

Vault 25

spelersgids

Versie 4.0 [September]
Speeljaar 2021

HOOFDSTUK 1 Introductie

- 1.1. Vooraf
- 1.2. Wat vooraf ging
- 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

5.0 Email en overige links.

Hoofdstuk 1

Introductie

1.1 Vooraf

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

Wij zijn een half 24-uur LARP: Dit verschilt per slaapzaal en als de locatie dit toelaat, 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 gebeurt? Geef dit even door de volgende ochtend!

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. 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 en in mindere mate lore uit Fallout 4 en soms grijpen wij, hoewel niet meer geheel canon, naar [The Fallout bible](#), maar ook onze 'eigen' lore.. Lore over Europa bestaat er (bijna) niet, hierdoor is onze keuze gevallen op een Europese setting.

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

1.2 Wat vooraf ging

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 olieprijzen 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 wapen bouwers, de leiders van de landen, Ambassadeurs etc.

Ze vroegen Vault-tec een stel Vaults te bouwen, net zoals ze deden in Amerika. In 2056 werd de eerste Vault gebouwd. Er volgde er meer, zo heeft bijna elk land van de Europeesche Republiek er wel 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 af gebouwd zijn is niet 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...

Kom je uit Vault 25, dan heb pas recentelijk de grote chaos van de buitenwereld leren kennen. De regen is radioactief, en regenen doet het nogal veel in dit land. Het eerste wat iedereen zag buiten was een hele hoop water..

Ben je een Wastelander of ex-raider, dan staat er wel wat informatie in de spelersgids, maar is het ten alle tijden verstandig te overleggen organisatie.

Setting binnen de Vault

Vault 25 staat 'ergens' in Nederland. Er is niet bij iemand bekend of opgeschreven waar. Door de tijd vergeten. Hij 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!

Als Vault-dweller weet jij wat hierna is gebeurd en waarom ineens een groot deel heeft besloten naar buiten te gaan..

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



1.4. Hoe bouw je een character

Een character schrijven voor Vault 25 vereist misschien wat meer aandacht en wat meer leeswerk dan normaal. Onze skills zijn opgedeeld: Skills en traits. Dubbel zoveel plezier dus! Hier zitten alleen wel iets andere regels aan: Skills zijn wat je geleerd hebt en traits zijn karaktertrekjes die je character van zichzelf al heeft, denk aan een talent of een aangeboren

trekje. Voor allebei geldt een apart puntensysteem, en hebben dus allebei hun eigen punten. Skills en Traits mag je **wel** blijven bijkopen, het is ook zo dat je na elk weekend punten ontvangt en dus ook mag sparen.

De basis is hetzelfde als met enig andere larp. Je character heeft een naam nodig, een doel, en ook skills en traits. Ook is het belangrijk om te kijken waar je personage vandaan komt. 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? En ben je wel gewoon een mens, of ben je ooit gemuteerd tot een ghoul? Hierover verdere uitleg in hoofdstuk 3.0 (Facties, mensen en Mutanten).

Op de website en in onze Facebookgroep is er een 'cheatsheet' te vinden. Hierop staat de basis wat wij als organisatie van jouw character willen weten. Hiermee maken wij voor jou, en voor andere, persoonlijk spel. Dit is iets wat voor ons erg belangrijk is.

Probeer je achtergrond niet langer te maken dan twee/drie kantjes.

Ook in het belangrijk dat je ons na elk weekend een update van je character stuurt, wat heeft hij/zij gedaan op een weekend? Zijn de plannen veranderd? Wat zijn de plannen nu? En daarbij ook doorgeeft welke skills/traits erbij komen.

Het is bij ons niet toegestaan meer dan twee 'actieve' characters te bezitten. Bij het introduceren van een derde character dient er één character **definitief** non-actief te worden. Dit gebeurt ten allen tijden in overleg. Dit character is hierna niet meer speelbaar en wordt voorgoed gearchiveerd.

Voorkom aub het 'heen- en weer pendelen' tussen evenementen van characters voor een fijn spelverloop tussen events.

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 character. Minder uitgeven is mogelijk, dan spaar je die punten voor een volgende keer.

In principe kan je alles, maar of je het goed kan is maar de vraag. Je kan het altijd proberen, maar je zult vaak falen. Je hebt zelfs kans dat je daarmee iets kapot maakt of jezelf verwond. Heb je de skill dan zul je het ook echt kunnen.

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

Traits zijn ‘character trekjes’ die je character bezit/aanleert.

Je krijgt 15 trait points om uit te geven bij character creation.
Je krijgt 5 punten per gespeeld weekend erbij.

2.1 Hitsysteem en 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. De

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 *laser (+1 punt schade bovenop)* en deze gebruiken groene darts. Als je iemand point blank (met het wapen tegen het hoofd) wilt schieten haal je de trekker niet over, maar gebruik je de call *hit! of point blank*. 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)

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 NIET toegestaan, ook niet als je zelf de munitie meeneemt.

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 bloedt 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 te investeren in de verschillende klassen 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", dit duurt echter wel één uur en zal uitgespeeld moeten worden (mits genoeg lege naalden & componenten mag je zoveel stimpaks maken in één uur).

Als je nog bij bewustzijn bent en kan bewegen (minimaal 1 punt op torso) kan je jezelf ten alle tijden een stimpak toedienen. Voor het toedienen van een stimpak bij iemand anders heb je de skill *first aid* of *surgery* nodig. 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 naast anderen een stimpak toedienen ook verband aanleggen om

wonden te stelpen. Dit is echter een tijdelijk oplossing tot dat 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 *sew shut* 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 *surgery* 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 *surgery* 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*, en alles steriel moet gebeuren. 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 *sew shut* als *surgery* geldt dat behandelde ledematen pas te gebruiken zijn door de patiënt na het toedienen van een pijnstillers en zo lang als die werkt. Na een nacht slapen zijn je wonden genezen (net als in Fallout).

Met 'Cannibal' en 'Fast Metabolism' kun je ook verloren punten terug krijgen door middel van eten (zie de traits), mits je bij bewustzijn bent. De punten die je hiermee terug krijgt mag je zelf verdelen over ledematen en/of torso.

Infectie systeem

De juiste skills en materialen is 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 op steken. Als dit niet snel behandeld wordt zal de infectie gaan ontsteken, wat bij nog langere uitstel van behandeling kan leiden tot de dood. Infecties moeten IC behandeld worden. De haast waarmee het behandeld moet worden is afhankelijk van ernst en grootte van de wond en hoe lang je er al mee loopt. Infecties kunnen ook leiden tot amputaties of andere permanente handicaps.

Of de patiënt een infectie oploopt wordt bepaald met een systeem met kaarten. De arts krijgt van de spelleiding een klein stapeltje kaarten die blind in een hoesje zitten. Zodra de arts een behandeling heeft uitgevoerd laat hij de patiënt blind een kaart (nog in het hoesje) trekken, deze mag door geen van beide bekeken worden. De kaart wordt door de arts apart gehouden en onthoudt bij welk persoon (en welke verwonding) deze kaart hoort. Zodra er een spelleiding in de buurt is kan de arts deze kaart afgeven en meldt om wie en wat het gaat en

kunnen meteen de gebruikte middelen ingeleverd worden. Hierna mag de arts de kaart weer bewaren. De arts noch de patiënt zullen niet meteen weten of de patiënt een infectie heeft opgelopen.

Medicatie en Radiatie

Naast stimpaks zijn er ook andere middelen te vinden in de spelwereld. Hiervoor geldt: De werking staat beschreven op een label op de verpakking. Lees dit NA gebruik. Ook bestaat er een Lore met de beschrijving, deze krijg je bij de bijpassende skill of kan je los kopen via de skill 'component lore'.

Medicine en Chems en verslaving

Binnen ons systeem hebben wij de Chems (de middelen met een derogerende werking) en Medicine (de middelen met een meestal genezende werking) opgedeelt. Chems kunnen verslavend werken. Een verslaving is een vervelend ongemak. 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.

Radiatiepunten

Radiatie is ook een probleem. Je krijgt radiatieschade door het eten en drinken van radioactief voedsel, vechten met een bepaalde enemy en ook op een bepaalde plek zijn is gevaarlijk. Iedereen heeft 5 radiatie punten. Door het eten of drinken van radioactief voedsel krijg je standaard 1 radiatie punt 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 radiatie punt schade p/minuut*. De trait 'Radsponge' stelt je in staat de eerste gevangen punt radiatie te negeren, een 0 punt, en bij de volgende te beginnen bij 1.

Radiatie 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 radiatieschade voorkomen. Rad-x werkt 10 minuten en zorgt ervoor dat je geen schade vangt. Als je 5 punten 'op' zijn, word je ziek. Als je het niet binnen een uur laat behandelen gooit de spelleiding een dobbelsteen voor het effect. 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.
5	Al het bovengenoemde.
6	Meld je bij de spelleiding.

2.2 Calls Overzicht

Hier een overzichtelijke lijst met de Calls in onze spelwereld

Call	Uitleg
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.
Speech (Niveau 1,2 en 3)	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 #niveau Na je zin. <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>
Persuasion	Je kan iemand helemaal inpalmen en in de waan houden dat jij gelijk hebt. 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" *De persoon luistert niet naar opdrachten die zichzelf schade aandoen. 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>
Scepticism (niveau 1,2 en 3)	Call 'no effect' als jou scepticism hoger is dan de speech van de tegenstander.
Sandman	Als je iemand neersteekt met deze skill fluister je tegen diegene ' Sandman '. Steekwond is zichtbaar en slachtoffer bloedt langzaam dood. (OHP op torso). Slachtoffer moet jou niet doorhebben.
Dodge	Je bent vliegensvlug en kan 1x per dag een schot of klap ontwijken. Call ' Dodge ' 1x per dag
Stagger!	10 seconden 'afgeleid', je hebt pijn.
Fear!	Je bent 5 minuten doodsbang voor de persoon die dit roept richting jou. (straal van 3 meter).
Subdue	5 minuten buiten westen.
Ghoulish	Ghouls accepteren je als hun eigen, zolang ze niet door jou worden aangevallen.
'Radiation x'	Radiation damage waarin de 'x' aangeeft voor hoeveel punten.

Animal friend	Dieren accepteren je als hun eigen, zolang ze niet door jou worden aangevallen.
Targeted!	Bij een aanval roep je 'Targeted' en de vijand valt jou aan en laat je maten met rust
Critical	Dubbele schade. Call 'Critical'
Choke	Je krijgt geen adem of kan moeilijk ademen totdat je uit de buurt bent van de veroorzaker.
Sleep	Je valt in slaap. Dit duurt 10 minuten, of totdat je gewekt wordt.
Blind	Je bent één minuut verblind
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.
Buckshot!	Afkomstig bij het afschieten van een shotgun. Werkt alleen op close range, doet 1 schade aan torso <i>en</i> armen of benen.
Hit! of Point blank	Call bij zeer close range (wapen gericht op hoofd etc)
Laser!	Energywapen call, 2 schade.
Fire!	Vuurschade. 1 schade p. 3 seconden.
Double!	Slagen met één extra punt schade.
Trip of Fumble	Je valt spontaan neer, gaat door je enkel etc.
Pulse x!	Doet x radiation damage in een diameter van 5 meter om het ding/veroorzaker heen.

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 benaderd 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

Soms kom je een slot tegen. Natuurlijk kan je de eigenaar om een sleutel vragen, maar wellicht is er geen tijd om zo lang te wachten of bestaat er geen sleutel en moet dit slot nu open.

Een slot bestaat uit een aantal pinnen die je één voor één uit het slot kan halen. Bij het pakken van een groene pin gaat het slot open. Bij het pakken van een eerste rode pin breekt je bobby-pin en moet je verder gaan met een nieuwe, bij de 2de keer breekt het slot. De andere pinnen doen niets.

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 maximaal aan haarspelden die je mag bezitten, wel is een haarspeld verbruikt als je een slot hebt geprobeerd open te breken. Succesvol of niet.

Speech, Persuasion en scepticism

Speech en Persuasion zijn bij lange na geen ‘je doet nu wat ik wil’-skill. Het is een mogelijk extra zetje in de rug voor dat beetje informatie wat een persoon niet los wilt laten, bijvoorbeeld. Als jouw character op goede voet staat met de informatiehouder kan je mogelijk proberen een speech te gebruiken om te kijken of hij iets los wilt laten. Zie het als een ‘charm’ of dergelijke skills die veelal gebruikt worden bij andere LARP’s maar dan zonder de magie. Charms werken niet tegen ‘vijanden’/etc.

Voorbeeld:

✓	Dokter heeft een afgesloten terminal, jij wilt hem inzien. ‘Ik verzeker u, ik heb verstand van dit soort zaken en weet waar wij over praten. U kunt mij best even laten kijken op uw terminal.. ik ben ook dokter en wij hebben nou eenmaal geheimhoudingsplicht, toch?’
✗	Je zoekt een proefpersoon voor shocktherapie ‘Ik ga je shocktherapie geven, maar je moet nu wel eerst even dit ondertekenen’.

Het goede voorbeeld is goed onderbouwd, en wekt niet direct argwaan. Het slechte voorbeeld wekt argwaan, niemand in zijn juiste verstand zou dit vertrouwen.

Zonder scepticism en als je geen IC reden ziet om deze persoon niet te vertrouwen of te geloven gaat je character hier meestal in mee. Echter mag er niets verwacht worden wat jou character of enig ander op wat voor manier dan ook kwaad aandoet.

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.

Er zit een verschil tussen niveaus. Bij niveau 1 mag je alleen tassen/pouches leegroven die niet op dat moment op het lichaam worden gedragen. Bij niveau 2 kan dit wel. Bij niveau 3 kan het ook omgekeerd: iets in de tas van de persoon planten (en ja- ook granaten). Plak hierbij ook een sticker en geef aan wat je plan is bij de spelleiding, die plant vervolgens het object in de zak/tas/pouch.

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 staan een drieletterige code, deze code staat op een sticker of is op een andere manier zichtbaar op het item. De spelleiding en de bezitter van het item weet ten alle tijden de uitwerking.

2.4 Karma

What goes around comes around..

Sinds kort zal er ook gebruik gemaakt worden van een karma-systeem. Over het algemeen houd de organisatie dit bij, maar zelf ontvang je meestal als fysieke herinnering ook een plastic schijfje. Rood voor slechte karma, groen voor goede karma.



Goede of slechte karma hebben gevolgen die je zult kunnen ervaren in-game. Goede karma kun je ‘inleveren’ voor dat extra beetje geluk. Dit is breed inzetbaar, bespreek dit met SL op voorhand.

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

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.

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 die meer skill gericht is: Chems, Medicine.

Componenten worden uitgereikt in veel verschillende vormen, het meest voorkomende is reageerbuisjes met codes, bloemen en planten worden aangegeven door ‘foto’s’ met codes, huid en vacht als leer en echte vacht.. etc. Op elk stuk component staat bijna altijd een code en een kleur.

Met de skill “recycling” kan je van bestaande producten in spel 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.

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 recyclet moet fysiek aanwezig zijn. Met de uitzondering dat producten die de SL reft niet groter moeten zijn dan 30+- cm.

Er bestaan IC recepten en blueprints met componenten om objecten te maken. Deze zijn bedoeld voor een helpende hand, maar zijn niet verplicht om te bezitten om iets te maken. 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-spels worden geleerd.

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 10 punten.

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**

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

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

2.6 Keep the wasteland clean

Wij zetten meestal geen kaartjes uit voor bloemen of planten etc. Bij ons is dit willekeurig en uitgegeven door spelleiding of het daarvoor opgezette spelleiders station. Waar je voor kan kiezen is, terwijl je aanmeldt voor het zoeken van kruiden of het gebruik van 'lonesome ranger' etc, om een (vuilnis)zak op te halen bij het station (of de bar) en daarmee de bossen in te trekken. Lever je afval in bij het station? Krijg je extra loot, karma punten of caps. (Dit is ook geheel willekeurig).

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 vooralsnog 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 onbehandelt 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.



Ghoul

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

Ghoul is een gemuteerde mens, 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 ghoul 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 ghoul wel *kunnen* eten is het niet noodzakelijk.

Ghoul ondervinden veel discriminatie, omdat veel mensen hen als onnatuurlijk zien of omdat ze het verschil niet zien tussen gewone ghoul en feral ghoul.

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

Voordelen: Radiation Immunity, Ghoulish gratis. Je kan niet verslaafd raken aan gewone chems. 2 Speciale 'ghoul-only' skills te verkiezen.

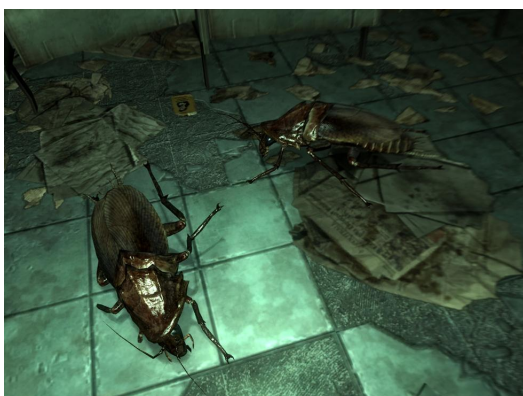
Nadelen: Chem fiend, Light step, animal friend, medical miracle en fast metabolism zijn niet verkiesbare skills.

HP: 2HP ledematen, 3 HP torso

*Heb je vragen over mutanten en mutaties? mail ons!

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 kolonien 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 binnen onze setting. Hierover is echter door ons korte bestaan nog niets bekend en zal dynamisch in onze setting worden ontdekt.

Heb je echter nog vragen? Stel het ons.

3.2 Merken binnen onze spelwereld

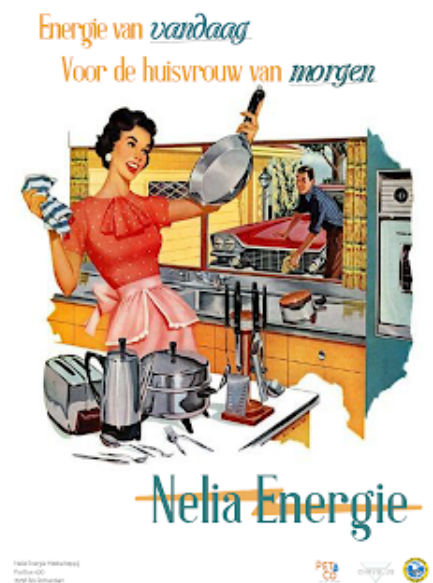
Merken van deze tijd mogen niet zichtbaar zijn, IC merken wel. Aangezien Fallout veel gebruik maakt van merken en bedrijven, hebben wij die ook.

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)*
- *Alphatron 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 'Strong back' 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.

Hou er altijd wel rekening mee dat je armour 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 armour.

Wel is het zo dat armour OC niet van het type materiaal hoeft te zijn wat het IC moet voorstellen. Zo kan stalen armour 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 diezelfde skill.

Schilden zijn toegestaan en houden net als bovenstaand een aantal schoten/klappen per keer tegen voordat hij kapot is. Minus leer, want schilden van leer zijn niet geheel handig.

<u>Standard Armor</u>	1 AP/locatie	Leer, plastic, bont, rubber, football schouderstukken, schermepak, 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 (Strong Back)</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 (Strong Back)</u>	4 AP/locatie	Combat Armor: Riot gear, kogelvrije vesten, plate carriers (met plaat!), Fallout™ Combat Armor en vergelijkbaar.

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 meele 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.

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

Wij staan alleen bogen toe met een maximale trekkracht van 25 pond en alleen pijlen met een platte kop.

Als BB gun mag je een nerf gun (of een goedkoop wannabe nerf wapen) gebruiken. Deze moet overgespoten zijn, en moet er uitzien als een BB. Er mogen maximaal 2 BB's in het wapen passen, dus om de 2 schoten moet het wapen herladen worden, het wapen mag niet automatisch zijn en niet groter dan een hunting rifle.

Een BB gun doet in principe geen damage, maar wel pijn. Het is een vorm van irritatie dat enkele seconden stagger veroorzaakt. Doelwitten tot 40 cm groot kunnen wel gedood worden met BB guns. BB guns gebruiken lichtblauwe darts.

Buiten zijn vuurwapens zeer 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.

Veel wapens doen 1 damage per hit. Dit geldt voor slagwapens, bogen, werpwapens en éénhandige vuurwapens. De uitzonderingen zijn:

- **Big guns.** Deze gebruiken zwaardere munitie welke 2 hitpoints doen.
- **Shotgun.** Deze gebruiken een buckshot, wat inhoudt dat zowel torso als ledematen 1 damage krijgen bij een hit. Maak hierbij de call "Buckshot!".
- **Energy weapons.** Een hit van een energy wapen geeft 1 extra damage bovenop het wapentype (Small guns 2 totaal; Big guns 3 totaal).
- **Flamer.** Deze heeft een aparte regel, namelijk dat elke 2 tellen (21, 22) dat er op je gericht wordt 1 damage ontvangt. **Range:** +-7 meter

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

Er zijn twee soorten granaten: De wel bekende die gewoon BOEM! 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 zijn nare dingen. Ze liggen half onder de grond begraven en zijn dus niet altijd even duidelijk te zien. Als je op een mijn staat hoor je een hoge pieptoon en gaat hij af als je voet de drukker verlaat. Mijnen doen heftige schade, 3HP op je benen en 2HP schade op je torso en armen. 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).

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 15 bottlecaps en krijgt per evenement er OC 2 bij. Bottlecaps worden enkel en alleen door organisatie uitgegeven. De enige maas in deze regel is dat als je iets koopt met een bottlecap of draaidop, deze kan worden omgewisseld bij de barcrew voor een rode (ic) bottlecap. Neem **niet**

je eigen bottlecaps mee, wij hebben er genoeg! ;)

Je eigen munitie meenemen naar ons event is alleen toegestaan als je bijzondere munitie hebt in jouw blaster. En dan alleen in overleg met de organisatie. Wij hebben namelijk onze eigen munitie, en meer dan genoeg daarvan.

Balletjes/bolletjes en schijfjes zijn niet toegestaan.

Physhreps worden aangemoedigd en creert veel meer immersie in het spel. Dus speel je een dokter, dan krijg je Stimpaks van ons, maar is het wel leuk als de bijpassende skills hebt je bijvoorbeeld een naald en draad mee neemt, 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 (alleen bij uitzondering in overleg met orga)

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

We hopen hiermee genoeg informatie te hebben gegeven, heb je toch nog vragen?

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.

Overige info

Linkjes, Facebook, Email etc

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.