

Het personage

Beste Eternicaan,

Het doet ons plezier dat je overweegt om voor Eternicaans Epos een nieuw personage te maken. Hieronder vind je daartoe een korte handleiding. Het is geen volledig handboek, maar wel een begin. Je leert een personage samenstellen en achteraf is er een verklarende woordenlijst van alle belangrijke elementen zowel binnen als buiten het spel. Deze handleiding gaat er vanuit dat je al iets weet over de spelwereld. Is dat niet het geval, dan lees je best de [Encyclopedia](#) eens door. In addendum heb je twee hulplijnen. Eén voor het werkelijk in elkaar steken van jouw personage. Daarvoor kan je terecht bij de spelersadministratie. (momenteel: jeanmarcfrederiks@gmail.com). Heb je echter vragen in de zin van, “mag ik een sferoloog spelen?”, dan ben je best bij het scenarioteam (epos.spelleiding@eternica.com). Eens je zeker bent, mag je jouw personage doorsturen naar de spelersadministratie. De daarbij horende hyper belangrijke achtergrond, mail je vervolgens naar het scenarioteam.

Uw eeuwige dienaeren

Een vers gewassen ziel

Een naam

In de oneindige cyclus van het leven en de dood start ieder nieuw personage met een vers gewassen ziel uit de Styx. Vermoedelijk als alles goed ging, kreeg die ziel gesloten in dat kleine babylijfje, een naam. In Eternica is dat klassiek een voor en achternaam. In principe is de keuze geheel vrij, al kan men verleid worden door wat typisch is binnen Eternica. Namen van kinderen geboren in Kaltische staten klinken vaak Middelnederlands. Kinderen uit de stadstaat Halinus zijn vaak Byzantijs geïnspireerd. In bijlage A van dit spelreglement vind je een lijst met enkele typische voornamen. Achternamen zijn een andere zaak. Soms kiest men voor een naam afkomstig van een familie, vaak gelinkt aan een beroep of ambacht doorgegeven van generatie op generatie. Wie graag vaag blijft, verkiest de stadstaat waar men geboren is. Wie het liever wat preciezer heeft, kiest het dorp. Soms hint dat naar een vleugje chauvinisme, maar bij ons, is dat geheel terecht.

Ras

Een netelige kwestie. Althans ook in het vrije Eternica. Kiezen voor een specifiek ras doe je louter vanwege het verhaal. Er zijn geen speltechnische eigenschappen aan verbonden. Niettemin kent Eternica veel verschillende rassen. Ben je nieuw in het eeuwige rijk, dan kies je best voor een doodgewone mens. Tenslotte zijn die

al bijzonder genoeg en maken ze 90% uit van de volledige populatie. Kan je je echter niet inhouden, kijk dan maar eens naar bijlage B. Daar vind je een korte uitleg over de meest voorkomende rassen.

Geboorteplaats

Naast een naam en waarschijnlijk wat je doet in het leven, willen mensen steevast weten waar je vandaan komt. Jouw geboorteplaats is een belangrijk deel van jouw achtergrond. Het vormt jou ten dele in wie je bent en kan opvallende interacties meebrengen voor jouw toekomstige leven. De vele steden en dorpjes in het uitgebreide Eternicaanse rijk staan allemaal beschreven. Je vindt ze via de website, onder 'streken en steden' (<http://www.eternica.com/basisdocumenten>). Quasi ieder Epos speelt zich af in één van die dorpjes. Een verrassende familie reünie is in die zin nooit veraf.

Gilden, Hanzen, Kerken en Orden

Lidmaatschap

Vervolgens de meest cruciale vraag voor iedere burger in het rijk: "Wat is jouw plaats in de maatschappij?". Wie ben je in de ogen van anderen? In Eternica betekent dat zoveel als, 'van welke organisaties ben je lid?'. Het spel der Gilden, Hanzen, Kerken en Orden vormt de spil van het Eternicaanse leven. Een leven daarbuiten is geheel ondenkbaar. Vanwege jouw afkomst of talent heb je recht op 3 'rangen' lidmaatschap. Ergens starten als 'leerling' kost jou 1 rang. Voor een 2^{de} rang ben je ineens 'gezel'. Als meester, de overtreffende trap, kan niemand starten. Dat pleziertje houden we voor later als de tijd rijp is.

De mogelijkheden zijn dus beperkt:

- Ofwel start je éénmaal als leerling en éénmaal als gezelschap in twee verschillende organisaties.
- Ofwel start je 3 maal als leerling.

Het eerste valt steevast aan te raden. Geloof me vrij.

Alle organisaties vind je met naam in bijlage C. De uitleg van de desbetreffende Gilden, Hanzen en Orden kan je nagaan in onze [Encyclopedia](#), voor de 7 kerken lees je best de [Libris Dei](#). Merk daarbij op dat de namen in bijlage C vaak een verzameling zijn van meerdere organisaties. Bij het begin van deze achtste cyclus horen ze samen, maar wie weet voor hoelang.

Een hoofdberoep

Dit is nieuw. Gloednieuw! Bij de maak van ieder personage kiest men een hoofdberoep. Dit is één van de organisaties waarvan je lid van bent. Het is ook de 'maatschappelijke identiteit' die bij jouw personage de boventoon zal voeren. Die zal doorgaans ook de stijl omvatten waarin je gekleed gaat. Op zijn minste dient men de symbolen te dragen die met jouw organisatie gepaard gaan. Het grote

voordeel verbonden aan dit hoofdberoep is dat we voor ieder personage 'inkomsten' voorzien. Het is zakgeld dat vrij gespendeerd kan worden tijdens het spel. De enige extra voorwaarde is dat je de spelleiding na een evenement een binnenspelse debriefing bezorgd. Een brief dus aan jouw meerderen. Dit om jullie ervan te verzekeren dat je niet omkomt van ontbering en voor ons om te weten waarmee je bezig bent. Hoe hoger men in rang stijgt, hoe hoger de inkomsten. **Daarbovenop is het hoofdberoep, het enige waarmee men de rang van Meester kan bekleden.** Oei, zit ik daar dan vast? Natuurlijk niet. Iemand kan altijd van hoofdberoep veranderen tussen twee Epossen door. 'Buiten het spel om', maken we daar geen enkel probleem van.

Inkomsten na een Epos

Leerling 7 goud

Gezel 14 goud

Meester 21 goud

Wat kan ik nu?

Technieken

We zijn al halfweg! Nu komt het spannende gedeelte. Je bent leerling of gezel en zoals iedere enthousiasteling, wil je graag weten wat je kan. Een personage zijn 'kunnen' wordt omschreven door technieken. Een startend personage krijgt ze mee via zijn lidmaatschap. Iedere rang geeft een startend personage recht op 4 technieken. Voor iedere rang 4, dus een beginnend personage heeft er 12. Naarmate het spel vordert kan je er bijleren. De enige voorwaarde is dat ze behoren tot één van jouw lidmaatschappen.

Vind je het nu al te complex? Onmogelijk!

Ik vat het samen.

Voor jouw achtergrond:

- Naam
- Ras
- Geboorteplaats

Voor de speltechnische kant:

- 3x een rang lidmaatschap
- Een hoofdberoep
- 4 technieken per rang lidmaatschap

Je kan alle technieken bekijken per organisatie bij onze [basisdocumenten](#). Vanwege een vleugje geheimdoenerij tonen we jou alleen de technieken voor leerling en gezel. De Meesters houden we als verrassing. Meer uitleg over de technieken vind je in ons glossarium. Alle termen die je in onze technieken zou terugvinden, staan daar ook in uitgelegd.

Uitrusting

Voila, je bent er bijna door. Jouw achtergrond ligt vast. Jouw personage zijn kunnen is bij elkaar gepuzzeld. Het enige dat jou nog echt rest is het aankopen van je startmateriaal. Ieder beginnend personage start met 20 goud.

We werken met een decimaal systeem: 1 adamant =10 goud= 100 zilver. Een pintje kost 1 zilver. Een kleine opgave van 5 minuten wordt doorgaans beloond met 2 zilver. 20 goud is dus een klein fortuin. Bezit je er ooit 100, dan ben je rijk. Zelfs naar Eternicaanse maatstaven.

Een prijslijst voor beginners vind je in Bijlage D.

Een lijst met afmetingen voor wapens vind je in Bijlage E.

Ben je deze stapjes gevolgd? Dan ben je met de bouw van je personage al klaar.

Na een Epos

Nieuwe technieken

Wat is er leuker dan nieuwe mogelijkheden verwerven? Epos telt honderden bijzondere technieken. Sommige grappig, anderen zijn een tikkeltje bloedstollend, maar vooral hebben ze allemaal het potentieel het spel plezanter te maken. Afhankelijk tot welke organisaties je behoort kan je nieuwe leren. Je vindt ze terug in de lijsten van jouw lidmaatschap. Iedere rang van een organisatie telt zeven technieken. Op welke manier kan je ze bijleren?

- *Via Meesters:* Dit is de meest voor de hand liggende methode in het spel. Alle meesters zijn instaat technieken door te leren. Op de technieken zelf staat vermeldt welke meesters ze kunnen bezitten. Let wel, niet alle Meesters kennen al hun technieken. Je moet dus wat geluk hebben.
- *Via vademecums:* De Eternicaanse versie van een leerboek. Je kan ze kopen, vinden, cadeau krijgen, etc. Overall kom je Vademecums tegen. Ze zijn echter duur en mogelijks zeldzaam. Een legaal gezellen Vademecum kost al gauw 16 goud.
- *Tussen de evenementen in:* Niet iedereen houdt van leren of zoeken op een Epos. Dat beseffen we ook. Na ieder evenement, dus ook een bierschuur, mag een personage een techniek vragen. Dit leer je dan via jouw binnenspelse organisatie.
- *Na Promotie:* Iedere nieuwe rang binnen een organisatie wordt sowieso beloond met één techniek naar keuze.

Aanbevelingsbrieven

Je hebt het overleefd!? Fantastisch, ik had het wel gedacht. We hopen dat je geheel ondergedompeld werd in de bijzondere sfeer die ons al decennia meeslept. Na

een Epos mail je best die beknopte debriefing naar het scenarioteam. Die bevat best ook iets over de richting waar je heen wilt komend Epos. Naast inkomsten schenken zou jou als beloning een aanbevelingsbrief. Die kan je gebruiken om te promoveren binnen jouw lidmaatschap.

1. *Leerling*: dit kost jou geen aanbevelingsbrieven. Je kan ze binnenspel aanvragen bij een inner of tussen de Epossen door. Echter leerling wezen is duur. Voor ieder lidmaatschap als leerling betaal je 5 zilver belasting. Die belasting is halfjaarlijks en wordt eveneens geïnd door de Inners. Aka de ambtenaren van het rijk. Ieder personage mag maximum 3x leerling zijn.
2. *Gezel*: deze rang kost jou slechts één aanbevelingsbrief. Voor je die rang bereikt, dien je echter een gezellenproef af te leggen. Dit kan je op het volgende Epos, of als de welwillendheid van uw nederige dienaeren het toelaten, een Bierschuur. Ieder personage mag maximum 2x gezel zijn.
3. *Meester*: voor de rang als Meester dien je drie extra aanbevelingsbrieven te hebben. Nadien moet je een Meesterproef afleggen. Een hoogtepunt voor velen. Normaal gaat ook die door op het volgende Epos, of als je wel héél veel geluk hebt, een Bierschuur. Ieder personage mag maximum 1x meester zijn.

*Adepten van de grootmeester hebben vast al in het snotje in welke mate zoiets cumuleert. Echter we beperken ons tot **Maximum 4 verschillende organisaties**. Optimaal ben je dan 1x ergens meester, 2x ergens gezel en nog eens elders 1x leerling. Als je dat allemaal optelt komt je aan 8 verschillende rangen waaruit men technieken kan putten. Personages worden dus niet noodzakelijk een stuk krachtiger na de rang van meester, maar groeien vooral in de breedte.*

Glossarium

Om het spel goed te kunnen spelen, ben je best bekend met enkele termen/concepten. Hieronder volgt een bondige uitleg van de meest belangrijke. Als je deze kent, kan je normaal vlot met het spel overweg. Alle anderen zijn details die je wel leert tijdens het spelen.

Buitenspelse elementen

Het spellokkaal: Een buitenspelse locatie op het spelterrein waar de organisatoren hun snode plannen smeden.

Time-stop/ Time-freeze: Twee manieren om het spel te onderbreken. Een Time-stop is een letterlijke pauze. Iedereen stopt met spelen en blijft staan. Vaak wordt er iets van belang gezegd of wordt een onveilige situatie verholpen. Ze worden zo minimaal mogelijk toegepast. Time-freeze is het signaal dat men iets wil veranderen in jouw omgeving zonder dat je het opmerkt. Je dient jouw ogen te sluiten en zachtjes te neuriën. Bij een volgende gil, (Time-in) gaat het spel verder.

Een personage blad: We hebben er geen meer. Echt waar. We zien ook geen enkele meerwaarde van het spel stil te leggen en iets te noteren. Het spel is er nu zou op gebouwd dat je niet heel erg veel dient te onthouden.

Binnenspelse elementen

Levenspunten: Dit is jouw gezondheidsindex. Hoe lager ze is, hoe slechter je eraan toe bent. Ieder personage start met 5 punten. Er zijn geen locaties, maar er zijn wel technieken die ze versterken.

Levenspunten	Buitenspelse dracht
3,4 en 5	Fit en monter.
1 en 2	Je personage is gewond en lijdt enorme pijnen. Het lachen is jou flink vergaan.
0	Je personage is bewusteloos. Je kan je niet meer verplaatsen en bent je niet langer bewust van je omgeving.
-1, -2	Je bent bewusteloos en stervende. Je hebt nog 30 minuten om terug tot 0 of erboven gebracht te worden of je sterft

-3	Dood... morsdood zelfs. Maar echte helden sterven niet per ongeluk. Die laatste slag gebeurt steeds doelbewust en nadrukkelijk.
----	--

Beschermingspunten (pantser): Vele helden dragen pantser. Ze hebben schrik en terecht. We kennen drie soorten. Licht, gemengd en zwaar. Pantser beschermingpunten voor elk gevecht. Let wel: pantser beschermt enkel indien je daarop geraakt wordt. Word je geslagen op je vel, dan telt jouw pantser niet! Zorg dat het er geloofwaardig beschermend uitziet.

Type pantser	Buitenspelse dracht	Beschermingspunten
Licht	Gewatteerde stof, gambeson, zacht leer	1
Gemengd	Hard leer, stevig leer met bont, leer met metalen stukken	3
Zwaar	Maliën of plaatpantser	5

Pantser dienen na een gevecht niet gerepareerd te worden. Maar heel soms zijn er technieken die ze kapot maken. Dan dien je ze uit te trekken en nieuw materiaal aan te schaffen. Gelukkig is dat niet erg courant.

UITZONDERINGEN!

**Bovenwereldlijke magie* (necromantie, tover en bezwering) valt niet te combineren met pantser.

Technieken: Dit is de verzamelnaam van alle zaken die personages kunnen leren. Binnen die technieken kennen we vier soorten die een tikkeltje van elkaar verschillen qua gebruik.

- *Spreuken:* dit zijn magische spreuken. Ofwel via wat men academische bovenwereldlijke magie noemt ofwel de gaven die men verkrijgt via de goden. Tvenaars en priesters dus. Het gebruik van een spreuk bestaat uit twee delen. Een incantatie en het gebruik van *componenten*. Er is geen andere beperking. Componenten kunnen blijvend zijn of vergankelijk. In het eerste geval kan je ze zoveel hergebruiken als je wil. In het tweede geval verdwijnen ze na gebruik. Iedere spreuk heeft minstens één vergankelijk component. Je geeft ze dan best af aan de eerste de beste figurant.

Bij een spreuk is het belangrijk dat een incantatie rustig en duidelijk uitgesproken wordt. Zelfs een eenvoudige spreuk dient zeker 10 seconden in beslag te nemen. Wie een spreuk slecht uitspreekt of de handeling haastig uitvoert, loopt het risico een ander effect te krijgen dan verwacht.

- *Procedures:* dit zijn handelingen en ambachten. Zoals het brouwen van een drankje of het naaien van een gehavend been. Deze vergen gereedschap aka wetenschappelijk parafernalia en *ingrediënten*. Vaak staat er ook een hoeveelheid

tijd bij vermeld. Dat is de tijd die je eraan dient te besteden of één of andere manier. Ingrediënten verdwijnen altijd na gebruik.

- **Krijgsvaardigheden:** deze horen enkel thuis in een gevecht en hebben een aankondiging. Die dien je duidelijk, maar binnenspels te communiceren. Schreeuwen is een optie. Ze lichtjes creatief verwerken in een dreigende handeling is een plus. De technieken kan je doorgaans een aantal keer gebruiken per gevecht. Dus iedere keer opnieuw.
- **Algemene:** deze kennen geen beperkingen en zijn altijd te gebruiken.

Wetenschappelijke paraferalia: Dit is het gereedschap waarmee procedures uitgevoerd worden. We kennen er twee. Een preparatorium en een verbandkist (chirurg). Het is echt wel de bedoeling dat je deze bij hebt als je ze wilt gebruiken. Afhankelijk van hoe bedreven of intensief je ermee bezig bent, breid je best uit of hou je het bescheiden.



Maar naast die twee zijn er nog enkele andere meer ambachtelijk of duister. Zo gebruiken leerlooiers een vilmes, en een smid een hamer en aambeeld, en houthakker een bijl, een setje lopers, etc.. Allemaal met dezelfde bedoeling. Het hoeft niet uitgebreid, maar je dient je handelingen altijd wel uit te spelen.

Immuniteiten: Ieder spel heeft wel ergens iets waarmee men iets anders kan verhinderen. Binnen Epos was dat voorheen redelijk courant, maar nu is dat zeldzaam geworden. Er zitten immuniteiten in het spel, maar vaak zijn ze beperkt tot meesterlijke vaardigheden van één specifiek gilde of Hanze. Bovendien zijn ze ook vaak beperkt tot éénmalig gebruik. Zo weet iedereen dat een Oost-Kaltische ridder werkelijk de enige is die een magische spreuk zomaar van zich af zou kunnen schudden. Daarnaast vraagt elke immuniteit vanaf nu een handeling. Iets waarmee de ander kan weten dat er iets aan de hand is en dus niet louter dat de andere het niet gehoord heeft.

Een ziel: Een Eternicaanse ziel bestaat uit zeven stukken. Elke oerkracht/godheid biedt er eentje aan. Deze zielstukken hebben indien ze ontbreken een speltechnisch effect. Doorgaans komt het quasi niet voor dat rechtgeaarde burgers tornen aan hun zielenheil. En dat mag als leek bijzonder vreemd klinken. Maar Faustiaanse taferelen behoren in het Eeuwige rijk tot de mogelijkheid. Het staat dan ook gelijk aan de grootste misdaad die er is. Want een gehavende ziel in de Styx vergaat en wordt niet opnieuw geboren.

Gilde-geheimen: Behoorlijk wat technieken behoren slechts één organisatie toe. Dit noemen we gildegeheimen. Hun exclusieve kennis is vaak de bron van de macht van hun Gilde of Hanze. Het zou een verschrikkelijk ramp zijn als die geheimen zouden uitlekken. Speltechnisch is dat ook niet geheel mogelijk. Je kan ze enkel leren als je lid bent. Echter soms ben je lid, leer je iets en ben je later voor één of andere reden niet meer lid. Wanneer dat gebeurd heb je altijd de mogelijkheid om van al die technieken afstand te doen.

Magische voorwerpen: Ze bestaan. Je kan ze vinden, maar zelf ook maken. Ze bestaan steeds uit zwarthout, mythril, drakenleer of het mythische adamantium. Magische voorwerpen hebben altijd een beperkte houdbaarheidsdatum. Ze gaan een aantal Epossen mee. Ieder personage kan maximum drie magische voorwerpen gebruiken. Bovendien kan dat niet zomaar. Ze dienen aan jou gebonden te worden door een arcanist/ambachtsman.

Noot voor oude knarren: ze kosten geen vitaliteit meer. Weg daarmee!

Compendium: Sommige technieken geven toegang tot een specifiek compendium. Dat is een verzamelboek met bv giften, ziekten of narcotica telkens in 3 niveaus. Doorgaans dient het personage aan de hand van de symptomen uit dat boek iets te identificeren. Maar het laat het personage ook vaak toe iets te maken, zoals een medicijn. Aangezien het een gebruiksvoorwerp is, wordt het dus ook best werkelijk gemaakt en meegebracht.

Gesloten kisten/ deuren: Soms hangt op iets een cijferslot. Logischer wijs kan je het dan niet openen. Je mag het zelfs niet proberen, tenzij je een specifieke techniek hebt. Inbreken werkt eenvoudigweg door drie cijfers te vinden. Afhankelijk van de moeilijkheidsgraad van het slot staan er aanwijzingen op het slot zelf. Je dient dus nooit werkelijk met lock-picks aan de slag te gaan. Niettemin dien je ze wel te gebruiken om het uit te spelen. Een vergrootglas en kaars zou misschien geen overbodige luxe zijn.

Dienaeren: Het levensbloed van het eeuwige rijk. Je komt ze overal tegen. Dienaeren vegen de straten, zetten je bier koud, bewerken de velden, etc. Spelers hebben vaak de optie om een dienaar te spelen terwijl ze grondstoffen verzamelen. Dit om de wereld tot leven te brengen. Zit je zelf ook verlegen om wat meer zakgeld? Dat kan! Je mag altijd naar het spellokaal gaan en een dienaar kostuumpje aantrekken. Dit levert jou 5 zilver per 5 minuten werk.

Lezen en schrijven: Deze oude techniek staat niet meer beschreven. Iedereen kan het als die dat wil. Voorheen heette deze techniek alfabet Haldaans.

Dolken en korte wapens: Deze oude technieken staan ook niet meer beschreven. Iedereen is vrij deze wapens tot 80cm te gebruiken.

Scherpe en botte wapens: In het spel wordt nog steeds een onderscheid gemaakt tussen scherpe en botte wapens. We roepen dat echter niet zoals “ik sla bot!” We vertrouwen daarbij op het uitzicht van onze wapens. Zelfs in het donker. De meeste ondoden zijn vanwege hun dode vlees weinig vatbaar voor de snijdende zwaarden van avonturiers. Hier en bij nog enkele andere bijzonderheden is dit van belang.

Mercantilisme: Is de kunst van het handeldrijven. Een mercantilist kan via zijn connecties bestellingen plaatsen. Daarvoor gebruikt men een bestelbon (in bijlage G). Sommige technieken laten toe bestellingen te plaatsen voor het Epos, anderen op een Epos zelf.

BIJLAGE A:

Typische mannelijke Eternicaanse namen (Kaltisch)

Abraham	Beernaert	Francisco	Laurentius	Salomon
Absolon	Benjamin	Fretheric	Lodewyc	Samuel
Adam	Bern	Fridolf	Lucas	Sander
Adelbert	Bernold	Gabriel	Lutger	Sebastiaen
Adelbert	Bertold	Galand	Maerten	Servaes
Adelbrand	Bonifacius	Geeraert	Marcus	Siegfried
Adelhelm	Boudewyn	Geldric	Marten	Simon
Adelwin	Carel	Gerardus	Matheus	Stephan
Adriaen	Celestinus	Gerwyn	Mathys	Theoderic
Aelfric	Christiaen	Gillebert	Mauricius	Thibaut
Aernout	Christoffel	Godefroid	Maximilian	Tobias
Agatho	Conrad	Gregorius	Melchior	Victor
Alard	Constantijn	Grimhard	Michiel	Vincent
Alberic	Cornelis	Guillaume	Morbert	Walter
Alduin	Daniel	Hardric	Nicolaes	Werner
Alfred	Desiderius	Harduin	Norbert	Wilhelm
Amandus	Diederic	Heinric	Odgrim	Willem
Ambrosius	Diederik	Henricus	Paulus	Wirgilius
Andreas	Dixus	Herman	Perceval	Wolfger
Andries	Dominicus	Hieronimus	Perryn	Wouter
Anselmus	Ector	Hildebrand	Petrus	Wulf
Anthonius	Egbert	Hubold	Philippe	Ysaac
Arnold	Egmund	Hubrecht	Pieter	Zegher
Arnulf	Eisolf	Hugo	Raphael	
Augustyn	Emeric	Jacob	Regnier	
Badagar	Engelbert	Jaspar	Reinold	
Baldric	Eric	Joachim	Richard	
Balduin	Everaert	Jordanus	Robert	
Balthazar	Everold	Joris	Robrecht	
Baptiste	Ferdinand	Karolus	Roderic	
Baudemund	Floris	Kristiaen	Roeland	

Typische vrouwelijke Eternicaanse namen (Kaltisch)

Aagje	Geneva	Maayken	Xinthia
Ada	Genevieve	Machteld	Yasmijn
Adela	Gerlinde	Magdalena	Ylona
Adriana	Gertuide	Margareta	Ysabelle
Agatha	Gwen	Margriet	Zwane
Agnes	Gwendolyne	Maria	
Alexandra	Gyselle	Marijn	
Alissa	Hadewych	Marjan	
Amber	Hedwig	Mathilde	
Amelia	Heide	Morena	
Amina	Heleen	Nele	
Anna	Helena	Priscilla	
Babette	Herlinde	Querine	
Barbara	Hildeborg	Rebecca	
Beatrix	Hildegard	Reinhilde	
Birgit	Ida	Rhea	
Brigitte	Irene	Rianna	
Brunhilde	Isabel	Roberta	
Celia	Isolde	Roos	
Ciska	Jacoba	Sara	
Cunegonde	Johanna	Selene	
Danielle	Jute	Siglinde	
Delphine	Kaat	Susanna	
Eline	Katharina	Talea	
Elisabeth	Katrijn	Ursela	
Ermina	Kersten	Victorina	
Ethelgarde	Kristina	Vionne	
Eva	Laura	Wanda	
Evelien	Lorretta	Wilhelmina	
Flore	Lotte	Willemijn	
Fridegonde	Lutgarde	Wivien	

Typische mannelijke Eternicaanse namen (Halinees)

Ablabius	Archelaus	Bonosus	David
Abramius	Areobindus	Bonus	Decius
Abundanitus	Aristobulus	Butlilinus	Demetrius
Acacius	Aristomachus	Caesarius	Demosthenes
Acindynus	Armatus	Callinicus	Desiderius
Aemilianus	Armenius	Callistus	Deusdedit
Aeneas	Armentarius	Calopodius	Deuterius
Aetherius	Arsaphius	Carellus	Ddymus
Agapetus	Arsenius	Carinus	Diogenes
Agnellus	Asbadus	Celsus	Diomedes
Agricola	Asclepiodotus	Charegiselus	Dionysius
Albinus	Asclepius	Chilbudius	Dioscorus
Alexander	Asterius	Christophorus	Domitius
Amantius	Athanasius	Claudius	Domentziolus
Ammonianus	Attalus	Clementinus	Domnicus
Ampelius	Avienus	Colluthus	Domninus
Anastasius	Aurelianus	Comentiolus	Donatus
Anatolicus	Auxitius	Comentas	Dorotheus
Anatolius	Bacauda	Comitas Cometas	Droserius
Andreas	Bacchus	Comitiolus	Dulcitus
Andronicus	Baduaruis	Conon	Dynamius
Anthemius	Barbatus	Constantianus	Elias
Anthimus	Basilius	Constantinus	Elpidius
Antiochus	Bassus	Constantius	Ennodius
Antoninus	Batzas	Cosmas	Epiphanius
Antonius	Beatus	Cyricus	Eudaemon
Aphthonius	Belisarius	Cyrellus	Eudoxius
Apion	Bellesarius	Cyrus	Eugenius
Apollinarius	Beppolenus	Damianus	Eulalius
Apollos	Boethius	Domianus	Eulampius
Aquila	Bonifatius	Daniel	Eulogius
		Danielus	

Eupatarius	Helias	Macrobius	Musonius
Euphemius	Helladius	Magnus	Narses
Euphratas	Heraclius	Manuel	Nazares
Euphronius	Hermeias	Marcellinus	Nicephorus
Eusebius	Hermongenes	Marcellus	Nicetas
Eustathius	Herodianus	Marcianus	Nicetius
Eustochius	Hilarius	Marcus	Nicolaus
Eustratius	Himerius	Marianus	Nilus
Euthalius	Honoratus	Marinus	Nonnosus
Eutolmius	Honorius	Marius	Nonnus
Eutychianus	Hypatius	Marthanes	Olybrius
Eutychius	Iacobus	Martinianus	Olympius
Faustinus	Innocentius	Martinus	Palladius
Faustus	Ionnacius	Martyrius	Pamphilus
Felix	Ionnes	Maruthus	Pancratius
Firminus	Iordanes	Maurentius	Pantagathus
Flavianus	Ioseph, Iosephius Iosephus	Maurianus	Papirius
Florentinus	Iovinus	Mauricius	Pardus
Florentius	Iovivus	Maurinus	Parthenius
Florus	Irenaeus	Maurus	Paschalis
Fortunatus	Isaac	Maxentius	Pastor
Francio	Isidorus	Maximianus	Paternus
Fronto	Iulianus	Maximinus	Patricius
Gabriel Gabrielius	Iulius	Maximus	Paulinus
Gallus	Iustinianus	Megas	Paulus
Genethlius	Iustinus	Megistus	Pegarius
Gennadius	Iustus	Melminius	Pelagius
Georgius	Laurentius	Menander	Perigenes
Germanus	Lazarus	Menas	Petronas
Gerontius	Leon	Menelaus	Petronius
Godilas	Leontius	Mercurius	Petrus
Gregoras	Longinus	Michael	Philagrius
Gregorius	Lucinus	Michaelius	Philaretus
Hadrianus	Macedonius	Moschus	Philippicus

Phillippus	Severus	Tiberius
Philoxenus	Simplicius	Timotheus
Phocas	Sisinnius	Traianus
Phoebammon	Sittas	Trasaricus Trasarc
Photinus	Smaragdus	Tribonianus
Photius	Solomon	Tribunas
Placidus	Soterichus	Tribunus
Plato	Speciosus	Trolius
Plutinus	Stauracius	Tryphon
Pompeius	Stephanus	Tullianus
Praesentinus	Strategius	Tzittas
Praetextatus	Syagrius	Vaanes
Principius	Symeon Symeonius	Valentinus
Priscus	Symmachus	Valerianus
Probus	Synesius	Valerius
Procopius	Tatianus	Varazes
Ptolemaeus	Taurinus	Vasacius
Rogatus	Taurus	Venantius
Romanus	Theoctistus	Venerandus
Romulus	Theodoricus	Viator
Rufinus	Theodoretus	Victor
Rusticius	Theodorus	Vigilius
Rusticus	Theodosius	Virus
Samuel	Theodotus	Vitalianus
Sarapammon	Theodulus	Vitalius
Sarapion	Theogenius	Zacharias
Saturninus	Theon	Zemarchus
Scholasticus	Theopemptus	Zeno
Sebastianus	Theophanes	Zenobius
Senuthius	Theophilus	Zoilus
Serenus	Theophylactus	
Sergius	Theotimus	
Severianus	Thomas	
Severinus		

Typische vrouwelijke Eternicaanse namen (Halinees)

Adeodata	Charito	Gordia	Nicasia	Valeriana
Adula	Clementina	Gordiana	Nonna	Veneranda
Aelia	Cleopatra	Gregoria	Palatina	Victorina
Aemiliana	Columba	Helena	Passara	Vigilantia
Aetheria	Comito	Herena	Pateria	Vigilia
Aetia	Consolantia	Hesychia	Paula	Vitula
Agnella	Constantina	Honorata	Paulina	Viviana
Agnes	Cyra	Honorata	Pericleia	Xanthippe
Alexandria	Damiane	Ianuarina	Petronella	
Anastasia	Destasia	Ionna	Petronia	
Anna	Didyma	Ionna	Placidia	
Antonina	Domentzia	Ionnina	Placidina	
Anzoy	Dominica	Irene	Pompeiana	
Appa	Domnica	Italica	Praeicta	
Arabia	Domnola	Iulia	Proba	
Arethusa	Epiphania	Iuliana	Proseria	
Argentea	Evantia	Iustina	Rhode	
Armentaria	Eudocia	Labinia	Rustica	
Athanasia	Epiphania	Leocadia	Rusticana	
Augustina	Eugenia	Leontia	Salvianella	
Aurelia	Euphemia	Macedonia	Sergia	
Aureliana	Euphrasia	Marcia	Sidonia	
Basilia	Eusebia	Maria	Silvia	
Basina	Fausta	Martha	Sophia	
Bobila	Firmina	Martina	Stephanous	
Bore	Flavia	Maximina	Syagria	
Cesarea	Flora	Megaris	Tetradia	
Campana	Gabrielia	Megethia	Theodora	
Candida	Galla	Melissa	Theodosia	
Catella	Georgia	Minicea	Theognosia	
Cervella	Germana	Nereida	Valeria	

Bijlage B

Rassen

Elk spelerpersonage behoort speltechnisch tot 1 van de 5 hieronder opgesomde rassen. Mits toestemming van de spelleiding is het mogelijk een ander ras te spelen. Alle rassen zijn speltechnisch gelijk. Het verschil is puur cosmetisch. Behalve mensen hebben alle rassen dus zekere 'vormvereisten'.

Mens

De grote meerderheid (zo'n negen op de tien) van alle inwoners van Eternica zijn mensen. Mensen zijn meesters in aanpassingsvermogen. Ze kunnen overal overleven, zijn veelzijdig en kunnen met iedereen overweg.

Elf

De elfen in Eternica zijn voor het overgrote deel immigranten uit het grote Elfenwoud ten oosten van Eternica, net over de bergen. Ze voelen zich veeleer thuis in de wouden van het zuiden dan in de 'koude' steden van noordelijk Eternica, en er hebben zich dan ook vooral enkele elfengemeenschappen gevestigd in de dichte wouden van Woudvoorde en Reitze. Elfen leven veel langer dan mensen, maar planten zich veel langzamer voort, wat maakt dat hun aantallen relatief laag liggen. Elfenmagie en boogschutterkunsten zijn legendarisch, evenals hun poëzie en heldendichten. Door hun lange levensverwachting adopteren oudere elfen vaak een soort 'laat-maar-doen-het-gaat-wel-over' mentaliteit.

De speler moet puntige oren dragen en goud geschminkt zijn (of goudglitter op het aangezicht hebben).

Dwerg

Het thuis van de dwergen ligt in de bergen ten oosten van Eternica en in de omgeving van Al-Baratuk, de Heilige Berg ten oosten van Halinus. De ondergrondse stad onder Al-Baratuk wordt beschouwd als hun belangrijkste bouwwerk, en tevens hun grootste heiligdom. Mensen en dwergen hebben vele oorlogen uitgevochten over de schatten van dit heiligdom maar uiteindelijk werd er een blijvende vrede gesloten. Dwergen kunnen vrij goed opschieten met de mensen maar niet met elfen. De reden hiervoor ligt juist in deze oorlogen. Dwergen zijn namelijk zeer trots op hun meesterwerken van smeedkunst en zagen het dus als een teken van respect dat de mensen zoveel moeite deden om ze te bemachtigen. De elfen hebben echter nooit deelgenomen aan de oorlogen en de dwergen denken dan ook dat de elfen hen als minderwaardig aanschouwen. Orken zouden voor de dwergen zelfs vrienden kunnen zijn (ze leven in dezelfde gebieden maar gescheiden van elkaar) ware het niet dat een ork van nature uit weinig appreciatie kan opbrengen voor kunst. Voor een ork is een zwaard een zwaard, terwijl een dwerg het smeden als een vorm van zelfexpressie beschouwt. Over de jaren is er dan ook een grondige afkeer tegenover de orken ontstaan.

De speler moet een valse dikke neus en een baard en/of snor dragen.

Ork

Orken leven in de bossen en bergen van Eternica en verder zowat overal in de wereld. Omdat sommige stammen er barbaarse gewoontes op nahouden en regelmatig handelskaravanen aanvallen, hebben ze een vrij slechte naam in het rijk. Je kan ze nog het beste vergelijken met indianen. Er zijn reeds ontelbare pogingen ondernomen om ze helemaal uit het rijk te verbannen maar tevergeefs. Orken planten zich zeer snel voort. Hoeveel orken er in Eternica zijn, is ongekend maar hun aantallen groeien gestaag. De orken die niet 'barbaars' worden zijn vriendelijk, behulpzaam en moedig. Helemaal niet de laffe schurken zoals men hen vaak afschildert.

De speler moet een orkenmasker dragen.

Goblin

Alhoewel ze een apart ras vormen, leven de meeste goblins samen met orken in dezelfde stammen. Goblins zijn een stuk schrieler en zwakker dan orken, maar vaak een stuk slimmer en geniepiger. Binnen de orkenstammen vervullen ze vaak de rol van helers, ambachtslieden, verkenners en sjamanen. Ze worden gekenmerkt door een ongebreidelde nieuwsgierigheid en experimenteerdrang.

De speler moet een goblinmasker dragen.

Halfrassen

In principe kunnen de humanoïde rassen zich onderling voortplanten, alhoewel dit zelden gebeurt. Als speler kun je er voor kiezen een half-ras te spelen maar je moet dan wel één van de hoofdassen kiezen als zijnde het dominante. D.w.z. dat je best een half-mens-half-dwerg mag spelen, maar dan kies je, om speltechnische redenen, ofwel mens ofwel dwerg als hoofdras. Andere half-rassen dan een mix van de 5 bovenstaande rassen zijn niet toegelaten.

Bijlage C

Aankoop lijsten voor beginnende spelers

Leerling 7 goud

Gezel 14 goud

Meester 21 goud

Enkel voor jouw hoofdberoep

Het Gilde der Alchemisten & Farmacisten

Leerling: Niv 1 ingrediënten alchemie (5z) & farmacie (5z), preparatorium (2g)

Gezel: Niv 2 ingrediënten alchemie (2,5 g) & farmacie (2,5g)

Het Gilde der ambachtlieden en arcanisten

Leerling: Pikhouweel, vilmes, smidse hamer, preparatorium (2g), Leer/hout/metaal (2z)

Gezel: Niv 1 ingrediënten farmacie & arcanisme (5z), Niv 2 ingredienten arcanisme (2,5g))

Het Gilde der artiesten, Brouwers, Narren & Verwenners

Leerling: Niv 1 ingrediënten farmacie (5z)

Gezel: drinken gratis in iedere herberg.

DeKerk van de Al-Grote-vernietiger

Leerling: Magisch water (1,2g), bliksemstaafje (2,1g), botje (1,7g), ratelaar (4,6g), kalk (1g)

Gezel: Zwarte kaars (7z), bloed (1,3g), geel zout (4z), magische bom (1,2g), poppetje (3,8g)

De Kerk van de Draak van het licht

Leerling: Magisch water (1,2g), blauwe kaars (8z), platte steen (1,7g) , geel zout (4z), runestaafje (9,4g), kalk (1g)

Gezel: Witte kaars (0,8), Camouflage stof (2,2g), Wit gaas (1g), bliksemstaafje (2,1g), magische bom (1,2g), poppetje (3,8g)

De Kerk van de Grootmeester der Magie

Leerling: Magisch water (1,2g), magisch projectiel (1,6), runestaafje (9,4g), geel zout(4z) , witte kaars (8z), blauwe kaars (8z), wit gaas (1g)

Gezel: Poppetje (3,8g), kalk (1g)

De Kerk van de Maanwolvin

Leerling: Magisch water (1,2g), wolvenurine (5z), ratelaar (4,6), botje (1,7g), kalk (1g),

Gezel: Zwarte kaars (7z), poppetje (3,8g), platte steen (1,7g),

De Kerk van de Moeder des levens

Leerling: Magisch water (1,2g), heilverband (5z), helingstablet (1z). vlag met zwaard (1,3), geel zout (4z), kalk (1g), witte kaars (8z).

Gezel: Poppetje (3,8g), wit gaas (1g), doodspoeder (2,6g)

De Kerk van de Ruiter des duisternis

Leerling: Magisch water (1,2g), ratelaar(4,6g), botje (1,7), leem (2,2g), geel zout (4z), vlag feniks (1,5g),

Gezel: Zwarte kaars (7z), kalk (1g), poppetje (3,8g), runestaafje (9,4g), lijm (5z), koolstofstaafje (1,2g), kalk (1g), wit gaas (1g).

De Kerk van de neutraliteit van de dood

Leerling: Magisch water (1,2g), koolstofstaafje (1,2g), witte kaars (8z), bloed (1,3g), ratelaar (4,6g), botje (1,7g), poppetje (3,8g), necrobol (3,4g), grafaarde (2,4g).

Gezel: Blauwe kaars (8z), geel zout (4z), zwarte kaars (7z), zwart gaas (9z),

Het Hanze der Necromantiërs

Leerling: Zwarte kaars (7z), zwart gaas (9z), grafaarde (2,4g), poppetje (3,8g), gewijd water (1,2g), koolstofstaafje (1,2g), doodspoeder (2,6g), ratelaar (4,6g), botje (1,7g), witte kaars (8z), bloed (1,3).

Gezel: Necrobol (3,4g), lijm (5z), poppetje (3,8g)

Het Hanze der Magisters

Leerling: Bliksemstaafje (2,1g), gewijd water (1,2g), geel zout (4z), lijm (5z), wit gaas (1g), blauwe kaars (8z), platte steen (1,7g)

Gezel: kalk (1g), magische bom (1,2g), wierook (6z),

Het Hanze der bezweerders

Leerling: Camouflage stof (2,2g), wierook (6z), geel zout (4z), vlag feniks (1,5g), vlag zwaard (1,3g), kalk (1g), wolverurine (5z), platte steen (1,7g)

Gezel: gewijd water (1,2g), bloed (1,3g), magisch water (1,2g), wit gaas (1g), blauwe kaars (8z)

De Kring der heksen

Leerling: Wolverurine (5z), magisch water (1,2g), camouflagestof (2,2g), wierook (6z), heilverband (5z), helingstablet (1z), gewijd water (1,2g), witte kaars (8z), kalk (1g)

Gezel: Niv 1 ingrediënt farmacie (5z), niv 2 ingrediënt farmacie (2,5g), geel zout (4z), rune staafje (9,4g), platte steen (1,7g), poppetje (3,8g), koolstofstaafje (1,2g), wit gaas (1g)

Het Gilde der vereffenaars

Leerling: Niv 1 ingrediënt farmacie (5z), ploertendoder (3,7g)

Gezel: Niv 2 ingrediënt farmacie (2,5g), blaaspijp (2,3g), wurgtouw (9z), setje lopers (2g)

Het Gilde der herverdelers

Leerling: -

Gezel: set lopers (2g), ploertendoder (2g)

De Orde der Balsemers, Barbieren & Chirurgen

Leerling: Preparatorium (2g), verbandkist (2g), niv 1 ingrediënt farmacie en chirurgie (5z)

Gezel: Niv 2 ingrediënt chirurgie (2,5g), doodspoeder (2,6g), magisch water (1,2g).

Het Gilde der Bankiers en Innere

Leerling:

Gezel: set lopers (2g), ploertendoder (2g)

Het Hanze der Mercantilisten

Leerling: -

Gezel: -

Het gilde der Spoorzoekers

Leerling: Niv 1 ingrediënt farmacie (5z), wolvenurine (5z), 1-handige wapens (4g), boog en kruisboog (4g)

Gezel: Niv 1 ingrediënt chirurgie, niv 2 ingrediënt farmacie (2,5g), camouflage (2,2g), wierook (6z)

Het gilde der krijgers

Leerling: 1-handig wapen (4g), 2-handig wapen (8g), beukelaar (2g), strijdschild (4g), boog en kruisboog (4g).

Gezel: Torenschild (6g), werpwapens (1g).

Het 1ste verbond der Oost-Kalten

Leerling: Niv 1 ingrediënt chirurgie (5z), 1-handige wapens (4g), 2-handige wapens (8g), beukelaar (2g), strijdschild (4g), boog en kruisboog (4g),

Gezel: hellebaard (10g), torenschild (6g)

De ridderorde van Halinus

Leerling: 1-handige wapens (4g), beukelaar (2g), strijdschild (4g), boog en kruisboog (4g),

Gezel: Hellebaard (10g), torenschild (6g), niv 1 ingrediënt arcanisme (5z), gewijd water (1,2), platte steen (1,7g), bliksemstaafje (2,1g)

Bijlage D

Prijslijst voor beginnende personages

Pantser	Kostprijs
Licht pantser	2 goud
Gemengd pantser	5 g
Zwaar pantser	8g
Helm	Gratis
Beukelaar	2g
Strijdschild	4g
Torenschild	6g
Wapens	
Dolk	1g
Kort zwaard	3g
Lang zwaard	4g
Bastaard zwaard	6g
2-Handig zwaard	8g
Korte knots	1g
Krijgsknots	2g
2-Handige knots	3g
Korte bijl	2g
Krijgsbijl	4g
2-Handige bijl	8g
Lange staf	5g
Hellebaard	10g
Morgenster	6g
Katapult	1g
Boog	4g
Kruisboog	4g
Dubbele kruisboog	6g
Werpmes	1g

Wetenschappelijke paraferalia	
Preparatorium (Ambachten/arcanisme)	2g
Verbandkist (Chirurgie)	2g
Perkamenten	
Blanco perkament	5zilver
Spreukenperkament	5g
Varia	
Ingrediënt Niv 1 (Maximum 10)	5z
Ingrediënt Niv 2 (Maximum 5)	2g 5z
Setje lopers	2g
Houtbewerkingset	2g
Smidse hamer	2g
Vilmes	2g
Illegale componenten	
botje	1g 7z
gaas (zwart)	9z
grafaarde	2g 4z
klompje leem	2g 2z
magische bom	1g 2z
necrobol	3g 4z
poppetje	3g 8z
urne	28g 6z

Legale componenten

bloed	1g 3z
camouflagestof	2g 2z
doodspoeder	2g 6z
gaas (wit)	1g
geel zout	4z
goddelijk symbool	1g
heelverband	5z
helingstablet	1z
kaars (blauw)	8z
kaars (wit)	8z
kaars (zwart)	7z
kalk	1g
koolstof	1g 2z
lijm	5z
magisch projectiel	1g 6z
magisch water	1g 2z
magische lantaarn	2g 7z
platte steen	1g 7z
ratelaar	4g 6z
bliksemstaafje	2g1z
staafje (rune)	9g 4z
staafje (wierook)	6z
vlag (Phoenix)	1g 5z
vlag (zwaard)	1g 3z
wijdingslint	1g
Wijwater van de feniks (telt voor ieder geloof)	1g 2z
wolvenurine	5z

Bijlage E

Afmetingen van wapens en schilden

Wapen	Min. Cm	Max. cm	Welk schild kan ik gebruiken	Hoeveel handen heb ik nodig	Bot of scherp
Mes/dolk	0	45	Alle	1	Scherp
Kortzwaard	40	80	Alle	1	Scherp
Langzwaard	80	110	Alle	1	Scherp
Bastaardzwaard	100	120	Beukelaar	1 of 2	Scherp
Slagzwaard	120	180	Geen	2	Scherp
Korte bijl	40	80	Alle	1	Scherp
Krijgsbijl	80	110	Alle	1	Scherp
Tweehandige Bijl	120	180	Geen	2	Scherp
Korte knots	40	80	Alle	1	Bot
Krijgsknots	80	110	Alle	1	Bot
Tweehandige Knots	120	180	Geen	2	Bot
Lange Staf	100	180	Geen	2	Bot
Hellebaard (speer)	180	250	Geen	2	Scherp
Morgenster	80	110	Alle	1	Bot
Boog	Trekkracht maximaal 30 pond				
Kruisboog	Trekkracht maximaal 30 pond				
Werpwapens	Max 30 cm, kernloos				
Katapult	Trekkracht maximaal 20 pond				
Schilden	Maximale doormeter				
Beukelaar	35 cm				
Strijdschild	70 cm				
Torenschild	150 cm				

Bijlage F

Eenen techniek

Grootmoeder Zwane's balsem

Bij welke meesters
kan ik deze techniek
leren?

Gekend bij:

Het gilde der Alchemisten en Farmacisten
De orde der Balsemers, Barbieren en Chirurgen
Het gilde der Spoorzoekers

Wat doet het?

Effect:

Deze bijzondere wondzalf heelt 1 levenspunt indien ze op een lichte wonde (slechts 1 schade) wordt uitgesmeerd. Indien iemand zich waagt de balsem uit te drinken, veroorzaakt zijn minder aangename brandblaren in de mond en is er geen genezend effect.

Hoe doe ik het?

De uitvoering:

Het uitvoeren van deze procedure neemt minstens 5 minuten rollenspel in beslag. De farmacist gebruikt daarbij zijn Preparatorium. Hij vijzelt, kookt, destilleert, lost op, vermengt, etc. Het is daarbij niet noodzakelijk dat de farmacist werkelijk de volledige tijd handelingen stelt, wel dat het volledige procedé die tijd kost. Nadien bezit de farmacist 3 porties met het afgewerkte product. Voorzie zelf jouw flesje en de uitleg.

Werktuigen,
die zijn blijvend.

Materiaal vereiste: Preparatorium

Verbruikte ingrediënten: 1 x niv. 1 farmacie

Wettelijke status: Legaal

Heb je nodig per keer.

Tjah, niet alles
mag zomaar.

Jeetje, das verrassend efficiënt. Had mijn grootmoeder maar zo'n erfenis.

Heeft ooit iemand over
deze techniek gezegd

Bijlage G

Een bestelbon voor de mercantilist



Order nummer,

Mercantile:

<i>Handelcontact</i>	<i>Product</i>	<i>Prijz./stuk</i>	<i>Totaal</i>
1)			
2)			
3)			
4)			
5)			
6)			
7)			
8)			
9)			
10)			

Prijstotaal:

Opmerking te,

Wat verdween in Codex 5 tov Codex 4?

Vitaliteit

Geestkracht

Poelen

Vaardigheden

Magische en gewijde wapens

Personage blad

Blamen

Gelocaliseerde levenspunten

Al het rekenwerk

90% van de anti-skills.

Permanente magische voorwerpen

Type technieken: bv geestes effect, charme, etc.