

Crafting

Das Crafting ist bei uns eines der Hauptbestandteile der Patien.

Deshalb haben wir auch für verschiedene Unterfertigkeiten gewählt, diese sind:

Schreinerei, Schneiderei, Schmieden für die Ausrüstung

Alchemie für Tränke

Verzauberung für die Verbesserung der Ausrüstung, wobei hier auch Zauber binden hinzuzählt.

Weil dieses System ziemlich komplex ist, hier die Items die verwendet werden können:

Waffenmaterialien:

Gegenstand	Typ	Schadenmalus	kg pro Barren	Besonderes	Bonus beim Erstellen	Rohwert	Magisch ?
Eisen	Erz	-1	1	-	2	4 TT	Nein
Halan	Erz	-2	0,8	5% Chance pro Barren einen eingehenden Zauber zu absorbieren	0	100 TT	Ja
Latrium	Erz	-1	1,5	Entzieht dem Gegner bei jeden Treffer 1 TP pro Barren	-1	120 TT	Nein
Mithril	Erz	0	1,2	+1 Initiative, Kann einen Zauber speichern (Rang = Barrenmenge)	0	80 TT	Ja
Stahl	Erz	0	1,2	-	1	8 TT	Nein
Titan	Erz	0	0,6	+1 Ini	0	50 TT	Nein
Feuerblut	Erz	0	1	+1 KB	-1	120 TT	Nein
Isrin	Erz	0	1	+1 Schaden (Gift, Steigernd durch Treffer)	-1	500 TT	Nein
Kryll	Erz	1	1	+1 Ini	0	300 TT	Nein
Mandorian	Erz	0	1	+1 Zauberressistenz	-1	750 TT	Ja
Esche	Holz	0	0,5	-	0	2 TT	Nein
Eibe	Holz	0	0,5	Gewicht - 30 %, -1 mindST	0	3 TT	Nein
Robine	Holz	1	0,5	-	0	7 TT	Nein
Ulme	Holz	0	0,5	Ini -1	0	5 TT	Nein
Weymouth	Holz	0	0,5	Kann für Zauberstäbe verwendet werden, Kann 1 Zauber (Rang egal) speichern	0	60 TT	Ja
Ashya	Holz	0	0,5	+1 KB	0	24 TT	Nein
Knorholz	Holz	1	0,5	-	0	9 TT	Nein
Mamoreiche	Holz	-	0,5	3x Täglich 1 Zauber mit Rang 1, Nur Zauberstäbe	0	12 TT	Ja
Schildholz	Holz	-	0,5	3x Täglich 1 Zauber mit Rang 2, Nur Zauberstäbe	0	24 TT	Ja
Silberbaum	Holz	-	0,5	20 MP Täglich zusätzlich auf Zauber	0	120 TT	Ja

Rüstungsmaterialien:

Gegenstand	Typ	Rüstung pro Einheit	kg pro Einheit	Besonderes	Bonus beim Erstellen	Manöver-Malus	Rohwert
Eisen	Erz	0,1	1	-	2	0,1	4 TT
Halan	Erz	0,05	0,8	Aborbiert max Rang (=Barren) Zauber am Tag	0	0,1	100 TT
Latrium	Erz	0,2	1,5	Heilt pro Barren und Runde 1 TP pro 5 Barren	-1	0,1	120 TT
Mithril	Erz	0,15	1,2	1 Verzauberungspunkt je 10 Barren	0	0	80 TT
Stahl	Erz	0,15	1,2	-	1	0,1	8 TT
Titan	Erz	0,15	0,6	-	0	0	50 TT
Kryll	Erz	0,1	1	-	0	0,04	300 TT
Tricel	Erz	0,2	1	-	0	0,1	250 TT
Mandorian	Erz	0,1	1	+2 Zauberressistenz	-1	0,1	750 TT
Stoff	Stoff	0	0,1	-	1	0	33 MU
Jute	Stoff	0	0,08	Absorbiert Max Rang = Stoffe am Tag	0	0	4 KL
Seide	Stoff	0	0,05	+2 Zauberressistenz	1	0	7 KL
Leinen	Stoff	0	1,2	+1 MP-Regeneration am Tag	-1	0	5 KL
Rohleder	Leder	0	0,5	-	1	0	45 MU
Pelz	Leder	0	0,6	Heilt pro 5 Leder 1 TP pro Runde	0	0	6 KL
Wildleder	Leder	0	0,8	+1 Manöver pro 10 Leder	-1	0	1 TT

Schmieden:

Schmieden funktioniert im Grunde einfach, wenn man sich entsprechend der Formel orientiert:

$$\underline{W10 + \text{Handwerk: Schmieden Rang} + \text{Ort} + \text{Bonus} + \text{Erschwerniss} = \text{Qualität}}$$

Die Einzelnen abschnitte bedeuten dies:

W10 = Würfelwurf mit einem 10 Seitigen Würfel

Handwerk: Schmieden Rang = Der Rang der die Fertigkeit Schmieden hat

Ort = Um Schmieden zu können muss man bei einer Schmiede sein, die verschiedenen Schmieden können sein:

Zwergenschmiede: +1

Gnomenschmiede: +2

Menschenschmiede: +2 (bei Schildern)

Normale Schmiede: +0

Bonus = Der Bonus beim Erstellen, welcher das Material mitbringt

Erschwerniss = Es ist möglich bei Waffen mehrere Materialien zu verwenden, jedes zusätzliche Material erhöht das Erschwerniss um 1 Punkt, der Grundwert ist +0

Qualität= Das Ergebniss was heraus kommt gibt den Bonus an, welcher am Ende auf das Item gelegt wird

0 - 3 Misserfolg

4 - 7 Erbärmlich - Waffen: -1 Schaden / Rüstung: -1 Rüstung -4

8 - 11 Schlecht - Waffen: -1 Ini / Rüstung: -1 Manöver

12 - 15 Normale Qualität - Keine Änderungen -8

16 - 19 Gut - Waffen: +1 Ini / Rüstung: +1 Manöver

Über 20 Meisterwerk - Schaden: +1 Schaden / Rüstung: +1 Rüstung

Desweiteren wird auch ein Rezept benötigt, mitdem die Werte verrechnet werden können.

Die Berechnung funktioniert folgendermaßen:

Bei Waffen:

Name: Freie Auswahl

Waffengruppe: Entsprechend dem Rezepts

Schaden: Entsprechend dem Rezepts, Bonus des Materials beachten

Attribut: Entsprechend dem Rezepts

Initiative: Entsprechend dem Rezepts, Bonus des Materials beachten

Länge: Entsprechend dem Rezepts

Bei Rüstungen:

Name: Freie Auswahl des Namens

Typ: Entsprechend des Rezepts

Rüstung: Materialrüstungsbonus x Materialmenge + Bonus des Rezeptes

Manöver: Entsprechend dem Rezepts, Bonus des Materials beachten

Beides Betreffend:

Wert: Materialmenge x Rohwert

Kg: Materialmenge x Gewicht pro Einheit

Mind.ST: Entsprechend dem Rezepts, Bonus des Materials beachten

Besondere Zusatzwerte von Materialien mit aufschreiben!

Verzauberungspunkte unter Besonderes mitnotieren!

Schreinern:

Schreinern funktioniert im Grunde einfach, wenn man sich entsprechend der Formel orientiert:

$$W10 + \text{Handwerk:Schreinern Rang} + \text{Ort} + \text{Bonus} + \text{Erschwerniss} = \text{Qualität}$$

Die Einzelnen abschnitte bedeuten dies:

W10 = Würfelwurf mit einem 10 Seitigen Würfel

Handwerk: Schreinern Rang = Der Rang der die Fertigkeit Schreinerei hat

Ort = Um Schreinern zu können muss man bei einer Schreinerei sein, die verschiedenen Schreinereien können sein:

Elfenwerkstatt: +1 bei Bögen

Zwergenwerkstatt: +2 bei Armbrüsten

Gnomenwerkstatt: +2 bei Armbrüsten

Bonus = Der Bonus beim Erstellen, welcher das Material mitbringt

Erschwerniss = Es ist möglich bei Waffen mehrere Materialien zu verwenden, jedes zusätzliche Material erhöht das Erschwerniss um 1 Punkt, der Grundwert ist +0

Qualität= Das Ergebniss was heraus kommt gibt den Bonus an, welcher am Ende auf das Item gelegt wird

0 - 3 Misserfolg

4 - 7 Erbärmlich - Waffen: -1 Schaden / Rüstung: -1 Rüstung -4

8 - 11 Schlecht - Waffen: -1 Ini / Rüstung: -1 Manöver

12 - 15 Normale Qualität - Keine Änderungen -8

16 - 19 Gut - Waffen: +1 Ini / Rüstung: +1 Manöver

Über 20 Meisterwerk - Schaden: +1 Schaden / Rüstung: +1 Rüstung

Desweiteren wird auch ein Rezept benötigt, mitdem die Werte verrechnet werden können.

Die Berechnung funktioniert folgendermaßen:

Name: Freie Auswahl

Waffengruppe: Entsprechend dem Rezepts

Schaden: Entsprechend dem Rezepts, Bonus des Materials beachten

Attribut: Entsprechend dem Rezepts

Initiative: Entsprechend dem Rezepts, Bonus des Materials beachten

Länge: Entsprechend dem Rezepts

Wert: Materialmenge x Rohwert

Kg: Materialmenge x Gewicht pro Einheit

Mind.ST: Entsprechend dem Rezepts, Bonus des Materials beachten

Besondere Zusatzwerte von Materialien mit aufschreiben!

Verzauberungspunkte unter Besonderes mitnotieren!

Schreinern:

Schneidern funktioniert im Grunde einfach, wenn man sich entsprechend der Formel orientiert:

$$W10 + \text{Handwerk:Schneidern Rang} + \text{Ort} + \text{Bonus} + \text{Erschwerniss} = \text{Qualität}$$

Die Einzelnen abschnitte bedeuten dies:

W10 = Würfelwurf mit einem 10 Seitigen Würfel

Handwerk: Schneidern Rang = Der Rang der die Fertigkeit Schneidern hat

Ort = Um Schmieden zu können muss man bei einer Schmiede sein, die verschiedenen Schmieden können sein:

Elfenschneiderei: Stoffrezepte +1

Halbling Schneiderei: Lederrezepte +1

Bonus = Der Bonus beim Erstellen, welcher das Material mitbringt

Erschwerniss = Es ist möglich bei Waffen mehrere Materialien zu verwenden, jedes zusätzliche Material erhöht das Erschwerniss um 1 Punkt, der Grundwert ist +0

Qualität= Das Ergebniss was heraus kommt gibt den Bonus an, welcher am Ende auf das Item gelegt wird

0 - 3 Misserfolg

4 - 7 Erbärmlich - Waffen: -1 Schaden / Rüstung: -1 Rüstung -4

8 - 11 Schlecht - Waffen: -1 Ini / Rüstung: -1 Manöver

12 - 15 Normale Qualität - Keine Änderungen -8

16 - 19 Gut - Waffen: +1 Ini / Rüstung: +1 Manöver

Über 20 Meisterwerk - Schaden: +1 Schaden / Rüstung: +1 Rüstung

Desweiteren wird auch ein Rezept benötigt, mitdem die Werte verrechnet werden können.

Die Berechnung funktioniert folgendermaßen:

Name: Freie Auswahl des Namens

Typ: Entsprechend des Rezepts

Rüstung: Materialrüstungsbonus x Materialmenge + Bonus des Rezeptes

Manöver: Entsprechend dem Rezepts, Bonus des Materials und des Rezepts beachten

Wert: Materialmenge x Rohwert

Kg: Materialmenge x Gewicht pro Einheit

Mind.ST: Entsprechend dem Rezepts, Bonus des Materials beachten

Besondere Zusatzwerte von Materialien mit aufschreiben!

Verzauberungspunkte unter Besonderes mitnotieren!

Waffenrezepte:

Name	Rezept-Art	Benötigte Materialien	mind ST	Schaden	Attribut	Ini	Typ	Besonderes
Armbrust (groß)	Schreinerei	12 Holz	9	3	GE	3	Armbrust	Geladen: -2 Ini
Armbrust (klein)	Schreinerei	8 Holz	6 / 3	-1	GE	3/2	Armbrust	Geladen: -2 Ini
Armbrust (mittel)	Schreinerei	10 Holz	6	1	GE	2	Armbrust	Geladen: -2 Ini
Axt	Schmieden	3 Holz, 6 Erz	2/6	1	GE / ST	0/-1	Axt	
Bastartschwert	Schmieden	2 Holz, 6 Erz	4	0/1	GE/ ST	0	Lange Klingenwaffe	
Chakram	Schreinerei	1 Erz, 1 Leder	-	-2	GE	3	Faust, Wurfwaffe	
Dolch	Schmieden	1 Erz	-	-2	GE	2	Kurze Klingenwaffe, Wurfwaffe, Stichwaffe	
Einhand-Axt	Schmieden	2 Holz, 4 Erz	2	0	GE	0	Axt, Wurfwaffe	
Flegel	Schreinerei	3 Holz, 4 Erz	-	1	ST	0	Wuchtwa ffe	
Hellebarde	Schmieden	7 Holz, 3 Erz	-	1	ST	-1	Stangenwa ffe	Zweihändig
Kampfhandschuhe	Schneiderei	2 Leder	-	0	ST	2	Faust	
Kompositbogen (kurz)	Schreinerei	3 Holz	7	1	GE	-1	Bogen	
Kompositbogen (lang)	Schreinerei	4 Holz	8	2	GE	0	Bogen	
Kriegshammer	Schmieden	2 Holz, 5 Erz	-	1	ST	0	Wuchtwa ffe	Zweihändig
Kurzbogen	Schreinerei	3 Holz	3	-1	GE	-1	Bogen	
Kurzs chwert	Schmieden	1 Holz, 3 Erz	-	-1	GE	1	Kurze Klingenwa ffe	
Langbogen	Schreinerei	4 Holz	4	0	GE	-1	Bogen	
Langschwert	Schmieden	2 Holz, 8 Erz	5	1	ST	0	Lange Klingenwa ffe	Zweihändig
Morgenstern	Schmieden	2 Holz, 4 Erz	-	1	ST	0	Wuchtwa ffe	
Speer	Schmieden	6 Holz, 2 Erz	-	0	ST/ GE	0	Stangenwa ffe, Wurfwa ffe	Zweihändig
Stab	Schreinerei	4 Holz, 2 Erz	-	-1	ST/ GE	1	Stangenwa ffe	Zweihändig
Zauberstab	Schreinerei	2 magisches Holz	-	-	-	-	-	Holz beachten!

Name	Rezept-Art	Benötigte Materialien	mind ST	Schaden	Attribut	Ini	Typ	Besonderes
Zweihand-Axt	Schmieden	4 Holz, 8 Erz	6	2	ST	-1	Axt	Zweihändig
Zweihänder	Schmieden	2 Holz, 10 Erz	6	2	ST	0	Lange Klingenwaffe	Zweihändig

Rüstungsrezepte:

Name	Rezept-Art	Benötigte Materialien	mind ST	+Rüstung	Manöver	Besonderes	Verzauberungswert
Faustschild	Schmieden	6 Erz	2	1	-1	-	0
Rundschild	Schmieden	10 Erz	3	2	-2	-	0
Drachenschild	Schmieden	16 Erz	5	2,5	-3	-	0
Turmschild	Schmieden	20 Erz	6	3	-4	-	0
Halbe Kettenrüstung	Schmieden	5 Erz	3	5,5	0	-	0
Kettenrüstung	Schmieden	8 Erz	4	6	-1	-	0
Halb-Platten Rüstung	Schmieden	9 Erz	5	7	-2	-	0
Plattenpanzer	Schmieden	15 Erz	6	7,5	-3	-	0
Ritterrüstung	Schmieden	20 Erz	7	8	-4	-	0
Robe	Schneiderei	10 Stoff	-	4	0	-	3
Kleidung	Schneiderei	15 Stoff	-	5	1	-	1
Lederrüstung	Schneiderei	20 Leder	-	6	0	-	0
Weste	Schneiderei	15 Leder	-	5	1	-	2
Scherpe	Schneiderei	5 Stoff	-	0	1	-	0
Gürtel	Schneiderei	5 Leder	-	1	0	Max Traggewicht +5	0
Cape	Schneiderei	7 Stoff	-	0	0	-	3
Umhang	Schneiderei	7 Stoff	-	0	1	-	2
Umhang	Schneiderei	7 Leder	-	1	0	-	2

Verzauberung:

Die Verzauberung ist aufgeteilt in 2 Arten: Rüstung und Waffenverzauberung. Bei der Waffenverzauberung bestimmt der Rang in Verzauberung die Menge der Ladungen der Waffe. Das Binden der Waffe funktioniert wie das "Zauber binden" in Standart Aborea, wobei zu beachten ist, dass jeder Zauber 1 Woche nur dauert. Die MP Kosten für die Zauber sind die Grund-Zauberkosten x 2 + 8 MP bzw. EP. Die Rüstungsverzauberung werden in der Rüstung Verzauberungswerte benötigt, sowie Zauberkrystalle. Jeder dieser Kristalle beinhaltet einen Effekt der auf die Rüstung gelegt werden kann, es wird hierbei jeweils ein bestimmte Rang benötigt. Das Anbringen an den Rüstungen erfordert jedoch keinen zusätzlichen Würfelwurf.

Hier nun die Waffenverzauberungswerte (Rang + W10)

1 - 5 = 1 Ladung

6 - 10 = 2 Ladungen

11 - 15 = 3 Ladungen

16 - 20 = 4 Ladungen

Über 21 = 5 Ladungen

Hinweis: Die Menge der Ladungen kann durch weitere Effekte erhöht werden, z.B. Durch Weymouth-Holz.

Wenn Zauberstäbe oder Kristalle verzaubert werden erhalten sie folgende Ladungen:

1 - 5 = 3 Ladungen

6 - 10 = 5 Ladungen

11 - 15 = 8 Ladungen

16 - 20 = 10 Ladungen

Über 20 = 13 Ladungen

Wenn Schriftrollen verzaubert werden, geschieht dies ohne Würfelwurf, hingegen bei Büchern werden diese wie Zauberstäbe verzaubert. Ein Buch hat einen Platz für 10 verschiedene Zauber. Beides dieser beiden Items benötigen zum Verzaubern zusätzlich eine "Ladung", bei der Schriftrolle und beim Buch 5 Ladungen eines Federkiels mit Tinte.

Und nun hier die Rüstungsverzauberungen (Nur Rang)

1 Rang) Kristallsplitter

Anbringungskosten 5KL

1 Verzauberungswert benötigt

Erhöht max MP um 5

3 Rang) Amethyst

Anbringungskosten 2 GF

1 Verzauberungswert benötigt

Erhöht Wahrnehmung um 2

5 Rang) Saphir

Anbringungskosten 2 GF
2 Verzauerungswerte benötigt
+1 MP pro Mag. Entwickeln/ Essenz entwickeln

5 Rang) Rubin

Anbringungskosten 50 GF
2 Verzauberungswerte benötigt
+1 TP pro Level

6 Rang) Bernstein

Anbringungskosten 4 GF
1 Verzauberungswert benötigt
Widerstand (5) gegen alle Krankheiten

8 Rang) Opal

Anbringungskosten 70 GF
2 Verzauberungswerte
+1 auf alle gerlente Zauberlisten

10 Rang) Diamant

Anbringungskosten 12500 GF
2 Verzauberungswerte
Volle Immunität gegen alle Krankheiten und Gifte

Der Wert des Items wird nun folgend gesteigert:

Rang 1 - +1 GF pro Ladung
Rang 2 - +2 GF pro Ladung
Rang 3 - +4 GF pro Ladung
Rang 4 - +8 GF pro Ladung
Rang 5 - +16 GF pro Ladung
Rang 6 - +32 GF pro Ladung
Rang 7 - +64 GF pro Ladung
Rang 8 - +128 GF pro Ladung
Rang 9 - +256 GF pro Ladung
Rang10- +512 GF pro Ladung

Hinzu kommen noch zusätzlich 15 GF.

Alchemie:

Für die Alchemie werden unterschiedliche Dinge vorausgesetzt. Dies sind zum Beispiel: "Kochutensil", Behälter für die Ergebnisse, Wirkmaterialien, Zusätze. Außerdem werden die Ergebnisse unter 3 Arten unterschieden: Tränke, Elixiere, Medizin. Jeder dieser Arten hat noch einmal zusätzliche Voraussetzungen.

Die Allgemein geltende Formel für Alchemie ist:

Rezept + Zusatz + "Kochutensil" = SG

Hinzu kommt noch 1 Liter Trinkwasser und der Behälter:

Tränke: Glasphiolen

Elixiere: Ampullen

Medizin: Medizinbehälter

Es gibt nun folgende Rezepte:

Zubereitung	Typ	Gegenstand	Pflanze	Wirkung	SG	Wert (TT)
Kochtopf	Trank	Heiltrank	Waldnelke oder Friedensblume	Stellt TP wieder her	1	15 + 15 je 5 TP
Kochtopf	Trank	Magietrank	Blaublättriges Sumpfkraut oder Silberblatt	Stellt MP wieder her	1	15 + 15 je 5 MP
Alchemieausrüstung	Elixier	Rotes Elixier	Blutdraut	+1 ST	3	400
Alchemieausrüstung	Elixier	Gelbes Elixier	Hasengras	+1 GE	3	400
Alchemieausrüstung	Elixier	Grünes Elixier	Bommelkraut	+1 KO	3	400
Alchemieausrüstung	Elixier	Violettes Elixier	Orchidea	+1 IN	3	400
Alchemieausrüstung	Elixier	Weißes Elixier	Krugana	+1 CH	3	400
Alchemieausrüstung	Medizin	Bittere Medizin	2x Glibberrose	Heilt Suchtzustand	4	25
Alchemieausrüstung	Medizin	Weißer Medizin	2x Morgentau	Heilt alle nat. Krankheiten	4	35
Vollständiges Labor	Medizin	Rote Medizin	2x Nachtdistel	Heil alle magischen Krankheiten	4	35
Alchemieausrüstung	Medizin	Gegengift	2x Trauermoss	Heilt Vergiftung	2	15
Kochtopf	Elixier	Genesungselixier	1x Friedensblume, 1x Erdwurzel	Wundheilung +2, Dauer x3	3	45
Vollständiges Labor	Elixier	Elixier des Geistets	Schwarzwurz	+2 Zauberstärke	5	500
Kochtopf	Medizin	Wundschliessalbe	Blutdorn	Heilt Blutung	2	38

Neben diesen Rezepten gibt es noch folgende Zusätze:

Hellnasbeere +2 Wirkung, +1 SG

Herasbeere +5 Wirkung, +2 SG

Aphdoriabeere +8 Wirkung +3 SG

Wie beretis in den Rezepten gesehen, gibt es die "Kochuntensile":

Kochtopf: Erhöht das Rezept um 1 SG

Alchemieausrüstung: Das Rezept wird nicht verändert im SG

Vollständiges Labor: Das Rezept wird um 1 SG reduziert

Nun muss nur noch die Stärke errechnet werden, dies geht wie folgt:

$SG - (W10 + \text{Rang (Alchemie)}) + \text{Wirkung der Zusätze} = \text{Stärke}$

Die Stärke wird nun folgend angewendet:

Bei Tränken:

Unter 4) Gescheitert

5, 6) 5 TP / 3 MP

7, 8, 9) 10 TP / 6 MP

10, 11) 15 TP / 10 MP

12, 13) 20 TP / 12 MP

14, 15) 25 TP / 15 MP

16, 17) 30 TP / 18 MP

18, 19) 35 TP / 21 MP

Über 20) 40 TP / 24 MP

Bei Elixieren:

Unter 7) Gescheitert

8 - 13) Wirkung: 1 Stunde

14 - 19) Wirkung: 2 Stunden

Über 20) Wirkung: 3 Stunden

Medizin:

Unter 7) Gescheitert

8, 9) Verwendung: 1x

10, 11) Verwendung 2x

12, 13) Verwendung 3x

14, 15) Verwendung 4x

16, 17) Verwendung 5x

18, 19) Verwendung 6x

Über 20) Verwendung 7x