

CRAFTING LORESHEETS

Een meesterwerk voorwerp maken.

Als je de correcte vaardigheden hebt om om te gaan met een materiaal, dan kun je deze materialen verwerken in meesterwerk voorwerpen. Deze voorwerpen kunnen vervolgens door sommige magiërs of priesters imbued worden (zie de imbue loresheet). Het maken van zo een meesterwerk voorwerp kost materiaal, genoeg inspiratie en toegang tot een werkplek. De hoeveelheid inspiratie die dit kost per type materiaal staat beschreven in je vaardigheid en wordt naar boven afgerond indien je op halve waardes uitkomt. Hoe meer materiaal je in het voorwerp verwerkt, hoe hoger de maximale energie die in het voorwerp opgeslagen kan worden (dit heet “imbue capaciteit”). Deze getallen staan genoemd bij de vaardigheid.

Materialen verkrijgen

Om voorwerpen te maken zijn materialen nodig. Zie het hoofdstuk “spelvoorwerpen” in het algemene spelregelsboekje voor voorbeelden hoe je aan dit soort materialen kunt komen.

Soort voorwerp

Zolang jij (of degene waar het voor gemaakt wordt) de physrep verzorgt mag je zelf weten wat voor voorwerp het is, zolang er maar duidelijk aan de physrep te zien is dat het soort materiaal waar jij goed mee om kunt gaan ergens in het voorwerp verwerkt zit. Dus bijvoorbeeld een meester houtbewerker kan een houten handvat van een zwaard maken. Dat de rest van het zwaard van normaal materiaal gemaakt is maakt dan niet uit.

In de tabel hieronder staan alle vormen van materiaal waar meesterwerk voorwerpen van gemaakt kunnen worden. In de tweede kolom staat de hoeveelheid inspiratie die nodig is om deze materialen in een meesterwerk voorwerp te plaatsen (altijd naar boven afgerond) en in de derde kolom staat hoeveel dit materiaal de imbue capaciteit verhoogt. In de laatste kolom staat welke vaardigheid hiervoor nodig is.

Naam Mythical Resource	Hoeveelheid Inspiratie	Hoeveelheid Imbue cap	Benodigde vaardigheid
Metal	0.5	2	Meestersmid A
Steel	2	7	Meestersmid B
Mithril	7	27	Meestersmid C
Wood	0.5	2	Houtbewerker A
Ebony	2	7	Houtbewerker B
Worldtree sapling	7	27	Houtbewerker C
Cloth	0.5	2	Kleermaker A
Velvet	2	7	Kleermaker B
Spidersilk	7	27	Kleermaker C
Paper	0.5	2	Boekbinder A
Vellum	2	7	Boekbinder B
Griffinskin Vellum	7	27	Boekbinder C
Leather	0.5	2	Leerbewerker A
Scale	2	7	Leerbewerker B
Dragonscale	7	27	Leerbewerker C
Copper	0.5	1	Juwelier A
Silver	1.5	4	Juwelier B
Gold	3.5	16	Juwelier C
Quartz	1	3	Steenzetter A
Gem	1	5	Steenzetter B
Flawless Gem	2	10	Steenzetter C
Pound of elemental flesh	2	7	Een crafting vaardigheid

Uitspelen van het craften

Het kan zijn dat je het volledige voorwerp maakt op het evenement zelf. Of het kan zijn dat je het voorwerp gemaakt hebt (of hebt laten maken) tussen de evenementen door en dat je er op het evenement slechts de mythische materialen in verwerkt. Hoe je dit uitspeelt is helemaal aan jezelf, zolang je toegang hebt tot een werkplaats waar je tijdens het evenement kunt uitspelen dat je het materiaal verwerkt in het voorwerp.

Het advies is om hier ongeveer 10 minuten per voorwerp mee bezig bent om dit uit te spelen. Dit is in ieder geval niet iets wat je kunt doen tijdens gevechten. Maar je mag er ook voor kiezen om dit bijvoorbeeld tussen de evenementen door al gedaan te hebben.

Infobalie

Nadat je deze tijd gependend hebt neem je de benodigde inspiratie en materialen mee naar de infobalie. Bedenk dat je het voorwerp daar ook een naam en beschrijving zult moeten geven. Nadat je dit geregeld hebt bij de infobalie krijg je een kaartje dat het voorwerp beschrijft en duidelijk maakt hoeveel energie er in opgeslagen kan worden. (De “imbue cap”)

Als de infobalie gesloten is op het moment dat je een imbue wilt zetten kun je een zogeheten “selfhelp” formulier invullen. De instructies daarvoor zijn aanwezig bij de infobalie zelf.

Samenwerken

Je kunt een meesterwerk van een andere meester ambachtsman verbeteren zolang er nog geen imbue of ritueel effect op geplaatst is. Je kunt er dan meer materialen in verwerken. Zo kun je samenwerken aan 1 krachtig voorwerp. Dit mag ook tegelijk gebeuren en je kunt dus ook samen naar de infobalie gaan als groep om de inspiratie en materialen om te laten zetten tot een voorwerp.

Iedere crafter betaald inspiratie voor de materialen die hun toevoegt aan het object.

Voorbeeld:

3 personages met de meestersmid A vaardigheid maken samen een zwaard. Smid A verwerkt 2 Mythical Metal en betaald dus 1 inspiratie, Smid B verwerkt 4 Mythical Metal en betaald dus 2 inspiratie. Smid C heeft de meeste componenten en verwerkt 9 Mythical Metal en betaald dus 5 inspiratie (let op naar boven afgerond). Dit zwaard heeft dus 15 Mythical Metal er in verwerkt wat het een imbue capaciteit geeft van 30 energie.

Voorwerpen vervallen

Een meesterwerk voorwerp dat niet met runen of glyphen en energie verzadigd wordt zal langzaam zijn magische energie laten wegvloeien en zal vervallen tot een regulier voorwerp na 4 evenementen (inclusief het evenement dat het voorwerp gemaakt wordt). Dit betekent dus dat

het voorwerp op zijn laatst imbued/gerepareerd moet worden voor het einde van hetzelfde evenement een jaar later.

Je kunt het verval van een voorwerp uitstellen door de helft van het materiaal (naar boven afgerond) en de daarbij benodigde inspiratie er nogmaals in te verwerken. Hierna is het voorwerp weer opnieuw 4 evenementen een meesterwerk.

Wanneer een meesterwerk voorwerp imbued wordt dan vervalt deze regel en krijgt het nieuw gecreëerde magische object een nieuwe vervaldatum en een recharge cost (zie Imbue regels).

Extra creativiteit

Je kunt een voorwerp extra creatief bewerken (door het te versieren, of persoonlijk te maken, of er iets anders speciaals mee te doen wat je zelf mag verzinnen) terwijl je er materiaal in verwerkt. Let op dat je dus per se minstens 1 materiaal in het voorwerp verwerkt moet hebben voordat je deze optie toe kunt passen aangezien je dit doet terwijl je het materiaal er in verwerkt. Per 2 inspiratie die je hier aan uit geeft verhoog je de maximale energie die opgeslagen kan worden in het voorwerp met 1. Deze extra inspiratie geef je aan de infobalie medewerker als je het voorwerp maakt.

Mundane voorwerpen

Naast meesterwerk voorwerpen kunnen crafters ook normale voorwerpen maken met hun uitmuntende ambachts vaardigheden.

Hiervoor is inspiratie nodig en een werkplaats. In plaats van inspiratie kan er ook gebruik gemaakt worden van specifieke materialen en wat geld om wat extra benodigdheden gekocht te hebben tussen de twee evenementen in. Deze materialen en het geld geef je aan een spelleiders als je zo een voorwerp maakt.

Hoe lang het duurt om een voorwerp te maken mag je zelf uitspelen zolang je het leuk vindt, je mag ook beslissen dat je deze voorwerpen al voorbereid hebt voor het evenement en alleen nog even de laatste hand op legt op het evenement zelf. Er zijn geen kaartjes voor deze voorwerpen dus moeten ze gebruikt worden op dezelfde dag dat deze gemaakt zijn. Let op; deze voorwerpen zijn dus **slechts 1 dag houdbaar**, zelfs als het effect van het voorwerp gebruiken langer duurt dan een dag. Als je een voorwerp geeft aan iemand anders moet je de eerste keer goed uitleggen hoe deze werkt.

Als een voorwerp een effect heeft dat langer dan een dag duurt (bijvoorbeeld huwelijks juweel of alles wat de boekbinder maakt) dan moet er een spelleider bij zijn (die bekend is met het crafting systeem) om het effect te documenteren. Deze voorwerpen moeten nog altijd dezelfde dag gebruikt worden dat ze gemaakt zijn.

Deze Mundane voorwerpen kunnen niet gecombineerd worden met het meesterwerk voorwerpen systeem dat hierboven is uitgelegd.

Naam voorwerp	Benodigde vaardigheid	Benodigdheden	Effect
Lvl 1 Wetsteen	Meester smid A	2 inspiratie of 1 Mythical metal en 5 koperen munten.	Dit voorwerp kan gebruikt worden op een wapen van minstens 45 cm, het wapen kan vandaag 1 keer BLAST slaan. Een wapen kan onder invloed zijn van 1 wetsteen tegelijk.
Lvl 2 Wetsteen	Meester smid B	3 inspiratie voor 1 lvl 2 Wetsteen of 1 Mythical steel plus 10 koperen munten voor 2 lvl 2 Wetstenen	Dit voorwerp kan gebruikt worden op een wapen van minstens 45 cm, het wapen kan vandaag 1 keer CRUSH slaan. Een wapen kan onder invloed zijn van 1 wetsteen tegelijk.
Lvl 3 Wetsteen	Meester smid C	4 inspiratie voor 1 lvl 3 Wetsteen of 1 Mythical mithril voor 5 lvl 3 Wetstenen	Dit voorwerp kan gebruikt worden op een wapen van minstens 45 cm, het wapen kan vandaag 1 keer DESTROY slaan. Een wapen kan onder invloed zijn van 1 wetsteen tegelijk.
Totem van de Wolf	Houtbewerker A	1 inspiratie voor 1 Totem van de Wolf of 1 Mythical wood en 5 koperen munten voor 2 Totems van de Wolf	Dit voorwerp kan gebruikt worden om een persoon eenmalig 1 uur immuun te maken voor fear of kan gebruikt worden tijdens een bloedwede ritueel om op 1 persoon de bloedwede 2 uur te laten duren in plaats van 1 uur.
Totem van de Uil	Houtbewerker B	1 inspiratie voor 1 Totem van de Uil of 1 Mythical ebony voor 5 Totems van de Uil	Dit voorwerp kan gebruikt worden om een persoon immuun te maken voor het eerstvolgende geest beïnvloedende effect binnen het volgende uur of kan in combinatie met een totem van de wolf voorwerp gebruikt worden tijdens een bloedwede ritueel om op 1

			persoon de bloedwede 4 uur te laten duren in plaats van 1 uur.
Totem van de Stier	Houtbewerker C	4 inspiratie voor 1 Totem van de Stier of 1 Mythical worldtree sapling voor 5 Totems van de Stier	Dit voorwerp kan gebruikt worden om een persoon 1 uur lang 2 extra HP te geven of kan in combinatie met een totem van de wolf en een totem van de uil voorwerp gebruikt worden tijdens een bloedwede ritueel om op 1 persoon de bloedwede tot zonsopgang te laten duren in plaats van 1 uur.
Hoog kwaliteit Verband	Kleermaker A	1 inspiratie voor 1 Hoog kwaliteit Verband of 1 Mythical Cloth en 5 koperen munten voor 2 Hoog kwaliteit verbanden	Dit voorwerp kan gebruikt worden bij een heelmeeester vaardigheid in plaats van 1 wilskracht.
Vlag van de Groep	Kleermaker B	10*x inspiratie of 2*x Mythical Velvet	Dit voorwerp kan eenmalig gebruikt worden om 10 leden van een groep of gilde er aan te verbinden. Deze 10 leden kunnen binnen de tent waar deze vlag bij hangt vandaag eenmalig x energie naar keuze terugkrijgen door in de tent te rusten voor enkele minuten met minstens 1 ander lid van de groep.
Banier van de Groep	Kleermaker C	8*x inspiratie of 1 Mythical spider silk en 40 koperen munten voor een x van 3	Dit voorwerp kan eenmalig gebruikt worden om 12 leden van een groep of gilde er aan te verbinden. Deze 12 leden krijgen vandaag eenmalig na een gevecht x energie naar keuze terug dat ze uitgegeven hebben tijdens dat gevecht waarin de banier geheven werd.

Scrollpapier	Boekbinder A	3 inspiratie of 2 Mythical paper	Scrollpapier dat gebruikt kan worden voor de vaardigheid "Runen scroll Vervaardigen" of "Glyph scroll Vervaardigen". Scrollpapier verloopt niet in tegenstelling tot andere mundane voorwerpen.
Leeg Vaardigheid Onderzoek Boek	Boekbinder B	12 inspiratie of 3 Mythical vellum	Als een persoon 3 evenementen lang notities maakt over diens onderzoek naar een extra vaardigheid kan de persoon daarna deze extra vaardigheid leren zonder leermeester
Leeg Boek der Ervaringen	Boekbinder C	20 inspiratie of 1 Mythical griffinskin vellum	Als een persoon persoonlijke notities maakt over diens leven en ervaringen rondom dit evenement krijgt de persoon na dit evenement 0.25 extra XP. Je kunt maar 1 zo een boek gebruiken per evenement.
Pantser Reparatie Set	Leer bewerker A	1 inspiratie voor 1 Pantser Reparatie Set of 1 Mythical leather en 5 koperen munten voor 2 Pantser Reparatie Sets.	Dit voorwerp kan gebruikt worden op een pantser om hetzelfde effect te bereiken als een Mend spreuk.
Pantser Versterking	Leer bewerker B	2 inspiratie voor 1 Pantser Versterking of 1 Mythical scale voor 2 Pantser Versterkingen	Dit voorwerp kan gebruikt worden op een pantser om 1 extra armourpoint toe te voegen tot zonsopgang.
Zware Pantser Versterking	Leer bewerker C	3 inspiratie voor 1 Zware Pantser Versterking of 1 Mythical dragon scale voor 7 Zware	Dit voorwerp kan gebruikt worden op een pantser om 2 extra armourpoints toe te voegen tot zonsopgang..

		Pantser Versterkingen	
Vriendschaps Geschenk	Juwelier A	2 inspiratie of 4 copper ingots	Je kunt iemand dit voorwerp geven en je vriendschap verklaren. Deze persoon krijgt dan 2 energie naar keuze. Als deze persoon dit evenement sterft of de vriendschap stopt verlies je de volgende speldag 4 energie naar keuze.
Alliantie Juweel	Juwelier B	5 inspiratie of 2 silver ingots	2 gewillige personen kunnen met dit voorwerp elkaar een alliantie verklaren. Als 1 van de 2 personen dit evenement liegt tegen de ander of een belofte richting de ander breekt, breekt dit voorwerp onmiddellijk als de personen (weer) bij elkaar zijn en ontvangen beide personen een incite aggression effect.
Huwelijks Juweel	Juwelier C	13 inspiratie of 1 gold ingot	Iemand kan via dit voorwerp met een ander persoon een huwelijk aangaan. Vanaf dat moment tot aan het einde van het huwelijk kan je per dag 10 van jou energie naar keuze aan de ander geven als je bij elkaar bent. Als de andere persoon ooit sterft of het huwelijk stopt verliest je de volgende speldag 10 energie naar keuze. (Met 2 voorwerpen kun je de connectie naar beide kanten laten werken).
Basis Sieraad	Steenzetter A	0 tot 10 inspiratie (liggende aan de hoeveelheid dezelfde soort Quartz)	Je maakt een sieraad van 5 dezelfde soorten quartz en verkoopt dit voor 3 goud (bij de infobalie). Elke 2 inspiratie van jezelf die je hier in steekt zorgt er voor dat je 1 quartz minder nodig hebt.

Duur Sieraad	Steenzetter B	0 tot 20 inspiratie (liggende aan de hoeveelheid dezelfde soort Gems)	Je maakt een sieraad van 5 dezelfde soorten gems en verkoopt dit voor 7 goud (bij de infobalie). Elke 4 inspiratie van jezelf die je hier in steekt zorgt er voor dat je 1 gem minder nodig hebt.
Koninklijk Sieraad	Steenzetter C	0 tot 40 inspiratie (liggende aan de hoeveelheid dezelfde soort Flawless Gems)	Je maakt een sieraad van 5 dezelfde soorten flawless gems en verkoopt dit voor 15 goud (bij de infobalie). Elke 8 inspiratie van jezelf die je hier in steekt zorgt er voor dat je 1 flawless gem minder nodig hebt.

IC Lore rondom Meesterwerk voorwerpen

Vele werelden kennen de term “mastercrafted” of “meesterwerk”. Logischerwijs verwijst deze term naar een object gemaakt door een “meester”. Wie echter “meester” genoemd wordt op een wereld ligt helemaal aan de standaard van het gilde op die wereld.

Ambachtslieden die op meerdere werelden geweest zijn, hebben al snel door dat er echter veel meer te leren valt. Op de vortex wordt een voorwerp pas een meesterwerk genoemd als het een materiaal bevat dat magische effecten kan voortbrengen. Er zijn sommige materialen die een speciale historie hebben dat er voor zorgt dat ze deze magische effecten kunnen voortbrengen. Zo een materiaal wordt door sommige personen “mythisch” genoemd. En op de vortex wordt je pas een meester genoemd als je dergelijke mythische materialen kunt verwerken in een voorwerp.

Deze kennis begint nu langzaam naar andere werelden door te sijpelen en vele volken beginnen dit soort materialen, die alleen in handen van deze werkelijke meesters tot z'n recht komen, naar de vortex te brengen.

Aangezien deze kennis nu pas langzaam zich begint te verspreiden maar er op meerdere werelden simultaan onderzoek gedaan wordt hiernaar worden dit soort materialen op verschillende werelden anders genoemd. De naam “mythisch” die in dit document genoemd wordt is niet de enige naam die gebruikt wordt op dit moment. Niet iedereen is blij met de naam “mythisch” aangezien men op elke wereld die er vanaf weet weer andere termen voor lijkt te hebben. Voorbeelden van andere namen zijn “verrijkt”, “speciaal”, “historisch” “zeldzaam”,

“magisch”, “materiaal van de goden” of de vroeger op de vortex populaire “hoge kwaliteit”. Hoe wordt het op jou thuiswereld genoemd?

De Mythische materialen

Op dit moment is het niet bekend wat precies de oorzaak is van het ontstaan van “mythisch” materiaal en pogingen om het te reproduceren zijn tot nu toe nog niet gelukt. Dit geheel is gesluierd in mysterie.

Hieronder staan voorbeelden van situaties die in het verleden ooit geleid hebben dat bepaalde materialen mythisch werden door situaties. Maar pogingen om deze situaties artificieel te reproduceren leiden dan weer niet tot mythische materialen.

Mythical Wood, Ebony And Worldtree Saplings

Een boom, misschien behuist door een spirit, misschien groeiend op een kruising van leylines of misschien gepland tijdens een initiatieritueel van een druïde die ooit de machtigste druïde van het land zal zijn. Worldtree Saplings zijn speciale bomen die directe afstammelingen zijn van de “worldtree” van een wereld of van “de eerste boom” van een wereld.

Mythical Paper, Vellum and Griffinskin Vellum

Papier dat ooit onderdeel was van een lege pagina van een zeldzaam boek, of misschien dat ooit bijna beschreven was voor een geliefde... vlak voor een onfortuinlijk ongeval. Papier, Vellum (wat van ongelooide dierenhuiden is gemaakt), of Vellum specifiek gemaakt van de ongelooide huid van griffioenen (zelfs op werelden waar geen griffioenen voorkomen zijn er sommige dieren met hetzelfde soort huid als griffioenen op andere werelden) kan soms onderdeel zijn van een zeer belangrijke notitie... of juist een notitie die wel in het hoofd van de auteur zit maar nooit opgeschreven wordt. Deze situaties lijken soms mythisch materiaal op te leveren.

Mythical Cloth, Velvet and Spidersilk

De laatste of het eerste gesponnen zijde van een nieuw weeftoestel wilt soms nog wel eens zeldzame magische kwaliteiten vertonen. Of het eerste zijde dat geweven is tijdens een volle maan. Of het enige stuk stof dat een grote brand overleeft heeft. Stof dat ooit onderdeel was van het beddengoed van een keizerin die in dat bed een drieling gebaard heeft.

Mythical Metal, Steel and Mithril

Mijnen op de kruiswegen van leylines of ondergronds, daar waar ooit bovengronds legers gevochten hebben.... Of ooit nog gaan vechten. Stukken berg die gemaakt zijn door aardbevingen toen de scherfwerelden stukgingen. Of juist het laatste stukje metaal dat gedolven wordt uit een metaal ader. Dit zijn allemaal situaties die mogelijkwerwijs zeldzaam metaal, staal of mithril op kunnen leveren, maar er is zoals altijd geen garantie.

Mythical Leather, Scale and Dragonscale

Een koe met twee hoofden, een hert dat liever doodsprong in een ravijn dan gejaagd worden door stervelingen, of.... soms mensenhuid, ritueel verwijderd. Draken zijn op sommige werelden graag gejaagd specifiek voor zeldzaam drakenhuid (dat niet door elke draak gedragen wordt), maar zelfs op werelden waar geen draken voorkomen lijken er bepaalde hagedissen zogenaamd stukjes "drakenhuid" op zich te dragen... zolang je maar weet waar je moet zoeken.

Mythical Precious Metals and Gemstones

Koper, zilver en goud lijkt nagenoeg altijd magie in zich op te kunnen slaan. Vandaar dat het ook vaak gebruikt wordt als algemeen betaalmiddel op de scherf werelden. Ook omdat het op alle werelden ongeveer even zeldzaam verdeeld lijkt te zijn.

Hetzelfde lijkt te gelden voor edelstenen (Diamond, Sapphire, Topaz, Ruby, Amethyst) en sommige stukken Quartz (Bergkristal, Onyx, Jaspis, Roze quartz, Citrine).

Toch zijn ook hier speciale vaardigheden nodig om het stukje dat er werkelijk toe doet uit het edelmetaal te destilleren... menig edelgeborene weet niet wat voor magische potentie ze om hun nek hebben hangen of op hun hoofd doen laten rusten.

Vinden en Delven

Het herkennen van dit mythisch materiaal is een kunde die ondertussen bij bepaalde delvers of handelaren bekend is. Wanneer zij zulk materiaal tegenkomen, dan kopen ze dit vaak goedkoop in om het vervolgens duur te verkopen aan een meester. Die meesters weten hoe ze de magie in het materiaal kunnen omvormen tot een meesterwerk waar vervolgens magische effecten uit voort kunnen komen.

Belasting en macht

Aangezien deze materialen de enige manier zijn om magische voorwerpen te maken worden deze materialen meestal, als deel van de belasting, opgeëist door landbezitters van het land waar het gedolven is. Deze landbezitters zijn namelijk ook vaak in het bezit van de rijkdommen die nodig zijn om ambacht meesters en glyph of runen meesters in te huren om hier werkelijk persoonlijke magische voorwerpen van te laten maken. Dergelijke voorwerpen zijn dus vaak in handen van machthebbers en worden dan ook vaak gebruikt om de macht te houden.

Verwerking van de kern van macht

Brokken van het mythisch materiaal worden gevonden. Vaak een handvol waar een ambacht meester vervolgens werkelijk slechts een specifieke nagel van hoeft te verwerken in het uiteindelijke object. Slechts de kern die werkelijk de magie opgeslagen heeft is nodig. Zo kan zelfs in een meesterwerk ter grote van een dunne pen of ring, vele, meerdere hoge kwaliteit brokken aan mythisch materiaal verwerkt zijn. En tevens de andere zijde. In een groot voorwerp

zoals een huis of een schip kan bijvoorbeeld, bij wijze van spreken, slechts 1 klein stukje van dit mythisch materiaal verwerkt zijn en de rest van het voorwerp is gemaakt van niet mythisch materiaal.