jullie leven overhoop gooide.

Een deel van de vault dwellers moesten onder dwang van de Oranje Leeuw op zoek gaan naar een G.E.C.K, waarbij generaal Duymaer de belofte deed de Vault te beschermen tot hij de G.E.C.K. zou krijgen. Met dokter Loevenstein als tussenpersoon was het leven in de vault niet slecht, maar ruim hadden jullie het niet. Er moest worden gehandeld om aan eten en drinken te komen en er zijn de eerste poging gedaan tot het opzetten van een hydroponics bay om voedsel te verbouwen. Ook is er gestart met het opzetten van een waterzuiveringssysteem om in drinkwater te voorzien. Maar dit is nog lang niet klaar, en een hoop mensen met kennis waren vertrokken om de G.E.C.K. te vinden...

De situatie buiten

Als zogenaamde 'wastelander' heb je een leven van vechten om te overleven. Of dat nou is met De Orde, Watergeuzen of Raven. Of het feit dat niet alles in deze wereld jouw beste vriend wilt zijn, en zelfs de krabben en meeuwen zo groot zijn als een huis en van regen je huid gaat gloeien. Figuurlijk gesproken dan. Water is er in Nederland na de Grote-oorlog veel, aangezien door achterstallig onderhoud en het breken van sluizen en dijken een groot deel van het land onder water is gelopen. Ook wel 'de nieuwe waterweg' genoemd. Over facties staat meer in Hoofdstuk 3, en over gebieden en settlements in de spelwereld is de organisatie aan te spreken

Tijdslijn Vault 25 evenementen

<https://www.vault25.nl/vault25.html>

1) Easy Living	3 december 2140
2) Civilisation	7 december 2140
3) Ain't that a hole in the boat	12 december 2140
4) Something's Gotta Give	26 december 2140
5) I don't want to set the world on fire	31 december 2140
6) Rotte Avond	15 januari 2141
7) Old shanty Town	1-3 februari 2141
8) We'll meet again	3 februari 2141



1.3. Jouw character

Een karakter schrijven voor Vault 25 vereist misschien wat meer aandacht en wat meer leeswerk dan normaal. Onze vaardigheden zijn opgedeeld in:

Skills en Traits.
Dubbel zoveel plezier dus!

Onze insteek is dat Skills zijn de vaardigheden die je hebt opgedaan in je leven en Traits

zijn karaktereigenschappen die je karakter van zichzelf al had of gaandeweg het avontuur heeft ontwikkeld. Je start met 60 skillpoints en 15 trait punten.

Voor allebei geldt een apart puntensysteem in de vorm van XP, ze hebben dus allebei hun eigen progressie. Zowel Skills als Traits XP kun je sparen of uitgeven, na ieder weekend of special ontvang je de xp op je karakter sheet.

De basis is hetzelfde als met enig andere larp. Je personage heeft een naam nodig, een doel en een achtergrond. Probeer dat te reflecteren met je Skills en Traits.

Ook is het belangrijk om te kijken waar je personage vandaan komt.

Kom je uit een Vault? Kom je van één van de facties in post-apocalyptisch Nederland?

Ben je gewoon een vrije Nederlander die altijd los van de groepen heeft geleefd?

Kom je uit andere landen in de Europese Commonwealth? En ben je wel gewoon een mens, of ben je ooit gemuteerd tot een ghoul of een supermutant?

Heb je ideeën over je achtergrond die je niet direct kunt linken met de info uit de Spelersgids? Neem contact op met een SL en we gaan samen met jou kijken hoe we jouw karakter tot leven kunnen brengen.

In hoofdstuk 3.0 (Facties, mensen en Mutanten) gaan we verder in op de verschillen tussen de (bekende) Facties, mensen en Mutanten.

Op de website staat een blanco character sheet (<https://www.vault25.nl/meedoen.html>)

Hierop staat de basis wat wij als organisatie van jouw karakter willen weten. Hiermee maken wij voor jou, en voor anderen, persoonlijk spel. Dit is iets wat voor ons erg belangrijk is! Probeer je achtergrond niet langer te maken dan twee/drie kantjes.

Ook is het belangrijk dat je ons na elk weekend een update van je karakter stuurt, wat hij/zij heeft gedaan op een weekend en daarbij ook doorgeeft welke skills/traits erbij komen.

Namen, religies en andere zaken

Bij het maken van een karakter hoort een naam en daar hebben wij wat regels voor:

- vermijd namen die momenteel actueel zijn of heel erg bekend, zoals politiek en tv
- vermijd namen die meteen een negatieve associatie oproepen (Poetin etc)
- we houden allemaal van memes, echter willen we dat niet terugzien in de namen als Harambe, Salt Bae etc
- Je mag, in overleg, lid zijn van een bekende familie. Bijvoorbeeld Albert Wilders is prima, Geert Wilders is dat niet vanwege de eerdere regels.
- Dit geldt uiteraard ook voor fonetica: James Bont, Modder Fokker etc
- Maak geen gebruik van bekende religies, geef er een spin aan. Volg in plaats van een God(heid) bijvoorbeeld Atoom of een AI.

Disclaimer

Begrijp ons niet verkeerd, we zijn zeker van de humor. We willen wel waken voor het feit dat we geen lolplay larp worden.

Spullen om mee te starten

Als je begint aan het avontuur heb je uiteraard spullen, niemand gaat zomaar de Wasteland in zonder iets bij zich te hebben....zelfs een Vaultie niet. Spullen die bij je Skills/Traits passen mag je wat van bij hebben (een dokter heeft een stimpak, iemand met Big guns mag een geweer bij hebben etc. Dit is in overleg met de SL. Cosmetische items zijn 100% okay om bij je te hebben, die hebben echter geen “waarde” bij handelen)

Om dat te symboliseren is het volgende systeem gemaakt; bij de incheck op vrijdagavond rol je 4 keer een d20 en bekijk je de tabel die bij je achtergrond staat.

* De Trait Lucky geeft je bonus in de vorm van 4 keer 2d20 rollen en kiezen welke van de items je wilt

	Wastelander	Vaultie	Super mutant	Ghoul
1	radiated mushroom	1 maaltijdbon van Douglas	1 haarclip (lp tool)	radiated mushroom
2	pre-packed cookie	pre-packed cookie	pre-packed cookie	pre-packed cookie
3	Mest	crowbar	Vis	Mos
4	Vlees (geit)	waterpomptang	Vlees (geit)	Grond
5	Vis	Blik bonen	Vlees (radroach)	Hobbloem
6	Buffout	Blik vlees (rund)	Vlees (Schreeuwmeeuw)	Mutfruitplant
7	Chloroform	Rantsoenpakket (2 stuks)	Vlees (Wastelander)	Koffieboon
8	Stimpak	Flesje schoon water	Vlees (Beer)	Fixxer
9	Regulator	Rad-away	Baseball bat	Antibiotica
10	Goud	Rad-x	Crowbar	Morphine
11	Zilver	Stimpak	Elektra Bekabeling	Stimpak
12	Staal	Healing salve	Receiver chip	Pre-war money
13	5 caps	Antibiotica	Goud	5 caps
14	Printplaat	Chloroform	Staal x 2	5 Rotte Guldens
15	5 Rotte Guldens	Holotape (empty)	Bijl	Stripboek (voor de oorlog)
16	Hardhout	Elektrische bekabeling	Autoband (2 rubber)	2 kogels (klein)
17	2 kogels (klein)	Vitamines	Huid/leer	2 kogels (groot)
18	2 kogels (groot)	Vers fruit (2 stuks)	5 kogels (klein)	2 kogels (shotgun)
19	2 kogels (shotgun)	Graan (2 grondstoffen)	3 kogels ((shotgun)	Thorium
20	rocket	Receptkaartje (random)	rocket	rocket

Hoofdstuk 2

Skills, traits en overige informatie

2.0 Skills & Traits

[\[Skills & Traits zijn in een apart PDF te vinden op de website\]](#)

Je begint met 60 skill punten. Dit is het maximale wat je mag uitgeven bij het begin van je karakter. Minder uitgeven is mogelijk, dan spaar je die punten voor een volgende keer.

In principe kan je alles proberen, maar er is dan een grote kans dat het fout gaat. Met problemen als kapotte sloten, materialen of misschien wel explosies tot gevolg. Een Skill geeft aan dat je het kan en in welke mate je het beheerst.

Per gespeeld evenement krijg je 10 punten om vóór het volgende evenement uit te geven aan skills, of te sparen.

Traits zijn 'karakter trekjes' die je karakter bezit/aanleert.

Je krijgt 5 punten per gespeeld weekend erbij.

2.1 Voedsel & Vocht

“Het geheim van een succesvol leven is eten wat je wil en je voedsel het zelf maar laten uitvechten in je maag.” Mark Twain

Nucleaire oorlog of niet, voedsel en de zoektocht ernaar blijft een eeuwige strijd. In de Wasteland van Nederland vrij letterlijk! Iedereen moet eten en een gebrek aan eten zorgt voor problemen bij iedereen, behalve wellicht dan bij ghouls.

Sinds Douglas ermee gestopt is had Vault 25 enorme problemen met hun eigen voedselvoorziening. Nadat de Oranje Leeuwen hebben de regie overgenomen van de vault en hun eigen supply train hadden aangelegd, waarbij ze in ieder geval hun woord hebben gehouden aan de vaulters dat ze geen kwaad zouden doen richting de achterblijvers, was er in ieder geval genoeg voedsel in de Vault.

Maar wat nu?

Iedere bewoner van Vault Town moet iedere dag eten en drinken

Vrijdag:	1 unit eten en 1 unit vocht
Zaterdag:	1 unit eten en 1 unit vocht
Zondag	1 unit eten en 1 unit vocht

Doe je dit niet, dan mag je je skills niet gebruiken totdat je gegeten en/of gedronken hebt. Dit houdt ook in dat je niet mee kunt op Excursie. De SL houden dit bij en zullen je dus ook vertellen wat wel en niet mag. Om aan te geven of hier last van hebt zullen SL op hun Vault/Town pasje een notitie maken. Je geeft dus een SL je voedsel/drink kaartje en die noteren het.

Hoe kom je aan eten?

Dit kun je kopen (van medespelers/handelaren), verbouwen, roven, stelen, plunderen, vangen en jagen.

Hoe kom je aan drinken?

Dit kun je kopen van medespelers/handelaren, opvangen, roven, stelen, plunderen, zoeken of een mechanische oplossing.

Voedsel en Vaardigheden

Natuurlijk willen we jullie niet zomaar random aan de gang laten gaan, we hebben hiervoor een systeem bedacht.

Heb je zelf een creatief idee, kom er vooral mee naar de Crafting SL (Sjoerd) en dan gaan we kijken hoe we jouw idee gaan vormgeven. Wie weet creëer je een nieuwe Vaardigheid voor in de Spelersgids of de Skill/Traits lijst!

Nieuwe Vaardigheden gaan werken met een 3 Tier systeem

Niveau ingrediënt → Vaardigheid niveau↓	1	2	3
1	2	1	0
2	3	2	1
3	4	3	2

Je hebt de Vaardigheid niveau 2 en je plant niveau 2 ingrediënt, dan kun je aflezen dat je resultaat dus 2 ingrediënten krijgt als resultaat.

Planten & Oogsten

Per evenement kun je 1 keer grondstoffen “oogsten” van 1 stuk land.

Je mag echter zo veel plekken gebruiken als dat je grondstoffen toelaat.

Lekker op pad geweest en toevallig een zakje zaden gevonden met daarin genoeg om 9 keer een tomatenplant te laten groeien? Ook nog genoeg mest om te zorgen dat het goed groeit? Ga je gang!

Wat moet je doen?

4 stokjes in een stukje grond buiten zetten, touwtje spannen tussen de stokjes zodat het afgezet is en een vlag met je naam. Meld het bij de Crafting SL (Sjoerd) en die zal je een notitie maken.

Het volgende dagdeel (minimaal 4 uur ertussen) mag je gaan oogsten. Dit kan 1 keer per stuk land, daarna moet je opnieuw zaaien. Dit mag op dezelfde plek zijn. Bepaalde beesten en zelfs sommige Wastelanders kunnen interacties hebben met je “tuintje”, de SL zal dit melden.

Is dit nog te eten?

Voedsel, tenzij verpakt of verwerkt middels Vaardigheden/Traits, gaan verloren aan het einde van ieder evenement, tenzij anders vermeld. Dit geldt niet voor grondstoffen! Dit zal te zien zijn aan de verschillende kaartjes.

Lonesome Ranger of Local Leader?

Afhankelijk van wat jullie ook besloten hebben om te doen m.b.t. de Oranje Leeuwen, er gaan wat dingen veranderen. Met het wegvallen van Douglas kan men, in ieder geval voorlopig, niet genoeg voedsel produceren voor alle aanwezigen. Zeker niet nu er een aantal Wastelanders bijzitten.

Maar misschien biedt dat ook weer perspectief: welke contacten hebben hun?

Wie zijn er eigenlijk allemaal in Nederland aanwezig....

Wellicht een belangrijkere vraag....wie zit er allemaal in de Vault?

Mag ik nog een beetje meer?

In de Vault zijn een bepaald aantal mensen aanwezig die je niet altijd ziet, maar ze zijn er wel. Ook zij hebben voedsel nodig om te functioneren en die taak valt in ieder geval jullie kant op, wat jullie daar echter mee doen is aan jullie. Per event zijn de eet- en drink behoefte van de groep Deep Vaulters 50% van die van de spelersgroep.

In Vault 25 zitten de volgende personages (niet altijd aanwezig ivm taken)

Dokter

Programmeur

Beveiliging

Leraar

Priester van Atoom

2.2 Combat & Healing

IC Props

Wij spelen met NERF blasters en de bijbehorende darts, ook de meeste dart blasters van andere merken zijn toegestaan.

Er zijn verschillende soorten IC vuurwapens, de regels en calls van deze wapens worden behandeld in hoofdstuk 4.1.

Mods

Belangrijk! Blasters mogen een lichte mod hebben qua binnenwerk. Dit houdt in dat je de spanning of accuracy iets mag opvoeren. Als je twijfelt of een mod acceptabel is stuur ons even een berichtje.

Cosmetische mods zijn altijd toegestaan, mits ze voldoen aan de eisen van een prop. Het beste kun je de richtlijn van armour en andere LARP wapens aanhouden, dus geen scherpe randen of punten. Geschilderd is verplicht.

Net als alle LARP wapens controleren wij ook je dartblasters bij de check-in.

Pijltjes/Darts

Wij zorgen voor NERF darts. Deze passen in bijna alle NERF blasters. Heb je een blaster waar andere type darts in moeten, dan moet je deze zelf meenemen, melden per email en bij de check-in afgeven.

Wapens voor balletjes of schijfjes zijn kunnen vanaf volgend evenement, na overleg met de SL en (waarschijnlijk)zelf de munitie meenemen.

Vervolgt in **4.1 Wapens, Werpwapens, Bogen en Granaten**

Hitpoints

Je begint meestal als character met 2 hitpoints op je ledematen en 3 hitpoints op je torso. Waarbij je dodelijk gewond bent bij een torso die op 0 hitpoints staat. Je bent dan buiten westen, behalve met de trait 'Medical Miracle'. Als je binnen 10 minuten niet gestabiliseerd wordt bloedt je dood. Bij een 'point blank' is dit 5 minuten.

Als je armen en/of benen op 0 HP staan bloed je na een uur dood. Staan je armen of benen op 0 hitpoints dan ben je ge-cripple'd en kan je enkel langzaam lopen of kruipen en/of je armen niet gebruiken. De hitpoints kunnen omhoog door de trait 'lifegiver' of door beschermd te worden door te investeren in de verschillende niveaus armor.



Healing

Ook moet je natuurlijk genezen kunnen worden als het mis gaat. Dit kan op verschillende manieren. Uiteraard bestaan er stimpaks, deze bevatten 3 healingpunten. Deze kan je één keer gebruiken en na gebruik is hij leeg. Stimpaks kunnen opnieuw worden gevuld met de skill “Medicine” en het bijbehorende recept.

Allereerst maak je de Injector schoon met een unit alcohol, daarna kun je de Recept instructies volgen om deze opnieuw te vullen. Een Injector kan hervuld blijven worden.

Toedienen Stimpak

Als je nog bij bewustzijn bent en kan bewegen (minimaal 1 punt op torso) kan je jezelf ten alle tijden een stimpak toedienen. Met de skill Precise injector gaat het aantal genezing punten die een stimpak geneest van 3HP naar 5HP.

Met de skill First Aid kan je verband aanleggen om wonden te stelpen. Dit is echter een tijdelijke oplossing totdat de wond gehecht wordt of er een operatie wordt uitgevoerd. Het bloed sijpelt langzaam door het verband heen en als deze niet vervangen wordt voor een schone, zal het bloeden doorgaan en beginnen de 10 minuten die het duurt om dood te bloeden opnieuw. Het duurt **30 minuten** voordat een verband doorweekt is.

Met Doctor kun je simpele snij- en steekwonden dichtnaaien, hiermee kan je het bloeden permanent stoppen maar geen HP genezen. Als dit steriel gebeurt, kan je voorkomen dat de wond gaat infecteren. Als er nog objecten in het lichaam zitten (kogels etc) kunnen deze alleen met Surgeon verwijderd worden. Als je de wond met het object er nog in hecht, zitten hier risico's aan verbonden. Zie hiervoor en voor infecties het kopje ‘Infectie systeem’.

Als laatste, maar zeker niet de minste skill is er Surgeon om wonden te behandelen en HP te genezen. Een operatie is ingewikkeld en moet minimaal 15-20 minuten duren. Hiermee kunnen dus kogelwonden, maar ook botbreuken en inwendige bloedingen behandeld worden zonder dat dit grote complicaties zal opleveren op de lange termijn. Hier zit echter de grote haak aan dat je een assistent nodig hebt met minimaal 1 van de bovengenoemde skills of Medicine, Chems en/of de trait Luck, alles steriel moet gebeuren en de patiënt moet verdoofd zijn. Met een unit alcohol kun je de operatietafel “steriel” maken. Hierbij is ook een grotere kans op infectie, omdat een steriele ruimte in de wasteland nogal lastig te vinden is. Door een operatie kan 2 HP worden genezen.

Voor zowel Doctor als Surgeon geldt dat behandelde ledematen pas te gebruiken zijn door de patiënt na het toedienen van een pijnstillertje en zo lang als die werkt. Na een nacht slapen zijn je wonden genezen (net als in Fallout).

Er zijn diverse Skills en Traits die kunnen helpen met het terugkrijgen van HP.

Dood

Helaas is de Wasteland soms ongenadig en kun je overlijden. Je mag vervolgens bij de sL melden voor een stukje verwerking (indien gewenst). Daarnaast kun je in overleg met de SL mocht je nog een tof einde creëren voor je character willen maken als deze is overleden op een plek waar het character niet makkelijk gevonden kan worden door andere spelers.

Infectie systeem

De juiste skills en materialen zijn helaas niet genoeg om een wond goed te behandelen en dus niet te laten infecteren. Om te voorkomen dat de patiënt een infectie oploopt is het natuurlijk van belang dat alles steriel gebeurt. Dit is lastig, want hiervoor zijn schone materialen en ontsmettingsmiddelen nodig. Alcohol (ethanol) en hitte zijn voor de ontsmetting voor de hand liggende oplossingen, maar bij groot risico, en al aanwezige infecties, zullen antibiotica beter van pas komen.

Als de wond dus niet goed behandeld is zal de patiënt dit in eerste instantie niet merken. Later kunnen de complicaties alsnog de kop opsteken. Als dit niet snel behandeld wordt zal de infectie gaan ontsteken, wat bij nog langer uitstel van behandeling kan leiden tot de dood. Infecties moeten IC behandeld worden. De haast waarmee het behandeld moet worden is afhankelijk van de ernst en grootte van de wond en hoe lang je er al mee loopt. Infecties kunnen ook leiden tot amputaties of andere permanente handicaps. Hiervoor zijn IC oplossingen in de vorm van protheses en mechanische ledematen.

Of de patiënt een infectie oploopt, wordt bepaald met een dobbelsteen. De kans op infectie is afhankelijk van je Skills & Traits, en die van de arts. De arts noch de patiënt zullen niet meteen weten of de patiënt een infectie heeft opgelopen.

Net als met vaardigheden etc. werken we met een 3-traps systeem:

Laag (25% kans)

Medium (50% kans)

Hoog (75% kans)

Bepaalde handelingen en/of terrein kan potentieel betekenen dat je een infectie oploopt. Denk hierbij aan zwemmen, het zonder handschoenen doorzoeken van vuilnis etc.

Medicatie en Straling

Naast stimpaks zijn er ook andere middelen te vinden in de spelwereld.

Hiervoor geldt: als je niet de Lore sheet hebt, is het op goed geluk. Meld je bij de SL voor het effect.

Medicine en Chems en verslaving

Binnen ons systeem hebben wij de Chems (de middelen met een drogerende werking) en Medicine (de middelen met een meestal genezende werking) opgedeeld.

Chems werken verslavend, Medicine kan verslavend zijn.

Een verslaving is een nadeling effect op je lichaam en/of je geest. De effecten verschillen, maar in ieder geval: je raakt ervan geïrriteerd, boos, trillerig en zal er veel aan doen om je 'fix' weer te krijgen. Tegen verslavingen bestaan er ook middelen, of het is gewoon afwachten tot je door alle stappen van afkicken en de verschijnselen heen bent.

Tot die tijd zijn er een aantal negatieve effecten die je kunt nalezen op de Lore sheet of van een SL te horen krijgt.

Net als eerder werken we met een 3-traps systeem:

Laag (50% kans)

Medium (75% kans)

Hoog (100% kans)

Er zijn diverse Skills en Traits die van invloed zijn op deze kans.

Stralingspunten

Radioactieve straling is ook een probleem. Je krijgt stralingsschade door het eten en drinken van radioactief voedsel, vechten met een bepaalde enemy en ook op een bepaalde plek zijn is gevaarlijk. Iedereen heeft een max van 5 stralingspunten.

Door het eten of drinken van radioactief voedsel krijg je standaard 1 stralingspunt schade en enemies hebben een call: 'Rads [1-5]'

Je kan best door een gebied lopen met een laag stralingsniveau, dat doet op de korte termijn niets. Maar als de spelleiding een gele vlag laat zien (of je hoort een geiger counter) betekent dat dat het gebied waarin je loopt een hoog stralingsniveau heeft. Dit doet dan *1 stralingspunt schade per minuut*. De trait 'Rad.sponge' stelt je in staat de eerste gevangen punt straling te negeren, een 0 punt, en bij de volgende te beginnen bij 1.

Straling kan je genezen met Rad-away. Dit geneest 1 punt per 3 minuten, dus 15 minuten aangesloten voor de volledige 5 punten. Door Rad-x kun je stralingsschade voorkomen.

Rad-x werkt 10 minuten en zorgt ervoor dat je geen schade vangt.

Heb je 2 stralingspunten of meer dan kun je niet meer op Excursie mee, vanaf 4 stralingspunten ben je aan bed gebonden. Je geneest niet van nature.

Er zijn traits waardoor je beter met radiatie om kan gaan.

Stralingspunt	Symptoom
1	Algeheel zwakheid, trekt vanzelf weg.
2	Overgeven, draaiende maag, extreme hoofdpijn.
3	Al het bovengenoemde, incl. haaruitval.
4	Al het bovengenoemde, incl. zweren en brandplekken, interne pijnlijke bloedingen. * Vanaf nu niet meer in staat om op Excursie te gaan.
5	Al het bovengenoemde.
6	Meld je bij de spelleiding.

Ledematen

Het kan voorkomen dat je een ledemaat verliest gedurende het spel, is dat meteen het einde van een karakter? Nee!

Het is wel mogelijk om Mechanische/Bionische ledematen te maken met speciale Skill.

De Skills/Traits die je kunt gebruiken door middel van een bionisch/mechanisch ledemaat kun je alleen gebruiken als je een power source hebt. Zonder Power Source kan je ledemaat alleen de basistaken uitvoeren (dus als een normale versie van de ledemaat functioneren)

Een bionisch/mechanisch ledemaat heeft altijd een Power slot.

Recept/Blauwdruk level		
1	2	3
alleen de ledemaat	Utility slot of Weapon slot	Utility en Weapon slot
Power slot		
Slot voor microfusion cell	werkt 1 event	
Slot voor energy (kogel)	werkt 1 dag	
Slot voor misc bron	In overleg met Crafting SL	
Handen/Armen		
Utility slot		
Lockpick	.+1 op skill	
Hacking	.+1 op skill	
Steal	.+1 op skill	
Weapon slot		
Energy shot	1 energy damage, (nerf 1 shot qua grootte in gevechten)	
Shocker	Stagger melee hit/ defibrilator	
Blade	verborgen mes, 1 melee (larp mes in gevechten)	
Voeten/Benen		
Utility slot		
Dynamo	kan 1 keer per dag een Energy kogel opladen	
Brute Force	kan 1 keer per dag een deur of verzwakte muur kapot schoppen	
Nimble feet	mag 1 keer per dag de Strait "Light Step" gebruiken	
Weapon slot		
Pistol	Verborgen pistool, nerf 1 shot qua grootte	
Happy feet	1 x dodge per dag	
Bladed	verborgen mes, 1 melee	

2.2 Calls Overzicht

Hier een overzichtelijke lijst met de Calls in onze spelwereld

Call	Uitleg
Animal friend	Dieren accepteren je als hun eigen, zolang ze niet door jou worden aangevallen.
Blind	Je bent één minuut verblind
Boom!	Doet 2 Through schade op de persoon en 1 Through schade in a diameter van 5 meter om de source heen.
Buckshot!	Afkomstig bij het afschieten van een shotgun. Werkt alleen op close range, doet 1 schade aan torso <i>en</i> armen of benen.
Choke	Je krijgt geen adem of kan moeilijk ademen totdat je uit de buurt bent van de veroorzaker.
Cripple!	je benen of armen staat op 0 en je bent zodanig verwond dat je ze niet meer kan gebruiken en/of langzaam vooruit strompelt.
Critical	Dubbele schade. Call 'Critical'
Dodge	Je bent vliegensvlug en kan 1x per dag een schot of klap ontwijken. Call 'Dodge' 1x per dag
Double	Doet 2 schade in plaats van 1
Energy!	Energywapen call (+1 damage)
Flamer!	Een flamer roept iedere seconde Flamer!, je ontvangt 1 energieschade per locatie initieel en dan per seconde nogmaals 1 energieschade per locatie
Fear!	Je bent 5 minuten doodsbang voor de persoon die dit roept richting jou. (straal van 3 meter).
Ghoulish	Ghouls accepteren je als hun eigen, zolang ze niet door jou worden aangevallen.
Hit!	Call bij zeer close range (wapen gericht op hoofd etc)
Infected	Je hebt een infectie opgelopen. Je krijgt van de SL t.z.t. een kaartje met de infectie.

Kaboom!	Doet 4 Through schade op de persoon en 2 Through schade in a diameter van 5 meter om de source heen.
Ninja!	De persoon die Ninja! roept verdwijnt in een wolk van rook en loopt, onzichtbaar naar de dichtstbijzijnde plek die het lichaam volledig verbergt. Je kunt die persoon niet meer detecteren totdat je opnieuw verstopt zijn. Daarna gaan de normale detectie regels weer werken.
On Fire!	Vuurschade. 1 schade per 2 seconden.
Penetration (1-4)	negeert 1-4 armor points
Point blank! *alleen als men je niet door heeft*	Je houdt je vuurwapen dichtbij iemand zijn of haar hoofd en zegt point blank!. Dit schot (kogel dus inleveren) is een dodelijk schot
Pulse x!	Doet x radiation damage in een diameter van 5 meter om het ding/veroorzaker heen.
‘Radiation x’	Radiation damage waarin de ‘x’ aangeeft voor hoeveel punten.
Sandman	Als je iemand neersteekt met deze skill fluister je tegen diegene 'Sandman'. Steekwond is zichtbaar en slachtoffer bloedt langzaam dood. (0HP op torso). Slachtoffer moet jou niet doorhebben. *slachtoffer kan geen geluid meer maken*
Shatter	Jouw klap heeft zo veel kracht dat het Schilden, Armor of botten (door)breekt. Vernietigt een schild, een armor of ze het lichaamsdeel op 0
Sleep	Je valt in slaap. Dit duurt 15 minuten, of totdat je gewekt wordt.
Speak ‘Italian’ ‘German’ ‘Spanish’ etc	Begeleid met een handgebaar, deze persoon spreekt een andere taal en is alleen te verstaan wanneer jij deze taal ook beheerst.
Stagger!	10 seconden ‘afgeleid’, je hebt pijn.
Shield	Aangeven dat je schild de schade hapt. Je houdt zelf de hp van je schild bij.
Subdue	5 minuten buiten westen.
Targeted!	Bij een aanval roep je 'Targeted' en de vijand valt jou aan en laat je maten met rust
Through	Negeert alle armor
Trip of Fumble	Je valt spontaan neer, gaat door je enkel etc.
Triple	Je schot of aanval doet 3 schade

2.3 Overige skill informatie (Hacking, Lockpicking, Steal, Speak language)

Je kan in ons spelsysteem terminals hacken en containers en deuren lockpicken. Hier zitten wel een paar kleine regeltjes, of wel haken en ogen, aan vast.



Hacken

Hacken gaat als volgt: Je benadert de terminal en selecteert jouw hoogste niveau in de hacking skill, je gebruikt hiervoor de pijltjestoetsen op het toetsenbord, selecteren doe je met Enter. De terminal start op. Je kan met de muis of pijltjes toetsen selecteren en navigeren binnen het programma.

Dud

Een dud zijn tekens ingesloten door een {}, een <> of een (). Deze

verwijderen één voor één de onjuiste wachtwoorden uit de lijst.

Je krijgt één kans om het juiste wachtwoord te kiezen, maar is deze fout: geen paniek!

De computer gaat bij een fout wachtwoord in cooldown. Hierna kan je het opnieuw proberen. Je hebt om te hacken niets bijzonders nodig, behalve een terminal en geduld. Om te hacken heb je geen spelleiding nodig.

Lockpicking

Skill: lockpick niv 1-3

Sloten kun je overal tegenkomen; oude deuren, kluizen, kisten, vitrines met dure goederen erin..de lijst is eindeloos. Natuurlijk kan je de eigenaar om een sleutel vragen, maar wellicht is er geen tijd om zo lang te wachten, heb je geen zin om te wachten of bestaat er geen sleutel en moet dit slot nu open.

Er zijn verschillende opties om deze sloten open te krijgen

- Zenuwspiraal
- Echt lockpicken
- Spelvorm met pinnen/knikkers

Ook hier geldt een tabel van 3:

Niveau slot → Vaardigheidsniveau speler ↓	1	2	3
1	50%	25%	0%
2	75%	50%	25%
3	95%	75%	50%

Naast de lockpick Skill zijn er andere Skills/Traits/Items die je kunnen helpen bij het openmaken van een slot. Welke? kom daar IC maar achter 😊

Om te lockpicken heb je twee opties in dingen die je **moet** hebben:

Haarspelden en een (kleine!) schroevendraaier (of iets om het slot mee te ‘draaien’).

Haarspelden worden aangeleverd door spelleiding, kunnen worden gevonden in de spelwereld of gekocht bij een handelaar. Er is geen maximum aan haarspelden die je mag bezitten, wel is een haarspeld verbruikt als je een slot hebt geprobeerd open te breken. Succesvol of niet.

Stelen

Skill: Steal

Je kan spullen uit mensen hun tassen stelen. Hiervoor krijg je van ons kleine ronde stickers. Deze sticker plak je, ongemerkt op iemand zijn tas/pouch/object. Als dit je lukt geef je dit aan bij de spelleiding, die dan voor jou het object haalt of iets uit de tas pakt van de speler/npc. Dit moet allemaal ongemerkt gebeuren, je kan dus gesnapt worden.

Zomaar stelen (fysiek weghalen) van spullen uit een handelspost is een no go.

Plak er stickers op en meldt het. Sommige vendors zullen soms andere taken op zich moeten nemen. Daar mag je an sich prima gebruik van maken, maar er zijn soms leuke verrassingen bedacht om dit tegen te gaan door de handelaren zelf.

Speak language

Nederlands en Engels zijn talen die nagenoeg iedereen beheerst. Dit zijn de enige twee talen die echt werkelijk OC en IC gesproken worden. Alle andere talen, zoals Frans, Duits, Spaans, Italiaans etc kun je bij het spreken ervan aangeven met een handgebaar.

Zolang jij het handgebaar laat zien spreek je een andere taal. Dit om te zorgen dat mensen die halverwege een gesprek binnen vallen meteen doorhebben dat er een voor hen (mogelijk) onbekende taal gesproken wordt. Aan het begin van je gesprek zeg je “speak [language]” en maakt hierbij het handgebaar.

Dit handgebaar laat je dus zien zolang je de taal spreekt.

Dit handgebaar is gewoon simpelweg je gebalde vuist omhoog houden.

Special items

Binnen onze setting bestaan er items die een speciale uitwerking hebben of op een andere manier speciaal zijn. Op deze items hangen kaartjes, lees die niet zonder een SL erbij.

Zowel de SL als de eigenaar zijn op de hoogte van de effecten, als ze in een eerder stadium geïdentificeerd zijn.

Exploring the Wasteland:

Iedereen kan lekker vanuit Vault/Town de Wastes intrekken en ontdekken. Om dat wat meer vorm te geven en wat meer inzicht te creëren (en duidelijkheid) hebben wij daar wat structuur aan proberen te geven. Deze regels zijn in principe een richtlijn, ga vooral lekker spelen en wij komen vanzelf met een rulling. Excursies zijn specifiek verbonden aan Excursie kaarten. Exploring kan Lokaal en op termijn Regionaal of Nationaal

Exploring:

minimaal 1 uur

25% kans om een locatie te vinden (SL rolt een d100)

Alleen bedoeld om inzicht te krijgen in de directe omgeving.

Bij vertrek melden bij SL en aangeven welke windrichting je kiest om te exploreren.

Regionaal en Nationaal zijn pas op een later moment door spelers te unlocken.

Excursiepunten:

Iedereen heeft per dag 2 excursiepunten, deze kun je niet “sparen” voor de volgende dag.

Reistijd:

De reistijd is om ons als SL de mogelijkheid te geven om dingen voor te bereiden en voor jullie om even een snack te pakken/iets te drinken/je spullen te regelen etc. Bepaalde Excursie locaties hebben een “vaste” plek in het bos, uiteraard zit daar ook wat fysieke reistijd heen, die telt gewoon mee.

Gaan we hier heel streng mee om?

Nee, natuurlijk niet. Stukje eigen spel en verantwoording kan gevraagd worden ivm een klein SL team. Ga hier leuk mee om en maak ook soms je eigen spel.

Moet er altijd een SL mee?

Dat hoor je binnen de korte tijd naar het melden van je excursie, we zijn hier een systeem voor aan het testen.

Lokaal, Regionaal of Nationaal

Deze 3 indicatoren zijn bedoeld om aan te geven hoe ver ze vanaf Vault 25 zijn.

Om het enigszins behapbaar te houden qua spel en voorbereiding zijn de Regionale en Nationale afstanden momenteel alleen voorbehouden aan een special/event. In de toekomst zijn er zeker opties om de reistijden te verkoren te vinden in het spel

Transport (herstellen):

Kom hier IC maar achter!

Natuur & Jacht

Er zijn een hoop natuurlijke elementen in ons spel die we moeilijk kunnen fys reppen, we doen echter wel een poging ;) Voor jagen etc is er het volgende systeem:

Er zijn dagdieren en nachtdieren, de SL en monster crew zorgen er na het ontbijt en het avondeten voor dat er nieuwe dieren in het spel komen.

Dieren (knuffels) hebben een kaartje met niveau 1,2 of 3 en zijn al dan niet radiated, die je jagen kunt als je de skill hebt. Komt je die tegen tijdens het spel en je hebt een vuurwapen/pijl&boog en de Jager skill dan mag je dit beestje neerschieten (maak er leuk spel van aub) en het beestje meenemen. Die kun je inleveren bij de sl, samen met je pijlen en/of kogels. Dan krijg je een resourcekaartje.

Je vergelijkt het niveau tussen jouw skill en het dier wat je jaagt en zoveel “hits” moet je maken op het doel. Level skill gelijk aan de categorie = 2 schoten raak, 1 level verschil is 1 hit meer of minder (minimum van 1).

Jager (niveau 2) ziet een knuffel liggen met daarop Niveau 2 geschreven, in dit geval moet hij 2 schoten raakt plaatsen (en de munitie dus inleveren samen met de knuffel) om het beestje te hebben gejaagd.

2.4 Karma & Reputatie

What goes around comes around.. Er wordt op Vault 25 gebruikgemaakt van een karma-systeem. Karma wordt bijgehouden door SL & NPC's op basis van keuzes die de spelers maken. Deze zullen worden bijgehouden in het monsterhok, karma blijft volledig geheim.

De totale scores van iedereen zullen invloed hebben op interacties met bepaalde Facties en hoe ze de groep benaderen.

Goede of slechte karma hebben gevolgen die je zult kunnen ervaren in-game.

Goede karma kun je merken aan de reacties van NPC's, prijzen bij handelaars of net dat beetje onverwachte geluk bij een actie.

Slechte karma heeft ook een uitwerking, wat dit betekent is echter op voorhand niet te beschrijven en ligt totaal buiten je macht. Voordelig zal het nooit zijn...

Wat is goed en slecht?

Denk hierbij aan de normale dingen die in het dagelijks leven ook worden gezien als gemeen, misplaatst, snood of juist deugdelijk, correct, netjes en heroïsch.

Reputatie werkt op een vergelijkbare manier, maar dan in groepsverband.

Als de groep besluit om een groep slaven te redden en de slavers een stukje Wasteland justice te geven...De ene Factie kan hier heel blij van worden, terwijl een andere Factie wellicht hier grote moeite mee heeft.

Er zijn Skills & Traits die kunnen beïnvloeden hoe een Factie over de groep denkt, zowel positief als negatief. "Bezint dus eer ge begint", want je kunt de xp maar 1 keer uitgeven.

2.5 Component Lore & Crafting



Voor sommige Skills is het handig dat je weet waar je mee werkt. Hiervoor heb je component lore nodig.

Omdat er verschrikkelijk veel verschillende materialen zijn en je niet altijd alles kan weten hebben wij de component lore opgesplitst in subcategorieën.

De categorieën zijn:

metalen, chemicaliën, dierlijke materialen, planten, kunststoffen, natuurlijke materialen, tech.

Daarnaast is er ook component lore specifiek voor: Chems & Medicine.

Als iemand voor jou identificeert wat de component is, mag je die ook gebruiken voor Recepten. Dit moet je wel iedere keer individueel doen per component totdat je de Component lore Skill heb gekocht. Als je weet dat FE voor ijzer staat is dat heel leuk, maar je moet nog steeds dit laten identificeren zolang je

de component lore niet bezit.

Componenten worden uitgereikt in verschillende vormen, fysiek of via een gelamineerd blaadje (Lammies) of, bij uitzondering, in items. Het kan zijn dat je een teddybeer vindt tijdens je Excursie (uitzondering voor aankleding), er kunnen 2 dingen gebeuren:

- 1) er hangt een kaartje aan met welke components
- 2) je moet even bij een SL langs die er een kaartje voor maakt

Op elk stuk component staat bijna altijd een code en een kleur.

Componenten kan je in het spel op de 3 manieren verkrijgen:

- *Door te handelen: Kopen bij een merchant.*
- *Verzamelen: Bloemen en bessen plukken, hout vanuit buiten verzamelen. Of door te looten van enemies of uit kistjes.*
- *Recyclen: Door producten te slopen met 'recycling'.*

Recycling is een handige skill waarmee je bestaande producten kan verwerken tot componenten. Hier geldt wel: Het moet uitgespeeld worden en afhankelijk van het type van het product krijg je er een bepaalde hoeveelheid componenten uit. Het object dat je recycleert moet fysiek aanwezig zijn. Met de uitzondering dat producten die de SL reft niet groter moeten zijn dan 30+- cm.

Met de skill "recycling" kan je van bestaande producten in spel bruikbare componenten maken. Deze zijn met andere skills weer te verwerken tot (nieuwe) producten. Voorbeeld: Maak van een metalen pan weer ijzer componenten die later gebruikt kunnen worden voor het repareren van een metalen harnas.

Recepten & Blueprints

Er bestaan IC recepten en blueprints met componenten om objecten te maken.

Je moet een recept of blauwdruk bezitten of meewerken met iemand die het recept heeft om dat item te kunnen maken.

Uitzonderingen:

Met de skill '**Handy**' kun je bijna alles wat je kan verzinnen maken; als jij de juiste componenten ervoor hebt, dit ondervind je door te proberen. Natuurlijk mag jij je eigen recepten schrijven. Met '**Science**' kun je al bestaande objecten verbeteren of veranderen met componenten. Sommige blueprints of recepten hebben een speciale skill nodig om te kunnen maken. Deze skills zijn zeldzaam en kunnen soms in het spel worden geleerd.

Component Lore

Om een voorbeeld te geven is het handig om als kok te weten welke planten je in handen hebt en of ze eetbaar zijn. Als dokter is het handig om kennis te hebben van chemicaliën of planten, waar je zin in hebt. Je krijgt een spiekbriefje met de codes van je gekozen categorie. Je mag meerdere categorieën kopen, hiervoor betaal je wel steeds xp.

Een voorbeeld van alles categorieën:

Metalen: **Ijzer, Tin, Koper, etc**

Chemicaliën en elementen: **Zoutzuur, Waterstof, Lithium etc**

Dierlijke/organische materialen: **Leer, Bot, Huid, Vlees etc**

Planten: **Brandnetel, Rozenbottel, Wilde kool, etc**

Kunststoffen: **Piepschuim, Kevlar, Carbon etc**

Natuurlijke materialen: **Glas, Hout Soorten, Schimmels, Steensoorten etc**

Technische materialen: **Geheugen, kabels , batterijen etc**

Aparte Lore sheets:

Medicine lore: **Rad-x, Radaway, Antibiotica etc**

Chem lore: **Buffout, Med-x, Mentats, etc**

Gewassen

Jager

Visser

Vee

Paddestoelen

2.6 Keep the wasteland clean

Kom je tijdens Scouten/Excursies rommel etc tegen in het bos, neem het aub mee.

Je mag voorafgaand aan Scouting/Excursie altijd een vuilniszak komen halen.

Deze mag je inleveren bij de Crafting SL voor random loot. Deze zijn buitenom het Excursie systeem en Skills&Trait.

Gewoon een bonus voor het schoonhouden van de natuur.

Keep the wasteland clean!

Hoofdstuk 3

Spelwereld

3.0 Facties, mensen en mutanten

Binnen de wereld van Vault 25 zijn er ook verschillende facties en groeperingen, maar ook ghouls en mutanten leven naast de mensen in post-apocalyptisch Europa.

Er zijn enkele grote facties in Nederland en daarnaast zijn er natuurlijk ook vrije wastelanders die op hun eigen manier hun leven maken. Dit kunnen ex-factie leden zijn die zijn afgestapt van het denkbeeld, maar ook huurlingen, boeren en (ex) raiders. Deze zijn allemaal speelbaar.

Facties

Het gebeurt dat boeren of gelijkgestemden zich samenvoegen tot een factie.

Hiervan zijn er velen verspreid over heel Europa. Hier volgt een overzicht van de bekende Facties binnen de wereld van Vault 25.

Bokkenrijders

In het zuiden van Nederland, onder de rivieren, is het gebied van de bokkenrijders. Deze groep staat erom bekend vooral Kootwijk en grotere nederzettingen en Raven aan te vallen en te plunderen.

Ondanks dat ze net als Raven plunderen, doen ze dit in een grote groep en ze laten kleine boerderijen en nederzettingen met rust.

De kleine nederzettingen en boerderijen spreken vaak vol lof over de bokkenrijders vanwege bescherming of giften van hen. Er wordt gezegd dat dit is omdat de bokkenrijders zelf weten hoe zwaar het is om te overleven en vinden dat de 'rijken' wel wat kunnen missen.

Bokkenrijders dragen tijdens hun plunderingen vaak iets van gezichtsbedekking en rode accenten in hun kleding.

De Orde van de Oranje Leeuw (afgekort: De Orde)

Een militaire factie geleid door Generaal Maximus Duymaer van Twist. Vanuit hun fort 'Nieuw-Amsterdam' leiden hij deze factie.

Ze staan erom bekend onvriendelijk te zijn tegenover Nederlanders die zich niet bij hen willen aansluiten en daarmee niet voor Duymaer zijn plan zijn om Nederland te herbouwen.

Mutanten en alles 'niet Nederlands' wordt hardhandig gediscrimineerd.

Hun grootste probleem hebben ze met de Watergeuzen. Deze groep bevechten ze zonder genade.

Soldaten van de Orde zijn te herkennen aan legeruniformen met een grote oranje band om hun arm of een oranje sjerp. Generaal Duymaer staat erom bekend weinig geduld te hebben en er heerst angst voor zijn goed gedisciplineerde en bewapende soldaten.

* De Orde is voornamelijk alleen speelbaar als deserteur.

De Watergeuzen

Watergeuzen wonen in het gebied rond Texel, Den Helder en de rest van de waddeneilanden. Zijn een van de weinige facties in het bezit van enkele kleine schepen en roeiboten. Ze hebben een leidster: Grote pien. Over haar gaan veel geruchten en maar een klein aantal mensen kan beweren haar ook echt gezien te hebben. Veel van deze verhalen vertellen dat ze meer dan 2 meter groot is, met haar blote handen een volledig dorp kan verwoesten, als wapen een knuppel van staal en beton zo groot als zijzelf heeft en dat ze zo hard kan schreeuwen dat je direct doof wordt. De grootste angst is dan ook dat onder een aanval van de Watergeuzen Grote Pien zelf kan zijn en haar wraak jouw huis zal treffen.
[Meer info over Watergeuzen: mail ons]

Kootwijkers

Zoals de naam al zegt: de bewoners van Kootwijk. Dé plek waar het radiosignaal ‘Radio Kootwijk’ vandaan komt dat overal te ontvangen is. Veel Kootwijkers zijn boeren en ambachtslieden. Sommigen trekken er regelmatig op uit om in de omgeving buiten Kootwijk te zoeken naar bruikbare materialen. Kootwijkers zijn vaak goed voorbereid en staan erom bekend nog enigszins intacte kleding te hebben, ten opzichte van de meeste wastelanders. Kootwijkers zijn vrij in hun keuzes, ook of ze in Kootwijk blijven wonen of de wereld in trekken.

Boeren, Burgers & Buitenlui (Wastelanders)

Dit is niet echt een groep, maar mag natuurlijk niet onbehandeld blijven. Dit zijn handelaren, ambachtslieden, boeren en huurlingen die hun eten verdienen met andere dingen dan genadeloos plunderen of zich bij een grote factie hebben aangesloten. Sommige leven alleen, anderen hebben een gezin. Ondanks dat ze vaak hun dag vullen met een vredig bestaan, maakt dit ze geen weerloze personen. Veel moeten zich kunnen verweren tegen Raven, Watergeuzen en soms Bokkenrijders en soldaten van de Orde.

3.1 Speelbare rassen



Mensen

Meestal heb je het geluk niet aangepast te zijn door mutaties of radiatie, en dan ben je gewoon een mens. Simpel als dat. Er kunnen echter wel niet zichtbare mutaties voordoen of zeer geringe en kleine. Mensen lopen al decennia lang rond op deze wereld, en proberen het beste te maken van hun leven in deze na-oorlogse wereld. Ze sluiten zich aan bij groepen, of plunderen

enkel om te overleven. Mensen moeten eten en drinken om te overleven. De wereld bestaat voor zo'n 90% uit mensen.

Voordelen: Kunnen bijna alle skills en traits bezitten.

Nadelen: Geen skill en trait voordelen.

HP: 2HP ledematen, 3 HP torso.



Ghouls

Hoewel ze weinig voorkomen, leven ze wel onder de mensen: Ghouls,

Ghouls zijn gemuteerde mensen, meestal afkomstig van de oorlog. Hun haar geheel of gedeeltelijk uitgevallen en hun huid is verminkt door de zweren en wonden. Ook zijn hun stembanden beschadigd, waardoor ze raspend praten. Door hun mutatie zijn ze immuun geworden voor radiatie en feral ghouls zien hen niet als vijanden. Ze zijn 'allergisch' voor water, wat op hun huid voelt lichtelijk als brandend zuur, als doet dit geen schade. Hoewel ghouls wel *kunnen* eten is het niet noodzakelijk. Ghouls ondervinden veel discriminatie, omdat veel mensen hen als onnatuurlijk zien of omdat ze het verschil niet zien tussen gewone ghouls en feral ghouls.

Aan het spelen als een Ghouls zit een hoge kostuum eis. Een half- of heel masker of goede grime zijn vereist. Mogelijk kan de organisatie een maximaal aan Ghouls toepassen op een weekend.

Voordelen: Radiation Immunity, Ghoulish gratis. Je kan niet verslaafd raken aan gewone

chems. 2 Speciale 'ghoul-only' skills te verkiezen.

Nadelen: Chem fiend, Light step, animal friend, medical miracle en fast metabolism zijn niet verkiesbare skills.

HP: 2HP ledematen, 3 HP torso

Supermutants

alleen in overleg met sl te spelen

Supermutants zijn mensen die (meestal gedwongen) met het Forced Evolutionary Virus (FEV) zijn gemuteerd. Hierdoor hebben ze flink moeten inleveren qua hersencapaciteit, maar zijn ze flink sterker en kunnen ze meer hebben. Technologisch aangelegd zijn ze absoluut niet. Geweld is een valide argument als je hoofdpijn begint te krijgen van te veel gezever.

Als Supermutant ben je natuurlijk gaaf geschminkt en/of heb je gave protheses. Je komt breed/gespierd over. We willen geen menselijke huid zien!

Voordelen:

- Brawler skill gratis.
- **High protein diet:** (Cannibal trait gratis)

Nadelen:

- **Simpel:** Je bent niet het scherpste mes in de besteklade. Simpel taalgebruik, luidruchtig. Zelfs met skill is lezen en schrijven een uitdaging
- **It won't fit!** Pantser max op niveau 1 (Standard) en 2 (Sturdy).
- Beperkte keuze aan skills en traits:

Kiesbare skills (Supermutant)	Kiesbare Traits (Supermutant)
Barter Handy Recycling Component lores Repair Tracker Creative cooking Melee (Big) (10 punten voor Supermutants) Throwing Explosives Energy Weapon Bow and arrow Big guns Small guns Bigger guns	Night person Animal friend Targeted V.A.T.S Lead Belly Fast metabolism Force lock Berzerker Lifegiver (1 - 4) Lonesome ranger Toughness Last stand Solar Powered Night Owl Terrifying Presence (1 en 2) (halve punten) Nerves of steel Adrenaline rush

HP: 3 HP ledematen, 4 HP torso

3.2 Wasteland Creatures

Wij lichten hier de vijanden die tot nu toe bekend zijn binnen onze setting toe.



Stralings kakkerlakken (binnen Fallout ook wel bekend als Radroaches, zo worden ze echter binnenspels niet genoemd..) zijn vervelende beesten die door straling over een lange tijd zijn gemuteerd uit de normale kakkerlak die wij in het meeste van Europa kennen. Ze zijn ongeveer 40 tot 60 centimeter groot, leggen eieren en kunnen naar bijten. Er zijn gevallen bekend van de mega kakkerlakken die ontploffen als hun schild te veel schade oploopt, met nare gevolgen voor de omgeving.

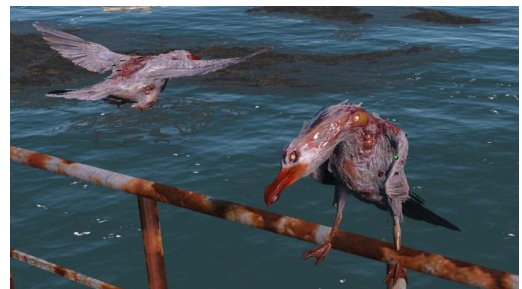


Radkrabben worden beschreven als ‘uit de kluiten gewassen krabben’, die voor de oorlog bekend stonden als strandkrabben. Ze wegen tussen de 80 en 100 kilo en worden zeer gevreesd vanwege hun sterke en grote scharen en dikke pantser. Ze komen veel voor rond water en strandgebieden en leven over het algemeen in kleine groepjes.



Feral Ghouls hebben, in tegenstelling tot de gewone ghouls, wel radiatie schade opgelopen in hun brein, waardoor deze zwaar is aangetast. Ze zijn agressief tegen mensen en sommige andere wezens en komen meestal voor in grote groepen. Ze rennen snel en slaan en bijten bij hun aanval. Ze zijn alleen in staat een gorgelend geluid te maken en kunnen niet nadenken.

Schreeuw meeuwen zijn mega grote uit de kluiten gewassen vooroorlogse zilvermeeuwen. Over het algemeen zijn het aaseters, maar zo nu en dan maken ze het leven van menig mens, mutant of radkrab zwaar met hun scherpe klauwen en snavel. Schreeuw meeuwen komen het meeste voor rond de nieuwe waterweg, en heel af toe meer landinwaarts. Ze leven in kolonies van zo’n 5-10 meeuwen, en wanneer zij op zoek gaan naar eten kunnen zij venijnig toeslaan om hun maal te vangen.





‘(De) Raven’ is de Nederlandse benaming voor een groepje raiders die niet aangesloten zijn tot een grotere factie. Dit zijn groepjes van 4 tot 8 mensen die samen nederzettingen en reizigers overvallen en het liefst zo snel mogelijk iedereen doden om aan hun bezittingen te komen. Ze verblijven in kleine kampementen of verlaten gebouwen en kunnen soms van plaats naar plaats gaan. Ze doen waar ze zin in hebben. Sommige zijn raaf uit

gemakzucht geworden, weten niet beter of zien dit als de enige manier om een verslaving te voeden.

Raven zijn vaak gekleed in donkere, verweerde kleding. Ze hebben weinig bij zich, dus hun kleding moet hen beschermen tegen kou en weer als ze geen beschutting kunnen vinden. De meeste zijn gewapend met slagwapens, maar een enkele (vaak een leider) draagt een vuurwapen.

Ze zijn vooral uit op chems, munitie en caps.

Raven komen overal in Nederland voor. Ze zijn geen factie of trouw aan één grote leider. Raven kunnen dus ook elkaar bevechten.

Overig.

Er bestaan absoluut meer vijanden en Facties binnen onze setting. Gaandeweg zullen die wellicht tegengekomen gaan worden, ga dat vooral ontdekken en ervaren in onze dynamische setting.

Heb je echter nog vragen? Stel het ons.

3.2 Merken binnen onze spelwereld

Merken van deze tijd mogen niet zichtbaar zijn, IC merken wel. Aangezien Fallout veel gebruik maakt van merken en bedrijven, hebben wij die ook. Hier een lijstje met merken die (tot nu toe) voorkomen in onze Nederlandse Fallout-universe:

- Exota-cola (Zusterbedrijf Nuka-cola)
- RobCo (Elektronica, computers, robots e.d.)
- General Atomics International (Elektronica, computers, robots e.d.)
- Douwe egbert en Pickwick (Koffie, Thee)
- Bols (Sterke drank)
- Ranja (Limonade/fris)



- Vim (Schoonmaakmiddel)
- Versteghe radium infused consumables (Lekkernijen met radium)
- Verkade (Koekjes en lekkernijen)
- Alhatron medical (Zusterbedrijf van, en Europese Med-tek)
- Philips (Computers, Elektra, Robots e.d)
- PetCo (Bekend Pompstation, Vulstation)
- Nelia Energie ((Nucleair-)Energiebedrijf)



Hoofdstuk 4

Da IC Rules

4.0 Armour en schilden

Je krijgt de punten (AP) per locatie die bedekt is met het type armour. Hierin telt het voor armen en voor benen alleen als beide ledematen (beide benen of beide armen) bedekt zijn met dit type armour.

Bijvoorbeeld: Heb je een leren jack, dan telt dat als 1 punt per locatie (1 voor torso, 1 per arm voor de mouwen). Als jij aan één arm sturdy armour draagt dan telt dit niet, het telt alleen als je het op beide armen draagt.

Armor regels en Stacking

Je krijgt de punten per locatie die bedekt is met het type armor. Hierin telt het voor armen en voor benen alleen als beide ledematen (beide benen of beide armen) bedekt zijn met dit type armor.

Bijvoorbeeld: Heb je een leren jack, dan telt dat als 1 punt per locatie (1 voor torso, 1 per arm voor de mouwen). Als je op een niet door pantser bedekt deel van een locatie wordt geraakt, dan telt je pantser NIET en gaat het direct van je hp af.

Armor mag je maar deels stacken. Hiervoor is 'Ironclad' vereist, daarnaast mag alleen 'Standard armor' gestackt worden met een ander armor-type waardoor de punten bij elkaar opgeteld mogen worden. (Voorbeeld: Standard + Heavy = 4 ap/locatie. Sturdy + Heavy mag NIET!).

Hou er altijd wel rekening mee dat je armor ergens vandaan komt en dus een reden moet zijn hoe je eraan bent gekomen. Zo is standard en sturdy veel makkelijker aan te komen dan bijvoorbeeld combat armor. Wel is het zo dat armor OC niet van het type materiaal hoeft te zijn wat het IC moet voorstellen. Zo kan stalen armor bijvoorbeeld van kunststof of aluminium gemaakt zijn. Zorg er dan wel voor dat het eruit ziet als staal en je de juiste skill erbij hebt.

Armour kan van alles zijn. Een leren jack wat uit je grootvaders erfenis is gekomen of een harnas van opengesneden nuka-cola blikjes (lees ook 4.3). Er zit wel een regel aan armour vast: Hoe kom je eraan?

Met de 'handy' skill kan je het hebben gemaakt.

En zou dan met het bijbehorende materiaal gerepareerd moeten worden door iemand met 'Repair'. Elk component dat eraan wordt besteed zorgt ervoor dat er 1 hitpoint wordt gerepareerd. Combat Armour kan alleen gerepareerd worden met dezelfde skill.

<u>Standard Armor</u>	1 AP/locatie	Leer, plastic, bont, rubber, football schouderstukken, schermpak, padded armor, bottlecaps en vergelijkbaar
<u>Sturdy Armor</u>	2 AP/locatie	Verstevigd leer (met metalen studs of strips bijvoorbeeld), metal scraps (nummerplaten, wioldoppen, verkeersborden, etc), ijshockey keeper gear, autobanden (loopvlak), animal scales en vergelijkbaar.
<u>Heavy Armor (Ironclad)</u>	3 AP/locatie	Doelbewust gecraft en gevormd metalen pantser (full plate, gelast/gehamerd en/of gevormd, moet minimaal 75% van de locatie bedekken), raider armor en vergelijkbaar.
<u>Combat Armor (Ironclad)</u>	4 AP/locatie	Combat Armor: Riot gear, kogelvrije vesten, plate carriers (met plaat!), Fallout™ Combat Armor en vergelijkbaar.

Schilden (SP):

Schilden zijn toegestaan voor iedereen, maar heb je de Skill: Shieldbearer niet, dan heeft een schild maar de helft van de maximale Shield Points (SP). Shields houden een aantal schoten/klappen tegen voordat ze kapot zijn. Er zijn 3 niveau's aan schilden:

- Basic (4 shield points)
- Medium (5 shield points)
- Heavy (6 shield points,)

Welke type het is wordt bepaald door een SL en ligt aan het type materiaal

Basic is hout, Medium is hout en staal, Heavy is volledig staal/kevlar, riotshield/tower shield.

Heb je de Skill: Shieldbearer niet, dan is een schild maar de helft effectief (rounded down).

Melee vs Ranged:

Schilden zijn gemaakt voor melee gevechten en tegen kogels hebben ze nauwelijks effect.

Shield rating werkt alleen in Melee tenzij je een Heavy shield hebt.

Energy damage, explosieven of Bigger kogels negeren alle vormen van Shields.

Shields mogen alleen met een handwapen/pistool/1handig meleewapen gebruikt worden.

Dieren:

Het kan voorkomen dat er dieren zijn die een natuurlijk schild hebben. Dit zal dan door het betreffende monster of de bijbehorend SL gecalled worden.

Calls:

Ieder van de bovenstaande types heeft een Shield rating. Komt daar schade op, roep je Shield en houd je zelf bij hoeveel punten je nog hebt. Geen punten meer = Schild kapot.

GOOI DEZE NIET OP DE BATTLEFIELD NEER ZOMAAR!

Veiligheid gaat voor spel!

4.1 Crafting: repareren, verkopen, recyclen

Repair kunnen spelers zelf uitvoeren, maak daar vooral je spel mee.

5 tot 10 minuten per resource is een richtlijn. De gebruikte resources kun je bij de craft SL inleveren. Repareren van items is 50% van de resources die je nodig hebt om het item te maken.

Mocht je die lore sheet niet hebben kun je dat bij de craft SL opvragen.

Barter

Alles is te koop en te verkopen, Barter geeft je een goede indicatie van de prijs. Speel hiermee door te gaan onderhandelen als je dat wilt. Kom je een onbekend item tegen: roep de Craft SL.

Recepten kun je verkopen, maar daarna verlies je de kennis over het recept.

Recycle

Mocht je de skill hebben kun je spullen recyclen, je krijgt 25% van de componenten (random) terug.

Categorieën grondstoffen

Alle crafting grondstoffen zijn ook onderverdeeld in categorieën 1/2/3.

4.1 Wapens, Werpwapens, Bogen, Granaten Mijnen.

Alles kan een wapen zijn en **iedereen kan slaan en gooien**. Iedere boerenkinkel kan een stoelpoot afbreken en ermee slaan, maar hoe goed je ermee slaat en hoe lang je wapen uithoudt hangt af van je skill, materiaal en onderhoud. Geen ervaring met melee weapons en dan slaan met een stoelpoot resulteert in een ongecontroleerde slag die meestal het verkeerde raakt en na de tweede slag al in tweeën breekt.

Nogmaals, alles kan een wapen zijn. Als het buiten te vinden is kan jij het als wapen hanteren. **Onthoud dat jij een LARP verantwoord wapen moet hebben**, dus het grootst overgebleven deel van een stoel die je tegen de muur kapot hebt geslagen komt niet door de keuring. Wel komt een LARP verantwoorde physhrep van een kapotgeslagen stoel door de keuring.

Met de bijbehorende skills kan je ook IC zelf je wapens bouwen.

1 gram dats + 80 fps

Werpwapens moeten kernloos zijn, maar verder mag nagenoeg alles wel. Werpmessen, stenen, aanstekers, verzijn het!

Wij staan alleen (kruis)bogen toe met een maximale trekkracht van 25 pond en alleen pijlen met een platte kop. Daarbij de volgende bijkomende (veiligheids)regels:

- Als de afstand tussen jou en je doel binnen 5 meter is mag je niet schieten. Je mag wel de call *point blank* maken (telt als hit op doel) en je pijl op de grond laten vallen.

- Als je doel binnen 2 meter van een hard object (boom, muur etc) staat, schiet dan ook niet.

Dit is puur om het risico op een ricochet te verlagen. Denk hierbij aan de nok (achterkant) van de pijl die tegen iemand aan komt en een oog raakt.

Vuurwapens zijn relatief schaars, er waren nou eenmaal in de vooroorlogse wereld van Nederland niet zo veel wapens. Er zijn 72 duizend vergunningen om exact te zijn, hierbij zitten ook de vergunningen van politie en leger bij. Dat is in vergelijking met de 19 miljoen inwoners van Nederland in 2077. Dat zijn er natuurlijk wel een hoop, maar niet genoeg voor iedereen om een wapen te dragen die daadwerkelijk ook nog werkt zoveel jaar na de oorlog.

Bij sommige wapens geldt een call die de gebruiker van het wapen roept bij het schieten. Bij een shotgun is dit *buckshot (Torso en ledenmaten worden geraakt)*, deze gebruiken rode darts. Bij een energy weapon is dit *energy* en deze gebruiken groene darts.

Als je iemand op zeer korte afstand (met het wapen tegen het hoofd) wilt schieten dan haal je de trekker niet over, maar gebruik je de call *hit*. Als je in het hoofd wordt geraakt is dit geen dodelijke wond, dit zet instant je torso op 0 met een halvering van de tijd totdat je overlijdt. (5 min).

Granaten

Ook zijn er natuurlijk granaten. Deze dienen gemaakt te zijn van foam met latex zonder kern, en dienen werpbaar te zijn. Verder is het aan jou hoe je het eruit laat zien.

Er zijn twee soorten granaten: De wel bekende die gewoon BOOM! doet.

Je gaat er niet meteen dood aan als je buiten de 2 meter ervan af staat maar doet wel een cripple aan je benen. Binnen de twee meter ontvang je een cripple op je benen en 2HP schade op je torso. Granaten gaan af op het moment dat deze de grond raakt na het gooien of 6 seconden. Daarnaast zijn er nog alle granaten met gas. Deze kunnen ook effecten hebben, maar worden meestal door de speler, npcs of spelleider uitgesproken.

Mijnen

Mijnen zijn nare dingen. Ze liggen half onder de grond begraven en zijn dus niet altijd even duidelijk te zien. Mines doen Kaboom!

Mijnen zijn herkenbaar aan een gekleurde schakelaar en zijn onschadelijk te maken met de juiste skill. (Door middel van een schakelaar, wij vertrouwen erop dat er eerlijk gespeeld wordt).

Damage

Type	Kleur	Schade	Penetration	Call
Energy (ook melee)	groen	wapen +1	wapen +1	<i>Energy</i> Melee energy wapens: Indien gebruikt na encounter melden bij SL en 1 energy nerf dart inleveren.
Buckshot	rood	1 per locatie		<i>Buckshot</i>
Small guns	blauw	1		
Big Guns	zwart rode kop	2	1	
Large Caliber	grote dart (mega)	3	2	
Bigger guns	Ligt aan wapen	Ligt aan het wapen	ligt aan wapen	
Flamer		TBD	TBD	<i>Flamer</i>
Boog		1	1	
Werpwapens		1	Niks. Loser	
Melee (Small)		1	Niks. Loser.	
Melee (Big)		2	1	
Mijnen		Kaboom!		
Granaten		Boom!		
Explosieven		TBD	TBD	

4.2 Bottlecaps



Het binnenspels betaalmiddel is natuurlijk: Bottlecaps, of wel kroonkurken. Deze worden door de spelleiding uitgegeven bij het maken van je character. Je begint met 10 bottlecaps. Bottlecaps worden enkel en alleen door organisatie uitgegeven. Als je bottlecaps wilt doneren, doe dit vooral! (Misschien wel tegen een kleine IC beloning...)

Je eigen munitie meenemen naar ons evenement is niet toegestaan! Balletjes/bolletjes en schijfjes zijn niet toegestaan.

Physhreps worden aangemoedigd en creëren veel meer immersie in het spel. Dus speel je een dokter, dan krijg je Stimpaks van ons. Maar het is wel leuk om als de bijpassende vaardigheden je bijvoorbeeld een naald en draad mee te nemen, of als je daarvoor de skill hebt: verbandjes. Etc.

Dus op een rijtje:

*Wat mag je **niet** zelf mee mag nemen naar het event:*

Bottlecaps

Munitie

Stimpaks, Rad-away, Rad-X chems, etc.

Te veel IC eten (houd het schaars)

*Wat mag je **wel** zelf mee nemen naar het event:*

Physhreps (Naald, draad, petrishaaltjes, gereedschap, etc)

Lekkere snacks en alcoholische drank met mate.

Je kostuum en aanverwanten

Als je twijfelt over wat dan ook uit dit document, neem contact op met de SL via plotteam@vault25.nl of via discord.

Over zelf eten en drank mee nemen:

Natuurlijk is dit toegestaan, maar houd er rekening mee dat er IC niet overal eten gevonden kan worden en je dus te maken hebt met een schaarste aan eten IC. Houd het dus klein en neem niet hele dozen chips of zoutjes mee. Als je eten wilt labelen en je weet niet zo goed wat je kan doen of gebruiken, spreek ons dan even aan.

Vault Boy/Girl bobbleheads

Tijdens jullie reizen kunnen jullie Bobbleheads tegenkomen. Deze zijn voorzien van een kaartje (indien dat niet zo is, ga even langs de SL). Als jij deze op je persoon hebt, mag je gebruikmaken van de Skill/Trait die op het kaartje staat. Je mag absoluut het item doorgeven aan anderen, echter blijft de restrictie van het item X keer per event.

Loot bags

Npc's kunnen loot bags bij zich hebben, deze representeren spullen die nog bruikbaar of recyclebaar zijn. Nadat de lootbag afgenomen of gegeven is kan de npc het spel weer opnieuw in.

Gebroken wapens/Gebroken armor

Vind je een kaartje met gebroken wapen/gebroken armor in een lootbag, dan kun je die recyclen of verkopen. Achterop de kaart staat hoeveel er uit komt als je recyclet.

Items met beschrijving:

Soms kun je spullen vinden die niet direct er als loot uit zien. Om onderscheid te maken tussen items voor de sfeer en items waar iets mee te doen is in game hebben we tags.

Die tag symboliseert bruikbaarheid in spel. Mocht je iets tegenkomen waar je over twijfelt of logischerwijs ons kunt duidelijk maken wat je er mee kunt, kunnen wij overwegen een tag toe te kennen.

Overige info

Linkjes, Facebook, Email etc

Hoofdstuk 5: Overige info

Vragen, charactersheets e.d: plotteam@vault25.nl

[Website](#)

[Facebookgroep](#)

[Resource document](#)

[Pinterest moodboard](#)

[Fallout wiki](#)

[Overall](#) (kleur: korenblauw)

[Pip-boy app \(BETA\)](#) met dank aan Arjen.

Omdat inlezen voor iedereen niet altijd ideaal is, hebben wij hier een 5 minuten durend [filmpje](#).

En ook een geweldige pagina, met alle Amerikaanse lore op een tijdlijn:

[Fallout Timeline](#)

Als je daarna nog vragen hebt staat alles over fallout op de Fallout wiki.

[Fallout Wiki](#)

Mét handige zoekfunctie!

Heb je dan nog vragen, dan zijn wij te bereiken via [dit e-mailadres](#)