

Vault 25

Skills/traits

Vault 25 Trait/skill lijst
 Versie 1.1
 [September] Speeljaar 2019

Skill	Kosten	Uitleg	Bijzonderheden
Lezen en schrijven	0	Je kan lezen en schrijven.	Zonder deze skill is je character analfabeet
Speech niv 1	10	Je hebt kans dat je iemand over kan halen met een goed gesprek. *De persoon luistert niet naar opdrachten die zichzelf schade aandoen.	Call "speech 1" vóór het begin van je zin. 1x per weekend <i>Als jij alvorens het gesprek waarin de skill 'speech' gebruikt wordt een aannemelijke wantrouw hebt jegens de tegenpartij heb jij een natuurlijke scepticism opgebouwd. Dan werkt de skill 'Speech' niet en call je 'No effect'. Bij twijfel, spreek een spelleiding aan.</i>
Speech niv 2	15	Je hebt kans dat je nu ook mensen kan ompraten die hier wat beter tegen kunnen. *De persoon luistert niet naar opdrachten die zichzelf schade aandoen.	Niv 1 vereist. Call "speech 2" vóór het begin van je zin. Niveau 1 vervalt bij het aankopen van niveau 2. 2x per weekend <i>Als jij alvorens het gesprek waarin de skill 'speech' gebruikt wordt een aannemelijke wantrouw hebt jegens de tegenpartij heb jij een natuurlijke scepticism opgebouwd. Dan</i>

			<i>werkt de skill 'Speech' niet en call je 'No effect'. Bij twijfel, spreek een spelleiding aan.</i>
Speech niv 3	25	Je kan nu bijna iedereen alles laten geloven. *De persoon luistert niet naar opdrachten die zichzelf schade aandoen.	Niv 2 vereist. Call "speech 3" vóór het begin van je zin. Niveau 2 vervalt bij het aankopen van niveau 3. 2x per weekend <i>Als jij alvorens het gesprek waarin de skill 'speech' gebruikt wordt een aannemelijke wantrouw hebt jegens de tegenpartij heb jij een natuurlijke scepticism opgebouwd. Dan werkt de skill 'Speech' niet en call je 'No effect'. Bij twijfel, spreek een spelleiding aan.</i>
Deception and persuasion	30	Je kan iemand helemaal inpalmen en in de waan houden dat jij gelijk hebt. *De persoon luistert niet naar opdrachten die zichzelf schade aandoen.	Moet op zn minst vijf tot tien minuten met iemand over het onderwerp praten en overhalen. Hierna gaat diegene je geloven. Na deze tijd call "persuasion" . 1x per weekend <i>Als jij alvorens het gesprek waarin de skill 'speech' gebruikt wordt een aannemelijke wantrouw hebt jegens de tegenpartij heb jij een natuurlijke scepticism opgebouwd. Dan werkt de skill 'Speech' niet en call je 'No effect'. Bij twijfel, spreek een spelleiding aan.</i>
Sceptism niv 1	10	Je kan goed door mensen heen kijken, je gelooft minder snel iets.	"Speech niv 1" heeft geen effect op je. Call "no effect" na de "speech" zin. (laat je tegenspeler uitpraten)
Sceptism niv 2	15	Je hebt sneller iemand door.	Niv 1 vereist. "Speech niv 2" heeft geen effect op je. Call "no effect" na de "speech" zin.
Sceptism niv 3	25	Je gelooft niet zo snel meer iets wat iemand zegt, fact-checking is jouw must!	Niv 2 vereist. "Speech niv 3" heeft geen effect. Call "no effect" na de "speech" zin. Alleen "Deception and persuasion" of soms trait

			“Luck” werkt nog wel.
Hacking niv 1*	15	Je weet je weg rond computers en weet mogelijk hoe je er één openbreekt.	Korting van 5 punten met de skill “science”. Zie: 2.4 overige info
Hacking niv 2	20	Een computer openbreken, eitje!	Niv 1 vereist Zie: 2.4 overige info
Hacking niv 3	25	Je bent computer master race, je kan elk soort computer open breken.	Niv 2 vereist Zie: 2.4 overige info
Lockpick niv 1*	15	Je hebt meer verstand van sloten dan menig ander mens, en hierdoor kan je mogelijk sloten openen.	Spelleiding doet een dice roll. 30% kans. Zie: 2.4 overige info
Lockpick niv 2	20	Je hebt meer kans de 'sweet spot' te raken.	Niv 1 vereist. Spelleiding doet dice roll. 50% kans Zie: 2.4 overige info
Lockpick niv 3	25	Je hebt een hele grote kans de 'sweet spot' te raken.	Niv 2 vereist. Spelleider doet een dice rol 80-90% kans Zie: 2.4 overige info
Steal Niv 1	15	Je kunt mensen bestelen als de tas niet aan hun lichaam zit.	Je krijgt stickers en informatie bij de incheck.
Steal niv 2	20	Je kunt nu ook mensen hun zakkenrollen en spullen uit hun tas stelen als ze deze dragen.	Niv 1 + Sneak
Steal niv 3	25	Je kunt tassen openen als die aan iemands lichaam zit en hier mogelijk ook nog wat in stoppen.	Niv 2
Sneak	15	Je bent stiller dan de nacht en wordt op deze manier minder snel opgemerkt.	Speelt 'Steal niv 2' en 'Sandman' vrij. Je kan jezelf verbergen als je voor ½ achter een object staat (vinger in de lucht)
Sandman	50	Jij weet hoe je een steekwapen verborgen mee kan dragen en kan iemand er dodelijk mee verwonden zonder dat diegene om hulp kan schreeuwen. Het gaat dwars door kleding en leren armour heen en het slachtoffer moet jou niet doorhebben. Steviger dan leer is helaas een iets te grote uitdaging. (Zet het wapen niet echt tegen iemand zijn nek!)	Als je iemand neersteekt met deze skill fluister je tegen diegene 'Sandman'. Verplicht: Sneak. Slachtoffer moet je niet door hebben. Steekwond is zichtbaar en slachtoffer bloedt langzaam dood. (OHP op torso)
First aid	10	Je kan een verbandje leggen, een stimpak bij anderen gebruiken en een Radaway infuus leggen.	Zie “Hitsysteem en Healing”
Sew shut	15	Je kan wonden dicht naaien. Dit stopt het bloeden en stabiliseert de patient.	Zie ‘Hitsysteem en Healing’
Surgery	20	Hiermee kun je zware verwondingen genezen doormiddel van operaties en sterile hechtingen.	Zie ‘Hitsysteem en Healing’
Chems	25	Je kan bepaalde soorten drugs maken en herkennen.	Medicine vereist. (Component lore

			aangeraden) Lore lijst krijg je bij incheck Recepten IC te verkrijgen/vinden
Medicine	20	Je kan stimpaks, Rad-away en Rad-x maken.	Je krijgt een aparte 'lore' lijst van ons aangeleverd. Recepten IC te verkrijgen/vinden
Barter	10	Word nooit meer opgelicht. Je weet veelal de waarde van objecten die te vinden/te koop zijn.	'lore' sheet verkrijgbaar bij incheck.
Science	20	You can do science, you! Je kunt dingen beter, sneller, langer en harder laten werken, zowel mechanisch als biologisch. Hier moet je altijd wel even wat tijd aan besteden om het te bestuderen.	"Component lore" en "Recycling" vereist. Hiermee maak je alleen verbeteringen en repareer je dus niets!
Handy	20	Je kan bijna alles zelf maken van Armour, Wapens tot kleding en meer!.	Lees: 'Armour' "Component Lore" aangeraden.
Recycling	10	Je kan van bestaande producten componenten maken die weer gebruikt kunnen worden bij andere skills.	Hierbij: Als jij het goed uitgespeeld, geloven wij het. Component lore verplicht. Zie kopje "Component lore"
Repair	20	Je hebt een uitzonderlijk talent, en daardoor kan je bijna alles wat je in handen krijgt repareren.	Zelf voor IC benodigheden zorgen zoals instrumenten.
Strong back	20	Staat je toe armor boven de 8 kilo te dragen	Hierdoor kan je armor dragen van dikker, sterker materiaal. Geeft 1- 3 punten bescherming op de plekken die bedekt zijn met armor.
Component lore	10	Je kan bijzondere items herkennen. Geef aan op je character sheet welke lore je wil. Zie ook 3.2 'Component lore'	'Spiekbrieftjes' krijg je bij de incheck.
Tracker	12	De ervaring in de woestijn zorgt ervoor dat je goed bent in spoorzoeken. Je kan zeer goed sporen herkennen, en volgen.	Je herkent sporen, wat voor sporen, hoeveel sporen en hoe zwaar de bepakking was/is. En je kan bepalen welke richting op..
Creative cooking	10	Iedereen kan koken, maar jij weet alternatieve ingrediënten te gebruiken zonder dat iemand ook maar iets door heeft.	Radioactief en giftig eten blijft radioactief en giftig. Liever met IC reden.
Speak language	15	Speak language '...' Duits, Frans, Italiaans, Spaans, Joegoslavisch, Russisch. Call: Speak 'taal' Zie ook: 2.4 'Speak Language'	Gratis als je uit het land komt wat die taal spreekt. Nederlands en Engels vallen hier niet onder en zijn innate.

Dodge	10	Je bent vliegensvlug en kan 1x per dag een schot of klap ontwijken.	Call "dodge" (manoeuvre wel uitspelen). Werkt ook op V.A.T.S (Critical) 1x per dag
Melee (Small)	20	Je kan behendig omgaan met kleine slagwapens.	Zie "melee wapens". Slagwapens met een lengte tot 60 cm.
Melee (Big)	20	Je kan behendig omgaan met grotere slagwapens.	Zie "melee wapens". Wapens met een lengte vanaf 60 cm.
Throwing	15	Je kan goed gooien met dingen. Dit geldt ook voor granaten.	Alles wat een OC kernloos gooiwapen is, is toegestaan.
Explosives	15	Je kan explosieven activeren, uitschakelen, en onschadelijk maken	Voor het maken van Explosives 'Handy' vereist, voor granaten gooien is 'Throwing' vereist.
Energy Weapon	8	Naast een gewoon vuurwapen kan je ook laser wapens hanteren. Deze moet per weapon skill opnieuw gekocht worden.	Vereist: een vuurwapen skill. Doet 1 hp schade extra bovenop de bijpassende skill..
Bow and arrow	20	Je kan met pijl en boog omgaan.	LARP verantwoorde pijl en boog. Doet 1 schade
Big Guns	30	Je kan schieten met zwaarder geschut dan handvuurwapens. Hier valt onder: vol automatische machinegeweren, assault rifles, shotguns, sniper rifles, etc.	De regel: alles wat geen handgeweer is
Small guns	25	Je kan accuraat een handwapen en BB-gun afvuren.	Doet 1 punt schade.
Special weapons	50	Dingen opblazen met een mini-nuke?! Dat kan! Met deze skill kan je met speciale wapens omgaan zoals een Fatman, raketwerpers, flamers e.d.. Twijfel je of iets speciaal is? Vraag het van te voren aan de spelleiding.	Hier in laten we vrij, zorg ervoor dat het veilig is en overleg mogelijk vooraf met ons.
Unarmed niv. 1	12	Vuistslagen veroorzaken een stagger (net als bij BB guns). Kan met een dodge vermeden worden.	Call: 'Stagger' houd het veilig!
Unarmed niv. 2	14	Kan iemand bewusteloos slaan. Slachtoffer blijft 5 minuten bewusteloos.	Vereist: Unarmed niv. 1 Call "subdue"
Unarmed niv. 3	15	Je bent een goede bokser! Met boksbeugels of bokshandschoenen doe je 1 punt damage en je kan iemand bewusteloos slaan.. LET OP! Hou het veilig, behandel dit hetzelfde als slagwapens en heb respect voor elkaars grenzen en raak elkaar niet echt. Boksbeugels etc dienen van foam te zijn.	Vereist: Unarmed niv. 2 en Toughness.

Traits

Addiction	-	Je raakt minder snel gewond, uitgeput en je voelt je king of the world. Zolang je maar je verslaving blijft gebruiken. Anders krijg je nadelige effecten.	Deze traits kan je alleen in-game verkrijgen van de spelleiding zodra er een verslaving is vastgesteld. *vervangt de perk 'Toughness' als de speler die heeft **geldt niet voor alcoholverslaving
Night person	5	Je kan zien in het donker	Je kan hints krijgen van spelleiding door wat je ziet in een donkere situatie
Luck	5	Je hebt net wat meer geluk dan de ander.	Je mag luck 1x per dag gebruiken voor een extra dodge of een grotere sweetspot bij lockpicking, 1x per dag een hogere speech check en sceptism check.. Voordat je begint zeg je 'Luck' (waar de spelleider bij staat). Hiermee kan je als level 3 speech wel een level 3 Sceptism overrulen en vice versa. <i>Dit werkt alleen op skills die je al hebt.</i>
Radiation immunity	13	Je bent immuun voor elke soort radiatie	<i>Niet vrij kiesbaar, give us a reason!</i> Gratis voor Ghouls
Ghoulish*	16	Je hebt alle voordelen van Ghoul zijn, zonder dat je Ghoul bent of erop lijkt als mens. (feral) Ghouls lijken je ook te accepteren als hun eigen. Tot dat jij hen aanvalt	*GRATIS voor Ghouls .Lees: Ghouls. Call: 'Ghoulish' bij benadering. Overleg met spelleiding voor niet Ghouls
Glowing one	5	Je kan één keer per weekend twee radiatie punten schade doen, bij aanraking. Call: 'Radiation 2'	1x per weekend *GHOUL ONLY
Nuclear one*	15	Je kan drie keer per weekend drie radiatie punten schade doen, bij aanraking. Call: 'Radiation 3'	3x per weekend *kan niet gekocht worden zonder 'Glowing one', overschrijft 'Glowing one' *Must be exposed to high radiation in game. (6 points or higher) *GHOUL ONLY

Animal friend	6	Dieren zullen je niet zo snel aanvallen. Tot dat jij het aanvalt	Call: 'Animal friend' bij benadering.
Targeted	6	Een vijand heeft grotere kans jou aan te vallen, gewoon omdat je er zo uit ziet.	Bij een aanval roep je 'Targeted' en de vijand valt jou aan en laat je maten met rust.
V.A.T.S	10	De kans op een critical is hoger.	Je hebt 1x per dag een critical. Dubbele schade. Call 'Critical' Deze werkt ook op Toughness, maar niet op Dodge
Lead belly	13	Radio actief eten en drinken doet je niets	
Fast metabolism*	10	Het eten van voedsel regenereert health, ook als het irradiated is. (Doet dan nog wel radiation damage)	1 HP per minuut dat je eet. *Kan niet gekocht worden door Ghouls
Force lock	5	Je forceert een slot.	je hebt kans dat je hem opent, je hebt ook kans dat je hem sloopt. Dit word bepaald met een dobbelsteen
Infiltrator	15	Soms heb je net dat beetje meer geluk. 1x keer per weekend kan je voorkomen dat een slot permanent breekt.	Force lock vereist 1x per weekend
System Override	5	Je force hackt een terminal	Je hebt kans hem te hacken, je kan ook buiten gesloten worden. Dit word bepaald met een dobbelsteen
Claustrophobia	5	Je word claustrofobisch in ruimtes kleiner dan 2x2meter. Dit gaat ook om jou persoonlijke ruimte (mensen die tegen je aan staan etc).	Melee aanvallen die jij doet op anderen doen dubbele schade, wel wil je zo snel mogelijk de ruimte uit en raak, ben je in paniek en heb je kans je maten aan te vallen. <i>Call: Double</i>
Lifegiver (1 - 4)	15	Je hebt op elke ledemaat en je torso 1 extra hitpoint.	Kan meermaals gekocht worden.
Light step	5	Mijnen worden niet getriggerd door jou.	*Kan niet gekocht worden door Ghouls
Lonesome ranger	5	Je voelt je prettiger als je alleen bent en je eigen ding kan doen. Niemand die je stoort! Tijd voor jezelf is immers nooit 'verloren' tijd. (unexpected skill/item/etc bonus!)	Je moet minstens 30 minuten onafgebroken alleen zijn per dag. Doe je dit niet, dan wordt je paranoïde. Loop naar de spelleiding toe op voorhand.
Intense training	25	Alle Skills en Traits zijn voortaan twee punten goedkoper	
Toughness	10	Je bent minder snel geraakt door een melee attack	Every other hit doet schade. (eerste niet, tweede wel,

			derde niet, vierde wel etc). Critical doet wel schade. Werkt alleen bij Melee.
Medical miracle	15	Als al je hitpoints op 0 staan kan je alsnog bij bewustzijn blijven. Je kan niet bewegen en alleen praten	
Cannibal*	15	Het eten van mensen- of ghoulvlees regenereert HP	Fast metabolism vereist. 2 HP per minuut dat je eet. *Kan niet gekocht worden door Ghouls
Solar Powered	15	Let's go sunnin'! Tussen zonsopgang en zonsondergang heb je een extra levenspunt op je torso.	Kan maar 1 keer gekocht worden, kan niet samen met Night Owl
Night Owl	15	Je bent een echte nachtbraker! Tussen zonsondergang en zonsopgang heb je een extra levenspunt op je torso.	Kan maar 1 keer gekocht worden, kan niet samen met Solar Powered
Terrifying Presence (1)	20	Er is een onverklaarbare reden voor, maar zo nu en dan rent iedereen van je weg. Je kan 1x per weekend een 'Fear' gebruiken op iemand. Dit persoon is doodsbang voor je, en rent dus weg.	1x per weekend
Terrifying Presence (2)	15	Er is een onverklaarbare reden voor, maar zo nu en dan rent iedereen van je weg. Je kan 2x per weekend een 'Fear' gebruiken op iemand. Dit persoon is doodsbang voor je, en rent dus weg.	2x per weekend
Nerves of steel	20	Je bent voor niets bang. 'Fear' heeft geen effect op jou.	
Sex Appeal	10	Je hebt een positief effect op de opposite sex. 1x per event heb je een 'free' persuasion op de opposite sex. (*lees skill: 'deception and persuasion')	*Kan niet door ghouls gekocht worden 1x per weekend Kan gekocht worden zonder speech skill of 'deception and persuasion'