

Ravenskeep Crafting Handboek

Crafting is het verzamelwoord voor dingen die je in de Ravenskeep Setting kan maken met grondstoffen. Denk hierbij aan het maken van een zwaard, een kookpot, een magisch item of het repareren van de Ravenskeep Stadspoort.

Je kan alleen dingen craften als je het juiste 'level' van dat soort voorwerp hebt gekocht in het regelsysteem van de Path of the Crafter. Buiten dit path kan er niet worden gewerkt met grondstoffen.

1. Objecten, Items en Artefacten

Er zijn verschillende soorten voorwerpen. Niet ieder voorwerp is even makkelijk om te maken. Sommige voorwerpen zijn zo complex dat alleen de beste crafters dit aandurven. Het regelsysteem is zo gemaakt dat je alle levels van moeilijkheid kunt aanschaffen met een nieuw personage. We onderscheiden de volgende soorten voorwerpen:

Object	Een object heeft geen waarde of positief of negatief effect op het spelsysteem. Het zijn alledaagse dingen zoals een emmer, een vork of een touw. Wapens kunnen ook gewoon objecten zijn zolang ze geen regeltechnische invloed hebben, of een codekaart om ze te herkennen.
Item	Een item is een object met waarde (en is dus met de vaardigheid <i>Evaluate</i> te herkennen), maar heeft buiten deze waarde geen positieve of negatieve invloed op het spelsysteem.
Mastercrafted	Een Mastercrafted Item is een item dat zo goed gemaakt is (door de beste materialen en veel tijd en vaardigheid) dat hij niet meer te breken is door een <i>Shatter</i> spreuk of effect. Een Mastercrafted Item is nodig om een Special Item of een Artefact te maken.
Special Item	Een Special Item is een magical item (waar magie in verwerkt zit) of spiritual item (waar spiritualiteit in verwerkt is) gemaakt van een Mastercrafted item, waaraan een effect is verbonden die <u>alleen in datzelfde evenement</u> werkt. Na het evenement breekt het item en is daarna totaal waardeloos. Om een Special Item te maken heb je een level 4 Knowledge magiër nodig óf een level 3 Creation Spiritualist.
Artefact	Een Special Item waarin een edelsteen is verwerkt. Deze edelsteen kan een effect veel beter verankeren, waardoor het effect voor eeuwig aan het het voorwerp blijft verbonden. Tenzij iemand het Artefact vernietigt met een <i>Destroy Item</i> . Om een Artefact te maken heb je een level 5 Occultist nodig én een Magiër (Knowledge) of Priester (Creation) van level 5.
Plot Item	Alleen door Spelleiding te gebruiken. Dit zijn items waarvan de eigenschappen vaak afwijken van de normale begrenzungen. Een Plot Item kan bijvoorbeeld veel krachtiger zijn dan ieder ander Item in het spelsysteem, of bijvoorbeeld niet te vernietigen zijn door een <i>Destroy Item</i> .

LET OP: Er kunnen ook mechanische machines in het spel zijn. Een machine die niets met het regelsysteem te maken heeft, is een object/voorwerp en zal dus na het evenement blijven bestaan. Veroorzaakt de machine iets dat met de regels te maken heeft, dan is het geen object, maar een item.

1.1 De Functionaliteit van Items

Special Items, Artefacten en Plot Items kunnen effecten hebben die verankerd zijn in een voorwerp. Deze effecten kunnen een hoeveelheid keer per dag worden gebruikt.

We onderscheiden de volgende effecten:

Geen	Er zit geen effect in dit voorwerp
1x per dag	Het effect kan 1x per dag worden gebruikt
1x per 4 uur	Het effect kan 1x per 4 uur worden gebruikt
1x per uur	Het effect kan 1x per uur worden gebruikt
1x per 15 minuten	Het effect kan 1x per 15 minuten worden gebruikt
1x per 5 minuten	Het effect kan 1x per 5 minuten worden gebruikt
Permanent	Het effect is permanent aanwezig

Let Op: Vaardigheden kunnen NIET als effecten aan Items gekoppeld worden.

1.2 Een Item herkennen

Als je een item echt wil bestuderen moet je het voorwerp van heel dichtbij zien, ruiken, voelen en wellicht zelfs beluisteren. Naast iemand zitten en het stiekem doen werkt dus niet!

Er zijn verschillende herkenningvaardigheden (en actions en spells die deze vaardigheden nadoen, maar dan gelimiteerd in hoeveelheid pogingen) waarmee een speler bepaalde eigenschappen van Items kan herkennen. We onderscheiden er drie:

Evaluate

Je herkent:

- het soort materiaal waarvan het item gemaakt is
- De prijs van het voorwerp. Dit is de prijs van de nieuwwaarde. Bij verkoop zal er vaak 10% tot 50% worden betaald voor een gebruikt voorwerp.

Recognize Special Item

Je herkent:

- wat het item daadwerkelijk doet en hoe vaak dit item het kan
- welk ras het item heeft gemaakt
- welke macht het item zijn kracht geeft (bv belangrijk om te voorkomen dat je rondloopt met een item dat als power source demonen krachten heeft)
- het soort item (Artefact, Special Item, of gewoon een item met een waarde). Belangrijk om te weten, want hierdoor weet je of een item het evenement daarna nog zal bestaan, of zal verdwijnen omdat de kracht van de eigenschappen het item zullen uitputten of zelfs verwoesten.

Detect Legacy.

Je herkent:

- wat voor soort Fate een item heeft. Een Fate is een opdracht waarvoor het item werd gemaakt. Een item kan gemaakt zijn met een Fate van bescherming (bijvoorbeeld items van de God Shield) of een Fate van Destruction die een demon ooit de wereld in wilde brengen. Een Fate is wat een item in zijn kern uiteindelijk is en wat hij uiteindelijk over zal brengen op zijn gebruiker.
- hoe oud een item daadwerkelijk is. Dat lijkt onbelangrijk, maar een eeuwenoud item met een bepaald Fate zal in de wereld heel veel teweeg hebben gebracht en zal in het rollenspel wellicht als veel machtiger worden beschouwd dan dat hij daadwerkelijk in eigenschappen is. *Voorbeeld: Een Zilver zwaard dat eeuwen is gebruikt door wezens om er ondoden mee te verslaan, zal in het spel veel machtiger zijn dan een nieuw gemaakt zilveren zwaard dat precies hetzelfde doet. Dit is echter puur roleplay technisch en heeft niets te maken met de daadwerkelijke eigenschappen van het item.*

1.2.1 Waaraan herken je een Item in het spelsysteem?

Ieder Item heeft 3 onderdelen waaraan het MOET voldoen om een Item te kunnen zijn

- Het Item zelf moet aanwezig zijn. Of te wel er moet een representatie zijn van het voorwerp. (Als je een plotitem in handen krijgt, kan de organisatie vragen of je daar zelf een representatie van meeneemt het volgende evenement.)
- Een Item krijgt een kleurcode die grofweg aangeeft hoe duur het is. Iemand met de vaardigheid *Evaluate* kan ook op afstand grofweg inschatten hoe duur iets is. De kleurcode wisselt per evenement.
- Een Item Card die de speler die het Item bij zich draagt bij zich moet hebben (zie 1.9 voor verdere uitleg). Deze Item Card hoeft niet zichtbaar gedragen te worden, maar moet aanwezig zijn als je het Item bij je hebt.

1.3 Items hanteren

In dit regelsysteem kan iedereen een item gebruiken. Om dit werkbaar te houden staat op het Itemkaartje altijd wat het item kan en hoe vaak het item het kan. Hierdoor kan je altijd de juiste term gebruiken zonder dat je vaardigheden nodig hebt om dit uit te kunnen zoeken. Pak je dus een item op, is het eerste wat je moet doen kijken wat het item doet. Het kan zomaar zo zijn dat het item vervloekt is en dat je die vloek gelijk moet gaan uitspelen.

Als een item een naam heeft (zoals Godenklapper of Klaproosje) betekend het dat het gaat om een Artefact met een Legacy. Deze Legacy betekent dat jouw personage zal veranderen door het gebruik van het Artefact. Je moet dus zo spoedig mogelijk gaan uitzoeken (tijd in, maar eventueel ook tijd uit) wat die Legacy is zodat je je personage erop kan aanpassen.

Een Legacy kan worden uitgezocht door personages die de vaardigheid *Detect Legacy* hebben gekocht op level 1 van de Occultist.

Let Op: Het lezen wat een item kan (via de itemkaart) is een tijd-uit actie. De informatie die je leest zal je personage tijd-in moeten uitzoeken. Als je een item dus gebruikt moet je altijd even afvragen of het logisch is dat het item gelijk zijn "geheim" vrijgeeft. Aangezien we een larp evenement zijn gaan

we er van uit dat dit spel zal opleveren en dat spelers niet altijd de makkelijkste manier zullen nemen.

Let Op 2: Het gebruik van een Artefact zal ALTIJD een invloed op je personage hebben.

1.4 De Verbintenis van Artefacten

Een Artefact gaat een verbintenis aan met zijn gebruiker. Dit is algemene kennis in onze setting. Hoe langer die verbintenis gaande is, hoe 'loyaler' een Artefact kan worden.

Dit kan zo ver gaan dat een Artefact niet meer functioneert buiten zijn gewone gebruiker. Zo'n verbintenis duurt jaren, maar is zeker niet ongewoon.

Als je een Artefact gebruikt voor meer dan 4 evenementen zónder dat iemand anders het gebruikt heeft, is het artefact loyaal aan jou en niet meer gelijk te gebruiken door andere spelers. Dit proces kan versneld worden, maar dan moet je dingen doen waardoor het Artefact enorm van je gaat houden. Een Artefact dat bijvoorbeeld een Legacy van liefde uitstraalt zal sneller loyaal aan je worden als je 100 weeskindjes adopteert en gaat verzorgen alsof het je eigen kinderen zijn.

Als je zo'n loyaal Artefact tegenkomt zal er op de omschrijving bijstaan dat het effect niet mogelijk is. Daaruit kan je concluderen dat het een loyaal Artefact is (dat zijn loyaliteit al ergens anders heeft liggen).

Loyaliteit is te breken in een ritueel waarin de nieuwe gebruiker zich moet bewijzen aan het Artefact. In zo'n ritueel is het belangrijk dat de Legacy van het Artefact centraal staat. Een paar goede *Geas* (zie regelsysteem Path of Authority) die dezelfde richting opgaan als de Legacy van een Artefact zijn een goede manier om een Artefact te overtuigen.

1.5 Van hand tot hand

Een Special Item of een Artefact heeft een effect die een x hoeveelheid keer per dag kan worden uitgevoerd.

Als je een Special item of een Artefact oppakt zal je het effect van het Item kunnen oproepen (mits je dit achterhaald hebt via rollenspel of een *Detect Special Item*). Bij gebruik van een Special Item of Artefact geldt de beschreven functionaliteit voor iedere gebruiker persoonlijk.

Voorbeeld: Iemand pakt een Special Item op dat 1x per uur een Strike doet. Deze persoon gebruikt het effect en geeft het item door aan een ander persoon. Ook deze persoon kan gelijk de Strike doen. Geeft deze persoon het Item terug aan de eerste persoon, dan moet deze persoon wachten tot het uur voorbij is voor hij/zij opnieuw een Strike kan doen met het Special Item.

Extreem voorbeeld: Een machtig Artefact (een wapen in dit voorbeeld) dat 1x per dag een Smite effect kan worden door 20 man gebruikt. Deze geven na iedere Smite het wapen door aan de volgende persoon. Hierdoor kan het wapen dus in korte tijd 20x een Smite doen. Krijgt een persoon het wapen weer terug nadat hij het die dag al heeft gebruikt, dan moet hij 1 dag wachten voordat het wapen het nog een keer voor hem doet.

1.6 Het misbruik van loyaliteit

Items 'delen' kan soms een goed plan zijn, maar het maakt dat Items zich gaan keren tegen gebruikers. Dit effect is vaak permanent (hoewel er zeldzame gevallen bekend zijn van grootse rituelen waarin een vervloek Item zijn originele waarden weer terug kreeg...).

Een Item dat veel 'gedeeld' wordt zal vervloekt raken. Deze vloek kan van alles zijn, maar houd er rekening mee dat hoe hoger het level van het effect is, des te sterker de vloek zal zijn.

De vloek heeft meestal iets te maken met de emotie die het Item oproept om zijn gebruiker loyaal aan hem te maken. Denk aan ambitie, gierigheid, obsessief gedrag, wraaklust, egoïsme, etc.

Alleen spelleaders kunnen beslissen dat een Item vervloekt is. Je mag als speler echter altijd aangeven dat een Item 'misbruikt' is.

1.7 Uitvinden wat de exacte eigenschappen van een Item zijn

Via rollenspel kan je door gebruik van een Item erachter komen wat het doet. Heb je daar echter geen geduld voor dan kun je dat ook ontdekken via *Recognize Special Item*.

1.8 De Waarden van Items

Hoe zeldzaam een grondstof is en hoe groot het verschil in tijd is om een Item of een Artefact te maken is in een LiveRolePlay setting natuurlijk totaal iets anders als in de echte wereld. We gaan niet echt een mijn in om te zoeken en te hakken naar een gram goud, we smeden geen echte zwaarden en we kunnen niet gaan wachten op een levering obsidiaan die van de andere kant van de wereld komt.

Er zijn 3 voorwaarden waaraan je minimaal moet voldoen om een voorwerp te maken (en waarop de spelleiding kan controleren):

- De juiste grondstoffen bezitten
- De juiste hoeveelheid van die grondstoffen.
- Het goede level in het Path of the Crafter hebben voor dat specifieke Item

Al het andere, bijvoorbeeld de tijd om het te maken, de expertise, de werkplaats met gereedschappen, het zweet, de tranen en noem het allemaal maar op, moet vanuit de spelers komen en in het spel worden uitgespeeld. Dit wordt niet gecontroleerd, maar we vertrouwen erop dat het gebeurt!

1.9 De Item Card

Een Item Card is een kaart die bij een Item hoort en waarop verschillende codes en omschrijvingen op staan die belangrijk zijn in het spel:

- De naam/nummer van het evenement. Dit is belangrijk, want de codes van herbs, grondstoffen, potions, poisons en items zullen ieder evenement veranderen.
 - o Let Op: Zonder het juiste evenement is je Item NIET geldig. Het toch hanteren betekent dat je vals speelt!
- Een omschrijving (en bij Artefacten een naam)
 - o Als het item een naam heeft, zal het Item automatisch een Legacy hebben en moet je achterhalen welke Legacy dat is (zie 1.3)

- De functionaliteit van het Item (effect en hoe vaak dat effect per dag kan worden gebruikt)
- De codes voor verschillende vaardigheden (Evaluate / Recognize Special Item / Detect Legacy)
- Of het Item door een *Shatter* spreuk of effect kapot gaat.
- Welke soort kleurcode er op je item moet zitten. (Zonder deze kleurcode kan je item NIET de effecten geven die het normaal gesproken wel zou kunnen.)

Let Op: Een Item Card moet altijd bij het item in de buurt zijn. Als jouw item gestolen is, moet je zo spoedig mogelijk de Item Card naar de Godtent brengen (of bij uitzondering bij een spelleider).

2. Grondstoffen

De regels rondom de grondstoffen zijn geschreven om crafting op een praktische manier in het spel te krijgen. Dit betekent dat er af en toe regels zijn die op het eerste gezicht niet logisch zijn.

Bijvoorbeeld: In een tasje kunnen 50 grondstoffen van Marmer zitten. Normaal is dit niet te dragen, maar aangezien we nu eenmaal werken met kaartjes ipv echt marmer, en je als speler geen marmeropslag tot je beschikking hebt, is dit de manier die we kiezen om het praktisch mogelijk te maken Marmer te bezitten.

We vragen jullie om daar creatief mee om te gaan in het spel. Als je dus iets onlogisch tegenkomt, vragen we je daar logica bij te 'verzinnen'.

2.1 Grondstoffen herkennen

Grondstoffen zijn alleen te herkennen aan hun codekaart. Alleen mensen met de vaardigheid *Evaluate* krijgen een lijst met daarop de juiste grondstofcodes voor dat specifieke evenement.

Iemand zonder *Evaluate* zou het verschil tussen een stuk Adamantium en een stuk rots niet kunnen zien, zelfs niet als hij erop zit.

Er is echter een uitzondering:

Er is een groot verschil tussen het herkennen van iets in het wild of als iemand het in een tasje heeft zitten. Vind je een tasje of een schatkist met daarin codekaartjes dan snapt jouw karakter ook wel dat het iets moet zijn van waarde. Wat het precies is weet je nog steeds niet, daar heb je de vaardigheid *Evaluate* voor nodig. Je mag echter wel concluderen dat het waarde heeft!

Dit zijn de grondstoffen die je zou kunnen vinden in het spel:

Bouw grondstof	Bouwmaterialen voor huizen, etc.
Kleding grondstof	Grondstoffen die mensen gebruiken om kleding van te maken
Drank Grondstof	Drank grondstoffen of de drank zelf
Voedsel grondstof	Voedsel
Natuur grondstof	Natuurlijke materialen zoals kaarsvet, inkt, olie, etc.
Basic Craft grondstof	De basismaterialen voor het maken van wapens en pantsers
Elementair grondstof	Speciale metalen zoals goud, zilver, adamantium, etc.
Edelsteen	Edelstenen
Kristal	Kristallen
Herb	Allerlei soorten kruiden
Component	Componenten. Hierbij staat precies wat het is!

2.2 Soorten grondstoffen

Om te zorgen dat er niet teveel grondstoffen zijn, maar we wel de roleplay kunnen ondersteunen gebruikt we in dit systeem 4 soorten grondstoffen:

- 1 Cluster grondstoffen
- 2 Elementaire Grondstoffen
- 3 Edelstenen
- 4 Kristallen

2.2.1 Cluster grondstoffen

Cluster grondstoffen zijn grondstoffen die niet één soort, maar meerdere soorten grondstoffen binnen één cluster representeren. Een Bouwgrondstof is bijvoorbeeld een grondstof die je nodig hebt om te bouwen, ongeacht of dit hout of marmer is.

Dit doen we zodat crafters een grotere kans te geven de juiste grondstoffen in huis te hebben als ze iets willen maken voor bv een klant. We willen jullie echter ook de gelegenheid geven om uit te spelen dat er verschil is tussen de grondstoffen. Voor een WC hok gebruik je immers liever hout dan marmer (tenzij hij voor de adel is natuurlijk).

Cluster	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5
Bouw grondstof	Bouwhout	Steen	Touw Spijkers	Bouwijzer	Marmer
Kleding grondstof	Wol	Katoen	Linnen	Zijde	Fluweel
Drank grondstof	Gerst, Cider	Goedkope wijn	Trapistenbier, Gewone wijn	Goede wijn	Topkwaliteit wijn
Voedsel grondstof	Graan, Koren, Maïs	Fruit, Honing	Groente	Vlees	Zout
Natuur grondstof	Kaarsvet, Inkt, Wax, Lampenolie	Dierlijk vet, Geurig water	Zeep	Touw	Scrollpapier
Basic Craft grondstof	Gewoon hout, Bot, Koper	Leer, Bont, Tin, Kwaliteitshout	Brons	Glas	IJzer

Kosten

Je mag dus zélf bepalen welk level de clustergrondstof heeft die jij in bezit hebt. Dus als je een kaartje 'Bouwgrondstof' hebt, dan kun je uitspelen dat dit hout is, maar ook dat het marmer is. De Regeltechnische (OC) basiswaarde van de grondstof blijft daarbij hetzelfde (bv nodig voor in- of verkoop bij de Godtent), maar Roleplay technisch (IC) loopt deze op per level (zie de tabel hieronder).

Cluster	Basiswaarde	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5
Bouw grondstof	1 zilver	1 zilver	2 zilver	3 zilver	4 zilver	5 zilver
Kleding grondstof	3 koper	3 koper	6 koper	9 koper	12 koper	15 koper
Drank grondstof	1 koper	1 koper	2 koper	3 koper	4 koper	5 koper
Voedsel grondstof	1 koper	1 koper	2 koper	3 koper	4 koper	5 koper
Natuur grondstof	2 koper	2 koper	4 koper	6 koper	8 koper	10 koper
Basic Craft grondstof	1 koper	1 koper	2 koper	3 koper	4 koper	5 koper

Hoe werkt het?

Bijvoorbeeld: Je koopt 2 leer in (je krijgt dus 2x basic Craft Grondstof) en die verkoop je als 2 ijzer (wat dus wederom 2x Basic Craft Grondstof is). Dat is een verschil van 2x leer (level 2) = 4 koper t.o.v. 2x IJzer (level 5) = 10 koper. Dat is dus 6 koper winst!

Het klinkt misschien gek dat we dit geen probleem vinden, maar dit verschil in waarde weegt niet op tegen het voordeel, namelijk het eenvoudig in het spel brengen van basismaterialen voor de Crafter, en daarmee het bevorderen van het rollenspel. Daarnaast is het goed om je te beseffen dat bijna alle grondstoffen gratis in het spel komen via de Godtent, via gratis handelscontracten of eigendommen, of wellicht via loot. We geloven dan ook dat niemand er slechter van wordt.

Een voorbeeld hoe we omgaan met daadwerkelijke prijzen en roleplay prijzen:

Een Crafter heeft een kaartjes met daarop 'Bouw grondstof' met een basiswaarde van 1 zilver. Er komt een herbergier met de vraag of hij een WC hok wil bouwen achter de gelagkamer. Daarvoor heeft de crafter 1 Bouw Grondstofkaartje nodig. Na overleg besluit de herbergier dat het een simpel hok mag worden van hout. De Crafter speelt uit dat het Grondstofkaartje 'hout' vertegenwoordigt en bouwt het WC hok. Deze rekent hij af voor 2 zilver.

De volgende dag komt de butler van de Hertog vragen of er een WC hok achter het adelhuis gebouwd kan worden. Deze moet natuurlijk prachtig zijn, en na overleg besluiten de butler en de crafter dat alleen marmer goed genoeg is voor het achterwerk van de Hertog. Voor de bouw van het hok is nog steeds maar 1 Bouw grondstofkaartje nodig. De Crafter speelt uit dat het Grondstofkaartje 'marmer' vertegenwoordigt ('nét een partijtje prachtig roze marmer binnengekregen meneer!') en bouwt het WC hok. Deze rekent hij af voor bv 6 zilver (5 zilver grondstoffen + 1 zilver werkzaamheden).

Een ander voorbeeld:

Je wilt een Adellijke maaltijd klaarzetten voor onze nobele Hertogen van de stad. Er gaan 5 Voedsel Grondstoffen in, met een basiswaarde 5 x 1 koper = 5 Koper. De Regel Technische prijs voor zo'n maaltijd is dus eigenlijk 5 koper.

De Roleplay technische kant is:

- Een Adellijke Maaltijd bestaat natuurlijk uit: vlees, groente, kruiden, zout, aardappelen, brood, sausje erbij.
- Oh, en natuurlijk een heerlijk glaasje wijn erbij! Niet vergeten!
- Servetten vouwen. Houten bordjes en bestek? Nee natuurlijk niet, waar is mijn porselein?
- 's Morgens heb ik al handel gedreven met de plaatselijke jager en de bakker. De boer van buiten het dorp wordt steeds aangevallen door een stel goblins. Wellicht een bodyguard inhuren als ik mijn bestelling ga halen, of een groepje vechters om die goblins te verslaan?
- Was die Skaven nu in het bezit van zout? En waar is mijn keukenhulp om de potten te blijven roeren?!
- Etc, etc.

Als je de maaltijd opbouwt uit level 3, 4 en 5 grondstoffen, dan kost de maaltijd roleplaytechnisch zo'n 2 zilver. In de voorwerpenlijst staat de Adellijke maaltijd echter voor een verkoopprijs van 5 zilver. Een beetje herbergier weet dus een behoorlijke winst te behalen uit het bedienen van de adel! (Maar natuurlijk alleen als je het geloofwaardig weet te maken in je spel dat alleen de beste ingrediënten zijn gebruikt!)

Let Op: We laten het uitspelen van de daadwerkelijke prijzen aan de spelers. Je kunt natuurlijk altijd proberen om iets boven of onder de prijs te gaan zitten. Daarnaast: als je niet bereid bent om het inkopen van materialen en het craften uit te spelen, dan kun je ook niet verwachten dat spelers de volle mep betalen. Het is aan jullie om dit leuk uit te spelen.

2.2.2 Elementaire grondstoffen

Er zijn machtige materialen in deze wereld die eigenschappen kunnen versterken. Denk aan zilver of obsidiaan. Deze grondstoffen noemen we Elementaire Grondstoffen. Als crafters een Special Item of een Artefact maken kunnen ze Elementaire grondstoffen gebruiken om een item een betere functionaliteit te geven (daarover later meer).

Elementaire grondstoffen zijn op een of andere manier beïnvloed door de Nexus (De Nexus is de autonome magie stroom die de wereld van Ravenskeep en alles wat daarin huist vormgeeft en reguleert).

Hoe de Nexus dit doet is nog steeds een mysterie. Zo zal de ene wetenschapper zeggen dat Zilver een gewoon gesteente is dat gevonden wordt in de aarde, een andere je zal vertellen dat het het bloed is van de Oppergod zelf en weer een volgende dat het is achtergelaten door gestorven Goden die hierdoor hun volgelingen de gelegenheid gaven om het kwaad te blijven bestrijden.

We onderscheiden de volgende Elementaire Grondstoffen en hun eigenschappen:

Vuursteen	Vernietiging, passie, fatalisme, purificatie, overtuiging, pijn
Ijssteen	Helderheid, verdovend, inzicht, gevoelig, intuïtie, diepgaand,
Aerialite	Beweging, vrijheid, nieuwsgierigheid, versnellen, vluchtig
Adamantium	Bescherming, standvastig, verdediging, loyaliteit, gewicht
Maansteen	Wilskracht, geest beïnvloedingen, manipulatie, dromen, controle
Mithril	Kracht, bloed, stamina, lichaam
Heilig Hout	Leven, creatie, genezing, natuur
Obsidiaan	Dood, zielen, hiernamaals, verrotting, vergankelijkheid
Heilig Bot	Spirituele zegeningen
Onheilig Bot	Spirituele vervloekingen
Zilver	Zeer effectief tegen onnatuurlijke wezens zoals Demonen en Ondoden
Goud	Dé magische geleider van de wereld.

[Elementaire ruwe grondstof vs Mastercrafted mbv elementaire grondstof:](#)

Elementaire grondstoffen hebben eigenschappen die bepaalde invloeden versterken. In ruwe vorm zal dit niet zo snel merkbaar zijn, maar als dit ruwe materiaal wordt behandeld door een Crafter die er minimaal een Mastercrafted Item van maakt zal die eigenschap gelijk voelbaar en merkbaar zijn.

Voorbeeld 1: Als een demoon een zilveren muntje op zijn lichaam krijgt zal hij dit amper merken. Blijft dat muntje echter op dat demonen lichaam zitten dan zal dat muntje in een paar uur tijd toch echt schade gaan doen. Maakt een Crafter een Mastercrafted zilveren zwaard dan zal dat wapen bij iedere slag een demoon extra schade geven.

Voorbeeld 2: Valt een stukje ruwe obsidiaan tegen een levend wezen aan dan zal dat wezen het amper merken. Blijft dat stukje ruwe obsidiaan echter tegen het lichaam van deze persoon zitten, zal zijn ziel in een paar uur tijd toch echt *Tainted* zijn. Maakt een Crafter een Mastercrafted Zwaard van obsidiaan, dan zal het met iedere klap een *Taint Soul* effect geven.

[Coating met elementaire grondstoffen](#)

Van sommige elementaire grondstoffen is bekend dat ze kunnen worden gebruikt om normale wapens extra effecten te laten geven.

Dit kan doordat een crafter met de vaardigheid *Coating* een bepaalde soort elementaire grondstof verwerkt tot een poeder.

Je kan uit 1 soort Elementaire Grondstof wel 3 coatings poeder halen.

Let Op: Alleen een crafter met de vaardigheid *Coating* kan met elementair poeder werken!

Coating	Duratie	Effect
Vuursteen	5 min	Elke wond met dit wapen maakt dat het slachtoffer je 30 seconden <i>Fear</i> krijgt.
Ijssteen	5 min	Bij iedere wond zal het slachtoffer een <i>Slow</i> effect krijgen, wat betekent dat hij 30 seconden lang niet meer kan rennen.
Goud Magic	5 min	Magische schade
Heilig bot	5 min	Spirituele schade
Zilver	5 min	Holy schade. Dubbele schade voor wezens die niet natuurlijk zijn ontstaan (zoals bijvoorbeeld Demonen en Undead).
Obsidiaan	5 min	Unholy schade. Elke wond maakt dat het slachtoffer de ziel <i>Tainted</i> wordt.

Crafters hebben nog niet uitgevonden hoe je de andere Elementaire grondstoffen (die hierboven niet genoemd zijn) kunt verwerken tot poeder. Als je als speler dit wil uitvinden verwachten we onderzoek, queesten en rituelen. Spelleiding zal de geheimen van de overgebleven elementaire coatings niet snel uit handen geven.

2.2.3 Edelstenen

Edelstenen zijn unieke grondstoffen met unieke eigenschappen. Buiten dat Edelstenen veel waard zijn in geld hebben zij ook de capaciteit om Macht op te slaan. Hierdoor zijn ze noodzakelijk voor iedere Crafter die een Artefact wil maken, maar ook voor iemand die die ene ketting wil maken van extreem hoge waarde.

Niet iedere Edelsteen is het zelfde als het gaat om het vasthouden van Macht. In de volgende tabel zie je welk level spreuk in welke Edelsteen kan worden opgeslagen. De prijs is toegevoegd om te laten zien hoe zeldzaam en vooral waardevol ze zijn.

Edelsteen	Level	Waarde
Lapis Lazuli	Level 1	6 zilver
Amethyst	Level 1	8 zilver
Aquamarijn	Level 1	1 goud
Jade	Level 2	2 goud
Granaat	Level 2	3 goud
Opaal	Level 3	4 goud
Parel	Level 3	5 goud
Smaragd	Level 4	6 goud
Topaas	Level 4	7 goud
Robijn	Level 4	8 goud
Saffier	Level 5	9 goud
Diamant	Level 5	10 goud

Om een level 5 spreuk in een Artefact te krijgen heb je minimaal een Edelsteen nodig die level 5 is. In dit voorbeeld dus een Saffier of een Diamant.

Edelstenen zijn uniek en erg zeldzaam. Ze zullen ook niet standaard in de 'grabbel' van de dagelijkse grondstoffen bij de Godtent verschijnen. Edelstenen zullen sporadisch in het spel te vinden zijn.

Let Op: Edelstenen zijn een grondstof en zullen dus na het evenement hun waarde verliezen. Probeer ze dus in het spel te gebruiken of te verkopen (Pawnshop is een optie) anders houd je niets over. Je bent als speler zelf verantwoordelijk voor de reden waarom de edelsteen het volgende evenement er niet meer is (gestolen , verloren, kwijtgeraakt in een potje dobbelen?).

Edelstenen en de ziel

Edelstenen zijn de perfecte manier om losse zielen in te huizen. Er zijn gevallen bekend van zielen die in Edelstenen werden gevangen die eeuwen later nog 'levend' bleken.

2.2.4 Kristallen

Kristallen zijn mineralen die een specifieke Macht hebben geabsorbeerd. Deze specifieke Macht is zo duidelijk dat een ieder die ze oppakt wel instinctief kan aanvoelen welke Macht erin is opgesloten.

Kristallen zijn vol van Macht en kunnen dus niet gebruikt worden om een item mee te maken (ze kunnen letterlijk de eigenschappen / spreuken niet opslaan omdat ze al vol zijn).

Kristallen zijn erg gewild bij Ritualisten die de Macht in de kristallen gebruiken om hun rituelen te versterken met een bepaalde eigenschap. Na dat ritueel is de kristal zijn waarde kwijt.

Sommige crafters kunnen Kristallen gebruiken om mechanische machines te voeden met energie.

De energiesoort die een kristal opneemt is altijd van 1 specifieke soort. De wetenschap zegt dan ook dat je door de kleur de soort energie kan herkennen.

Paars	Geestelijk / communicatie
Rood	Vernietiging / versterking
Blauw	Creatie / versoepeling
Groen	Lichamelijk / materie
Wit	Leven / dood
Zwart	Corruptie
Warpstone (zwart/fluorescerend groen)	De katalysator

Warpstone

De uitzondering binnen de kristallen is Warpstone. Een vaak zwart met fluorescerend groenachtig gesteente dat veelal wordt gezien als 'het vervloekte gesteente'.

Warpstone is een katalysator van de Macht die gebruikt wordt. Het is een kristal dat de mogelijkheden van een gebruiker versterkt en versnelt. Het is een vonk van creatie die niet kan wachten om dingen teweeg te brengen. Goed of slecht, dood of levend horen allemaal bij creatie. Bij goed gebruik is het de machtigste katalysator die er bestaat, maar als het misgaat gaat het ook goed mis. Omdat het gebruik van Warpstone vaak misgaat heeft het de bijnaam 'vervloekt gesteente' of 'vervloekt kristal' gekregen.

Kristallen gebruiken voor het maken van Items

Kristallen kunnen met uitzondering van machines die energie nodig hebben om te werken niet gebruikt worden voor het maken van Items. De kristal is al vol van een bepaalde energie en kan dus geen effecten in zich opnemen.

LET OP: Als laatste is het belangrijk te melden dat Kristallen een grondstof zijn en dus na een evenement weg zijn. Dus je kunt ze beter gebruiken!

2.3 Omsmelten van bestaande Objecten en items

Als een Item door een *Destroy Item* spreuk of effect zijn stukgemaakt kan een crafter proberen wat grondstoffen te redden door ze te smelten. Hierbij gelden de volgende regels:

- Je kunt 50% van de grondstoffen van een item (naar beneden afgerond) hergebruiken.
- Om grondstoffen te 'oogsten' verwachten we roleplay. Het is niet dat een item na een *Destroy Item* spreuk of effect netjes in grondstoffen uit elkaar valt. Er moet gewerkt worden voor deze grondstoffen! Smelten, hameren, etc.
- Uiteindelijk moet het item-kaartje naar de spelleider gebracht worden die het itemkaartje zal onderzoeken op hoeveel grondstoffen je eruit kan halen. Hierna is het item weg.

Let op: Koperen, zilveren of gouden muntjes zijn geen grondstoffen. Deze kunnen NIET omgesmolten worden en gebruikt worden bij het maken van voorwerpen van welke soort dan ook.

2.4 Hoe krijg ik grondstoffen in handen?

Er zijn verschillende manieren om grondstoffen in handen te krijgen:

2.4.1 De Godtent

Voor ieder level dat je hebt in het Path of the Crafter, kun je eenmalig bij de Godtent grondstoffen oppikken. Deze 'gratis' levering staat symbool voor wie je bent als crafter: je connecties, hoe je aan je spulletjes kan komen, etc.

Level 1	5 random grondstoffen
level 2	10 random grondstoffen
level 3	15 random grondstoffen
level 4	20 random grondstoffen
level 5	25 random grondstoffen

Random grondstoffen zijn:

- Basis Craft Grondstoffen
- Natuur Grondstoffen
- Elementaire Grondstoffen
- Bouw Grondstoffen

In de gratis random grondstoffen zitten dus géén:

- Voeding Grondstoffen
- Kleding Grondstoffen
- Edelstenen
- Kristallen

Deze grondstoffen zullen in het spel te vinden zijn via Eigendommen, Handelscontracten, Loot van monsters of handels NPC's.

2.4.2 Handelscontracten en Eigendom

Veel grondstoffen zullen via *Handelscontracten* en *Eigendom* het spel inkomen. Spelers die die contracten of dat eigendom hebben zullen een bepaalde hoeveelheid van de grondstoffen eenmalig aan het begin van het evenement krijgen.

Voor meer info zie het handboek over handelscontracten en eigendommen.

2.4.3 Loot

Veel monsters in welke vorm dan ook zullen dingen bij zich hebben die geloot (afhandig gemaakt) kunnen worden. Denk hieraan aan een verslagen monster, de dankbaarheid van een npc als je iets voor ze gedaan hebt of de schatkist aan het einde van een queeste.

2.4.4 Destroy Item

Door een bestaand item te vernietigen door een Destroy Item kan je 50% (naar beneden afgerond) van de grondstoffen terug krijgen (zie 2.3).

2.4.5 De rest van de spelers of Handels NPC's

Andere spelers kunnen ook grondstoffen hebben, dus leef je uit met je rollenspel om die grondstoffen in handen te krijgen.

2.4.6 Mining / Grafroven / etc

Er zullen momenten komen dat spelers in tunnels, catacomben en gangen zijn waar de Spelleider hen vertelt dat ze een bepaalde erts zien, zoals ijzererts, een zilverader, etc. Je mag dan als je de vaardigheid *Evaluate* hebt proberen wat van de grondstof in handen te krijgen.

Let Op: Mining / grafroven / etc. kost ECHTE tijd. Dit omdat in mijnen vaak gevaar is en we niet zouden willen dat spelers gevechten missen omdat ze snel een stukje zilver oppakken. Hoelang deze tijd is zal de Spelleider ter plaatste bepalen.

- | | |
|---|--------------|
| - Kleine erts / klein object | 1x grondstof |
| - Middelgrote erts / middelgroot object | 2x grondstof |
| - Grote erts / groot object | 3x grondstof |

Deze aantallen zijn gebaseerd per vaardigheid *Evaluate*. Iemand met meerdere keren *Evaluate* kan dus meerdere grondstoffen krijgen.

Let Op 2: Mining word alleen als extra bonus gedaan en zal niet automatisch leiden naar een "eigendom" van de erts. Daar is heel wat meer voor nodig. Mensen die er werken, bescherming tegen rovers en monsters, de logistiek van het heen en weer brengen etc.

3. Het maken van Objecten, Items en Artefacten

Zoals eerder genoemd zijn er verschillende soorten voorwerpen in het spel die allemaal verschillende eigenschappen hebben. Hieronder een overzicht van de basis eigenschappen en de soort materialen die je nodig hebt om de voorwerpen te maken:

	Nodig om te maken	Shatter Immuniteit	Behoud na event
Object	Grondstoffen	Nee (sloten uitgezonderd)	ja
Item	Grondstoffen + speelgeld (minimaal 1 goud)	nee	Ja
Mastercrafted Item	Grondstoffen + 1 goud per gebruikte grondstof	ja	nee
Special Item	- Mastercrafted Item - Path of Knowledge level 5 of Path of Creation level 5 - Iemand die het effect opoffert	ja	nee
Artefact	- Mastercrafted Item + Edelsteen van juiste level - Path of Knowledge level 5 of Path of Creation level 5 - Occultist level 5 - Iemand die het effect opoffert.	ja	ja
Plot Item	NVT (kan niet door spelers gemaakt worden)	SL beslissing	SL beslissing

De omschrijving van Objecten, Items, Artefacten, etc. vindt je op de eerste pagina.

3.1 Objecten maken

Een object is een voorwerp dat op geen enkele manier met het regelsysteem in aanraking komt.

- Je maakt een Object door te kijken in de Objectenlijst welke grondstoffen je ervoor nodig hebt.
- Als je de grondstoffen verzameld hebt speel je uit dat je het maakt (optioneel).
- Je brengt de grondstoffen naar de Godtent (of bij afwezigheid een spelleider) en draagt deze af. Daarmee is het Object gemaakt.
- Een Object gaat stuk als er een *Shatter* spreuk of effect op wordt gegooid. Uitzondering zijn sloten (level 1 en 2). Dit zijn objecten die wel betrekking hebben op het spel. Ze hebben van zichzelf codes die refereren naar een Code Card van de Roque!
 - o Een slot (level 1 of 2) zal na een evenement blijven bestaan
 - o Een slot MOET uitgechecked worden als je het het volgende evenement weer wil gebruiken.

Let Op 1: Je kan via deze weg dus geen zilveren zwaard of obsidiaan kapmes maken. Om Elementaire grondstoffen te laten functioneren in hun eigenschap moet je er minimaal Mastercrafted Items van maken!

3.1.1 Als je Object niet in de objectenlijst staat

Als het Object dat je wilt maken niet in de Objectenlijst staat, dan kun je de kosten daarvan afleiden van de beschreven Objecten.

Bijvoorbeeld: Een ijzeren langzwaard kost 4 ijzer, als je deze van een ander materiaal wilt maken, dan heb je er daar ook 4 van nodig.

De prijs is dan ook uit te rekenen. Een ijzeren lang zwaard kost 5 zilver. De kosten voor de grondstoffen (4x ijzer = 4x 5 koper = 20 zilver) trek je hier van af. De werkzaamheden kosten dus 3 zilver. Daar tel je de kosten van het vervangende materiaal weer bij op.

Let Op: Bij het maken van special items en artefacten werkt deze berekening niet, want daar wordt meegenomen wat het effect is en hoe vaak je dit effect kan doen.

3.2 Een Item maken

- Je maakt een Item door te kijken in de Voorwerplijst welke grondstoffen je ervoor nodig hebt.
- Je brengt de grondstoffen naar de Godtent (of bij afwezigheid een spelleider) en draagt deze af.
- Om de waarde van je Item te bepalen betaal je IC geld. Als je dus 1 goud betaalt, zal je Item 1 goud waard zijn.
 - o *Let Op:* 1 goud is de minimale waarde voor een item.
- Een Item zal na een event bewaard mogen worden. Dit omdat het spelsysteem begrijpt dat sierraden etc. een waardevolle aanvulling zijn voor zowel de bezitters als de dieven die het willen of kunnen stelen. Een grondstof goud verdwijnt dus, maar een gouden ketting blijft bewaard!
- Een Item zal stuk gaan als er een *Shatter* spreuk of effect op wordt gegooid

Let Op: Je kan via deze weg dus geen zilveren zwaard of obsidiaan kapmes maken. Om Elementaire grondstoffen te laten functioneren in hun eigenschap moet je er minimaal Mastercrafted Items van maken!

3.3 Een Mastercrafted Item maken

- Je maakt een Mastercrafted Item door te kijken in de Voorwerplijst welke grondstoffen je ervoor nodig hebt.
- Je brengt de grondstoffen naar de Godtent (of bij afwezigheid een spelleider) en draagt deze af.
- Per grondstof die gebruikt is moet 1 goud worden betaald. Dit goud is symbolisch voor alles wat een Mastercrafted Item maakt:
 - o De expertise om het te maken (Path of the Crafter level 4)
 - o De beste kwaliteit grondstoffen beschikbaar
 - o De lange uren doorwerken
 - o De details die erin verwerkt zijn
 - o Etc.
- Het goud moet samen met de grondstoffen worden afgedragen aan de Godtent (en bij uitzondering een Spelleider)
- Een Mastercrafted Item is immuun tegen *Shatter* spreuken en/of effecten
- Een Mastercrafted Item zal na een evenement stuk zijn en zal daarna niet meer bestaan.

3.4 Een Special Item maken

- Je maakt een Special Item door het juiste Mastercrafted Item ervoor te gebruiken.
- Je hebt anderen nodig die je willen helpen (een van de volgende twee):
 - o Een level 4 Path of Knowledge Magiër met de vaardigheid *Create Magical Item*, óf
 - o Een level 3 Path of Creation Spiritualist met de spreuk *Create Spiritual Item*
- Je hebt iemand nodig die een spreuk, action of curse wil doneren
 - o Cantrips zijn spreuken level 1
 - o Als iemand een spreuk of action doneert om een Special Item te maken zal hij die spreuk dat gehele evenement 1x per dag minder kunnen doen.
 - o Er kunnen geen vaardigheden in Special Items gevangen worden.
- Je moet bepalen hoeveel keer het Special Item iets kan (zie 3.7)
- Alle betrokkenen moeten zich bij een Spelleider (NIET de Godtent) melden. Deze zal bij goedkeuring het Item direct uitschrijven én de aantekening bij de donateur maken.
- Een Special Item is immuun tegen *Shatter* spreuken en/of effecten
- Een Special Item zal na een evenement stuk zijn en zal daarna niet meer bestaan.

3.5 Een Artefact maken

- Je maakt een Artefact door het juiste Mastercrafted Item ervoor te gebruiken.
- Je hebt een edelsteen nodig van het juiste level (zie 2.2.3). De edelsteen zal na de poging nergens anders meer voor bruikbaar zijn.
- Je hebt anderen nodig die je willen helpen (een van de volgende twee):
 - o Een level 5 Path of Knowledge Magiër met de vaardigheid *Create Magical Artefact*, óf
 - o Een level 5 Path of Creation Spiritualist met de vaardigheid *Create Spiritual Artefact*
- Je hebt een level 5 Path of the Occultist nodig met de vaardigheid *Symbolism* die een Legacy aan het Artefact toevoegt en het item zijn naam geeft. Wellicht het belangrijkste stukje werk dat een Artefact zo machtig maakt.
- Je hebt iemand nodig die een spreuk, action of curse wil doneren
 - o Cantrips zijn spreuken level 1
 - o Als iemand een spreuk of action doneert om een Special Item te maken zal hij die spreuk dat gehele evenement 1x per dag minder kunnen doen.
 - o Er kunnen geen vaardigheden in een Artefact gevangen worden.
- Je moet bepalen hoeveel keer het Artefact iets kan (zie 3.7)
- Alle betrokkenen moeten zich bij een Spelleider (NIET de Godtent) melden. Deze zal bij goedkeuring het Artefact direct uitschrijven én de aantekening bij de donateur maken.
- Een Artefact is immuun tegen *Shatter* spreuken en/of effecten.
- Een Artefact zal na een evenement gewoon blijven bestaan.

3.6 Een Plot Item maken

Dit is het privilege van de Spelleiders. Hoe ze dit doen en met wat voor reden is een mysterie.

3.7 Functionaliteit van het Item bepalen

Buiten dat een Special Item of een Artefact een effect heeft, moet je bepalen hoe vaak dit effect per dag mag worden gebruikt. Standaard kun je met een Special Item of Artefact 1x per dag 1x het effect uitvoeren.

We onderscheiden de volgende functionaliteiten:

0	Geen	Er zit geen effect in dit voorwerp
1	1x per dag	Het effect kan 1x per dag worden gebruikt
2	1x per 4 uur	Het effect kan 1x per 4 uur worden gebruikt
3	1x per uur	Het effect kan 1x per uur worden gebruikt
4	1x per 15 minuten	Het effect kan 1x per 15 minuten worden gebruikt
5	1x per 5 minuten	Het effect kan 1x per 5 minuten worden gebruikt
6	Permanent	Het effect is permanent aanwezig

Je kunt een betere functionaliteit krijgen op de volgende manieren:

- Gebruik een edelsteen die minimaal 1 level hoger is dan wat je nodig hebt. Deze edelsteen zal na de poging niet meer bruikbaar zijn voor iets anders.
- Gebruik bij het maken van het Item een potion met dezelfde eigenschappen als het effect wat het item moet krijgen (de potion is hierna op).
 - o Soms heeft een potion meerdere sterke eigenschappen (een alchemist of apothecary zou je moeten kunnen vertellen welke eigenschappen potions of poisons hebben). In dat geval kan je kiezen.
- Gebruik een Elementaire Grondstof die het effect versterkt.
 - o Als je niet weet welke elementaire grondstof je nodig hebt kan je altijd een alchemist of Apothecary vragen wat het sterkste domein is van een potion met dezelfde eigenschappen.
- Je bouwt een goed uitgevoerd ritueel rondom de creatie waarbij iedereen een taak heeft en waarbij het effect wordt versterkt.
- Je gebruikt een kristal met de juiste eigenschappen. Dit kristal zal na de creatie van het item weg zijn.

Voorbeeld

Ik wil een Kroon maken die mij in staat stelt om een *Heal Wound* te gebruiken én die het blijft doen, ook na het evenement.

Ik heb daarvoor nodig:

- Mastercrafted Kroon (3 grondstoffen)
- Edelsteen van niveau (level 4)

Ik gebruik de volgende materialen om de werking te versterken:

- Elementaire Grondstof: Heilig hout, want daardoor versterk ik de genezingseigenschap
- Potion *Heal Wound*
- Edelsteen van level 5 (1 level hoger dan nodig)

Mastercrafted Item maken:

- 3x heilig Hout = 3x 5 zilver = 15 zilver
- Mastercrafted = 3x grondstof in goud = 3 goud
- Totaal kosten grondstoffen = 4,5 goud

Edelsteen:

- Saffier (level 5)
- Kosten saffier zijn 9 goud
- Totaal kosten edelstenen = 9 goud

Het Mastercrafted Item is Hiermee gemaakt: Een Kroon gemaakt van Heilig Hout

Bij het creëren van het Artefact heb ik 3 materialen gebruikt die de eigenschappen van de Kroon versterken. Dit geeft me 3 levels hoger in Functionaliteit. De Functionaliteit wordt: 1x per 15 minuten

3.7.1 Meerdere Effecten in een Item

Als je meer dan één functionaliteit wil hebben in een item moet je simpelweg meer edelstenen vinden van dezelfde sterkte.

Een gecombineerd item is altijd zo sterk in zijn functionaliteit als zijn LAAGSTE functie. Heb je dus een item met een effect dat 1x per uur werkt en eentje die 1x per 5 minuten werkt, dan worden beide functionaliteiten 1x per uur.

Let Op: Functionaliteiten worden afzonderlijk berekend. Dus let goed op welk materiaal je gebruikt!

3.7.2 Witch of Warlock Curses in Items

Je kunt een curse in een Item stoppen om een vervloekt Item te maken. Er is een kans dat een vervloekt Item zich tegen de gebruiker keert.

Als Items vervloekt zijn met de curses van een Witch of Warlock zal de curse altijd permanent zijn totdat het opgelost wordt met een *Remove Curse* spreuk of vaardigheid, óf als het item vernietigd wordt.

Let Op: Een curse werkt steeds maar op 1 persoon. Je kunt dus een wapen maken met een curse, maar het effect van de curse zal maar op 1 persoon werken. Ook wordt de curse niet sterker, hoe vaak je hem of haar er ook mee slaat.

3.8 De Prijs van Items

Object	prijs = grondstoffen
Item	prijs = grondstoffen + wat de speler aan goud betaalt
Mastercrafted	Prijs = prijs Object + 1 goud per gebruikte grondstof
Special Item	prijs = mastercrafted item
Artefact	prijs = mastercrafted Item + Functionaliteit Item + Edelsteen
Plot item	Speciaal

3.8.1 De prijs van Special Items

Veelal is de prijs van een Special item hetzelfde als van het Mastercrafted Item dat ervoor gebruikt is. Echter, het kan het zo zijn dat de verkoper vindt dat de moeite die erin is gestoken ook een goud of wat waard is! Dit laten we over aan de spelers.

3.8.2 De prijs van Functionaliteit bij een Artefact

De prijs van Functionaliteit bereken je als volgt:

Neem de prijs van de edelsteen en het Mastercrafted item bij elkaar en vermenigvuldig dat via de tabel:

1x per dag	x1
1x per 4 uur	x2
1x per uur	x3
1x per 15 minuten	x5
1x per 5 minuten	x10

Voorbeeld:

De Kroon van Heilig Hout uit ons eerdere voorbeeld kostte 4,5 goud aan grondstoffen + 9 goud edelstenen = 13,5 goud.

De functionaliteit is 1x per 15 minuten.

De prijs van de Kroon van Heilig Hout is dus $5 \times 13,5$ goud = 67,5 goud

3.9 Het uiterlijk van een Item

Als je een voorwerp meedraagt dat er speciaal uitziet, dan wordt de kans op diefstal en overval groter. Om die reden hebben crafters over de gehele setting geleerd om er vaak een 'laag ander materiaal' overheen te gooien zodat het voorwerp er wat normaler uitziet.

Deze optie is er omdat we van spelers niet willen eisen dat ze de juiste kleuren voorwerpen willen aanschaffen omdat wij in het systeem verschillende kleurtjes hebben.

Mocht je toch fanatiek geld willen uitgeven zijn dit de kleuren waar je rekening mee kan houden:

Zilver	Zilver
Vuursteen	Rood met eventueel vlammen
Ijssteen	Wit
Aerialite	blauw met eventueel bliksem
Ademantine	Bruin tinten
Heilig Hout	Hout kleuren
Mithril	Zilver
Maansteen	Paars
Heilig Bot	Oud bot
Vervloekt Bot	Oud bot
Obsidiaan	Zwart met eventueel aders
Goud	Goudkleurig

Let Op: Door het hanteren van een gekleurd voorwerp verandert het Item niet automatisch in die elementaire grondstof. Dus als je toevallig een zwart mes hebt, is dat niet automatisch een Obsidiaan Mes!

3.10 Zelfverzonnen items

Items die effecten hebben die niet in het regelsysteem staan kunnen gemaakt worden, maar zullen per stuk worden beoordeeld door de spelleiding. Houd rekening met het volgende:

- Het item zal altijd met een ritueel moeten worden gemaakt.
 - o *Let Op:* Dit ritueel levert je NIET een extra niveau voor de functionaliteit van het item!
- Het item zal ALTIJD alleen een effect hebben op de gebruiker en NOOIT een effect op een slachtoffer. Dit omdat we niet iedere keer alle spelers willen informeren over een nieuw item.
- Een eigen verzonnen item moet afwijken van de bestaande eigenschappen in het regelsysteem. Dus geen 'upgrades', of dingen die lijken op eigenschappen in het regelsysteem, maar echt iets anders.
- Je kunt geen items maken die erg machtig zijn. Dit regelsysteem is bedoeld om niet te heftige effecten teweeg te brengen zodat de verschillen tussen spelers niet te groot worden. Hier wijken we niet van af!

4. Het maken van gebouwen en andere 'niet-voorwerpen'

Wellicht wil je als crafter dingen bouwen die niet in het echt mogelijk zijn (uitgespeeld kunnen worden). Een leuke woning in het Raven Kwartier van Ravenskeep bijvoorbeeld, of het repareren van een deel van de stadsmuur die door ogre's is kapotgeslagen.

Om dit soort dingen te bouwen of te repareren heb je de volgende dingen nodig:

- Bouw Grondstoffen
- Downtime tijd.

4.1 De hoeveelheid Bouw grondstoffen

Als jouw project (of een vergelijkbaar Object) niet in de Objectenlijst staat dan zal een Spelleider moeten uitrekenen hoeveel Bouw Grondstoffen er nodig zijn.

4.2 Downtime Tijd

We hebben natuurlijk niet echt de tijd om gebouwen uit de grond te stampen. Dit doen we dan ook in Downtime tijd. Downtime tijd is de tijd tussen de evenementen waar jij je karakter dus niet kan spelen, maar waar je karakter natuurlijk wel leeft.

Omdat we dingen ook praktisch leuk willen maken hebben we een tabel gemaakt waarin staat hoe snel je Bouw Grondstoffen kan verwerken tot projecten als je in je eentje werkt.

Hoeveelheid Bouw Grondstoffen	Tijd nodig
x	een paar uur hard werken
1 Bouw grondstof	een dag hard werken
2 Bouw grondstof	een paar dagen hard werken
3 Bouw grondstof	Een week hard werken
5 Bouw grondstof	Een maand hard werken
10 Bouw grondstof	een paar maanden hard werken
15 Bouw grondstof	een jaar hard werken
25 Bouw grondstof	een paar jaar hard werken
50 bouw grondstof	10 jaar hard werken

Als je wil dat een gebouw sneller word gemaakt moet je personeel , contracten, logistiek, enzovoorts gaan kopen en verbeteren. Om dat te symboliseren moet je goud betalen.

- Met 1 Goud kan je een niveau sneller werken
- Je kan maximaal 3 goud betalen om 3 niveau's sneller te werken.

Voorbeeld:

De hertog wil een nieuwe schuur laten bouwen achter zijn huis zodat zijn personeel ook kan slapen en uit de regen ligt. Het gebouwtje kost hem 2 Bouw Grondstoffen (Bouwhout). Normaal gesproken doet een crafter daar een paar dagen over, maar de Hertog heeft te horen gekregen van zijn adviseur dat het vanavond nog gaat regenen en de Hertog betaald de crafter 2 goud extra om het sneller voor

elkaar te krijgen. Met de 2 goud huurt de crafter een paar stoere mannen en vrouwen in om alles sneller te bouwen en zijn ploeg krijgt het in een paar uurtjes werk voor elkaar.

4.3 Repareren van gebouwen

Soms gaan gebouwen kapot, ontploffen ze, of verbranden ze in een spectaculair eindgevecht. Op dat moment moet bepaald worden hoe erg de schade is en vooral hoeveel Bouw Grondstoffen nodig zijn om het te repareren.

Om dat te bepalen is de volgende tabel nuttig:

De constructie / het gebouw heeft wat schade gekregen	10% bouw kosten
De constructie / Het gebouw is zichtbaar erg beschadigd	25% bouwkosten
De constructie / Het gebouw is echt verwoest.	50% bouwkosten

Voorbeeld:

Het huis van de Hertog is in brand gezet. Het vuur heeft ondanks de moeite van de plaatselijke bevolking veel schade berokkend en de Hertog zal het moeten laten repareren. De crafter die komt vertelt hem dat de schade erg groot is, maar het gebouw is niet vernietigd. Dit betekent dat het 25% van de originele bouwkosten van het pand kost om het te repareren. 25% van een Adellijk huis is 8 Bouw grondstoffen.

Acht Bouw Grondstoffen komt in de tabel in 4.2 het dichtste bij de 10 grondstoffen en dus zal de reparatie een paar maanden gaan duren. De Hertog echter geeft de crafter 3 goud om het proces te versnellen, zodat het gebouw in een paar dagen tijd weer zo goed als nieuw zal zijn.

4.4 Hoe gaat het in zijn werk?

Je draagt als Crafter de grondstoffen én het goud van te voren af bij de Spelleiding en spreekt met de Spelleiding af wanneer het gebouw of de constructie klaar zal zijn.

Let Op: Onthoud dat deze functie bedoeld is om het rollenspel te bevorderen en een beetje realisme terug te brengen in de setting. Als je een gebouw neerzet, geeft dit niet per definitie recht op een tent op het Speelterrein. Extra tenten op het speelterrein is een TIJD-UIT zaak van de organisatie (bestuur, logistiek en spelleiding), waarbij rekening moet worden gehouden met de veiligheid, logistiek en setting. Wil je dus een gebouw neerzetten waar je een volgend evenement in kunt spelen, dan zul je daarvoor na het evenement een aanvraag moeten doen bij het bestuur.