

Crafting systeem:

Inleiding:

In de speelwereld is het mogelijk om allerlei verschillende dingen te maken en te brouwen. In het Crafting systeem wordt uitgelegd wat je allemaal kan maken en wat je er voor nodig hebt. Uiteraard heb je ook de juiste skill hiervoor nodig, deze zijn terug te vinden zijn in het regelsysteem onder 'Classes en Skills'. In dit systeem staat hoe je drankjes en giffen moet brouwen als alchemist of giffenbrouwer. En hoe je harnas, wapens en sloten kan maken, repareren en verbeteren als Smid. Deze vaardigheden kosten tijd en kennis om te gebruiken, maar zijn het meer dan waard.

Bij het crafting systeem horen ook allerlei componenten. Deze zijn onderverdeeld in 4 categorieën. Je hebt de verschillende soorten kruiden, giffen, dierlijke stoffen en metalen. Er kunnen uit meerdere groepen grondstoffen nodig zijn om dingen te maken.

Je hoeft alleen kennis te hebben van de recepten om iets te kunnen verwerken. Maar er bestaat een mogelijkheid dat het verkeerd kan gaan en dan kan dat gevolgen hebben. Je kan ook experimenteren door verschillende componenten te gebruiken die niet in een standaard recept staat. Maar wat daar de uitkomst van kan zijn is iets om zelf achter te komen.

Er zijn drie soorten niveaus van crafting: basis, gevorderd en expert. Ook zijn er dezelfde drie niveaus in de verschillende componenten.

In de skilltree van de scout zijn de skills terug te vinden voor de alchemist en giffen brouwer. En ook vanuit die skilltree zijn de verschillende niveaus voor de zoek skills te vinden voor het vinden van de componenten. Er zijn in totaal drie niveaus voor het herkennen van giffen, kruiden

metalen en dierlijke componenten. Voor het vinden van grondstoffen wordt gewerkt met tabellen per categorie. Op deze tabellen staan nummers die gerold worden met een dobbelsteen om te bepalen welke je hebt gevonden. Dit gebeurt bij de HQ, en daar zal je dus te weten krijgen welke componenten je hebt gevonden na het zoeken.

Het crafting systeem bestaat uit:

- Inleiding
- Het vinden van de componenten en de werking ervan
- Lijst van de verschillende componenten
- Alchemie
- Smeden

Het vinden van componenten en de werking ervan:

Grondstoffen kosten tijd om te zoeken iedere keer als je dit gaat doen geef je het aan bij de HQ en je besteed dan het komende half uur aan het zoeken. Na het half uur zoeken krijg je dan minstens 1 component. Maar er zijn heel veel extraatjes waardoor je meerdere componenten tegelijk kan vinden. Ook kunnen er soms in het bos andere componenten verspreid liggen. Dus als je echt goed op zoek gaat kan je vaak ook op die manier iets extra's vinden. Ook kan je een metgezel mee nemen die je kan helpen met de zoektocht. Deze hoeft dan niet specifiek de zoek skill te hebben, maar er is dan wel een mogelijkheid dat er een negatief effect bij kan komen. Dit omdat hij lang niet zo goed weet waar hij/zij mee bezig is. De persoon die de HQ bemant bepaalt welke stoffen gevonden zijn door middel van een dobbelsteen. Ook is er een random lijst waar dingen opstaan die je onderweg ook overkomen zouden kunnen zijn. Dit kan positief zijn, maar kan ook negatief zijn, compleet willekeurig dus.

De kruiden en giffen die er zijn hebben ook elk een eigen effect buiten het gebruiken in de recepten. Dit effect gaat in bij de inname van het kruid of gif, dit kan zijn door het eten ervan of verwerken in het eten/drinken. Maar ook kan je het toedienen door op je wapen te doen en het via een verwonding toe te dienen. Mocht er een call aan het effect zitten, dan kan je de call gelijk gebruiken met het toedienen van het kruid of gif. En anders moet je bij de persoon bij wie het wordt toegediend even uitleggen wat het effect precies is. Je kan eventueel ook naar een SL gaan die voor je aangeeft wat er met de desbetreffende persoon gebeurt. Dit is met name aan te raden als je iemand hebt vergiftigd en dat uiteraard liever niet zelf aan je slachtoffer wil uitleggen. Na het gebruik van de kruiden moet je deze inleveren bij de HQ of de SL zelf.

De overige componenten van de dierlijke stoffen en de ruwe materialen hebben op zichzelf geen eigen effect. Maar in combinatie met het juiste recept en de juiste vaardigheden kunnen ze wel een effect krijgen.

Lijst van de verschillinden componenten:

De componenten bestaan uit 4 subgroepen en zijn onderverdeeld in drie niveaus: Basis, Gevorderd en Expert. Hoe beter je kennis in een specifieke stroming van componenten is hoe beter de componenten zijn die je kan vinden. De eerste drie van de componenten bovenaan de lijst zijn de expert componenten, de volgende 4 in de grijze kolommen zijn de gevorderde componenten en de laatste 5 zijn basis componenten. En zo zitten er ook 12 componenten per subcategorie.

De subgroepen en de bijbehorende componenten zijn:

Kruiden	Giffen	Ruwe stoffen	Dierlijk stoffen
Mhyriss	Elfenbessen	Mithril	Hart van een Dryade
Sap van de Willenbrandboom	Wolfskapsap	Diamant	Trollenleer
Kapselbessen	Sedonia's bloesem	Adamantium	As van een vuurelementaal
Marabis	Wildzaad	Goud	Roofdier tand
Ereabloesem	Vulgare	Kristal	Dierenpoot
Witte lelie	Runeblad	Robijn	Ingewanden
Beestenrank	Demoonsklauw	Koper	Reptielschub
Kranswortel	Treurwilg schors	Lood	Beesten bloed
Caledoorn	Melkklokjes	Tin	Kromme hoorn
Kapselbloem	Verdord lelieblad	Ijzer	Soepel leer
Sluipblad	Zwartmoorkruid	Steenkool	Dieren vacht
Vuurnetel	Skeeverzwam	Hout	Vogelveer

Alchemie:

Het crafting systeem voor smeden is onderverdeeld in 6 categorieën.

- Basic alchemie
- Better alchemie
- Expert alchemie
- Basic poisons
- Better poisons
- Expert poisons

In elk van deze categorieën staan verschillende recepten die je kan maken. Dit zijn dan de drie verschillende niveau's voor het maken van de twee soorten dranken. De ene soort zijn dranken met een positief effect en staan bekend als potions. En de andere soort zijn dan dranken met een negatief effect en staan bekend als poisons. Alles heeft een brouwtijd, dit is hoelang het duurt om het te maken en dit staat er ook altijd bij. Bij de poisons heb je ook vaak een tweede brouwtijd staan die langer duurt. Dit is de brouwtijd die nodig is om het vergif een contact effect te geven. Met een contact effect hoeft de drank niet gedronken te worden om het effect te hebben. Maar kan je het ook toe dienen door het in contact te brengen met iemand zijn huid of op je wapen gieten en met een klap van het wapen het toe dienen. Ook heb je de kennis nodig, hiermee wordt bedoeld dat je de bijbehorende skill hebt aangekocht zoals in het regelsysteem beschreven staat. Bijvoorbeeld voor expert alchemie moet je ook eerst de skill expert alchemie hebben vanuit het regelsysteem voordat je dat soort recepten kan maken. Ook heb je ingrediënten nodig. Dit zijn de kruiden, giften en dierlijke stoffen. Zonder ingrediënten kan je geen recept maken. Deze componenten kan je vinden met bepaalde verzamelaar skills, maar ze zijn ook op andere manieren te verkrijgen in het spel, bijvoorbeeld met handel. Naast brouwtijd en ingrediënten heeft ieder recept ook een effect en een beschrijving. In de beschrijving staat de uitleg hoe het drankje werkt. En onder het stukje effect staat in het kort wat het drankje doet en welke call het eventueel als effect heeft.

De recepten zelf staan op blaadjes die je bij de incheck en HQ kan krijgen mits je de juiste skill hebt. Als je de skill niet hebt kan je dus ook niet weten hoe je ze goed moet maken en wat je er voor nodig hebt.

Als je een recept wilt gaan maken geef je dit altijd eerst aan bij de HQ zodat zij voor jou de tijd kunnen bijhouden. Als het klaar is kom je vervolgens weer terug bij de HQ, je levert dan de gebruikte componenten in en krijgt vanuit de HQ wat je gemaakt hebt.

Let op! voor het brouwen van drankjes heb je ook de materialen ervoor nodig. Dit houdt in dat je het drankje ook in een flesje moet kunnen doen. En met verschillende materialen kan uitspelen dat je daadwerkelijk een drankje aan het brouwen bent. Denk hierbij aan keteltjes, vizzels en verschillende poeders, kruiden enzovoort. Als je een drankje hebt **drink dit in het spel ook nooit echt op** maar speel het gewon uit.

Smeden:

Het crafting systeem voor smeden is onderverdeeld in 8 categorieën.

- Basic smith
- Weaponsmith
- Expert weaponsmith
- Light armour smith
- Expert light armour smith
- Heavy armour smith
- Expert heavy armour smith
- Basic, better en expert locksmith

In elk van deze categorieën staan verschillende recepten die je kan maken. Dit kan reparatie zijn, het (permanent) verbeteren van een wapen of harnas of het maken van een slot. Voor al deze dingen zijn er een aantal voorwaarden die je nodig hebt voordat je zoiets kan maken. Alles heeft een tijdsduur, dit is hoelang het duurt om iets te maken en dit staat er ook altijd bij. Ook heb je de kennis nodig, hiermee wordt bedoeld dat je de bijbehorende skill hebt aangekocht zoals in het regelsysteem beschreven staat. Bijvoorbeeld; voor expert weaponsmith moet je ook eerst de skill expert weaponsmith hebben voordat je dat soort recepten kan maken. Tot slot heb je ook componenten nodig. Dit zijn ruwe materialen zoals bijvoorbeeld ijzer. Zonder componenten kan je geen recept maken. Deze componenten kan je vinden met bepaalde verzamelaars skills en zijn ook op andere manier te verkrijgen in het spel. Sommige componenten zijn alleen te maken door andere componenten te combineren. Deze staan ook verwerkt in het smeed systeem.

De recepten zelf staan op blaadjes die je bij de incheck en HQ kan krijgen mits je de juiste skill hebt. Als je de skill niet hebt kan je dus ook niet weten hoe je ze goed moet maken en wat je er voor nodig hebt.

Als je een recept wilt gaan maken geef je dit altijd eerst aan bij de HQ zodat zij voor jou de tijd kunnen bijhouden. Als het klaar is kom je vervolgens weer terug bij de HQ, je levert dan de gebruikte componenten in en krijgt vanuit de HQ wat je gemaakt hebt.

Let op! Pantser met speciale krachten bijvoorbeeld een permanent effect, verliest deze kracht wanneer het pantser op 0 AP staat. Dit effect krijg je pas terug wanneer het pantser weer gerepareerd is. Wanneer een pantser het effect 'shatter' krijgt verliest het wel zijn permanente effect en moet het er opnieuw op gesmeed worden.