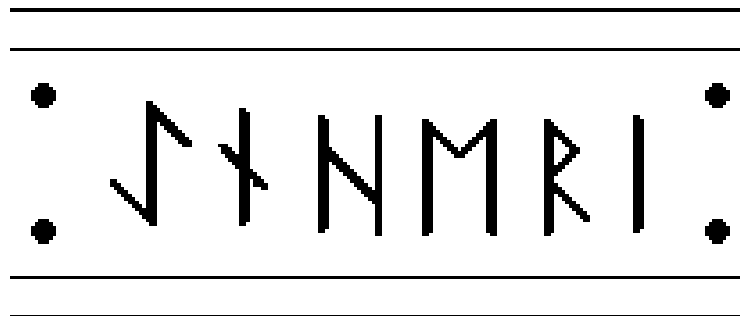


Einheri
4. Twaalf Ambachten, Dertien Ongelukken



Versie 6.0

Dankwoord

Einheri had niet tot stand kunnen komen zonder de volgende personen en verenigingen; Attila, Yurth van Bleda, Geart Klooster, Marco Oostendorp, Mijntje van Paridon, Joost Huttenga, Menno Dijkstra, Rob Buurman, Renee Scheerder, Kristan Kits, Marco van der Spek en Bram Hagewoud.

Mensen die in dit lijstje misschien vergeten zijn maar wel hebben geholpen; ook jullie hulp wordt erg gewaardeerd; bedankt!

Bedankt! Zonder jullie hulp en inzet was Einheri er nu niet.

de Spelleiding van Einheri

Over dit regelsysteem

Einheri werkt voor haar regelsysteem met een set van vijf documenten:

1. *Het Nieuwe Leven*
Bent u op zoek naar iets nieuws? Vlot het allemaal niet meer in de werkelijkheid? Begin dan opnieuw bij Einheri.
Dit document bevat: de algemene regels voor het evenement (zowel IC als OC), een beknopte lijst van de meest belangrijke calls, de handleiding voor het maken van een personage, en de rassen zoals deze beschikbaar zijn voor spelers.
2. *Een Cursus Voor Gevorderden*
“Hoe doe ik dat?” En zo’n kleine tweehonderd andere belangrijke vragen en antwoorden!
Dit document bevat een overzicht van alle beschikbare vaardigheden.
3. *De Zelf-Immolatie Gids*
Altijd al eens uzelf, of anderen, op willen blazen? Lees deze gids en begin uw leven met een knal! Deze gids bevat informatie over Magier spreuken, Priester Spreuken, Sjamanistische Gaves en Rituelen.
4. *Twaalf Ambachten, Dertien Ongelukken*
“Ik wil een magisch zwaard” en dertien andere 5-stappen plannen.
Je kunt hier alles in vinden over: Ambachten, Reparatie Vaardigheden, Componentenkennis, Alchemie en Maak Magisch Voorwerp.
5. *De Atlas Einheri*
Hier vindt u ‘alle’ informatie over de wereld van Einheri en de wonderlijke wezens die erin leven. Geschreven in duidelijke taal die zelfs de aardigste Aeran begrijpt. Wij raden personages van Aarde aan dit niet te lezen.

Hoofdstuk 1: Componenten

1.1 Introductie

Binnen Einheri bestaan veel verschillende componenten. De componenten binnen Einheri hebben een of meerdere effecten. Welke effecten je kunt herkennen is afhankelijk van het Kennisgebied dat je beheerst. Dit betekent dat veel componenten te gebruiken zijn bij meerdere ambachts-vaardigheden, zoals *Alchemie*, *Maak Magisch Voorwerp* en ook *Leerbewerking*.

1.2 Componentenkennis en kennisgebieden

Iedere speler kan een component herkennen als een speciaal voorwerp: we werken voor componenten met kaartjes en vinden het niet eerlijk dat je 'maar net moet doen alsof het kaartje niet bestaat'.

Of je weet wat het component doet is echter een ander verhaal. Om te weten wat componenten doen, hoe ze heten en wat ze ongeveer waard zijn moet je de vaardigheid *Componentenkennis* hebben en het voorwerp onderzocht hebben. Per Niveau in deze vaardigheid krijg je toegang tot een van de onderstaande kennisgebieden. Het maakt niet uit in welke volgorde je de kennisgebieden koopt: je mag dus altijd zelf kiezen welk kennisgebied je op welk niveau *Componentenkennis* koopt.

Alle kennisgebieden geven je, naast de kennis over componenten, ook toegang tot een bonus. Deze bonus noemen wij het 'actieve' deel van de vaardigheid.

Einheri kent de volgende kennisgebieden:

- *Flora*
Je hebt kennis van kruiden, bomen en ander plantaardig materiaal van niet-magische aard.
Als actieve vaardigheid kun je Flora-effecten direct gebruiken, ze worden hier wel zwakker van. Dit kan betekenen dat het effect helemaal verdwijnt. Tevens weet je hoe je plantaardig materiaal moet drogen met *PM: Drogen (Flora)*.
- *Fauna*
Je hebt kennis van dierlijke onderdelen zoals huiden, hoorns, botten, vlees, organen en bloed.
Als actieve vaardigheid kun je dierlijke componenten oogsten zonder dat zij hun potentie verliezen. Denk hierbij aan: villen, slachten, het afzagen van hoorns en het schoonmaken van botten. Tevens weet je hoe je dierlijk materiaal moet drogen met *PM: Drogen (Fauna)*.
- *Metalen & Mineralen*
Je hebt kennis van metalen, mineralen, ertsen en kristallen.
Als actieve vaardigheid krijg je toegang tot *Metallurgie*, zie *Hoofdstuk 5: Metallurgie*.
Tevens kun je ertsen smelten met *PM: Smelten* en mineralen verpulveren met *PM: Verpulveren (Mineralen)*.
- *Magische Componenten*

Je hebt kennis van componenten van magische afkomst. Denk hierbij bijvoorbeeld aan Magisch Ijs, Droomstof, Essentie van een Vuur Imp of speciale stenen.

Als actieve vaardigheid kun je magische componenten gebruiken met Maak Magisch Voorwerp, waardoor je permanente magische voorwerpen kunt maken. Tevens kun je magische componenten ontzegelen met *PM: Ontzegelen*. Zie voor meer informatie *Hoofdstuk 4: Maak Magisch Voorwerp*.

- *Curiosa*

Curiosa is het kennisgebied van de mythische en legendarische componenten. Met dit kennisgebied ben je bijzonder goed op de hoogte van mythes en legendes en ken je de geheime eigenschappen van zeldzame componenten. Deze geheime effecten kunnen erg nuttig zijn en voegen vaak speciale bonussen toen aan de voorwerpen en brouwsels waarin ze verwerkt worden.

Als actieve vaardigheid krijg je aan het begin van ieder evenement een verzameling van lokale verhalen. Je kunt deze verhalen binnen het spel gaan controleren. Soms kom je er hierdoor achter dat de verhalen totale onzin zijn, en soms vind je speciale componenten.

1.3 Componenten

Componenten vormen de bouwstenen van het Ambachtsysteem van Einheri en bij bijna ieder gebruik van een ambacht verbruik je componenten. Je kunt deze componenten binnen het spel op veel verschillende manieren bemachtigen: je kunt ze kopen, vinden, er gericht naar op zoek gaan en ze zelfs vinden in de zakken van verslagen vijanden. Een component is te herkennen aan het kaartje dat er bij zit. Meestal is dit een simpel papiertje met daarop een vier-cijferig nummer gevolgd door een letter. Het nummer geeft het component aan en de letter de vorm van het component (*Stof, Puur, Verzegeld enz*).

Hoewel componenten heel divers zijn, hebben alle componenten wel het volgende gemeen: ieder component bestaat uit een of meer effecten, heeft een naam en een zeldzaamheid.

Je bent bekend met een component als je eerder onderzoek naar dit component hebt gedaan en tenminste een van de effecten van het component hebt herkend. Je krijgt dan meteen de naam te horen.

1.3.1 Props

Net als in de echte wereld zijn je zakken op Einheri niet bodemloos. Je kunt dus ook niet zomaar alle componenten die je vindt in je zakken steken, want voor je het weet heb je ineens een halve koe in je broek.

Hoewel we props voor componenten aanmoedigen, zijn ze op dit moment niet verplicht. Dit kan in de toekomst nog veranderen. Voor nu is het sleutelwoord 'realisme': we willen graag zien dat je op de hoogte bent van wat je componenten zijn en waar je ze wel en niet in kan stoppen. Het is natuurlijk helemaal in orde om een paar magische stenen in je zak te steken, maar een heel, rauw demonenhart wordt toch iets lastiger; dit hart zul je echt ergens anders, inclusief kaartje, moeten opslaan.

Let op: Aangezien dit een overgangsregeling is, gaan we redelijk coulant om met de props die hiervoor geregeld worden, totdat wij ook zelf de props kunnen leveren. Misbruik van deze coulant zal echter als vals spel gezien worden en ook als dusdanig worden behandeld.

Mocht je besluiten om props te regelen voor je componenten, dan vinden we dat natuurlijk helemaal tof. We raden je echter wel aan om een stickertje op je props te plakken, zodat je ze aan het einde van het evenement makkelijk terug kan vinden.

Vanuit Spelleiding wordt tijdens het tijd-uit praatje gemeld dat alle voorwerpen met een sticker die niet van jezelf zijn op een tafel moeten eindigen. Je kan dan op deze tafel makkelijk al je spullen weer terug vinden.

1.3.2 Effecten

Componenten hebben altijd minstens een en vaak meer effecten. Of je een effect van een component kent ligt aan je Kennisgebieden en of je het component ooit onderzocht hebt. Een effect bestaat uit drie onderdelen:

- *Kennisgebied*
Ieder effect hoort bij een of meer kennisgebieden, maar niet alle effecten van een component horen automatisch bij dezelfde kennisgebieden.
- *Effect*
Een effect doet natuurlijk wat. Vaak is dit een cryptische beschrijving waaruit een Ambachtsman kan afleiden wat het component zal doen als hij of zij het verwerkt.
- *Rating*
Ieder effect heeft een rating. Deze rating geeft je inzicht in hoe krachtig het effect aanwezig is. Je zult zelf uit moeten zoeken welke rating waarvoor nodig is. Een rating kan de volgende waarden hebben: Zeer Zwak, Zwak, Aanwezig, Sterk, Zeer Sterk.

1.3.3 Zeldzaamheid

Ieder component heeft een zeldzaamheid, welke varieert tussen *Heel Veel Voorkomend* (1) en *Uniek* (10). De zeldzaamheid geeft een indicatie over hoe zeldzaam het component is, maar ook hoeveel het ongeveer waard is. In de onderstaande tabel vind je de zeldzaamheid en de bijbehorende beschrijvingen en voorbeelden.

Nr	Titel	Beschrijving	Voorbeeld
1	Heel veel voorkomend	Ontstaat vanzelf op elke plek en is makkelijk te bereiken of bewerken.	Onkruid
2	Veel voorkomend	Ontstaat vanzelf zolang de omstandigheden gunstig zijn en is makkelijk te bereiken of bewerken of cultiveren.	Bloemen
3	Redelijk veel voorkomend	Ontstaat vanzelf zodra er specifieke omstandigheden zijn of is redelijk moeilijk te bereiken of bewerken of cultiveren.	Tropische Planten
4	Redelijk zeldzaam	Ontstaat soms als de omstandigheden gunstig zijn of is pas na veel werk te bereiken of bewerken of cultiveren.	Koper
5	Erg Zeldzaam	Ontstaat soms als de omstandigheden gunstig zijn of is pas na veel werk te bereiken of bewerken of cultiveren.	Zilver
6	Bijzonder zeldzaam	Ontstaat bijna niet zonder specifiek gecreëerde omstandigheden en dan slechts zelden of is alleen door de beste te bereiken en/of bewerken en/of cultiveren.	Goud
7	Episch	Enkel helden of de besten hebben er ook maar van gehoord en zelfs dezen zijn er lang mee bezig om het te verkrijgen.	Mithril
8	Legendarisch	Wordt actief onderdrukt of ontstaat enkel door hele zeldzame omstandigheden of is erg gevaarlijk te verkrijgen.	Drakenspeeksel
9	Mythisch	Wordt bijna actief onderdrukt of is enkel te bereiken door onmenselijke omstandigheden.	Water uit de zee van Ambrosia
10	Uniek	Er is er hier maar één van. Er is geen ander.	De Traan

1.3.4 Onderzoek Doen

Als je een component nog niet kent, kun je er onderzoek naar doen. Onderzoek kost vijf minuten roleplay per component en het component wordt niet verbruikt. Je mag meerdere componenten achter elkaar onderzoeken. Meld je na afloop bij een Ambacht SL om te horen welke componenten je herkent en welke effecten deze componenten hebben.

Als meerdere Ambachtslieden een kennisgebied delen, kunnen ze ook kennis uitwisselen. Als componenten in een groep onderzocht worden, hoeft slechts één lid van de groep een specifiek component te onderzoeken om de kennis te delen. Op deze manier kan een groep heel snel door een grote lading nieuwe componenten heen werken.

Op momenten waarop het wat rustiger is kun je een Ambacht SL ook altijd vragen om mee te kijken zodat je wat leukere roleplay krijgt.

1.3.5 Componenten Eten

Natuurlijk kunnen veel componenten ook direct gegeten worden, maar enkel componenten met een Sterk of Zeer Sterk effect zullen hun effecten op deze manier prijsgeven. Natuurlijk kunnen sommige componenten ook voor andere effecten zorgen, zo is het voor de meeste wezens doorgaans niet aan te raden om een brok *Ijzer Erts* of een pot *Lampen Olie* weg te vreten.

1.4 Componenten Prepareren

Veel Kennisgebieden, Ambachten en andere Ambacht-vaardigheden geven je toegang tot Preparatiemethodes (PM). Met deze preparatiemethodes kun je componenten op vaak voorspelbare maar soms ook hele verrassende manieren veranderen, zo kan het prepareren van een component:

- Een of meerdere effecteren sterker of zwakker maken
- Een nieuw effect toevoegen
- Een bestaand effect laten verdwijnen.

Het is afhankelijk van de preparatiemethode of het effect van prepareren omkeerbaar is. Let dus goed op wat je prepareert, want het kan ook erg goed tegen je werken. De tabel in *Appendix A: Preparatiemethodes* geeft een overzicht van de preparatiemethodes en de tijd die zij kosten. Let wel op dat je expliciet toegang moet hebben tot een preparatiemethode voor je deze methode kunt gebruiken: hoewel iedereen een poging kan doen om kruiden te drogen, weet enkel iemand met het kennisgebied *Flora* hoe je dit doet zonder alle effecten te verliezen.

1.5 Componenten Verzamelen

Er zijn veel manieren om aan componenten te komen. Naast dat je ze simpelweg kunt kopen, kun je met sommige beroepen tussen evenementen door ook componenten verzamelen. Deze componenten vormen vaak een goede basis, maar als je echt aan de slag wilt met een ambacht zul je toch op het evenement zelf componenten moeten gaan verzamelen. Dit doe je met een expeditie.

Een expeditie is een soort mini-queeste met als enige doel componenten verzamelen. Expedities kunnen wel gecombineerd worden met het zoeken naar *Curiosa* componenten, maar doorgaans niet met andere zaken - je bent immers aan het zoeken en dat wordt lastig met veel afleiding! Het opzetten van een expeditie heeft een paar stappen:

1. *Hoe/Wat/Waar?*

a. *Waar zoek ik naar?*

Je kunt hier bepalen of je gewoon gaat zoeken, of dat je specifiek gaat zoeken. Als je gewoon gaat zoeken, kun je componenten uit alle kennisgebieden vinden. Als je echter specifiek gaat zoeken, mag je een of meerdere kennisgebieden aangeven. Hoewel je doorgaans minder componenten zult vinden, vind je wel enkel componenten met effecten in de gekozen kennisgebieden. Tevens mag je bij specifiek zoeken aangeven dat je naar een specifiek component op zoek bent, de kans dat je dat component vindt gaat dan enorm omhoog!

b. *Waar ga ik zoeken?*

Waar je gaat zoeken en wat je daar gaat zoeken heeft effect op wat je gaat vinden, het is nu eenmaal makkelijker om planten te vinden in het Siilfewoud dan in de Woestijn van Alhar. Waar je gaat zoeken heeft altijd een impact, maar deze is vele malen groter bij specifiek zoeken.

c. *Wie neem ik mee?*

Je kunt alleen gaan, maar je kunt ook anderen mee nemen. Je expeditie uitbreiden is vaak voordeliger, niet alleen omdat je dan veiliger bent, maar ook omdat de vaardigheden van alle leden worden mee genomen.

Let echter wel op: je kunt zoveel wezens mee nemen als je wilt, maar er kunnen er maar 7 actief aan het zoeken zijn. Met meer wezens loop je elkaar gewoonweg voor de voeten. Als je expeditie meer dan 7 leden heeft, mag je zelf bij de SL aangeven welke leden gaan zoeken.

De volgende vaardigheden hebben effect op hoeveel componenten je vindt, afhankelijk van wat en waar je zoekt: *Bodemkennis, Componenten Kennis, Identificeer Magie, Landkennis, Oplettendheid, Spoorzoeken, Verstop.*

d. *Hoe lang ga ik zoeken?*

Hoe lang is je expeditie actief aan het zoeken? Minder dan een half uur heeft weinig nut en meer dan 3 uur is ook zelden nuttig. Dit hoeft geen exacte tijd te zijn, maar is meer bedoeld als indicatie voor de planning van de SL.

2. *Meld je expeditie aan*

Als het goed is heb je antwoord op de bovenstaande vier vragen. Meld je expeditie

tenminste 15 minuten voor vertrek aan bij de SL, we doorlopen dan de vier vragen met je en noteren wie er actief aan het zoeken gaan. Als je je expeditie niet eerst aanmeld vind je niets. Meld net voor vertrek nog eens bij een SL dat je gaat vertrekken, we noteren dan je vertrektijd.

3. *Ga op Expeditie*

Dit spreekt natuurlijk voor zich! We hebben nog wel een tip voor tijdens de expeditie: *Verzamel props of maak fotos!* Leuke en interessante props zorgen voor een extra bonus. Let hier bij wel op dat je de natuur niet verstoort: we hebben liever dat je terug komt met een mooie foto van een paddestoel dan de paddestoel zelf. Fotos mogen gemaakt worden met een camera of smartphone, maar laat dit het spel niet te veel verstoren.

4. *Meld je bij terugkomst bij de SL*

Aan de hand van de bovenstaande vragen, ontmoetingen en zoektijd bepalen wij welke componenten je gevonden hebt. Deze componenten worden aan een persoon gegeven en het is aan jullie om deze zelf te verdelen.

Hoofdstuk 2: De Gewone Kunsten

2.1 Introductie

Binnen Einheri is gekozen voor een onderscheid tussen Alchemie, Maak Magisch Voorwerp, Metallurgie en de andere ambachten. Dit heeft veelal te maken met de manier waarop bovenstaande ambachten omgaan met componenten.

Maak Magisch Voorwerp en vooral Alchemie bouwen heel erg op de daadwerkelijke effecten van componenten terwijl dit bij de andere ambachten een stuk minder het geval is: voor een leerbewerker maakt het weinig uit dat je een drankje tegen misselijkheid kunt maken met een *Koeienhuid*: die huid moet gewoon gelooit worden. Dit hoofdstuk belicht vooral deze 'gewone' kunsten.

2.2 De Gewone Kunsten, Vaardigheden en Beroepen

Zoals de werkelijkheid ons leert kan het uitoefenen van een ambacht heel simpel maar ook heel complex zijn. Doorgaans heb je in ieder geval de vaardigheid *Ambacht [ambacht]* en een toepasselijk Kennisgebied nodig, zo is het voor een smid toch echt belangrijk om *Staal, IJzer* en *Mithril* te herkennen, vooral als je klant een Elf is!

Voor iedere aparte ambacht koop je de vaardigheid *Ambacht* opnieuw, dus iemand met zowel Houtsnijden als Leerbewerken zal bijvoorbeeld *Ambacht: Houtsnijden N1* en *Ambacht: Leerbewerken N1* hebben.

Je niveau in *Ambacht [ambacht]* bepaald hoe goed je ergens in bent:

- N1: Je bent een hobbyist.
- N2: Je bent een beginner maar je hebt potentie.
- N3: Dit zou je dagelijkse baan kunnen zijn.
- N4: Je bent een zeldzame specialist.
- N5: Je bent een absolute meester.

Op N2 of hoger is het mogelijk je te specialiseren, in plaats van een N3 in de zelfde ambacht te kopen, koop je je N3 in een specialisatie van die ambacht. Zo kun je met *Ambacht: Smid N2* jezelf specialiseren naar *Ambacht: Smid - Pantersmid N3*. Specialisaties hebben een aantal voor- en nadelen:

- Het maken van voorwerpen binnen je specialisatie gaat veel sneller: De tijd om een voorwerp dat binnen je specialisatie valt te maken of repareren word gehalveerd.
- Het maken van voorwerpen buiten je specialisatie is lastiger: De tijd om een voorwerp dat binnen je specialisatie valt te maken of repareren word verdubbeld.
- De meeste specialisaties worden beter betaald, je krijgt dus meer ringen tussen de evenementen door. Meer informatie hierover volgt na het evenement met de introductie van Beroepen.
- Je hebt meer kans om een bijzonder voorwerp te maken, zie hiervoor *Hoofdstuk 2.5*

Je kunt meerdere specialisaties hebben, maar je zult deze specialisaties apart moeten kopen en moeten ophogen naar N4.

Beroepen worden geïntroduceerd in het November 2016 evenement.

In *Appendix B: Ambachten, Specialisaties en Beroepen* vind je een overzicht van de beschikbare ambachten en hun specialisaties. Let er op dat deze lijst absoluut niet volledig is! Als je zelf een suggestie hebt voor een ambacht of specialisatie horen we die graag!

2.3 Voorwerpen Maken

Het maken van een voorwerp met een 'gewone kunst' is relatief simpel. In *Appendix C: Recepten en Bouwplannen* vind je een lijst met voorwerpen en de componenten nodig om ze te maken. Je kunt in principe alles wat binnen je ambacht valt maken, maar de tijd dat je er mee bezig bent is afhankelijk van je niveau. Je hoeft deze tijd niet aan een stuk te besteden: je kunt tussendoor stoppen en je werk later oppakken.

Bij ieder recept en bouwplan staan onderdelen. Deze onderdelen zijn uitwisselbaar voor equivalente componenten. Zo maakt het voor het recept niet uit welke soort baar je gebruikt of welke soort huid, al kan het eindresultaat wel verschillen.

Let op dat je voor veel ambachten toepasselijke gereedschappen nodig hebt. Als je niet over de juiste gereedschappen beschikt kan het langer duren om een voorwerp te maken of kan het helemaal onmogelijk zijn. Dit is een SL besluit. In sommige gevallen kun je bepaalde gereedschappen vervangen door magische spreuken en effecten.

Lever je verbruikte componenten in bij de Crafting SL als je klaar bent.

2.4 Repareren

Je kunt voorwerpen welke binnen je ambacht vallen repareren. Of een voorwerp binnen je ambacht valt wordt bepaald door de SL, maar met een goed verhaal komen mag natuurlijk altijd.

Het repareren van een voorwerp dat 'gewoon kapot' is kost je niets anders dan tijd. Als een voorwerp echter een Breek heeft gehad kost het je een component om de schade te repareren. Dit component moet bij een van de onderdelen van het voorwerp passen.

Let op dat je voor veel ambachten toepasselijke gereedschappen nodig hebt. Als je niet over de juiste gereedschappen beschikt kan het langer duren om een voorwerp te repareren of kan het helemaal onmogelijk zijn. Dit is een SL besluit. In sommige gevallen kun je bepaalde gereedschappen vervangen door magische spreuken en effecten.

2.5 Bijzondere Voorwerpen

Soms zijn de effecten van een component zo sterk en de maker zo goed dat voorwerpen bijna magisch lijken. Door te werken met zeldzame componenten heb je de kans om een bijzonder voorwerp te maken. Een bijzonder voorwerp heeft vaak speciale krachten maar telt niet als magisch en kan dus met bijvoorbeeld Maak Magisch Voorwerp nog eens extra versterkt worden. Een Anti-Magisch veld heeft ook geen effect op de bijzondere eigenschappen van deze voorwerpen.

Voor het maken van een bijzonder voorwerp dien je altijd gebruik te maken van componenten van het kennisgebied Curiosa. Je hoeft dit kennisgebied zelf niet te hebben, maar het helpt zeker wel mee. Ook je niveau in Ambacht, of je wel en niet gespecialiseerd bent, rollenspel en puur geluk tellen mee.

Hoofdstuk 3: Alchemie

3.1 Introductie

Alchemie is de kunst om componenten zo te combineren dat hun effecten bruikbaar worden. Wat alchemie uniek maakt is niet alleen dat het gebruik maakt van alle kennisgebieden, maar ook dat je er eigenlijk helemaal geen kennisgebieden voor nodig hebt. Zelfs als je de effecten van een component niet kent, bestaat de kans dat deze effecten als nog in je brouwsels te vinden zijn.

Het gebruik van componenten waarvan je helemaal geen effecten kent is echter niet altijd aan te raden, want het zorgt voor een grote willekeurigheid in je resulterende brouwsels. Het is daarom ook aan te raden om tenminste een kennisgebied te nemen.

3.2 Componenten en Alchemie

Binnen Einheri kan alchemie het beste gezien worden als een soort versimpelde 'fantasy scheikunde'. Je kunt componenten uit alle kennisgebieden gebruiken om brouwsels te maken en het systeem gaat er dan ook van uit dat een creatieve alchemist altijd wel een manier vindt om een component in een brouwsel te krijgen, ook al is dat component een staaf ijzer.

Voor het gebruiken van componenten binnen alchemie gelden de volgende regels:

- Een component dient altijd volledig verbruikt te worden om een brouwsel te maken. Indien een component niet volledig gebruikt wordt, dan zal het geen effecten toevoegen aan het brouwsel. Catalyten bestaan binnen alchemie niet.
- Het is niet nuttig om eenzelfde component meerdere malen aan het zelfde brouwsel toe te voegen. Een component zal zijn effecten slechts een keer af staan en extra identieke componenten zullen het drankje niet versterken.
- Verschillende vormen van het zelfde component (*Ijzer, Ijzer Stof, Ijzer Erts, etc*) tellen als 'eenzelfde component' voor Alchemie. Verschillende vormen van het zelfde component zijn te herkennen aan hun nummers: het nummer is identiek maar de letter verschilt.

3.3 Kennisgebieden en Alchemie

Alchemie heeft een speciale relatie met kennisgebieden. Bij andere vaardigheden dien je een kennisgebied te kennen voor je effecten van dat kennisgebied kunt aanspreken. Bij alchemie is dit niet zo. Het heeft echter wel voordelen om kennisgebieden te kennen:

- Je kunt enkel alchemische preparatiemethodes gebruiken op componenten waarvan tenminste een effect binnen een van je kennisgebieden valt.
- Veel componenten hebben effecten in meerdere kennisgebieden. Als je een component gebruikt waarvan je niet alle effecten kent, bestaat er een kans dat die onbekende effecten nog wel terug komen in je brouwsel. Dit zullen niet altijd positieve effecten zijn.
- Als je een component gebruikt wat voor jou geen enkel herkenbaar effect heeft, is er een grote kans dat er mutaties in je brouwsels sluipen. Deze mutaties kunnen positief en negatief zijn.

3.4 Brouwsels

Binnen het spel kun je een brouwsel herkennen aan speciale kaartjes. Deze kaartjes verschillen duidelijk van componentenkaartjes. Tenzij je een vaardigheid hebt waarmee je brouwsels kunt identificeren mag je deze kaartjes pas open vouwen als je het brouwsel daadwerkelijk gebruikt. Ieder brouwsel is oraal in te nemen, maar of dit altijd even prettig is, is een tweede.

Een Brouwselkaartje heeft de volgende onderdelen:

1. *Buitenkant: Dosis*

Een brouwsel bevat 5 eenheden, waarvan er tenminste 3 tegelijk gebruikt moeten worden voor het brouwsel effect heeft. Met sommige vaardigheden, zoals *Fijnproever* kun je door 1 eenheid af te strepen ontdekken welke effect het brouwsel heeft. Aan het einde van het evenement gaat er 1 eenheid van het brouwsel verloren: een brouwsel word dus altijd uitgecheckt met 1 eenheid minder. Op het kaartje staat de dosis als 5 vierkantjes. Voor iedere verloren eenheid kruis je een vierkantje aan.

2. *Buitenkant: Nummer*

Een brouwsel heeft altijd een uniek, vijf-cijferig nummer. Dit nummer word willekeurig toegekend en is simpelweg een registratienummer voor de administratie van de SL. Het nummer zegt niets over de effecten van het brouwsel of de gebruikte componenten.

3. *Buitenkant: Letter*

Een letter direct na het identificatienummer geeft de 'fase' van het brouwsel aan. Een brouwsel is bijna altijd een vloeistof, maar sommige effecten kunnen hier verandering in brengen. Een brouwsel kan de volgende fases hebben:

O	Olie
S	Stof
V	Vloeistof
W	Wax
X	Vaste Stof

4. *Binnenkant: Effect*

Aan de binnenkant van het kaartje vind je de effecten van het brouwsel. Als het brouwsel op je gebruikt wordt, dien je deze effecten direct te lezen en uit te voeren.

3.5 Vergiffen

Het kan voorkomen dat een effect van een brouwsel aangemerkt is met '<Gif Nx>', het effect kan dan gebruikt worden als gif van het genoemde niveau. Een gif gebruiken kan op twee manieren:

- Door het oraal toe te dienen. Dit mag eventueel gemengd in een andere drank of door eten. Let wel op dat je niet echt iets door iemand's drank of eten mengt, en meld van te voren aan SL wat je gaat doen. Als je niets meld, zal het gif niet werken! Je kunt brouwsels in alle fases op deze manier gebruiken, maar sommige fases, zoals een wax, zullen zichtbaar zijn in bijvoorbeeld koude dranken. Zodra het slachtoffer genoeg van het brouwsel genuttigd heeft zullen alle effecten van het brouwsel in werking treden, dus ook de positieve.
- Door het op een wapen of pijl te smeren, dit kan alleen met olies. Roep de eerste keer dat je iets raakt "<effect> Nx Gif x minuten". Als je mist door fysiek mis te slaan of omdat je doelwit Ontwijk gebruikt, blijft het vergif op je wapen zitten. Als je je doelwit echter raakt en deze roep Geen Effect is het vergif wel verloren. Je kunt gif van je wapen halen zonder het te gebruiken door het krachtig te verhitten. Gif op een wapen vergaat pas aan het einde van het evenement.

Je hoeft geen *Alchemie* of andere vaardigheden te hebben om een vergif te gebruiken.

Om iemand te genezen van een gif dient eerst het gif verwijderd te worden door een effect wat giften van het zelfde niveau als het gif of hoger kan verwijderen. Pas daarna kunnen de effecten van het gif behandeld worden. Als de effecten van het gif eerst behandeld worden, zullen deze binnen 10 seconden terug komen.

3.6 Alchemische Preparatiemethodes

Iedere alchemist beheerst een aantal basistechnieken om zijn of haar componenten en brouwsels aan te passen. Met *Alchemie* krijg je dan ook toegang tot een set extra preparatiemethodes, deze methodes zijn:

- *Tinctuur*
Je kunt tincturen maken van plantaardige materialen. Je hebt hier het component *Alcohol* voor nodig.
- *Verpulveren (Flora)*
Je kunt gedroogde plantaardige materialen verpulveren tot stof zonder dat ze hun potentie verliezen. Je hebt hiervoor een vijzel nodig.
- *Indampen*
Je kunt vloeistoffen indampen tot stof. Dit werkt ook op brouwsels.
- *Hydrateren*
Je kunt ingedampte brouwsels weer omzetten naar een vloeistof. Dit werkt enkel op brouwsels.
- *Verwaxen*

Door brouwsel-stof te mengen met een neutraal *Was* component kun je een wax-versie van een brouwsel maken. Deze wax kan op panster gesmeerd worden maar kan ook direct op de huid gesmeerd worden.

- *Emulgeren*

Door brouwsel-stof te mengen met een neutraal *Olie* component kun je een olie-versie van een brouwsel maken. Deze olie kan op zwaarden gesmeerd worden (zie *Hoofdstuk 3.5: Vergiffen*) maar kan ook direct op de huid gesmeerd worden.

- *Destilleren*

Heeft weinig te maken met de 'echte' techniek. Door middel van destilleren kun je een verfijnde essentie van een component opvangen. Door twee identieke Flora of Fauna componenten te gebruiken en deze te bewerken krijg je een enkel component met sterkere effecten. Een destillaat kan niet nog eens gedestilleerd worden. Sommige Flora en Fauna componenten hebben ook effecten die onder het Magische Componenten kennisgebied vallen. Als de alchemist dit kennisgebied heeft, zullen ook effecten van dit kennisgebied mee genomen worden in het destillaat.

3.7 Het Brouwproces

De crux van alchemie is het brouwproces, waar de alchemist met behulp van een set gereedschapjes componenten samenvoegt tot een brouwsel. Het brouwproces heeft een aantal regels:

- Je kunt je niveau is *Alchemie* + 1 componenten veilig combineren. Als je meer componenten toevoegt kan je brouwsel onstabiel worden. Je kunt altijd maar maximaal 6 componenten combineren.
- Het brouwproces kost 5 minuten per uniek component. De alchemist mag meerdere eenheden van het zelfde brouwsel tegelijkertijd maken, dit kost net zo veel grondstoffen als wanneer de brouwsels apart gemaakt zouden worden, maar kost geen tijd.
- Het resultaat van brouwen is bijna altijd een vloeistof. Soms zullen effecten in je componenten echter zorgen voor een olie, wax, stof of vaste stof.

Om een brouwsel te maken bereken je de tijd die je nodig hebt. Tijdens of na deze tijd zoek je een Crafting SL op en meld je welke componenten je gebruikt hebt. Je krijgt dan van de SL een kaartje met het resultaat van je brouwproces. Je zult op experimentele wijze of met de vaardigheid *Fijnproever* achter de effecten moeten komen. Sommige brouwsels mislukken simpelweg.

3.8 Brouwsels en Extra Componenten

Het is mogelijk om extra componenten toe te voegen aan bestaande brouwsels. Hiervoor gelden de volgende regels:

- De dosis van het brouwsel veranderd niet maar blijft gelijk aan het originele brouwsel.
- Het is nog steeds niet mogelijk om meer dan 6 componenten in het nieuwe brouwsel te hebben, hierbij word het aantal componenten in het oude brouwsel plus het aantal nieuwe componenten opgeteld.

3.9 Bestaande brouwsels mengen

Het is ook mogelijk om bestaande brouwsels te mengen. Hiervoor gelden de volgende regels:

- De dosis van het nieuwe brouwsel is gelijk aan de laagste dosis van de twee originele brouwsel.
- Het is nog steeds niet mogelijk om meer dan 6 componenten in het nieuwe brouwsel te hebben, hierbij word het aantal componenten in de originele brouwsels bij elkaar opgeteld.

Hoofdstuk 4: Metallurgie

4.1 Introductie

Metallurgie is de kennis van metalen, legeringen en hoe ze te maken. Iedereen met het kennisgebied Metalen & Mineralen, ongeacht op welke manier verkregen, heeft toegang tot deze extra 'ambacht'. Metallurgie maakt dan ook exclusief gebruik van componenten uit het Metalen & Mineralen kennisgebied.

4.2 Gereedschappen en Warmtebron

Metalen smelten niet zo maar. Voor het smelten van erts en het maken van legeringen dien je dan ook over de juiste gereedschappen en een goede warmtebron te beschikken. Hoewel het mogelijk is om sommige gereedschappen en een warmtebron overbodig te maken met magische spreuken, magische voorwerpen, gaven of rollenspel, heb je doorgaans de volgende gereedschappen nodig:

- *Smeltkroes*
Een smeltkroes is een houder waarin je de metalen of ertsen verwarmt en uiteindelijk smelt. Deze houder moet de hitte van het gesmolten metaal kunnen weerstaan en groot genoeg zijn.
- *Tangen*
Je zult je smeltkroes op de een of andere manier moeten manipuleren. Let op dat een effect wat je beschermt tegen Vuur schade je niet automatisch beschermt tegen hitte.
- *Mal*
Een mal om je metalen staven in te gieten. Dit mag eventueel ook een netjes gegraven gat of iets dergelijks zijn.
- *Hittebron*
Het belangrijkste is natuurlijk de hittebron. Deze moet heet genoeg worden en genoeg brandstof kunnen verwerken om metaal te doen smelten. Een kampvuur zal hier vaak niet heet genoeg voor worden, maar met een baksteen oven of een kiln kom je een heel eind.

4.3 Smelten

Het smelten van ertsen is de simpelste manier om metallurgie te gebruiken. Door twee of een meervoud van twee identieke *Erts* componenten te verhitten krijg je steeds half zo veel *Baar* componenten. Dit proces duurt 15 minuten, ongeacht hoeveel erts je tegelijk smelt.

Het smelten van ertsen is niet direct te combineren met het maken van legeringen.

4.4 Legeren

Het maken van legeringen in Einheri is een relatief abstract proces. Door componenten in de juiste hoeveelheid bij elkaar te gooien en te verhitten eindig je met een aantal nieuwe componenten. Hierbij is het aantal nieuwe componenten doorgaans gelijk aan het aantal *Baar* componenten in het mengsel en word de rest van de componenten verbruikt als katalysator. De nieuwe componenten zijn doorgaans ook *Baar*.

Het kan soms gebeuren dat je perongeluk of expres de verkeerde componenten toevoegd aan een legering. Als de nieuwe verhouding niet tot een bestaande legering leid, zal het legeren falen en eindig je met een nutteloze klomp metaal. Al je originele componenten zijn dan verloren.

In *Appendix D: Legeringen* vind je een beknopte lijst van algemeen bekende legeringen. Deze lijst is niet compleet. Let ook vooral op de kolom 'elf?', deze kolom geeft aan of Elven veilig met het metaal overweg kunnen.

Hoofdstuk 5: Maak Magisch Voorwerp

5.1 Introductie

In Einheri zijn bijna alle magische voorwerpen onder te verdelen in twee groepen: tijdelijke magische voorwerpen en permanente magische voorwerpen. Met Maak Magisch Voorwerp (MMV) kun je beide soorten voorwerpen maken en permanente magische voorwerpen opladen. Een wezen die met de vaardigheid *Maak Magisch Voorwerp* werkt noemen we een artificer.

5.2 Artificers, Patronen en Complexiteit

Magische voorwerpen zijn voorwerp waarin een netwerk van magische 'lijnen' is aangelegd. Deze lijnen vormen samen een patroon en bepalen het effect van het magische voorwerp en waar het kracht vandaan haalt.

De hoeveelheid lijnen en dus de complexiteit van het patroon bepalen ook het niveau van het magische voorwerp. Dit niveau kan variëren van N1 voor zwakke magische voorwerpen tot N5 voor voorwerpen met unieke en enorme effecten. Iemand met zowel *Identificeer Magie* als *Maak Magisch Voorwerp* kan het niveau van een voorwerp bepalen, mits ze het effect van het voorwerp kunnen identificeren.

In normale situaties is het maximale niveau aan complexiteit waarmee je kunt werken gelijk aan je niveau in de vaardigheid *Maak Magisch Voorwerp*. Een uitzondering hierop is het opladen van magische voorwerpen. Zie hiervoor *Hoofdstuk 5.7.3: Opladen*.

Heel soms kan het voorkomen dat een artificer voorwerpen van een hogere complexiteit maakt dan zijn of haar niveau in *Maak Magisch Voorwerp*. Dit is een mogelijk bij-effect van het gebruiken van speciale componenten bij het maken van een permanent magisch voorwerp. Zie hiervoor *Hoofdstuk 5.7.4: Componenten*.

5.3 Krachtbron, Effect, Object

Drie zaken zijn altijd noodzakelijk bij het maken van een magisch voorwerp, ongeacht of je een tijdelijk of een permanent magisch voorwerp maakt. Deze zaken zijn:

- *Krachtbron*
De krachtbron is de leverancier van kracht voor het voorwerp. Voor tijdelijke magische voorwerpen zijn dit vrijwel altijd spreukpunten. Voor permanente magische voorwerpen komt de energie uit een of meer toepasselijke magische componenten.
- *Effect*
Een magisch voorwerp heeft een effect. Om dit effect in het voorwerp te krijgen zul je eerst op de een of andere manier dit effect moeten manifesteren. Het manifesteren van deze effecten kan met een spreuk, gave of ritueel. Als er een spreuk gebruikt wordt als effect-leverancier kost deze spreuk gewoon spreukpunten.
- *Object*

Het object waarvan je een magisch voorwerp wilt maken. Dit object kan geen permanent zielsvoorwerp (zie de gave Artefact van de Voorvaders) of magisch voorwerp zijn. Alle pogingen om *Maak Magisch Voorwerp* te gebruiken op zo'n voorwerp, behalve opladen, telt als een gefaalde poging. Voor tijdelijke magische voorwerpen betekend dit weinig: je begint simpelweg opnieuw. Voor permanente magische voorwerpen telt dit echter als een gefaalde poging, waardoor mogelijk componenten verloren gaan. Zie hiervoor *Hoofdstuk 5.x.x: Bouwen*.

Het is mogelijk dat een object meerdere rollen vervult: een zwaard van gewoon staal kan enkel als object dienen omdat het geen speciale magische affiniteiten heeft. Een zwaard van *Meteoormetaal* daarentegen kan zowel als object als (deels) als krachtbron dienen voor permanente magische voorwerpen.

5.4 Rituelen als Effect-leverancier

Bij zowel permanente als tijdelijke magische voorwerpen is het mogelijk om met een ritueel het gewenste effect te creëren. Voor veel effecten zal dit zelfs noodzakelijk zijn.

Vreemd genoeg lijken rituelen met als doel 'een effect leveren voor *Maak Magisch Voorwerp*' minder vaak mis te gaan. Het lijkt hierbij niet van belang of de artificer zelf het ritueel leidt of er slechts deel van uitmaakt. Wel lijkt bekwaamheid in *Maak Magisch Voorwerp* van belang te zijn.

De synergie tussen *Ritualisme* en *Maak Magisch Voorwerp* is zelfs zo groot dat er hele paden gemaakt zijn om specifiek met deze vaardigheid samen te werken. Een voorbeeld hiervan is het Conjuratie pad.

Rituelen als effect-leverancier hebben echter een groot nadeel: als het ritueel faalt zal het maken van het magische voorwerp ook mis gaan. Voor tijdelijke magische voorwerpen betekend dit weinig: je begint simpelweg opnieuw. Voor permanente magische voorwerpen telt dit echter als een gefaalde poging, waardoor mogelijk componenten verloren gaan. Zie hiervoor *Hoofdstuk 5.x.x: Bouwen*.

Let op dat een ritueel om een voorvader in een magisch voorwerp te binden ook telt als 'gave'. Zie hiervoor *Hoofdstuk 5.5: Gaven als Effect-leverancier*.

5.5 Gaven als Effect-leverancier

Gaven komen niet uit jezelf, maar uit je voorvaderen. Dit weet iedere sjamaan. Het lijkt dan ook absurd om een gave in een voorwerp te kunnen steken. Het kan echter wel, al is het proces veel intensiever.

Net als bij de gave Artefact van de Voorvaderen (zie *Regelboekje 3: De Zelf-Immolatie Gids*) zul je een voorouder moeten overtuigen om in een voorwerp te gaan wonen en iedere keer dat jij het wilt zijn of haar gave te gebruiken.

Als een gave **geen** spreuk emuleert telt de gave als een N5 effect. Afhankelijk van de huidige locatie en de voorvaderen kan een gave een ander niveau hebben. Dit is een SL besluit.

Hoewel een magisch voorwerp met een gave en een permanent zielsvoorwerp op het eerste oog op elkaar lijken, zijn er wel degelijk een aantal belangrijke verschillen:

- Een permanent zielsvoorwerp is meestal vrijwillig en zelfs als de binding onvrijwillig is, heeft de voorvader nog steeds invloed op hoe het voorwerp gebruikt wordt, zo kan hij of zij besluiten om geen kracht meer te geven. Bij een magisch voorwerp kan dit niet. De voorvader is gebonden en zal moeten.
- Het is erg lastig om te communiceren met de voorvader in een magisch voorwerp. De voorvader in een permanent zielsvoorwerp kun je meestal direct aanspreken.
- Permanente zielsvoorwerpen worden doorgaans geaccepteerd door sjamanen. Magische voorwerpen met gaven een stuk minder.
- Het belangrijkste verschil is dat een Permanent Zielsvoorwerp geen last heeft van de maximale niveau limitatie van *Maak Magisch Voorwerp*.

Gaven kunnen niet gebruikt worden als effect-leverancier voor tijdelijke magische voorwerpen. Deze voorwerpen zijn het magische equivalent van een kraakpand voor de Ziel en maar heel weinig voorouders zijn bereid daar in te verblijven.

Let op dat een ritueel om een voorvader in een magisch voorwerp te binden ook telt als 'gave'.

5.6 Tijdelijke Magische Voorwerpen

5.6.1 Introductie

Zoals ook vaak uit rituelen blijkt is het veel makkelijker om magie tijdelijk iets te laten doen dan permanent. Het is dan ook veel makkelijker om tijdelijke magische voorwerpen te maken. Zo makkelijk zelfs, dat het eigenlijk niet mis kan gaan. Als er een ritueel gebruikt wordt, kan het natuurlijk altijd nog mis gaan. Tijdelijke magische voorwerpen hebben een aantal regels:

- Tijdelijke magische voorwerpen verlopen aan het einde van het evenement waarop ze gemaakt zijn, ongeacht het aantal resterende ladingen of duraties. De voorwerpen op zich gaan niet verloren, maar verliezen simpelweg hun toegevoegde magische potentie.
- Er bestaan slechts twee type tijdelijke magische voorwerpen:
 - *Lading*
Het effect op het voorwerp kan net zo vaak gebruikt worden als het voorwerp ladingen heeft. Ieder gebruik kost 1 lading. Als de lading op zijn is het voorwerp niet lang magisch.
 - *Duratie*
Een voorwerp met een duratie heeft een aantal periodes. Deze periodes zijn eenheden van tijd die na elkaar actief worden. Het voorwerp heeft het effect dan ook continu zo lang als er een actieve periode is. Als alle periodes verlopen zijn, is het voorwerp niet langer actief. Periodes kunnen niet tussentijds gestopt of uitgesteld worden.
- Enkel spreuken en rituelen kunnen gebruikt worden als effect-leverancier voor tijdelijke magische voorwerpen. Gaven kunnen niet gebruikt worden als effect-leverancier voor tijdelijke magische voorwerpen. Deze voorwerpen zijn het magische equivalent van een kraakpand voor de Ziel en maar heel weinig voorouders zijn bereid daar in te verblijven.
- Een tijdelijke magisch voorwerp kan nooit meer dan 10 ladingen of 10 periodes hebben.
- Zoals besproken in *Hoofdstuk 5.3: Krachtbron, Effect, Object* kun je magische voorwerpen of permanente zielsvoorwerpen niet gebruiken om tijdelijke magische voorwerpen te maken.

5.6.2 Bouwen

Het bouwen van tijdelijke magische voorwerpen heeft een aantal stappen. Omdat het maken van tijdelijke magische voorwerpen een bekend proces is, mag je, als je een spreuk gebruikt als effect-leverancier, deze stappen zelf doorlopen en je na afloop melden bij de SL. Als je een ritueel gebruikt heb je natuurlijk wel altijd een SL nodig.

1. *Bepaal de complexiteit van het patroon*

Bepaal welk niveau het voorwerp dat je gaat maken heeft. Dit niveau is gelijk aan het niveau van de spreuk die je in het voorwerp wilt stoppen. Eventuele metamagie die je de spreuk mee wilt geven verhoogd het niveau van het effect met 1. Het heeft geen nut om 'versnelde' in een voorwerp te steken omdat magische voorwerpen altijd geactiveerd worden door simpel het effect uit te spreken..

Voor rituelen krijg je het niveau te horen van de SL.

Is het niveau van het effect hoger dan je niveau in *Maak Magisch Voorwerp*, dan faalt het maken van het voorwerp

2. *Bepaal het type effect*

Is dit een *Lading* of een *Duratie* effect? Sommige effect zoals *Spreukreeks Obstructie N1: Lijm*, kunnen op beide manieren gebruikt worden. Als Lijm als duratie gebruikt word, zal het echter direct effect hebben op de gebruiker van het voorwerp. De SL bepaald wat een effect uiteindelijk doet.

a. *Lading*

Het effect heeft een aantal ladingen en het voorwerp kan zo veel keer gebruikt worden om het effect onmiddelijk en zonder incantatie te werpen. Denk hierbij bijvoorbeeld aan 'Vuurpijl'.

b. *Duratie*

Het effect heeft een duratie van een aantal minuten en eindigd daarna. Denk hierbij bijvoorbeeld aan de *Spreukreeks Lava N1: Obsidiaan Kling*. Effecten met een duratie zijn bedoeld om langer in stand te blijven en ze ankeren aan een voorwerp zorgt voor extra stabiliteit. Duratie effecten krijgen daarom ook gratis en automatisch het effect van *Verlengde [Spreuk]* metamagie zonder dat het effect extra spreukpunten kost. Deze bonus kan gecombineerd worden met *Verlengde [Spreuk]* metamagie voor een tweede boost.

3. *Vreemd of Bekend?*

Hoeveel spreukpunten een lading of periode van het voorwerp kost is afhankelijk van het effect en de artificer. Bepaal hiervoor eerst of het effect vreemd of bekend is:

- a. Lever je het effect zelf? Het effect bekend.
- b. Lever je het effect niet zelf? Het effect is vreemd.
- c. Lever je het effect niet zelf, maar heb je *Artificer's Inzicht*? Het effect is bekend.
- d. Lever je het effect met *Artificer's Substitutie*? Het effect is vreemd.
- e. Lever je het effect met *Artificer's Substitutie* maar heb je *Artificer's Inzicht*? Het effect is bekend.

4. *Bereken de kosten per lading*

Bereken aan de hand van onderstaande formules hoeveel spreukpunten een lading kost:

- a. *Bekend*
[Niveau van het Effect] = [Kosten lading]
- b. *Vreemd*
[Niveau van het Effect] * 2 = [Kosten lading]

5. *Maak het magisch*

Om een voorwerp tijdelijk magisch te maken moet je het eerst prepareren. Die doe je door 5 minuten intensief bezig te zijn met het voorwerp. Tijdens deze periode kun je wel rustig praten maar niets anders. Als je concentratie breekt omdat je je moet verplaatsen of omdat je schade krijgt, moet je opnieuw beginnen.

Na vijf minuten bezig te zijn geweest met het voorwerp heb je 1 uur om er een effect aan te binden. Het binden van effect kan enkele seconden (spreuken) of langer (rituelen) duren. Het binden zelf kost geen tijd, het betreft puur de tijd die het kost om een effect op te roepen. Als je niet binnen 1 uur een effect bind, zul je het voorwerp opnieuw moeten prepareren.

Het het binden van het effect heb je 2 minuten om het voorwerp op te laden met spreukpunten. Het opladen van een voorwerp gebeurt in twee stappen.

Als eerste stap moet de artificer een aantal spreukpunt leveren gelijk aan de kosten van een lading + 1. Deze spreukpunten moeten van de artificer zelf komen en moeten samen aangeleverd worden, het is dus niet mogelijk om hiervoor externe bronnen, *Energie-Overdracht* of gaven te gebruiken. Direct na het toevoegen van deze eerste lading kracht zal een voorwerp met een duratie activeren.

Als tweede stap mag de artificer net zo veel spreukpunten toevoegen als hij of zij wil en kan. Hiervoor mogen wel externe bronnen zoals *Energie-Overdracht* en Magisch Ijs voor gebruikt worden.

Na 2 minuten sluit het voorwerp automatisch af en kunnen geen extra spreukpunten meer toegevoegd worden. Bepaal nu het aantal ladingen:

$$([\text{Totaal aantal spreukpunten toegevoegd}] - 1) / [\text{Kosten lading}] = [\text{Ladingen of Periodes}]$$

Het aantal [Ladingen of Periodes] kan nooit hoger zijn dan 10. Als het dit wel is, zal het aantal ladingen of periodes alsnog 10 worden en zal eventuele extra energie simpelweg vervliegen.

Als het voorwerp een duratie heeft, dien je de periodes met de duratie van het effect (inclusief gratis bonus) te vermenigvuldigen om de totale duratie te krijgen.

5.7 Permanente Magische Voorwerpen

5.7.1 Introductie

Het maken van permanente magische voorwerp is lastig: spreukpunten zijn simpelweg niet sterk genoeg om effecten lang gebonden te houden en hebben een harde limiet aan hoeveel energie ze op kunnen slaan.

Er is echter een manier om om deze limitaties heen te werken. Sommige voorwerpen hebben van nature een magische lading. Deze voorwerpen noemen we magische componenten. Door de natuurlijke magische lading van een of meer componenten over te zetten naar een ander voorwerp en aan een patroon te hangen kun je permanente magische voorwerpen maken.

Om permanente magische voorwerpen te maken dien je dan ook te beschikken over het kennisgebied Magische Componenten. Het maken van permanente magische voorwerpen maakt bijna exclusief gebruik van componenten uit dit kennisgebied, maar ook Curiosa componenten hebben een speciale plek in dit proces. Het gebruik van deze speciale componenten kan effecten versterken maar ook interessante nieuwe effecten toevoegen. Hoe en wanneer deze speciale effecten precies verschijnen is onduidelijk, maar het is wel duidelijk dat kans op deze effecten veel groter is als je meer van Curiosa componenten weet.

5.7.2 De Anatomie van een Permanent Magisch Voorwerp

Een permanent magisch voorwerp werkt heel anders dan een tijdelijk magisch voorwerp en bestaat uit een set van vier onderdelen. Deze onderdelen zijn:

- *Effect*
Wat het voorwerp daadwerkelijk doet. Dit kunnen meerdere effecten zijn. Indien een voorwerp meerdere effecten heeft kost het gebruik van ieder effect 1 lading per gebruik.
- *Ladingen*
Hoe vaak kan het voorwerp een effect uitvoeren? Ladingen vormen een gemeenschappelijke poel waaruit alle effecten van het voorwerp tappen.
- *Herlading*
Sommige voorwerpen herladen automatisch een aantal ladingen per tijdsperiode. Dit onderdeel geeft aan hoeveel ladingen dit zijn.
- *Herladingsperiode*
Per welke periode herlaad een voorwerp de bovenstaande hoeveelheid ladingen? Dit kan 'nooit' zijn, maar bijvoorbeeld ook 'eens per jaar' of 'ieder uur'.

Tijdens het bouwen van het voorwerp word de ruwe energie van de componenten gebruikt om bovenstaande onderdelen te verhogen. Als het voorwerp eenmaal gemaakt is, kunnen deze onderdelen niet meer aangepast worden.

Het bovenstaande leid er toe dat artificers naast het niveau van het voorwerp ook onderscheid maken tussen vier klasse voorwerpen:

- *Vat*
Dit voorwerp heeft een aantal ladingen maar een herlading van 0 en een herladingsperiode van nooit. Het voorwerp moet handmatig opgeladen worden (zie *Hoofdstuk 5.7.3: Opladen*).

- *Herlader*
Het voorwerp heeft een aantal ladingen en een herlading van tenminste 1 met een periode van minder dan nooit. Het voorwerp laad uit zichzelf weer op tot het vol zit, maar kan natuurlijk altijd handmatig tussentijds opgeladen worden. Als de herlader tussentijds opgeladen wordt, begint vanaf dat moment een nieuwe herladingsperiode.
- *Eindeloos*
Eindeloze voorwerpen zijn altijd voorwerpen met een duratie effect. Denk hierbij aan Onzichtbaarheid of de mogelijkheid om Vuur te slaan. Een voorwerp is eindeloos als de herlading tenminste 1 is en de herladingsperiode korter dan of gelijk is aan de duratie van het effect. Eindeloze voorwerpen hebben meestal een lading van 1.
- *Limietloos*
Een limietloos voorwerp heeft een dusdanig hoge lading, herlading en herladingsperiode dat ze bijna onmogelijk uit te putten zijn. Kort door de bocht betekend dit dat het onmogelijk is om een hoeveelheid ladingen gelijk aan of groter dan de herlading te gebruiken binnen de herladingsperiode.
Een goed voorbeeld is een Limietloos Vuurpijl voorwerp met een lading van 3, een herlading van 3 en een herladingsperiode van 1 seconde. Het is onmogelijk om 3 vuurpijlen te werpen in 1 seconde, want het woord 'Vuurpijl' uitspreken duurt al langer. Het voorwerp is dus limietloos.

Verders heeft een permanent magisch voorwerp nog enkele regels:

- Permanente magische voorwerpen worden niet inert aan het einde van een evenement, ook niet als ze geen lading meer hebben. Zwakke permanente magische voorwerpen lopen het risico inert te worden als ze heel lang zonder lading zitten, maar dit betreft meestal enkele decennia.
- Lading van een permanent magisch voorwerp vergaan niet uit zichzelf. Een permanent magisch voorwerp is magisch stabiel.
- Een permanent magisch voorwerp met een herlading van meer dan 0 en een herladingsperiode begint het evenement met een toepasselijke hoeveelheid lading. Dit wordt bepaald door de SL.
- Direct na het maken van een permanent magisch voorwerp heeft het voorwerp nog geen ladingen. De artificeer zal zelf ladingen moeten toevoegen of wachten tot de eerste herladingsperiode voorbij is.
- Alle effect-leveranciers kunnen gebruikt worden voor permanente magische voorwerpen. Let wel op dat gaven meestal als N5 tellen. Zie voor meer informatie *Hoofdstuk 5.5: Gaven als Effect-leverancier*.
- Metamagie voegt per effect 1 toe aan het niveau van het voorwerp.
- Net zoals tijdelijke magische voorwerpen is het makkelijker om effecten met een duratie op een permanent magisch voorwerp te zetten. Deze effecten krijgen automatisch het effect van een *Verlengde [spreuk]* zonder dat het niveau verhoogd wordt. *Verlengde [spreuk]* kan nog eens toegepast worden op de effect-leverancier voor een dubbele bonus.

- Permanente magische voorwerpen gebruiken altijd magische componenten als krachtbron. Er kan geen gebruik worden gemaakt van andere krachtbronnen.

5.7.3 Opladen

Een artificer kan permanente magische voorwerpen opladen, ook als deze voorwerpen van een hoger niveau zijn dan zijn of haar niveau in de vaardigheid *Maak Magisch Voorwerp*. Het opladen van te complexe voorwerpen kost echter meer spreukpunten omdat een deel van je energie verloren gaat.

Een voorwerp opladen kost meestal 1 spreukpunt per lading, plus 1 spreukpunt voor ieder niveau dat de artificer onder het niveau van het voorwerp zit. Een lading opladen kost altijd minimaal 1 spreukpunt:

$$1 + [\text{Niveau Voorwerp}] - [\text{Niveau MMV}] = [\text{Kosten}] \text{ (minimaal 1)}$$

Het opladen van een voorwerp kost naast spreukpunten ook tijd. Iedere lading kost een aantal minuten gelijk aan het niveau van het voorwerp.

Met de vaardigheid *Snellader* kun je zowel de spreukpunt kosten voor complexere voorwerpen als de tijd die het kost om een voorwerp op te laten verminderen.

5.7.4 Componenten

Componenten uit het kennisgebied Magische Componenten hebben een speciaal soort effect dat we een affiniteit noemen. De affiniteit van een component is heel belangrijk bij het maken van een permanent magisch voorwerp, het thema van de affiniteit wordt namelijk vergeleken met het thema van het voorwerp dat je wilt maken. Naarmate de thema's dichter bij elkaar staan zal het component meer energie prijsgeven. Als de thema's tegenovergesteld zijn kan het component zelfs energie wegnemen.

Als een alchemist het kennisgebied Magische Componenten heeft, zal de affiniteit van een component ook altijd terug te vinden zijn in brouwsels. Een artificer kan ruimte die zijn of haar voorraad in beslag neemt dan ook flink doen slinken door een handige alchemist in dienst te nemen. Omdat er ook genoeg magische componenten zijn die ook onder Flora of Fauna vallen, kan ook de alchemische preparatiemethode destilleren uitkomst bieden. Zie hiervoor *Hoofdstuk 3.6: Alchemische Preparatiemethodes*.

Magische componenten hebben altijd twee fases, namelijk een ontzegelde en een verzegelde fase.

In de ontzegelde fase is de magie in het component wild, ongebonden en dicht bij de natuurlijke vorm. De affiniteit van deze componenten is altijd sterker dan in verzegelde componenten. In veel gevallen zijn ontzegelde componenten echter veel gevaarlijker om te gebruiken. Bij het maken van permanente magische voorwerpen kan het werken met ontzegelde magische componenten zelfs fataal aflopen voor de artificer zelf en de wezens om hem of haar heen. Ook is de kans dat ontzegelde componenten verloren gaan bij een gefaalde poging om een permanent magisch voorwerp te maken veel groter.

De ontzegelde fase is de natuurlijke fase van magische componenten. Als er niet specifiek staat aangegeven dat het component verzegeld is, zal het altijd ontzegeld zijn.

De tweede fase waarin een magisch component zich kan bevinden is de verzegelde fase. In de verzegelde fase is een component stabiel en makkelijker te verwerken. Door het verzegelen wordt de natuurlijke kracht echter wel onderdrukt, waardoor de affiniteit van het component een deel van de kracht kwijt is. In componenten met een zwakke expressie van affiniteit kan dit er zelfs toe leiden dat het component affiniteit helemaal verliest. De artificer zal dan ook vaak meerdere verzegelde componenten nodig hebben dezelfde kracht te krijgen als van een onverzegeld component. De keerzijde hiervan is dat het maken van een permanent magisch voorwerp met enkel verzegelde componenten nooit fataal af zal lopen. Tevens is de kans dat verzegelde componenten verloren gaan bij een gefaalde poging vele malen kleiner.

Gelukkig kan een artificer componenten vrijelijk ontzegelen en verzegelen zonder dat het component aan kwaliteit verliest. Hiervoor heeft de artificer toegang tot twee preparatiemethodes:

- *Verzegelen*
De artificer verzegeld een component. Dit proces is omkeerbaar.
- *Ontzegelen*
De artificer ontzegeld een component. Dit proces is omkeerbaar.

Als laatste is het nog belangrijk om te weten dat sommige speciale en erg zeldzame componenten soms speciale effecten toe kunnen voegen aan permanente magische voorwerpen. Deze componenten vallen allemaal onder de Curiosa kennisgroep. Curiosa componenten hoeven niet ook onder de Magische Componenten groep te vallen om gebruikt te worden bij het maken van een permanent magisch voorwerp. Hoe en wanneer deze speciale effecten precies verschijnen is onduidelijk, maar het is wel duidelijk dat kans op deze effecten veel groter is als de artificer meer van Curiosa componenten weet.

5.7.5 Bouwen

Het bouwen van permanente magische voorwerpen vereist altijd de aanwezigheid van een SL. Let op dat bij het bouwen van het voorwerp rollenspel en eventueel samenwerking van belang is en ook beloond zal worden. Het bouwen van een permanent magisch voorwerp bestaat uit de volgende stappen:

1. *Besluit wat je gaat maken*

Besluit niet alleen welke effecten je op je voorwerp wilt, maar ook wat of wie je als effect-leverancier gebruikt. Besluit ook welke magische componenten je gaat gebruiken en eventueel of Curiosa componenten wilt gebruiken. Je mag zo veel componenten gebruiken als je wilt en in tegenstelling tot alchemie mag je ook vaker het zelfde component gebruiken.

2. *Zoek een Crafting SL*

Omdat het maken van permanente magische voorwerpen vrij complex is kan niet iedere SL dit voor je reffen. Je zult dus specifiek een Crafting SL moeten vinden. Aan het begin van het evenement, tijdens het praatje, worden de Crafting SLs aan je voorgesteld.

Het kan soms voorkomen dat de Crafting SLs erg druk zijn of om andere redenen je niet meteen kunnen helpen. Je zult dan geduld moeten hebben.

Nadat je je plan verteld hebt aan de SL krijg je te horen wat het niveau van je beoogde effect is. Als dit hoger dan je niveau in *Maak Magisch Voorwerp* is, is het onverstandig om door te gaan: je kunt het voorwerp dan simpelweg niet maken.

3. *Richt het maken van het voorwerp in zoals jij wilt*

Hoe je precies je voorwerp maakt ligt helemaal aan jou en je personage. Het enige wat verplicht is, is dat je op de een of andere manier het effect oproept en bind in het voorwerp. Als je dit met een ritueel doet hoef je geen extra SL te regelen: alle Crafting SL zijn tevens Ritueel SL.

4. *Rekken*

Als je klaar bent met het binden heb je een voorwerp met een lading van 1, een herlading van 0 en een herladingsperiode van nooit. Op dit moment kun je het voorwerp gaan rekken. Rekken betekend dat je steeds aangeeft wel van de drie onderdelen (lading, herlading, herladingsperiode) je wilt verbeteren. De SL zal je hierbij steeds helpen door aan te geven of je dit wel of niet veilig kunt doen.

Als je besluit om een onderdeel niet veilig te verbeteren noemen we dat 'doorduwen' en word er gekeken of dat lukt. Als het lukt kun je daarna verder. Lukt het niet, dan krijg je van de SL te horen wat het effect is. Zo bestaat de kans dat het maken van het voorwerp gewoonweg faalt.

Dit proces word net zo lang herhaald tot je besluit niet verder te rekken.

5. *Afsluiten*

Als je stopt met rekken kun je het voorwerp af gaan sluiten. Dit doe je door aan de SL te melden dat je klaar bent. Op dit moment kun je niets meer veranderen aan het voorwerp en telt het als 'af'. Pas na het afsluiten krijg je te horen of eventuele speciale componenten extra effecten aan het voorwerp hebben gegeven.

6. *Opladen*

Als je klaar bent is je voorwerp nog leeg. Je zult het voorwerp eerst op moeten laden met spreukpunten of moeten wachten tot er een herladingsperiode voorbij is voordat het voorwerp bruikbaar is.

Appendix A: Preparatiemethodes

Omk. Geeft aan of deze preparatiemethode om te keren is.
Ambacht? Hoe krijg je deze methode? A: geeft ambachten aan, CK: kennisgebieden.

Method	Effect	Omk.	Tijd	Ambacht?
Destilleren	Heeft weinig te maken met de 'echte' techniek. Door middel van destilleren kun je een verfijnde essentie van een component opvangen. Door twee identieke Flora of Fauna componenten te gebruiken en deze te bewerken krijg je een enkel component met sterkere effecten. Een destillaat kan niet nog eens gedestilleerd worden. Sommige Flora en Fauna componenten hebben ook effecten die onder het Magische Componenten kennisgebied vallen. Als de alchemist dit kennisgebied heeft, zullen ook effecten van dit kennisgebied mee genomen worden in het destillaat.	Nee	10 min	Alchemie
Drogen (Fauna)	Je kunt dierlijke materialen drogen. De 12 uur die voor deze methode staat voor drogen met minimale moeite. Rollenspel of gebruik van (magische) effecten zal de droogduur sterk verkorten.	Nee	12 uur*	CK: Fauna
Drogen (Flora)	Je kunt plantaardige materialen drogen. De 12 uur die voor deze methode staat voor drogen met minimale moeite. Rollenspel of gebruik van (magische) effecten zal de droogduur sterk verkorten.	Nee	12 uur*	CK: Flora
Emulgeren	Door brouwsel-stof te mengen met een neutraal Olie component kun je een olie-versie van een brouwsel maken. Deze olie kan op zwaarden gesmeerd worden (zie Hoofdstuk 3.5: Vergiffen) maar kan ook direct op de huid gesmeerd worden.	Nee	5 min	Alchemie
Hydrateren	Je kunt ingedampte brouwsels weer omzetten naar een vloeistof. Dit werkt enkel op brouwsels.	Ja	5 min	Alchemie
Indampen	De Alchemist kan vloeistoffen indampen en zo stof verkrijgen. Met deze preparatiemethode kun je een	Ja*	10 min	Alchemie

	brouwsel van fase veranderen.			
Ontzegelen	Je kunt de verzegeling op een magisch component verbreken. Hierdoor is het component sterker maar wel gevaarlijker in het gebruik.	Ja	5 min	Maak Magisch Voorwerp
Pekelen	Je kunt dierlijke materialen pekelen. Hiervoor heb je zout nodig.	Nee	1 dag	A: Kok, Visser, etc.
Roken	Je kunt dierlijke materialen roken. Hiervoor heb je een manier om rook te maken nodig.	Nee	3 uur	A: Kok, Visser, Jager, etc.
Slijpen	Je kunt ruwe kristallen slijpen. Na het slijpen van een kristal heb je de geslepen vorm van het kristal en de toepasselijke kristalstof. Hier heb je speciaal gereedschap voor nodig.	Nee	30 min	A: Juwelier
Smelten	Je kunt ertsen smelten. Door ertsen te smelten krijg je een pure vorm van het metaal in het erts. Sommige ertsen leveren een legering op. Hiervoor heb je een warmtebron met genoeg hitte nodig.	Nee	10 min	CK: Metalen & Mineralen
Tinctuur	Je kunt van plantaardige materialen en harsen tincturen maken. Het systeem gaat er van uit dat je standaard over basis alcohol beschikt.	Nee	10 min	Alchemie
Verpulveren (Flora)	Je kunt gedroogd plantaardig materiaal verpulveren. Hier heb je een vijzel voor nodig.	Nee	5 min	Alchemie
Verpulveren (Metaal)	Je kunt metalen verpulveren tot stof. Hier heb je een hamer voor nodig	Ja	5 min	Ambacht: Smid, Metaalbewerker, Klokgieter, etc.
Verpulveren (Mineraal)	Je kunt mineralen verpulveren. Hier heb je een hamer voor nodig.	Nee	5 min	CK: Metalen en Mineralen
Verwaxen	Door brouwsel-stof te mengen met een neutraal Was component kun je een wax-versie van een brouwsel maken. Deze wax kan op panster gesmeerd worden maar kan ook direct op de huid gesmeerd worden.	Nee	5 min	Alchemie
Verzegelen	Je kunt magische componenten verzegelen. Een verzegeld magisch component is veiliger te gebruiken met Maak Magisch Voorwerp maar is wel minder krachtig.	Ja	5 min	Maak Magisch Voorwerp

Appendix B: Ambachten, Specialisaties en Beroepen

Ambacht	Specialisatie	Vereisten
Smid		CK: Metalen & Mineralen
	Pantser	CK: Fauna
	Wapen	
	Speciaal	CK: Magische Componenten
Juwelier		CK: Metalen & Mineralen
	Goudsmid	
	Zilversmid	
	Speciaal	CK: Magische Componenten
Leerbewerker		CK: Fauna
	Pantser	
	Pezen	
Houtbewerker		CK: Flora
	Timmerman	
	Pijl en Boog	
Primitieve Kunst		CK: Fauna
	Fetishmaker	CK: Metalen & Mineralen CK: Flora
Boekbinder		CK: Fauna
	Magische Scrolls	CK: Flora
Wever		
	Kleding	
	Gewaden	CK: Magische Componenten
Kok		CK: Fauna
Boer		CK: Flora OF CK: Fauna

Appendix C: Recepten en Bouwplannen

Voorwerp	Arbeidstijd in Minuten per Ambachtsniveau (Reparen/Maken)					Componenten
	A1	A2	A3	A4	A5	
Bepantsering: zwaar, ledemaat	20/40	10/20	10/20	5/10	5/10	2 baar
Bepantsering: licht, ledemaat	20/40	10/20	10/20	5/10	5/10	1 leer
Bepantsering: licht, torso	30/60	20/40	10/20	10/20	10/20	2 leer
Bepantsering: middel, ledemaat	20/40	10/20	10/20	5/10	5/10	1 leer, 1 baar
Bepantsering: middel, torso	30/60	20/40	10/20	10/20	10/20	2 leer, 1 baar
Bepantsering: zwaar, torso	30/60	20/40	10/20	10/20	10/20	1 leer, 4 baar
Beukelaar	20/40	10/20	5/10	5/10	5/10	1 baar, 1 hout
Bijl	20/40	10/20	10/20	5/10	5/10	2 baar
Boog	30/60	20/40	10/20	10/20	10/20	2 hout
Dolk	10/20	10/20	5/10	5/10	5/10	1 baar
Helm, Leer	20/40	10/20	10/20	5/10	5/10	2 leer
Helm, Metaal	20/40	10/20	10/20	5/10	5/10	2 baar
Knots, Hamer	20/40	10/20	10/20	5/10	5/10	2 baar
Kruisboog	30/60	20/40	10/20	10/20	10/20	1 hout, 1 baar
Loperset	30/60	20/40	10/20	10/20	10/20	1 baar
Perkament: normal, per 10	10/20	10/20	5/10	5/10	5/10	1 hout of 1 huid
Pijlen (per 5)	20/40	10/20	10/20	5/10	5/10	1 hout
Schild	20/40	10/20	10/20	5/10	5/10	3 baar, 2 hout
Staf	30/60	20/40	10/20	10/20	10/20	2 hout of 2 baar
Tweehandig Zwaard	30/60	20/40	10/20	10/20	10/20	4 baar

Verband	10/20	10/20	5/10	5/10	5/10	1 stof
Werpmes	10/20	10/20	5/10	5/10	5/10	1 baar
Zwaard	20/40	10/20	10/20	5/10	5/10	2 baar

Appendix D: Legeringen

Legering	Input	Output	Tijd	Elf?	Notities
Biljoengoud	1 Zilver 1 Koper	2 Biljoengoud	15 min	Ja	Gebruikt voor medailles en 'zilveren' ringen.
Brons	2 Koper 1 Tin	3 Brons	20 min	Nee	Gebruikt voor wapens, pantser en kunst,
Dwerglust	1 Mithril 1 Koud Staal	2 Dwerglust	90 min	Nee	Legendarisch Dwergenmetaal
Elektrum	1 Zilver 1 Goud	2 Elektrum	10 min	Ja	Gebruikt voor medailles en 'gouden' ringen.
Engeltjestin	4 Tin 1 Zilver	5 Engeltjestin	30 min	Nee	Gebruikt voor tinnen servies en bestek.
Goud, Rood	3 Goud 1 Koper	4 Rood Goud	30 min	Ja	Gebruikt voor sieraden
Goudbrons	1 Goud 1 Zilver 1 Koper	2 Goudbrons	40 min	Ja	Accepteert magische effecten beter maar is te zacht voor wapentuig en pantser.
Isamluster	1 Goud 3 Staal 1 Onbekend	4 Isamluster	90 min	Nee	Het metaal waar na verluidd het pantser en wapentuig van Isam van gemaakt is.
Koud IJzer	1 IJzer 1 Dwergstof	1 Koud IJzer	20 min	Nee	Heeft anti-magische potentie
Koud Staal	2 Koud IJzer 1 Steenkool 1 Flux	2 Koud Staal	40 min	Nee	Heeft anti-magische potentie
Latoen	1 Koper 2 Calamiet	2 Latoen	15 min	Nee	Gebruikt voor kunst en gewichtjes.
Meteoormetaal	3 Meteorpuin 1 Zilver	2 Meteoormetaal	60 min	Ja	Voorwerpen gemaakt van

					Meteormetaal hebben een affiniteit met Reizen en Ether.
Soldeer	1 tin 1 lood	2 Soldeer	5 min	Nee	Gebruikt om metalen aan elkaar te solderen.
Staal	2 Ijzer 1 Steenkool 1 Flux	2 Staal	10 min	Nee	Gebruikt voor wapens en pantsers.