

Post-Apo Addendum

1. Inleiding

Post-Apo is Toys in the Attics Post-Apocalyptische setting. De IC technologie is veel verder gevorderd dan onze Middeleeuwse Fantasy en Victoriaans/Steampunk settings. De technologie- en wapenrace die is begonnen in de tijd van de Victoriaanse/Steampunk setting, heeft zijn hoogtepunt bereikt in de wereldwijde oorlog tussen de Alliantie der Vrije Magie (AVM), een alliantie van magie-gebruikers, magie-sympathisanten en magische wezens, en de Equalitaire Federatie (EquaFed), een groep die van mening is dat magie en magie-gebruikers te lang de macht en invloed in handen hebben gehad en opkomen voor de gelijkheid van niet-magische wezens. Tijdens deze oorlog zijn honderden Kunstmatige Magie (KM) bommen afgevuurd, die een groot deel van het (bewuste) leven op Eronvé hebben uitgeroeid.

In de wereld die achterbleef is nog veel van de technologie van vóór en tijdens de oorlog terug te vinden: Ballistische- en Energie- vuurwapens, Diesel-aangedreven voertuigen en radio-apparatuur zijn verspreid op wat eens grote veldslagen zijn geweest, en Magnaat- en Margon-straling is op vele plekken nog steeds aanwezig. Ondergrondse bunkercomplexen hebben sommige groepen van het ergste letsel behoed, en sommigen hebben generaties lang in deze complexen schuilgehouden.

Van de goden is geen spoor meer te vinden, en de meeste aanhang is in vergetelheid geraakt.

De IC technologie die in Post-Apo te vinden is, is ongeveer gelijk aan die op Aarde rond 1980. Alhoewel er enige ontwikkeling zal zijn geweest na de apocalypse, zal het grootste gedeelte technologisch rond dat niveau liggen.

De post-apocalyptische setting gaat gepaard met een omgeving waarin veel zaken er wat anders uitzien dan wat de norm is bij het gemiddelde Fantasy of Steam evenement. Grotendeels betekent dit dat de goden **niet** aanwezig zijn en daarmee dus ook **niet** hun goden bonussen. Ondanks dit, zijn Magie of Alchemie zeer zeker nog steeds mogelijk, al is het in een meer post-apocalyptisch jasje.

Bij Post-Apo evenementen worden (Nerf) blasters gebruikt, dit zijn “geweren” of “pistolen” die zachte projectielen afschieten en zodoende dus LARP Proof zijn.

Bescherming voor de ogen in de vorm an een bril of masker wordt sterk aangeraden, een nerf pijltje in je oog is niet prettig, doe je dit niet is dat op eigen risico.

ook schuim blasters dienen net als gewone wapens gecontroleerd te worden voor deze het spel in mogen, het wordt aangeraden om het van te voren aan te geven indien je blasters gebruikt die niet standaard zijn.

Voorbeeld: Voor Post Apo maakt Hans een nieuw personage: de android “Technological Intelligence for Tactical Assault”, of T.I.T.A.

2. Vuurwapens

In de Post apocalyptische setting van Eronve is de apocalypse gebeurd op een moment waar de technologie van Eronve vergelijkbaar was met hoe deze op aarde was rond 1980, Alhoewel er enige ontwikkeling zal geweest na de apocalypse zal het grootste gedeelte technologisch rond dat niveau liggen.

- **Alle blasters met magazijnen van maximaal 10 patronen, mogen door alle spelers gebruikt worden en er is geen talent voor nodig.**
- **Manoeuvres die met afstandswapens mogelijk zijn kunnen tevens met deze Blasters uitgevoerd worden.**

2.1 Munitie

Bij aanschaf van het vuurwapen wordt een aantal patronen meegeleverd, gelijk aan het aantal plekken in het 'magazijn' van het vuurwapen. Extra patronen kunnen worden gekocht of gemaakt. Een patroon bestaat uit: de daadwerkelijke kogel, buskruit en een huls. De vaardigheid "Munitiemaker" stelt je in staat alle 3 de componenten te maken en samen te stellen.. Tevens kunnen deze elementen vervaardigd worden uit verschoten munitie.

- **Kogel:** Gemaakt van metaal. Kan gemaakt worden door een Smid (niveau 1) of Munitiemaker.
- **Buskruit:** Kan gemaakt worden door een Alchemist, recept "Explosief Medium", raadpleeg hiervoor het [Handboek der Alchemie](#) (zie bijlage 2).
- **Huls:** Gemaakt van metaal. Kan gemaakt worden door een Smid (niveau 1) of Munitiemaker.

2.3 Sabotage

Vuurwapens kunnen worden gesaboteerd. Dit kan worden gedaan door iemand met één of meer van de volgende vaardigheden: Vallen Maker (niveau 1), Smid (niveau 1), Munitiemaker en Werktuigbouwkundige. Een vuurwapen dat gesaboteerd is geeft op het eerstvolgende schot automatisch een Catastrofale Misfire. De persoon die het gesaboteerde vuurwapen krijgt moet hier duidelijk van op de hoogte gebracht worden en aan het vuurwapen dient een sabotage-label gehangen te worden.

- **Catastrofale Misfire:** Het schot wordt niet gelost, en het vuurwapen werkt niet meer tot er onderhoud aan is gepleegd, plus je krijgt 1 schade op het ledemaat dat de trekker heeft overgehaald.

3. Post apocalyptische vitrusting

Voor post-apocalyptische pantsers kan het reguliere systeem aangehouden worden alhoewel er uiteraard een toevoeging is van meer moderne materialen. Denk hierbij bijvoorbeeld aan een kevlar vest voor licht pantser, Compositiet voor medium en keramische platen voor heavy armor.

Uitrusting:	Kosten (Schilden):	Uitrusting:	Kosten (Schilden):
Pistolen:			
Enkelschot	20	mobiele radio	
Automatisch	30	Vaste radio	
		magnaat bescherming	
Geweren:			
Enkelschot	20		
Automatisch	30		
Magazijn:			
klein (max 10)	10		
Medium (11-20)	20		
Groot (21+)	30		
Munitie:			
Patroon (onderdeel)	1/3		
buskruid (onderdeel)	1/3		
huls (onderdeel)	1/3	granaat	15
munitie	1		

4. Post apocalyptische vaardigheden

Deze Vaardigheden zijn Algemene Vaardigheden, hiervoor heb je dus geen extra talent nodig. Algemene Vaardigheden kosten 1 XP

Vaardigheid: Omschrijving	Vaardigheid: Omschrijving
Elektrotechniek	[1,2,3] Je kan werken aan elektronica en deze eventueel saboteren.
Werktuigbouwkunde	[1,2,3] Je kan werken aan mechaniek en deze eventueel saboteren.
Radiocommunicatie	Je kunt omgaan met radiotechniek.
Verzamelen (zie 5.5.1):	
Schroot Jutter	
Verwerken (zie 5.5.2):	

Wapensmid	Je kan vuurwapens repareren en maken. Ook kun je hiermee Sabotage ongedaan maken.
Munitie maker	Je kunt nieuwe kogels en bomhulzen maken. Je krijgt deze vaardigheid gratis bij het talent Biochemie en Explosieven.
Recycler	Je kunt dingen van plastic en rubber maken en repareren.
Nerd	[1,2,3] Je kan inbreken en beveiligen van digitale systemen en/of door corruptie heen werken.

5. Post Apo gestandaardiseerde gift curses

Generatie Omega: selecteer 1 van deze elementen.

Generatie Omega	
Tough Body	Je krijgt 2 Armor Punten (AP) zonder dat je pantser hoeft te dragen, of een Talentpunt in Bescherming hoeft te steken. Deze AP zijn in een gezamenlijke pool over je gehele lichaam verdeeld, en kunnen op dezelfde wijze genezen worden als HP, echter alle genezing duurt voor jou 2 keer zo lang. Potions duren 15 min om hun effect te doen.
Outsider	Je personage hoeft niet te eten, drinken of ademen.
Hard Headed	Je bent immuun voor magnaats, en je kan 1x per dag Mind Shield op jezelf gebruiken
Lead Belly	Deze wezens hebben een immuniteit voor alle soorten ziektes en vergiften. en andere lichaams beïnvloedende middelen als potions en magnaats. verband werkt bijvoorbeeld wel.
Regeneration	Je kunt 3x per dag <u>buiten</u> combat 1 HP genezen en je bent automatisch gestabiliseerd zolang je hier nog minstens 1x van over hebt. Echter, elke vorm van Alchemische genezing (zoals potions, bommen, maar bijv. ook genezende maaltijden van specialist chefs), geeft je Vergiftiging, met elke 1 HP die hiermee wordt genezen, 1 niveau hogere Vergiftiging.
Juggernaut	Je bent immuun voor het Stun effect en het Push effect (ook van Strike). Zij krijgen echter wel nog de hitpoint schade van strike. Geest beïnvloedende effecten duren 2 keer zo lang.