

Appendix - Alchemy en overige ambachten

v0.16



Alchemy	2
Benodigdheden	2
Bekende Ingrediënten	2
Ingrediënten bemachtigen	3
Verwerken	3
Alchemy in rituelen	3
Ingrediënten en eindproducten houdbaarheid	4
Alternatieven op Alchemy / geen kennis / experimenteren	4
Voorbeeld Alchemy	4
Blacksmithing, Leather Processing, Hunting and Mining:	6
Bemachtigen van materialen	6
Verwerken van materialen	7
Bekende Materialen	7
Speciale toepassingen	8
Materiaalkosten	9
Craftsman vaardigheden:	12
Broodbakker	12
Imker	13
Moestuinier	15
Scavenger	16
Slager	17
Veehouder	18
Kok / chef	21

Alchemy

In de wereld van Vitus hebben sommige ingrediënten uitzonderlijke eigenschappen en effecten. Sommige wezens zijn getraind en hebben gekozen de vaardigheid Alchemy te beoefenen. Sommige weten uitzonderlijk veel van deze ingrediënten af en andere weten de bossen te doorzoeken op zoek naar deze ingrediënten. In dit hoofdstuk wordt uitgelegd hoe Alchemy werkt, wat de benodigdheden zijn, waar op te letten tijdens het gebruiken van deze vaardigheden en wat de richtlijnen zijn om Alchemy IC uit te spelen.

Benodigdheden

Wanneer iemand Alchemy beoefent, kan men van basis ingrediënten een samenstelling maken die die een krachtig effect kunnen hebben. Wat deze samenstelling is en hoe deze samenstelling moet worden gemaakt, komt uit kennis van recepten. Deze kennis noemen we ook wel Alchemy kennis, echter is dit niet noodzakelijk (zie alternatieven op Alchemy / geen kennis / experimenteren) om samenstellingen te maken. Om meer over de ingrediënten waarmee binnen Alchemy gewerkt wordt te weten, zijn sommige wezens getraind in Ingrediënt Knowledge. Ingrediënt Finding is de vaardigheid die benodigd is voor het vergaren op een correcte wijze zonder dat het ingrediënt zijn potentie verliest of pijnlijke situaties veroorzaakt om deze vervolgens te kunnen gebruiken in Alchemy.

Bekende Ingrediënten

Als je de vaardigheid Ingrediënt Knowledge koopt, krijg je een bepaalde hoeveelheid kennis over een aantal ingrediënten bij de incheck van het evenement. Voorbeelden hiervan zijn bijvoorbeeld waar groeit een kruid normaal, of waarvoor wordt een ingrediënt vaak gebruikt binnen de Alchemy etc.

Als je Ingrediënt Knowledge combineert met de Alchemy vaardigheid, weet je ook bepaalde details over de effecten die de ingrediënten in het alchemisch proces kunnen geven.

Van welke ingrediënten je precies de informatie krijgt, wordt door het spelleiders team gekozen. Hoeveel ingrediënten dit precies zijn en hoe zeldzaam die ingrediënten zijn, is afhankelijk van het level ingredient knowledge dat je hebt aangekocht. Let wel, zelfs op het hoogste level ingredient knowledge, zijn er nog steeds ingrediënten waar je wellicht nog niets van weet. De volledige ingrediëntenlijst wordt dan ook niet in die vorm met de spelers gedeeld. We moedigen dan ook aan dat je IC uitzoekt (en opschrijft/kennis deelt) over welke ingrediënten er allemaal zijn. Het is daarbij natuurlijk niet de bedoeling dat je jouw OC sheets aan iemand anders geeft om over te schrijven. Speel het vooral leuk uit, en leer van elkaar en de wereld.

Ingrediënten bemachtigen

Om kruiden of componenten te gebruiken, zullen ze eerst bemachtigd moeten worden. Dit kan gedaan worden door ze simpelweg te kopen van handelaren of boeren, maar het is ook mogelijk om ze te zoeken of, in sommige gevallen, te kweken. In alle gevallen wordt het IC uitgespeeld. Hieronder worden een aantal mogelijkheden weergegeven:

- Het kopen kan door te ruilen of geld te betalen aan een NPC of medespeler. De NPC of speler geeft zelf aan waar zijn of haar voorkeur naar uitgaat.
- Kweken van ingrediënten wordt IC uitgespeeld door middel van de craftsman vaardigheid moestuinier. Wanneer je wilt gaan kweken, geef je dit IC aan en speel je dit uit.
- Het zoeken kan gedaan worden door de vaardigheid Ingrediënt Finding. Deze vaardigheid is in levels opgedeeld die bepalen hoe vaak je iets kunt vinden en wat je precies kunt vinden. Wanneer je gaat zoeken, meld je dit aan een SL en dan wordt er een soort minigame gespeeld. Vervolgens mag je wat er gebeurd is in de minigame in het bos uit gaan spelen. Wanneer je terugkomt, meld je je bij de bar en ontvang je daar de beloningen.

Verwerken

Indien ingrediënten bemachtigd zijn, kunnen deze verwerkt worden als je de vaardigheid Alchemy hebt. Wanneer je de vaardigheid niet kiest, maar het wel IC wilt leren, zal er in het begin weinig resultaat geboekt worden. Dit komt doordat je niet bedreven bent in het verwerken van ingrediënten.

Alchemy ingrediënten hebben bepaalde eigenschappen. Wanneer twee dezelfde eigenschappen met elkaar gecombineerd worden, komt er een bepaald resultaat uit. Dit resultaat kan een drank, een poeder, een zalf of een andere vorm zijn. Indien de vaardigheden Alchemy & Ingrediënt Knowledge gekozen zijn, weet je van de ingrediënten die je kent, wat voor eigenschappen ze bezitten. Welke eigenschappen je precies kent van de ingrediënten, wordt bepaald door je Alchemy level (je krijgt bij de incheck een overzicht van je kennis via ingredient knowledge. Daarnaast, staat het je vrij om zelf IC een boekje bij te houden met aanvullende kennis die je IC verkregen hebt).

Als je twee dezelfde ingrediënten bij elkaar doet waarvan je het precieze effect niet kent, dan zul je altijd het level 1 effect van het ingrediënt krijgen. Echter als je ingrediënten kent met een soortgelijk effect (beide doen een X hoeveelheid genezen) kunnen deze ingrediënten nog steeds samen verwerkt worden. Echter wordt niet het sterkst mogelijke potentie van het effect bereikt.

Alchemy in rituelen

Het komt wel eens voor dat Alchemy in een ritueel gebruikt wordt. Vaak is dit een eindproduct (drank, zalf etc.) en niet een ingrediënt. Een voorbeeld hiervan is de opdracht krijgen iemand in een ritueel te vermoorden zonder geweld te gebruiken. Hiervoor kun je dan een drank gebruiken wat een vergif is. Indien je Alchemy eindproducten (of ingrediënten) gebruikt tijdens een ritueel, meld dit dan aan de SL die over het ritueel gaat.

Ingrediënten en eindproducten houdbaarheid

De ingrediënten en eindproducten van Alchemy zijn beperkt houdbaar, dit komt doordat ingrediënten uitdrogen, verweren, verrotten etc. en zodoende hun effectiviteit verliezen. Ingrediënten en eindproducten zijn hierdoor vanaf het moment dat je ze vindt/maakt in de vuistregel tot het eind van het volgende event houdbaar. Het is mogelijk om de houdbaarheid te verlengen via IC manieren. Wanneer je de houdbaarheid wilt verlengen met een creatieve manier, roep dan een SL.

Alternatieven op Alchemy / geen kennis / experimenteren

Zoals eerder vermeld is, is Alchemy ook mogelijk zonder de benodigde kennis te hebben van de ingrediënten. Dit is vaak het geval bij een beginnend alchemist, maar ook bij iemand met een assistent die de ingrediënten bemachtigd en zelf alleen experimenteert. Er zijn uiteraard ook andere mogelijkheden, die je zelf in je background kunt beschrijven. Indien dit het geval is, zul je moeten experimenteren met ingrediënten. Je zult dus zelf moeten uitzoeken wat het eindproduct precies doet en wat dus logischerwijs de effecten van de ingrediënten zijn. Dit kan niets zijn of het kan wel een effect hebben. Het effect moet je uit zien te vinden door het eindproduct bijvoorbeeld te gebruiken. Het is een kwestie van gokken of je de goede kruiden gevonden hebt. Het is mogelijk als iemand anders wel de ingrediënten kent, deze persoon te vragen om te helpen. Dit heeft de gehele aandacht nodig van de persoon, omdat je mogelijk met een giftig ingrediënt aan het werken bent en jij in de gaten gehouden moet worden. Mocht je willen experimenteren met Alchemy zonder dat je de benodigde kennis hebt, haal er dan altijd een SL bij.

Voorbeeld Alchemy

In het voorbeeld hieronder gaan we ervan uit dat het karakter de volgende twee vaardigheden heeft: namelijk Alchemy op level 1 en Ingrediënt Knowledge ook op level 1. Hierdoor kan alleen het eerste level van de 4 Alchemy levels beoefend worden. Door de Ingrediënt Knowledge heb je de kennis van 5 ingrediënten. Van de 5 ingrediënten ken je dus ook alleen maar de level 1 effecten. Dit zorgt voor de volgende tabel (namen en effecten zijn generiek gemaakt).

Alchemy level → Ingredients ↓	1	2	3	4
Ingrediënt 1	Effect A	X	X	X
Beschrijving van ingrediënt				
Ingrediënt 2	Effect B	X	X	X
Beschrijving van ingrediënt				
Ingrediënt 3	Effect C	X	X	X

Beschrijving van ingrediënt				
Ingrediënt 4	Effect A	X	X	X
Beschrijving van ingrediënt				
Ingrediënt 5	Effect C	X	X	X
Beschrijving van ingrediënt				

Indien je deze ingrediënten en effecten hebt, betekend het dat je ingrediënt 1 en 4 (voor effect A) of ingrediënt 3 en 5 (voor effect C) kunt combineren en daardoor twee unieke ingrediënten nodig hebt om het effect te bereiken. Echter kun je ook kiezen om elk ingrediënt twee keer te gebruiken (dus twee keer ingrediënt 1 of 4 geeft effect A, twee keer ingrediënt 3 of 5 geeft effect C en twee keer ingrediënt 2 geeft effect B). Als je twee dezelfde ingrediënten gebruikt, kun je nooit een hoger effect halen dan het level 1 effect!

Mocht je een hogere level Alchemy weten te verkrijgen, zal je niet alleen de level 1 effecten zoals hierboven te zien zijn kennen, maar ook de 5 effecten van Level 2 alchemie. Hierdoor heb je in totaal kennis over 10 effecten. Het is dus ook mogelijk dat een ingrediënt op level 2 hetzelfde effect heeft als een ander ingrediënt op level 1. Ter verduidelijking zou in het voorbeeld hierboven Ingrediënt 3 op level 2 het Effect B kunnen hebben waardoor Ingrediënt 2 en Ingrediënt 3 ook te combineren zijn voor een level 2 alchemist, terwijl dit voor een level 1 alchemist onmogelijk lijkt.

Daarnaast is het dus mogelijk dat met dit nieuwe level van alchemie dat een ingrediënt een sterke vorm van een effect krijgt. Ter voorbeeld Ingrediënt 2 zou op het Level 2 Alchemie bijvoorbeeld Effect A hebben maar twee keer zo sterk dus Effect 2 x A. Dit kan dan nog samengevoegd worden met Ingrediënt 1 op zo een eindproduct te produceren met een Effect A, hoe sterk dit effect echter ligt tussen de potentie van het effect. Zo kan het nog steeds zijn dat het maar een Effect A oplevert.

Blacksmithing, Leather Processing, Hunting and Mining:

In de wereld van Vitus komt het vaak voor dat wezens handig worden in bepaalde vakmanschappen, om daarmee geld te verdienen of als hobby naast hun drukke leven. Voorbeelden van deze vakmanschappen zijn smeden, leer bewerken, jagen en het verzamelen van grondstoffen. Deze grondstoffen worden vaak gebruikt in het smeden en leer bewerken. In dit hoofdstuk wordt uitgelegd hoe deze vakmanschappen werken, wat de benodigdheden zijn, waar op te letten tijdens het gebruiken van deze vaardigheden en wat de richtlijnen zijn om deze vaardigheden IC uit te spelen.

Bemachtigen van materialen

De eerste stap in het proces van maken, is het bemachtigen van de materialen. Er zijn dan ook speciale vaardigheden om deze materialen te verzamelen. Hiervoor zijn twee vaardigheden waar men in getraind kan zijn, Hunting en Mining. Een voorbeeld hoe ieder van deze vaardigheid IC kan worden gebruikt is:

Met de Mining vaardigheid is het doel om ertsen te verzamelen, dit kan je bijvoorbeeld uit spelen door in een mijn te gaan hakken met een pikhouweel (IC, niet OC).

Met de Hunting vaardigheid is het doel om een prooi te vangen en daarvan het vlees of de dierenhuiden te verzamelen, dit kan je bijvoorbeeld uit spelen door op jacht te gaan met pijl en boog, of vallen door het bos heen te zetten. (Speel dit IC leuk uit als je met anderen op jacht gaat, of iemand tegenkomt op je jacht).

Vergeet ook niet je **van tevoren** te melden bij een SL zodat je voordat je op zoektocht gaat al te horen krijgt waar je op gejaagd hebt, wat je gevangen hebt of welke ertsen je hebt kunnen verzamelen en wat er verder allemaal gebeurd is. Dit wordt gedaan aan de hand van een minigame, wat er in de minigame gebeurd is, ga je vervolgens dan in het spel uitspelen. Mocht je bijvoorbeeld suggesties hebben zoals waar je gaat mijnen of jagen kan hier mee rekening worden gehouden met de minigame. Voorbeelden van deze suggesties kunnen zijn; in het bos, in de mijn, bij de rivier, etc. Verder moet je voordat je de minigame wilt gaan spelen bepalen hoe lang je bezig wilt zijn met de vaardigheid, afhankelijk daarvan heb je kans op meer of minder gevonden opbrengsten. Maar pas op: de omgeving kan ook gevaarlijk zijn, met alle gevolgen van dien. Als je op zoektocht bent geweest en de afgesproken zoektijd verstreken is, kun je je daarna gaan melden bij de bar om opbrengsten van je zoektocht te krijgen.

Verwerken van materialen

De volgende stap in het proces is de materialen, verzameld of ingekocht, te verwerken tot een product. Ook hiervoor zijn er twee vaardigheden waar men getraind in kan zijn: Blacksmithing en Leather Processing. De Blacksmithing vaardigheid maakt het mogelijk dat er gewerkt kan worden met de verschillende ertsen. Hierdoor kun je onder andere wapens, schilden, chainmail en stalen pantsers maken en repareren. De Leather Processing vaardigheid maakt het mogelijk dat er gewerkt kan worden met leer. Hierdoor kun je lederen pantsers maken en repareren.

Bekende Materialen

Op de wereld van Vitus zijn er een aantal materialen wereldwijd bekend. Deze materialen kunnen uiteraard ook verzameld worden. Onderstaand vind je een overzicht met alle bekende materialen. Uiteraard zijn er ook nog meer materialen IC te vinden, deze zijn minder bekend.

Naam:	Gebruikt in:	Verkregen door:	Toepassing:
Leather	Leather Processing	Hunting	Kan gebruikt worden om lederen pantsers te maken of te repareren. Daarnaast is het ook mogelijk om pantsers te verstevigen.
Meat	-	Hunting	Kan worden ingeleverd als zijnde een voedselkaart.
Steel	Blacksmithing	Mining	Kan gebruikt worden om stalen pantsers en wapens te maken.
Grinding stone	Blacksmithing	Mining	Wapens kunnen hiermee geslepen worden. Na 5x gebruiken is de slijpsteen op en kan deze niet meer gebruikt worden.
Adamantium	Blacksmithing	Mining	Veel voorkomend edelmetaal met de eigenschap dat het zwaarder is dan staal. Dit edelmetaal kan worden verwerkt in pantser, wapens, schilden en pijlen.
Mithril	Blacksmithing	Mining	Veel voorkomend edelmetaal wat magisch bekrachtigt aanvoelt. Dit edelmetaal kan worden verwerkt in pantser, wapens, schilden en pijlen.

Speciale toepassingen

In de wereld van Vitus is het naast het maken van voorwerpen, in sommige gevallen ook mogelijk om met de ruwe grondstoffen iets anders te doen. Hierdoor zijn er vier andere mogelijkheden om de grondstoffen te gebruiken; het verstevigen van, het versterken van, het inleggen met, en het repareren van voorwerpen. Ieder van deze alternatieve manieren kan zowel met de Blacksmith vaardigheid als met de Leather Processing vaardigheid worden uitgevoerd. Afhankelijk van de vaardigheid kan het dus op leer of metaal worden gebruikt.

Verstevigen: Door een pantser te verstevigen, krijgt het pantser tijdelijk één extra 'Armour Point'. Dit is mogelijk voor alle locaties, om zo de zwakkere punten te verstevigen. Als er een hit op die locatie is, verdwijnt de versteviging direct. Afhankelijk van de vaardigheid die wordt gebruikt en het medium waarop, kost dit proces van verstevigen tijd en materialen. Hierbij zullen de materialen gebruikt worden per locatie en wordt altijd naar boven afgerond. LET OP: De enige uitzondering is een harnas dat verstevigd is door een Blacksmith. Een verstevigde borstplaat zal dan éénmaal een 'Strike' kunnen weerstaan, waarna ook de versteviging zal verdwijnen.

Versterken: Door een pantser te versterken, leg je er meerdere lagen leer op waardoor het moeilijker wordt om langs of door je pantser te slaan. Daarom zal, zodra een harnas versterkt is, het eerste 'Through' effect je harnas raken in plaats van je 'Hitpoints'. Afhankelijk van de vaardigheid die wordt gebruikt en het medium waarop, kost dit proces van versterken tijd en materialen.

Inleggen met: Doordat je nu voorwerpen kunt combineren met bepaalde edelmetalen of edelstenen, kun je nog sterkere voorwerpen maken. Wat precies het effect is van de combinatie, is afhankelijk van welk edelmetaal of welke edelsteen gebruikt wordt. Het voorwerp dat gemaakt is op deze wijze kan ook alleen nog maar gerepareerd worden door mensen die dit soort voorwerpen ook zelf kunnen maken.

Repareren: Veel voorwerpen kunnen gerepareerd worden, mits er tijd en materialen voor worden gebruikt. Voor sommige voorwerpen is het benodigd om ook de manier waarop iets gemaakt is te begrijpen. Om een voorwerp te repareren, zijn er reparatiematerialen nodig. De reparatiekosten van voorwerpen bedraagt de helft van de erts of het leer naar boven afgerond.

Er zijn twee mogelijkheden om aan de benodigde erts/leer te komen.

1. Deze erts kan je verkrijgen door te gaan minen of jagen.
2. Via lootkaartjes. Lootkaartjes krijg je als je na een gevecht iemand gaat looten. Je neemt dus het kapotte pantser of beschadigde wapens van een dode (meestal NPC/ Monster) mee.

Naast dat er grondstoffen nodig zijn om pantser en wapens te repareren, kost het de smid of leerbewerker ook tijd. (Zie voor het aantal erts en de benodigde tijd de schema's Blacksmithing en Leatherworking op de volgende pagina's).

Ter voorbeeld;

Het repareren van een tweehandig wapen kost 1,5 erts, want de basisprijs is 3 erts per tweehandig wapen, dit naar boven afgerond maakt dit 2 ertsen materiaal. Dit duurt in totaal

10 minuten. Een slimme smid, zorgt er uiteraard voor dat hij/zij meerdere dingen direct achter elkaar door repareert. Hierdoor kun je ook de kosten van meerdere reparaties bij elkaar optellen en gezamenlijk naar boven afronden.

Dus waarbij een tweehandig wapen voor reparatie normaal 1,5 -> 2 erts kost, kosten 2 tweehandige wapens 2x1,5 erts dus 3 erts. Je mag hiervoor alle soorten combinaties maken die je zelf wilt, mits je genoeg erts hebt. Dit mag alleen zolang je deze voorwerpen ook allemaal tegelijk gaat repareren. De tijd wordt niet ingekort.

Daarnaast kan er gerepareerd worden met geloote uitrusting en wapens. Spelers kunnen equipment looten, echter is deze altijd beschadigd, omdat ze net uit een gevecht komen. De mate van beschadiging staat op de lemmy. Als je gaat looten, kun je bij de SL aangeven dat je pantser of wapens wilt looten. Dan mag je een lootkaartje trekken en daarop staat welk deel van het pantser/wapen nog bruikbaar is. Dit kan zijn: 1/8ste, 1/4de of 1/2de van het pantser/ wapen. Met 1/8ste kan dus 1/8ste deel van het gehele pantser van iemand gerepareerd worden. (Hoe meer pantser iemand dus draagt, hoe efficiënter deze lootkaartjes zijn!) Deze delen pantser kunnen gespaard worden. Als je bijvoorbeeld 2x1/8ste medium pantsers en 1x1/4de medium pantsers hebt, kun je dus de helft van een volledig medium pantser repareren. De tijdsduur van het repareren zal hetzelfde blijven ten opzichte van het gebruik van normale grondstof lemmy's (zie daarvoor onderstaande schema's Blacksmithing en Leatherworking).

Ter voorbeeld:

Jan heeft een volledig medium armour aan, dus 2 AP per locatie en een totaal van 12 AP. Hij gaat een gevecht in. Zijn pantser wordt volledig kapotgeslagen.

Na het gevecht loot hij de lokale kapitein van een deel van zijn pantser. Hij trekt bij de spelleiding een kaartje van $\frac{1}{4}$ medium pantserdeel. Van de vorige keer had hij nog een kaartje van $\frac{1}{4}$ medium pantserdeel. Dus nu heeft hij in totaal $\frac{1}{2}$ medium pantserdeel, dus kan hij de helft van al zijn pantserpunten (6 AP) laten repareren bij een Blacksmith met de geloote pantserdelen.

Voor de resterende 6 pantserpunten die nog gerepareerd moeten worden, moeten de normale kosten voor reparatie betaald worden (6 erts).

Materiaalkosten

De kosten voor het maken van een pantser of schild zijn 1 erts materiaal per 'Armour Point' of per trefpunt van een schild. De locaties voor bepantseringen zijn; hoofd, torso, twee armen en twee benen. Dit zijn in totaal dus zes locaties waarvoor je 'Armour Points' kunt krijgen.

Zie ter voorbeeld de onderstaande tabellen.

Blacksmithing:

Wat	Hoeveelheid Erts	Hoeveelheid tijd	Vaardigheid benodigd
-----	------------------	------------------	----------------------

Repareren	Totale hoeveelheid /2	Zie Blacksmithing in het Core Rulebook.	Zie Blacksmithing in het Core Rulebook.
Throwing Weapon	1	10 minuten	Level 1
Small Weapon	1	10 minuten	Level 1
One-handed Weapon	2	10 minuten	Level 1
Polearm	2	10 minuten	Level 1
Two-handed Weapon	3	10 minuten	Level 1
Medium Armour	2 per locatie	10 minuten	Level 1
Heavy Armour	3 per locatie	15 minuten	Level 1
Small Shield	4	20 minuten	Level 1
Medium Shield	6	30 minuten	Level 1
Large Shield	8	40 minuten	Level 1
Tower Shield	12	60 minuten	Level 1
Belegeringswapens	8	40 minuten	Level 1
Jewelry	1	10 minuten	Level 1
Jewelry, met veel voorkomende Edelmetalen en Edelstenen	1*, eventueel een veel voorkomende edelsteen	30 minuten	Level 3
Jewelry, met zeldzame Edelmetalen en Edelstenen	1** eventueel een zeldzame edelsteen	30 minuten	Level 4
Slijpen van een 'Weapon'	---	5 minuten	Level 2
Verstevigen 'Medium Armour'	1 per 2 locaties***	5 minuten per locatie	Level 3
Verstevigen 'Heavy Armour'	1 per 2 locaties***	5 minuten per locatie	Level 3
'Medium Armour' ingelegd met veel voorkomende Edelmetalen	2 edelmetalen per locatie	20 minuten	Level 3

'Heavy Armour' ingelegd met veel voorkomende Edelmetalen	3 edelmetalen per locatie	25 minuten	Level 3
'Medium Armour' ingelegd met zeldzame Edelmetalen	2 edelmetalen per locatie	15 minuten	Level 4
'Heavy Armour' ingelegd met zeldzame Edelmetalen	3 edelmetalen per locatie	20 minuten	Level 4

* Dit kunnen zowel gewone metalen als veelvoorkomende edelmetalen zijn.

** Dit kan met gewone metalen, veelvoorkomende edelmetalen en zeldzame edelmetalen.

*** Altijd afgerond naar boven.

Leatherprocessing:

Wat	Hoeveelheid leather	Hoeveelheid tijd	Vaardigheid benodigd
Repareren	Totale hoeveelheid /2	Zie Leather Processing in het Core Rulebook.	Zie Leather Processing in het Core Rulebook.
Light Armour	1 per locatie	5 minuten	Level 1
Medium Armour (leather scale etc)	2 per locatie	10 minuten	Level 1
Verstevigen 'Light Armour'	1 per locatie	5 minuten	Level 2
Verstevigen 'Medium Armour'	1 per locatie	10 minuten	Level 2
Versterken 'Light Armour'	1 per 2 locaties*	10 minuten	Level 3
Versterken 'Medium Armour'	1 per 2 locaties*	15 minuten	Level 3
'Light Armour' ingelegd met Edelmetalen en Edelstenen	1 per locatie + 1 edelmetaal per locatie	15 minuten	Level 4
'Medium Armour' ingelegd met Edelmetalen en Edelstenen	2 per locatie + 1 edelmetaal per locatie	20 minuten	Level 4

* Altijd afgerond naar boven.

Wil je iets anders maken dan het bovenstaande, of twijfel je over de materiaalkosten, roep dan een SL.

Craftsman vaardigheden:

Hieronder vind je de uitwerkingen van een aantal beroepen die we al eerder in onze setting gehad hebben. Wanneer je één van deze beroepen wilt spelen, kun je simpelweg je inschrijving sturen met de vaardigheid Craftsman (Naam van het beroep).

Op dit moment zijn de volgende beroepen reeds uitgeschreven:

- Broodbakker
- Imker
- Moestuiniër
- Scavenger
- Slager
- Veehouder
- Kok / Chef

Broodbakker

Gedurende je leven heb je geleerd hoe je van graan bloem kunt maken en hoe je van bloem (en wat andere ingrediënten) allerlei lekkere en voedzame versnaperingen kunt maken.

Vereisten: LET OP! Als je daadwerkelijk OC voedsel wilt gaan maken of verkopen moet dit VOORAF met het SL team overlegd zijn!

Level 1 - 10 punten

Je kunt van graan bloem maken, waarmee je vervolgens brood kunt bakken. De prijs van Graan kan je aanvragen en kopen bij een handelaar in de buurt. Je zult uiteraard wel de nodige voorzieningen (een molensteen, oven e.d.) moeten hebben (of huren bij de lokale taveerne) om dit brood te bakken. Zorg zelf dat je hiervoor fysreps meeneemt en ook alles weer opruimt als je klaar bent! Je brood kun je IC ook weer verkopen aan anderen.

Verkoopprijzen kunnen variëren per gebied waar je je bevindt, dus je zult IC moeten zien uit te vinden voor welke prijs je het brood kunt verkopen.

Van 1 eenheid graan, maak je 1 eenheid bloem en daarvan kun je 1 brood voedselkaartje maken. Het op deze manier "maken" van een voedselkaartje kost 1 uur. Als je meerdere broodjes tegelijk wilt maken, hanteer je het volgende systeem: 1 broodje = 1 uur, 2-4 broodjes = 1,5 uur, 5-8 broodjes = 2 uur.

Limiet:

Je kunt geen eindeloze hoeveelheid brood maken, per dag mag je maximaal 10 broden maken.

Ook moet je het proces van brood maken uitspelen, Denk hierbij aan graan malen, deeg kneden, deeg laten rijzen, het daadwerkelijke bakken etc.

Level 2 - 20 punten

Je kunt van graan bloem maken, waarmee je vervolgens brood kunt bakken. De prijs van Graan kan je aanvragen en kopen bij een handelaar in de buurt. Je zult uiteraard wel de

nodige voorzieningen (een molensteen, oven e.d.) moeten hebben (of huren bij de lokale taveerne) om dit brood te bakken. Zorg zelf dat je hiervoor fysreps meeneemt en ook alles weer opruimt als je klaar bent! Je brood kun je IC ook weer verkopen aan anderen. Verkoopprijzen kunnen variëren per gebied waar je je bevindt, dus je zult IC moeten zien uit te vinden voor welke prijs je het brood kunt verkopen.

Van 1 eenheid graan, maak je 1 eenheid bloem en daarvan kun je 1 brood voedselkaartje maken. Het op deze manier "maken" van een voedselkaartje kost 1 uur. Als je meerdere broodjes tegelijk wilt maken, hanteer je het volgende systeem: 1 broodje = 1 uur, 2-4 broodjes = 1,5 uur, 5-8 broodjes = 2 uur.

Daarnaast heb je nieuwe technieken ontdekt, waardoor je alchemische drankjes kunt gebruiken bij het maken van je broodwaren. Hierdoor krijgen de gebakken broodjes hetzelfde effect als het gebruikte drankje. Van 1 alchemisch drankje en 1 eenheid graan kun je 2 kleine broodjes maken die hetzelfde effect als het drankje hebben. Dit kost je 1 uur tijd. Wanneer iemand het broodje eet, krijgt hij/zij het desbetreffende effect over zich heen. De broodjes hebben dit effect tot het einde van het evenement waarin ze gemaakt zijn. Daarna zal het brood gaan schimmelen, is het effect verdwenen en moet het brood weggegooid worden. Daarnaast sta je in de lokale omgeving bekend als een bekwaam bakker die kwaliteit levert. Wanneer er een lokaal evenement is of een "wedstrijd" in jouw vakgebied wordt gehouden, zul jij veelal uitgenodigd worden om mee te doen.

Limiet:

Je kunt geen eindeloze hoeveelheid brood maken, per dag mag je maximaal 12 broden maken.

Ook moet je het proces van brood maken uitspelen, Denk hierbij aan graan malen, deeg kneden, deeg laten rijzen, het daadwerkelijke bakken etc.

Imker

Gedurende jouw leven heb je ontdekt hoe je bijen kunt houden en hoe je vervolgens de honing uit de bijenkorf kunt krijgen en gebruiken.

Vereisten: - LET OP! Als je daadwerkelijk OC voedsel wilt gaan maken of verkopen moet dit VOORAF met het SL team overlegd zijn!

Overleg met de SL over de locatie van je bijenkorf.

Level 1 - 10 punten

Je mag een IC bijenkooi/korf hebben. Houd er wel rekening dat je geen daadwerkelijke bijen e.d. meeneemt het terrein op i.v.m. eventuele allergieën en vergrote kans op steken. De bijen in de korf maken honing (en andere producten) die jij vervolgens weer kunt oogsten. Wanneer je per dag minimaal 1 uur bezig bent met de bijen, kun je het volgende evenement 1 product per gespeeld dagdeel oogsten. Je hebt daarbij keuze uit: Voedzame honing (een voedselkaartje) of Genezende honing (een 1 HP genezende honing). Wanneer je gaat oogsten meld je je bij de SL. Je kunt je honing IC ook weer verkopen aan

anderen. Verkoopprijzen kunnen variëren per gebied waar je je bevindt, dus je zult IC moeten zien uit te vinden voor welke prijs je de honing kunt verkopen.

Houd er wel rekening mee, dat door eerdere omstandigheden de oogst kan mislukken, of er minder opbrengst is dan gebruikelijk.

Limiet: Minimaal 1 uur per speeldag bijenkorf verzorgen, volgend event ieder dagdeel 1 product oogsten, je mag maximaal 1 bijenkorf hebben.

Level 2 - 20 punten

Je mag een IC bijenkooi/korf hebben. Houd er wel rekening dat je geen daadwerkelijke bijen e.d. meeneemt het terrein op i.v.m. eventuele allergieën en vergrote kans op steken. De bijen hier maken honing (en andere producten) die jij vervolgens weer kunt oogsten. Wanneer je per dag minimaal 1 uur bezig bent met de bijen, kun je het volgende evenement 1 product per gespeeld dagdeel oogsten. Je hebt daarbij keuze uit: Voedzame honing (een voedselkaartje) of Genezende honing (een 1 HP genezende honing). Wanneer je gaat oogsten meld je je bij de SL. Je kunt je honing IC ook weer verkopen aan anderen. Verkoopprijzen kunnen variëren per gebied waar je je bevindt, dus je zult IC moeten zien uit te vinden voor welke prijs je de honing kunt verkopen.

Houd er wel rekening mee, dat door eerdere omstandigheden de oogst kan mislukken, of er minder opbrengst is dan gebruikelijk.

Daarnaast heb je geleerd om “creatief” gebruik te maken van je bijen. Wanneer je bij je bijenkorf staat, kun je bewust de bijen agiteren. Hierdoor zal een doelwit naar keuze zeer angstig worden (Maak de call, “De bijen vallen je aan! ‘Fear’”).

Ook kun je, in extreme gevallen, de bijenkorf stukslaan. Hierdoor ontstaat er een ‘Mass Fear’ binnen 5 meter. Zelf krijg je een ‘Pain’ effect en 3 schade, omdat de bijen je uiteraard heftig beginnen te steken. Als je dit doet, gaat alle oogst verloren en zul je opnieuw moeten beginnen met het opbouwen van je bijenkorf.

Limiet: Minimaal 1 uur per speeldag bijenkorf verzorgen, volgend event ieder dagdeel 1 product oogsten. 2x per dag een gerichte ‘Fear’ als jij naast je bijenkorf staat. 1x per evenement de bijenkorf stukslaan voor een ‘Mass Fear’ 5 meter (vergeet niet dat je hier zelf een ‘Pain’ effect en 3 schade van krijgt). Dit zal betekenen dat verdere oogst dit evenement niet meer lukt en je opnieuw zult moeten gaan opbouwen voor het aankomende evenement. Je mag maximaal 1 bijenkorf hebben.

Moestuiniër

Je bent bedreven in het zaaien, kweken en oogsten van planten op kleine schaal.

Vereisten: LET OP! Als je daadwerkelijk OC voedsel wilt gaan maken of verkopen moet dit VOORAF met het SL team overlegd zijn!

Overleg met de SL over de locatie van je moestuin.

Level 1 - 10 punten

Je mag een IC tuintje aanleggen (let op dat je niet OC gaat schoffelen e.d.). In dit tuintje kun je bepaalde gewassen (denk aan graan, gras, wortelen, fruit, bepaalde common alchemische ingrediënten etc.) verbouwen. Als je dit tuintje iedere dag voorziet van de juiste hoeveelheid water, vruchtbare grond, het onkruid eruit haalt, eventueel ongedierte/andere rariteiten buiten de tuin houdt, kun je het volgende evenement oogsten. Wat en hoeveel de oogst precies is, hangt erg af van wat je gezaaid hebt en wat er gebeurd is op het evenement. Je kunt je groenten e.d. IC ook weer verkopen aan anderen. Verkoopprijzen kunnen variëren per gebied waar je je bevindt, dus je zult IC moeten zien uit te vinden voor welke prijs je de groenten e.d. kunt verkopen.

In de vuistregel spendeer je iedere speeldag minimaal 1 uur aan het verzorgen van je tuin (dit mag verspreid zijn over de dag). Vervolgens kun je het volgende 3-daagse evenement ieder dagdeel 1 ding uit je tuin oogsten. Meld je hiervoor bij de SL.

Houd er wel rekening mee, dat oogsten soms kunnen mislukken en dat de ene plant op een andere manier verzorgd moet worden dan de andere. Je zult er IC achter moeten komen wat wel en niet werkt.

Limiet: Minimaal 1 uur per speeldag tuin verzorgen, volgend evenement ieder dagdeel 1 ding oogsten, je mag maximaal 1 tuintje hebben.

Level 2 - 20 punten

Je mag een IC tuintje aanleggen (let op dat je niet OC gaat schoffelen e.d.). In dit tuintje kun je bepaalde gewassen (denk aan graan, gras, wortelen, fruit, bepaalde common alchemische ingrediënten etc.) verbouwen. Als je dit tuintje iedere dag voorziet van de juiste hoeveelheid water, vruchtbare grond, het onkruid eruit haalt, eventueel ongedierte/andere rariteiten buiten de tuin houdt, kun je het volgende evenement oogsten. Wat en hoeveel de oogst precies is, hangt erg af van wat je gezaaid hebt en wat er gebeurd is op het evenement. Je kunt je groenten e.d. IC ook weer verkopen aan anderen. Verkoopprijzen kunnen variëren per gebied waar je je bevindt, dus je zult IC moeten zien uit te vinden voor welke prijs je de groenten e.d. kunt verkopen.

In de vuistregel spendeer je iedere speeldag minimaal 1 uur aan het verzorgen van je tuin (dit mag verspreid zijn over de dag). Vervolgens kun je het volgende 3-daagse evenement ieder dagdeel 1 ding uit je tuin oogsten. Meld je hiervoor bij de SL.

Houd er wel rekening mee, dat oogsten soms kunnen mislukken en dat de ene plant op een andere manier verzorgd moet worden dan de andere. Je zult er IC achter moeten komen wat wel en niet werkt.

Daarnaast mag je nu ook Rare alchemische ingrediënten verbouwen.

Ook ben je zo bedreven geworden in tuinieren, dat je je tuin “draagbaar” kunt maken. (Bedenk zelf hoe je dit IC wilt laten zien, denk aan een tuin op een karretje, een staf met allerlei potjes e.d. er aan etc.). Dit zorgt ervoor dat je je tuin als het ware altijd bij je kunt hebben.

Ook oogst je nu niet meer 1 product per dagdeel, maar mag je op een moment naar keuze net zoveel oogsten als er dagdelen in het evenement zitten. (bij 3-daagse live, vrijdagavond, zaterdagochtend, -middag, -avond, zondagochtend, dus 5 dingen oogsten) Waar je eerst dus ieder dagdeel een klein beetje kreeg, kun jij er nu voor kiezen om bijv. aan het begin van het evenement, alles te oogsten en direct 5 dingen te krijgen (Of juist te wachten tot het eind van het evenement). Wat je precies kunt oogsten, hangt wederom af van wat er op het vorige evenement gezaaid is en hoe het verzorgd is.

Nadat je dit gedaan hebt, moet je wel je tuin wat extra verzorgen en aandacht geven. Je hebt namelijk roofofbouw gepleegd op je tuin en deze moet daarom goed verzorgd worden en tenminste twee dagen herstellen. Zo zorg je ervoor dat je tuin weer de benodigde voedingsstoffen e.d. weer opbouwt om opnieuw te kunnen zaaien en oogsten.

Limiet: Minimaal 1 uur per speeldag tuin verzorgen, volgend evenement ieder dagdeel 1 ding oogsten, je mag maximaal 1 tuintje hebben.

Scavenger

Gedurende jouw leven ben je altijd heel zuinig geweest op je spullen. Je gebruikt nooit meer dan nodig. Ook weet je heel goed hoe je met restjes materiaal of afgedankt materiaal toch nog iets voor elkaar kunt krijgen.

Vereisten: -

Level 1 - 10 punten

Je weet zo met je materialen om te gaan, dat je van de stukjes overgebleven “rommel” nog iets moois kan maken. Wanneer je een grondstofkaartje gebruikt (bijv. bij het repareren van een harnas aan staal restjes of leer restjes, of bij het maken van een drankje aan wat blaadjes, of het sap van de besjes e.d.) krijg je van de SL het grondstofkaartje terug, omdat je nog genoeg scraps over hebt om er nog iets van te maken. Deze scraps moet je wel snel opgebruiken, anders zullen ze vergaan. Door minimaal 1 uur per dag uit te spelen dat je scraps aan het scavengen bent, (op wat voor manier dan ook) krijg je deze buff.

Limiet: 1x per dag een grondstof kaartje wat je “gebruikt” terugkrijgen van de SL. Dit reeds “gebruikte” grondstof kaartje is tot het eind van het evenement houdbaar.

Level 2 - 20 punten

Je weet zo met je materialen om te gaan, dat je van de stukjes overgebleven “rommel” nog iets moois kan maken. Wanneer je een grondstofkaartje gebruikt (bijv. bij het repareren van een harnas aan staal restjes of leer restjes, of bij het maken van een drankje aan wat blaadjes, of het sap van de besjes e.d.) krijg je van de SL het grondstofkaartje terug, omdat je nog genoeg scraps over hebt om er nog iets van te maken. Deze scraps moet je wel snel opgebruiken, anders zullen ze vergaan. Door minimaal 1 uur per dag uit te spelen dat je scraps aan het scavengen bent, (op wat voor manier dan ook) krijg je deze buff.

Daarnaast heb je zuinigheid en leven van de restjes tot in het extreme doorgetrokken. Je bent eigenlijk constant bezig met zoeken naar restjes die je wellicht kunt gebruiken. Hierdoor eet je eigenlijk de hele dag door kleine beetjes (bijv. besjes, smakelijke insecten, eetbare boombast, restjes brooddeeg van de bakker, restjes vlees van de slager etc.) Dit zorgt ervoor dat je naar verhouding minder voedsel nodig hebt dan een ander. Je hebt dan ook 1 voedselkaartje minder dan normaal nodig per evenement om in leven te blijven. Ook heb je (doordat je nogal vreemde dingen eet) een hogere weerstand dan gemiddeld. Je zult dan ook minder snel een “ziekte” krijgen dan een ander. Door minimaal 1 uur per dag uit te spelen dat je scraps aan het scavengen bent, (op wat voor manier dan ook) krijg je deze buff.

Limiet: 1x per dag een grondstof kaartje wat je “gebruikt” terug krijgen van de SL. Dit reeds “gebruikte” grondstof kaartje is tot het eind van het evenement houdbaar. 1x per evenement ‘Resist disease’.

Slager

Je weet precies hoe je het lekkerste stukje vlees van een karkas kunt halen. Daarnaast weet je ook aardig hoe je een slagersmes moet gebruiken.

Vereisten: -

Level 1 - 10 punten

Als slager heb je vlees nodig om je werk te kunnen doen. Dit kun je verkrijgen door te gaan jagen of door het te kopen. De prijs van vlees kan je aanvragen en kopen bij een handelaar in de buurt.

Wanneer jij een stuk vlees bemachtigd hebt, kun je dit verbeteren. Door het op de juiste manier met een vleeshamer te bewerken, de pezen eruit te sneden, het bloed eruit te laten lopen, er worst van maken etc. kun jij een stukje vlees van hoge kwaliteit creëren. Je kunt je vlees e.d. IC ook weer verkopen aan anderen. Verkoopprijzen kunnen variëren per gebied waar je je bevindt, dus je zult IC moeten zien uit te vinden voor welke prijs je het vlees e.d. kunt verkopen.

Na 30 minuten uitspelen zul je van een stuk vlees (voedselkaartje) een stukje vlees van hoge kwaliteit gemaakt hebben. Dit kun je uiteraard voor wat meer geld verkopen. Wanneer mensen het vlees van hoge kwaliteit eten, zullen ze het volgende evenement een kleine bonus krijgen (bepaald door de SL). Ook heb je door het harde werken, hard leren slaan.

Limiet: 1x per evenement een 'Double', 6x per dag een stuk vlees verbeteren.

Level 2 - 20 punten

Als slager heb je vlees nodig om je werk te kunnen doen. Dit kun je verkrijgen door te gaan jagen of door het te kopen. De prijs van vlees kan je aanvragen en kopen bij een handelaar in de buurt.

Wanneer jij een stuk vlees bemachtigd hebt, kun je dit verbeteren. Door het op de juiste manier met een vleeshamer te bewerken, de pezen eruit te sneden, het bloed eruit te laten lopen, er worst van maken etc. kun jij een stukje vlees van hoge kwaliteit creëren. Je kunt je vlees IC ook weer verkopen aan anderen. Verkooprijzen kunnen variëren per gebied waar je je bevindt, dus je zult IC moeten zien uit te vinden voor welke prijs je het vlees kunt verkopen.

Na 30 minuten uitspelen zul je van een stuk vlees (voedselkaartje) een stukje vlees van hoge kwaliteit gemaakt hebben. Dit kun je uiteraard voor wat meer geld verkopen. Wanneer mensen het vlees van hoge kwaliteit eten, zullen ze het volgende evenement een kleine bonus krijgen (bepaald door de SL). Ook heb je door het harde werken, hard leren slaan.

Daarnaast ben je efficiënter geworden in de verwerking van het vlees en kun je nu 2 stukken vlees verbeteren, per 30 minuten uitspelen. Ook heb je geleerd hoe je door botten heen slaat en hoe je een pees makkelijk wegsnijdt. Dat werkt niet alleen op dode wezens, maar ook op levende.

Limiet: 1x per dag een 'Cripple', 1x per evenement een 'Double'. 8x per dag een stuk vlees verbeteren.

Veehouder

Je hebt over de tijd geleerd hoe je dieren kunt onderhouden en daarvan kunt profiteren. Dit kan bij verschillende dieren; geiten, kippen, en schapen.

Vereisten: LET OP! Als je daadwerkelijk OC voedsel wilt gaan maken of verkopen moet dit VOORAF met het SL team overlegd zijn!

Daarnaast zijn een groep 'echte' dieren NIET TOEGESTAAN.

Overleg met de SL over de locatie van je veeplaats.

Level 1 - 10 punten

Als veehouder heb je één kudde dieren waar je voor zorgt (kies uit: geiten, kippen of schapen, je mag ook meerdere soorten dieren in één groep hebben). Deze hebben een speciale IC plek die je zelf mag aankleden, met IC verantwoorde dieren. De dieren kun je verkrijgen door te handelen met andere veehouders of handelaren. **LET OP!** Je begint met 0 dieren, die zul je zelf aan moeten schaffen. Om dieren te kopen kun je de prijs aanvragen bij een handelaar in de buurt. Prijzen kunnen per dier en handelaar verschillen.

Wanneer jij een kudde dieren hebt (een kudde bestaat uit 1 tot 3 dieren) weet jij hoe je ze kunt verzorgen; je geeft ze eten, zorgt dat ze in hun hok of omheining blijven en houdt hun hok schoon (ja, poep moet worden opgeruimd). Alle dieren eten 'veevoer', wat je tevens kunt kopen bij handelaren. Kippen hebben per dier 1x 'veevoer' nodig per dag, schapen en geiten hebben per dier 2x 'veevoer' nodig per dag. De dieren geven vervolgens producten, zoals eieren of melk waar je van alles mee kunt. Daarnaast kun je 1x per evenement een dier laten slachten door een slager. (zie onderaan voor hoeveelheid vlees voor het slachten).

In de vuistregel spendeer je iedere speeldag minimaal 1 uur aan het verzorgen van je dieren (dit mag verspreid zijn over de dag). Vervolgens kun je het volgende 3-daagse evenement iedere dag één ding per dier oogsten. Meld je hiervoor bij de SL.

Wat en hoeveel de oogst precies bedraagt, hangt erg af van je verzorging van de dieren en wat er gebeurd is op het evenement. Houd er dus rekening mee, dat oogsten soms kunnen mislukken en dat het ene dier op een andere manier verzorgd moet worden dan het andere (en dieren dus ook kunnen overlijden, ziek kunnen worden etc.). Je zult er IC achter moeten komen wat wel en niet werkt.

Het oogsten van dieren levert het volgende op:

Kippen: eieren (1x voedselkaartje), vlees bij slachten (2x meat) per kip

Geiten: melk (1x Alchemy Ingredient), vlees bij slachten (4x meat) per geit

Schapen: wol (1x leather), vlees bij slachten (4x meat) per schaap

Je kunt je producten IC ook weer verkopen aan anderen. Verkoopprijzen kunnen variëren per gebied waar je je bevindt, dus je zult IC moeten zien uit te vinden voor welke prijs je de producten kunt verkopen.

Limiet: Minimaal 1 uur per speeldag dieren verzorgen, volgend evenement iedere dag 1 ding oogsten, je mag maximaal 1 kudde hebben. Eén kudde mag uit meerdere diersoorten bestaan.

Voorbeeld: Stel, de kudde van Sam bestaat uit twee kippen en één schaap. Dan mag Sam met lvl 1 elke dag één ding oogsten per dier. Dus krijgt Sam op vrijdag: 2x eieren (voor de twee kippen) en 1x leather (voor het schaap). Hetzelfde geldt voor zaterdag en zondag.

Level 2 - 20 punten

Als veehouder heb je één kudde dieren waar je voor zorgt (kies uit: geiten, kippen of schapen, je mag ook meerdere soorten dieren in één groep hebben). Deze hebben een

speciale IC plek die je zelf mag aankleden, met IC verantwoorde dieren. De dieren kun je verkrijgen door te handelen met andere veehouders of handelaren. **LET OP!** Je begint met 0 dieren, die zul je zelf aan moeten schaffen. Om dieren te kopen kun je de prijs aanvragen bij een handelaar in de buurt. Prijzen kunnen per dier en handelaar verschillen.

Nu je meer ervaring hebt met veehouden, kun je de kudde uitbreiden. Deze bestaat dan uit 4 tot 6 dieren. **LET OP!** Wanneer je teruggaat naar 3 dieren is level 1 weer van toepassing. Jij weet door je groeiende ervaring goed hoe je ze kunt verzorgen; je geeft ze eten, zorgt dat ze in hun hok of omheining blijven en houdt hun hok schoon (ja, poep moet worden opgeruimd). Alle dieren eten 'veevoer', wat je tevens kunt kopen bij handelaren. Kippen hebben per dier 1x 'veevoer' nodig per dag, schapen en geiten hebben per dier 2x 'veevoer' nodig per dag. De dieren geven vervolgens producten, zoals eieren of melk waar je van alles mee kan. Daarnaast kan je 1x per evenement een dier laten slachten door een slager. (zie onderaan voor hoeveelheid vlees voor het slachten).

In de vuistregel spendeer je iedere speeldag minimaal 1 uur aan het verzorgen van je dieren (dit mag verspreid zijn over de dag). Vervolgens kun je het volgende 3-daagse evenement iedere dag één ding per dier oogsten. Meld je hiervoor bij de SL. Wat en hoeveel de oogst precies bedraagt, hangt erg af van je verzorging van de dieren en wat er gebeurd is op het evenement. Houd er dus rekening mee, dat oogsten soms kunnen mislukken en dat het ene dier op een andere manier verzorgd moet worden dan het andere (en dieren dus ook kunnen overlijden, ziek kunnen worden etc.). Je zult er IC achter moeten komen wat wel en niet werkt.

Het oogsten van dieren levert het volgende op per dier:

Kippen: eieren (2x voedselkaartje), vlees bij slachten (2x meat).

Geiten: melk (2x Alchemy Ingredient), vlees bij slachten (4x meat).

Schapen: wol (2x leather), vlees bij slachten (4x meat).

Je kunt je producten IC ook weer verkopen aan anderen. Verkoopprijzen kunnen variëren per gebied waar je je bevindt, dus je zult IC moeten zien uit te vinden voor welke prijs je de producten kunt verkopen.

Limiet: Minimaal 1 uur per speeldag dieren verzorgen, volgend evenement iedere dag 2 dingen oogsten, je mag maximaal 1 kudde hebben. Een kudde mag uit meerdere diersoorten bestaan.

Voorbeeld: Stel, de kudde van Sam (die nu lvl 2 heeft) bestaat uit twee kippen, 1 schaap en 3 geiten die hij gekocht heeft. Dan mag Sam met lvl 2 elke dag twee dingen oogsten per dier. Dus krijgt Sam op vrijdag: 4x eieren (voor de twee kippen) en 2x leather (voor het schaap). Daarnaast krijgt Sam 6x melk (van de geiten). Hetzelfde geldt voor zaterdag en zondag.

Kok / chef

Met een aantal ingrediënten, een vuur en wat pannen kan jij een heerlijke maaltijd bereiden.

Vereisten: -

Level 1 - 10 punten

Als chef heb je ingrediënten nodig zoals vlees en ingrediënten. Dit kun je verkrijgen door te gaan jagen, verzamelen, of door het te kopen. De prijs van alle benodigdheden kan je aanvragen en kopen bij een handelaar in de buurt.

Wanneer jij tijd besteed aan het samenvoegen van de benodigdheden kan je een smakelijk geheel ervan maken en het verbeteren. Door vlees op de juiste temperatuur te bakken, stoven of laten garen boven een vuur, en daarbij andere benodigdheden aan toe te voegen, kan jij een maaltijd van hoge kwaliteit creëren. Dit kan je IC ook weer verkopen aan anderen. Verkoopprijzen kunnen variëren per gebied waar je je bevindt, dus je zult IC moeten zien uit te vinden voor welke prijs je het dit kunt verkopen.

Na 30 minuten uitspelen zul je van een eten (voedselkaartje) een maaltijd van hoge kwaliteit (voedselkaartje met SL notitie) gemaakt hebben. Dit kun je uiteraard voor wat meer geld verkopen. Wanneer iemand de maaltijd nuttigd, krijg dat persoon ter plekke een kleine bonus. Die verandert per combinatie.

Limiet: 4x per dag een maaltijd maken, direct effect van maaltijden die je eet voor een encounter gedurende 1 dagdeel (effect bepaald door SL).

Level 2 - 20 punten

Als chef heb je ingrediënten nodig zoals vlees en ingrediënten. Dit kun je verkrijgen door te gaan jagen, verzamelen, of door het te kopen. De prijs van alle benodigdheden kan je aanvragen en kopen bij een handelaar in de buurt.

Wanneer jij tijd besteed aan het samenvoegen van de benodigdheden kan je een smakelijk geheel ervan maken en het verbeteren. Door vlees op de juiste temperatuur te bakken, stoven of laten garen boven een vuur, en daarbij andere benodigdheden aan toe te voegen, kan jij een maaltijd van hoge kwaliteit creëren. Dit kan je IC ook weer verkopen aan anderen. Verkoopprijzen kunnen variëren per gebied waar je je bevindt, dus je zult IC moeten zien uit te vinden voor welke prijs je het dit kunt verkopen.

Na 30 minuten uitspelen zul je van een eten (voedselkaartje) een maaltijd van hoge kwaliteit (voedselkaartje met SL notitie) gemaakt hebben. Dit kun je uiteraard voor wat meer geld verkopen. Wanneer iemand de maaltijd nuttigd, krijg dat persoon ter plekke een kleine bonus. Die verandert per combinatie.

Daarnaast ben je efficiënter geworden in het maken van een maaltijd en kun je nu 2 maaltijden maken, per 30 minuten uitspelen. Doordat je meer hebt geoefend met maaltijden maken zijn de effecten hiervan - wanneer je ze eet - langduriger.

Limiet: 6x per dag een maaltijd maken, direct effect van maaltijden die je eet voor een encounter gedurende 1 dagdeel (effect bepaald door SL).