

Spelsysteem update voorjaar 2023

Woordje vooraf:	1
Algemene Technieken:	2
Wat verandert er per organisatie?	2
Ridderordes	2
Gilden	2
Hanzen.....	4
Lijst van Nieuwe technieken:	5

Woordje vooraf:

Waarde Eternicanen! Eindelijk is hij hier dan, de langverwachte spelsysteem update. Zoals reeds vermeld zijn er een paar dingen veranderd in ons spelsysteem. Niets al te groot of ingrijpend, maar het is best dat jullie op de hoogte zijn.

Wat is er dan precies veranderd?

1. We hebben een algemene lijst van 7 technieken in het leven geroepen (zie verder in dit document). Deze technieken waren reeds te vinden bij een aantal organisaties maar doordat ze vaak noodzakelijk aanvoelden dwongen ze spelers soms een paar keuzes te maken die niet volledig strookten met hoe ze hun personage zagen. Op deze manier zijn deze voor iedereen beschikbaar. Deze kan je bij de creatie van je personage gebruiken of tijdens de verdere carrière van je personage.
2. De ‘gaten’ die hierdoor ontstaan bij een aantal organisaties werden opgevuld met andere, vaak nieuwe technieken die wat meer smaak en kleur bij de desbetreffende organisatie toevoegen.
3. “Talenknobbel” word gesplitst in “Talenknobbel courante talen” en “Talenknobbel obscure talen”. Voor de rest werkten beide technieken zoals de oude “talenknobbel”: je kiest een taal bij aankoop van de techniek en de techniek kan meerdere keren in je bezit zijn (elke keer wel voor een andere taal). Er wordt nu een onderscheid gemaakt tussen talen die je regelmatig in Eternica tegenkomt (Keizerrijks, Elfs, Portilliaans,..) en oude of heel obscure talen (Herietisch, draaks,...)

Algemene Technieken:

- **1-handige wapens**
- **Kaartlezen**
- **Luisterend oor**
- **Lichte en gemengde pantserdracht**
- **Lokale connectie**
- **Talenknobbel courante talen** (slechts 1x te kiezen uit de algemene lijst)
- **Taaigheid**

Wat verandert er per organisatie?

Ridderordes:

De Ridderorde van Halinus:

- **"1-handige wapens"** wordt opgevuld met **'Zilveroor, zilvertong'**.

Het 1^{ste} Verbond der Oost-Kalten

- **"1-handige wapens"** wordt opgevuld met **'Smid'**.

Gilden:

Het Gilde der Ambachtslieden en Arcanisten

- **"1-handige wapens"** wordt vervangen door **"Magische sensitiviteit"**. Dit verandert van Gezelniveau naar Leerlingniveau.
- Op Gezelniveau wordt **"Magische Sensitiviteit"** vervangen door **"Creatie Val (Nieuw)"**.
- **"Lichte & gemengde pantserdracht"** wordt vervangen door **"het Maritieme gilde" (Nieuw)** of **'Wierboer' (Nieuw)**. Keuze uit 1 van de 2.
- **"Lokale connectie"** wordt vervangen door **"Voorman" (Nieuw)**.

Het gilde der artiesten, brouwers, narren & verwenners

- **"Kaartlezen"** word vervangen door **"Zakkenrollen"**
- **"1-handige wapens"** word **'Brouwsel Schoonsteeds elixir (Nieuw)**
- **"Luisterend oor"** word vervangen door **'Brouwsel Leffe (Nieuw)'**
- **"Lokale connectie"** word vervangen door **'Brouwersgast (Nieuw)'**

Het Gilde der Herverdelers

- **“1-handige wapens”** wordt vervangen door **‘Los zand’**
- **“Lichte en gemengde pantserdracht”** wordt vervangen door **‘Stroper (Nieuw)’**
- **“Luisterend oor”** wordt vervangen door **‘Stockopkoper (Nieuw)’**

Het Gilde der Inners en Bankiers

- **“1-handige wapens”** wordt vervangen door **“Heling van goederen”**
- **“Lichte en gemengde pantserdracht”** wordt vervangen door **‘het Maritieme gilde (Nieuw)’** of **‘Wierboer (Nieuw)’**. Keuze uit 1 van de 2.
- **“Luisterend oor”** wordt vervangen door **‘Stockopkoper (Nieuw)’**
- **“Lokale connectie”** wordt vervangen door **“Ploertendoder”** van op Gezel-niveau.
- **“Ploertendoder”** op Gezel-niveau wordt vervangen door **‘Verzekering (Nieuw)’**
- **“Talenknobbel”** wordt **‘Talenknobbel courante talen’ (Nieuw)**

Het Gilde der Krijgers:

- **“1-handige wapens”** wordt vervangen door **‘Huurling (Nieuw)’**

Het Gilde der schriftgeleerden:

- **“Kaartlezen”** wordt vervangen door **“Streekkennis (Nieuw)”**
- **“Luisterend oor”** wordt vervangen door **“Architectuur (Nieuw)”**
- **“Talenknobbel”** op leerling-niveau wordt vervangen door **“Talenknobbel Courante talen (Nieuw)”**
- **“Talenknobbel”** op gezelschap-niveau wordt vervangen door **“Talenknobbel Obscure talen (Nieuw)”**

Het Gilde der spoorzoekers

- **“1-handige wapens”** wordt vervangen door **‘Herbalist’**
- **“Kaartlezen”** wordt vervangen door **“Villen”**
- **“Lichte en gemengde pantserdracht”** wordt vervangen door **‘Assistentie’**

Het Gilde der Vereffenaars

- **“1-handige wapens”** wordt vervangen door **“Bogen & Kruisbogen”**.
- **“Luisterend oor”** wordt vervangen door **“Stockopkoper (Nieuw)’**

Hanzen:

Het Hanze der Mercantilisten

- **“1-handige wapens”** wordt vervangen door **‘Handelsnetwerk (Nieuw)’**
- **“Kaartlezen”** wordt vervangen door **“Streekkennis (Nieuw)”**
- **“Luisterend oor”** wordt vervangen door **‘Wat is het je waard (Nieuw)’**
- **“Lokale connectie”** wordt vervangen door **‘het Maritieme gilde (Nieuw)’** of **‘Wierboer (Nieuw)’**. Keuze uit 1 van de 2.

Het Hanze der Necromantiërs

- **“1-handige wapens”** wordt **‘Wijsheid der Dienaeren (Nieuw)’**

Het Hanze der Magisters:

- **“1-handige wapens”** wordt **“Van Moerseynde’s pantser” (Nieuw)’**

Lijst van Nieuwe technieken:

Architectuur

Gekend bij:

Schriftgeleerden (leerling)

Bouwmeesters (leerling)

Leerlingtechniek**Effect:**

Jij hebt kennis van verschillende bouwstijlen en bouwtechnieken, niet alleen van Eternica maar ook van naburige naties. Je kan een gebouw of constructie observeren en aan de hand hiervan bepaalde zaken te weten komen: tijdsperiode, oorsprong, maar ook huidige stabiliteit en of er bijzonderheden aan zijn. Observeer het bouwwerk voor enige tijd en informeer je dan bij spelleiding over bijzonderheden.

Materiaalvereiste: geen

Verbruikte ingrediënten: geen

Wettelijke status: Legaal

Brouwersgast

Gekend bij:

Uniek - brouwers, narren, artiesten, verwenners (gezel)

Effect:

Je bent gekend binnen de verschillende brouwerijen en kan zo voor een kleine som aan een 'proefpakket' van verschillende dranken geraken. Dit pakket bevat altijd dezelfde dranken (1 elk van Diederics bangelijk brouwselkje, Schoonsteeds Elixir & Leffe).

Blijvende componenten: Geen

Vergankelijke componenten: Geld

Wettelijke status: Legaal

Brouwsel Leffe

Gekend bij:

Uniek - brouwers, narren, artiesten, verwenners (leerling)

Effect:

Deze techniek laat toe een klein vaatje (ongeveer 10 pintjes) Leffe aan te maken. Dit lichte dorstlessende en ietwat fruitig bier vindt zijn oorsprong in de commune levensdauw te Verrewolde. De drank, oorspronkelijk ook 'Levensdauw' genoemd, is zodanig vitaliserend dat men algauw zei "effe Levensdauw en ik kan er weer tegenaan". Mettertijd' werd dit "Levensdauw effe ..." en vandaar "Leffe".

Wie een pint van dit brouwsel in één teug opdrinkt, herwint wat energie en kan soms enerverend energiek zijn. Aan de andere kant maakt het voor chirurgijnen wat makkelijker om ingrepen bij hun te doen. De volgende chirurgische ingreep waarbij een muntje moet opgeworpen worden bij de persoon kan de chirurgijn 1x (en slechts 1x) een muntje hergooien.. Dit effect kan maar 1x per periode werken..

Uitvoering:

Het aanmaken van dit brouwsel duurt 10 minuten en dient gedurende die periode uitgespeeld te worden. Daarna moet het brouwsel 1 periode rusten vooraleer het gedronken kan worden. De farmacist maakt hiervoor gebruik van zijn herbarium. Haal de aangemaakte portie af bij de spelleiding.

Blijvende componenten: Herbarium; 1 – 10 Pintjes bier (of etiketten voorzien)

Vergankelijke componenten: 1 x niv. 1 farmacie

Wettelijke status: Legaal

Brouwsel Schoonsteeds Elixir

Gekend bij:

Uniek gildeheim- Gilde der artiesten, Brouwers, Narren & Verwenners (leerling)

Effect:

Deze techniek laat toe een klein vaatje (ongeveer 10 pintjes) van Schoonsteeds Elixir aan te maken. Deze donkere pils met zijn aroma van noten is een graaggeziene likeur in Schoonstede. Wie een glas van dit brouwsel in één teug binnengiet, heeft het effect van een anaestheticum, maar diens fijne motoriek word belemmerd.

Uitvoering:

Het uitvoeren van deze techniek neemt minstens 15 minuten rollenspel in beslag. De brouwer gebruikt daarbij zijn Preparatorium. Hij vijzelt, kookt, destilleert, lost op, vermengt, etc. Het is daarbij niet noodzakelijk dat de brouwer werkelijk de volledige tijd handelingen stelt, wel dat het volledige procedé die tijd kost. Nadien bezit de brouwer 6 porties met het afgewerkte product. Voorzie zelf jouw flesjes en de uitleg.

Materiaal vereiste: Preparatorium; 1 – 10 pintjes drank (of etiketten voorzien) V

Verbruikte ingrediënten: 2 x niv. 1 farmacie

Wettelijke status: Legaal

Creatie val

Gekend bij:

Uniek – ambachtslui (gezel)

Effect:

Deze techniek laat toe om mechanische vallen te maken en te plaatsen. Voor de creatie van een val raadpleegt men best het bijhorende creatielijst. Daar vindt men de vereiste materialen, de afgewerkte producten en de bijhorende tijdsinvestering.

Blijvende componenten: Geen

Vergankelijke componenten: Geen

Wettelijke status: Legaal (in opdracht of eigen materiaal)

Handelsnetwerk

Gekend bij:

uniek- mercantilisten (leerling)

Leerlingtechniek

Effect:

Een goed mercantilist hangt af van zijn handelscontacten. Met deze techniek breidt de mercantilist zijn handelsnetwerk uit. Na aankoop krijgt de mercantilist een opdracht van geïnteresseerde contacten. Nadat hij deze opdracht heeft afgewerkt verkrijgt de mercantilist 3 nieuwe (door spelleiding gekozen) contacten bij in zijn lijst.

Verbruikte ingrediënten: Geen

Wettelijke status: Legaal

Het Maritieme Gilde

Gekend bij:

Mercantilisten (leerling)

Inners & Bankiers (leerling)

Ambachtslieden en Arcanisten (leerling)

Met de verzanding van Moerseynde werd een nieuwe economische grootmacht geboren. Wie lid is van het Maritiem Gilde wordt verbonden van de wereld. Ook niet leden kunnen zich laten registreren bij het Maritieme Gilde. Zij betalen hiervoor 2 goud per jaar.

Effect:

Mercantilisten verkrijgen bij hun registratie twee willekeurige handelscontacten. Wanneer men bovendien een bestelling plaatst in Schoonsteede dan geniet deze bestelling een voorkeursbehandeling. Gebeurt deze bestelling in Moerseynde, dan is het tegendeel een feit.

Let wel een registratie bij het Maritiem Gilde kan niet gecombineerd worden met een registratie bij de Wierboeren uit Moerseynde. Graag de registratie vermelden op jouw bestellingsbon.

Blijvende componenten: Geen

Vergankelijke componenten: Geld

Wettelijke status: Legaal

Huurling

Gekend bij:

uniek-krijgers

Effect:

Buiten een normale job als wachter of karavaanbewaker heb je je ingeschreven bij het gilde der krijgers als huurling. Dit zorgt voor wat extra inkomen, maar kan er voor zorgen dat je contract te pas en onpas ingeroepen wordt.

je krijgt elk epos 7 goud extra bij je inkomen, maar je huurlingencontract kan ingeroepen worden voor legale doeleinden. Dit kan dan niet geweigerd worden en de taak dient uitgevoerd te worden. Voorbeelden zijn: bewaking, lijfwacht, goederen gaan terughalen voor mercantilisten,...

Materiaalvereiste: geen

Verbruikte ingrediënten: geen

Wettelijke status: Legaal

Stockopkoper

Gekend bij:

Mercantilisten,
Inners & Bankiers
Herverdelers

Effect:

Met deze techniek kan je met wat navragen overschotjes van een stock, licht beschadigde zaken na een brand... opkopen.

Je doet navraag (contacteert spelkot) of er toevallig in de buurt geen verkopers van dit type goederen zijn. Later word je dan gecontacteerd door een mogelijke verkoper. Deze verkoper (figurant gestuurd door spelleiding) komt je tegemoet en doet je een voorstel van goederen die hij/zij wilt verkopen. Na verkoop krijg je dan goederen voor een totaalprijs.

Let op, vanwege de onzekere oorsprong weet je niet altijd wat de staat is van het voorwerp. Het kan goedkoop zijn maar kan ook beschadigd, stukken kunnen waardeloos zijn, het kan een verzegelde doos zijn, stukken van een faillissement ...

Uitvoering: Geen

Blijvende componenten: Geen

Vergankelijke componenten: Geld

Wettelijke status: Illegaal/legaal naarmate de herkomst

Streekkennis

Gekend bij:

Schriftgeleerden (leerling)
mercantilisten (leerling)
Boodschappers (leerling)

Effect:

Een personage met deze techniek is op de hoogte van de belangrijkste locaties en de openbare geschiedenis van de plaats waar het Epos zich afspeelt (hij ontvangt per Epos van de spelleiding een document met streekkennis).

Blijvende componenten: Geen

Vergankelijke componenten: Geen

Wettelijke status: Legaal

Stroper

Gekend bij:

Spoorzoekers (leerling)

Herverdelers (leerling)

Effect:

Deze vaardigheid laat toe om kleine stroppen over een gebied te verspreiden om zo klein wild te vangen.

Plaats gedurende minstens 20 minuten kleine stroppen in bebost gebied (breng spelleiding hiervan op de hoogte, of speel een 20tal minuten een dienaar). Na enkele uren (volgende periode) kan je gaan kijken of je strop beet heeft. Hieruit kan je materiaal (leer,...) of informatie halen. Deze stroppen worden gemaakt uit materiaal dat je ter plaatse kan vinden. Deze stroppen zijn dunne draadjes of gewoon takken en gras creatief samengesteld. De vaardigheid creatie valstrik is hiervoor niet nodig hiervoor.

Materiaalvereiste: Geen

Verbruikte ingrediënten: Geen

Wettelijke status: Legaal tenzij op privégronden

Van Moerseynde's pantser

gekend bij:

Het Hanze der Magisters (leerling)

Het Hanze der Bezweerders (leerling)

Effect:

De gebruiker van de spreuk krijgt 2 beschermingspunten. Deze spreuk kan niet op iemand anders gebruikt worden. Er kan altijd maar één 'Kandel's pantser', 'Van 's Graevenburchte's pantser' of 'Van Moerseinde's pantser' actief zijn per persoon. Bij elke schade, of die nu op de persoon zelf of op zijn uitrusting is, trekt men eerst de beschermingspunten van de spreuk af. Schade die pantser negeert, negeert ook deze bescherming.

De effecten van deze spreuk worden niet overgedragen naar een volgende spelsessie.

Uitvoering:

- Steek de wierook aan en maak een omcirkelende beweging rond het lichaam;
- Spreek de incantatie uit;
- Herhaal dit ritueel met een platte steen.

Incantatie: Vrije incantatie of gebruik volgende:

Kostbare rook wordt steen;

En beschermt vel en been.

Blijvende componenten: 1 x Platte Steen

Vergankelijke componenten: 1 x Wierook

Wettelijke status: Legaal

Verzekering

Gekend bij:

uniek-inners/bankiers (gezel)

Effect:

Bankiers en Inners kunnen vanuit hun gilde een verzekering aanbieden aan leden van andere gilden. De exacte details hangen van de invulling af, maar hetzelfde basisprincipe blijft:

Degene die de verzekering aangaat bij de bankier betaalt eenmalig of herhaaldelijk een som om een bepaald project of handeling te laten dekken door de verzekering. Doorgaans betreft dit $\frac{1}{3}$ van het geschat bedrag. De bankier en het gilde staan dan garant voor de uitbetaling als het project of de handeling misloopt. De bankier en gilde delen de kost in twee. Voorbeelden zijn: een handelstransactie, een expeditie.

Uiteraard zijn ook andere verzekeringsmodaliteiten mogelijk zoals een reddingsploeg uitzenden, een lijk ophalen of met een knokploeg verloren handelswaar terugwinnen. De exacte details hangen af van de verzekerde en het genegotieerde contract.

Materiaalvereiste: Magisch perkament

Verbruikte ingrediënten: 1x bloed

Wettelijke status: Legaal

Voorman

Gekend bij:

Ambachten (leerling)

Bouwmeesters (leerling)

Effect:

Deze techniek laat toe om de leiding te nemen over een groep van maximaal 5 werklui en deze te begeleiden tijdens het uitvoeren van het verzamelen van grondstoffen. Dit zijn de technieken houthakken, mijnen en villen. De werklui krijgen onder jouw aanvoering tijdelijk de nodige techniek om de grondstof te vergaren. Jijzelf bent druk bezig met het coördineren en verzamelt zelf geen grondstoffen.

Let op: je moet zelf de noodzakelijke verzameltechniek bezitten om deze techniek te kunnen gebruiken.

Blijvende componenten: Geen

Vergankelijke componenten: Geen

Wettelijke status: Legaal

Wat is het je waard?

Gekend bij:

uniek - mercantilisten (leerling)

Effect:

Mercantilisten weten dat soms de vraag naar goederen spontaan kan stijgen. Een mercantilist die hier op kan inspelen gaat al snel naam en faam verwerven... om maar te zwijgen van winst.

De mercantilist met deze techniek heeft een specifiek contact met een netwerk dat hij 1x per epos kan inroepen om iets te verkrijgen (goederen of speciale voorwerpen). Na een eerste contact (spelkot) zal een vertegenwoordiger ervan met de mercantilist afspreken om alles te regelen. Als de mercantilist geluk heeft gaat het enkel over geld, maar wederdiensten, informatie en andere, minder tastbare, zaken komen evenzeer voor. Alles heeft zijn prijs uiteindelijk.

Materiaalvereiste: geen

Verbruikte ingrediënten: Geld

Wettelijke status: Legaal

Wierboer

Gekend bij:

Mercantilisten (leerling)

Inners & Bankiers (leerling)

Ambachtslieden en Arcanisten (leerling)

Wie kent ze niet? De Wierboeren uit Moerseynde! Ooit één van de machtigste gilden van het Rijk. Wie een wierboer kent, had een streepje voor. Wie een wierboer kent, had een vriend! Na de verzanding van Moerseynde was de economische kolos niet meer, maar dat gouden randje ging nooit verloren.

Sinds 520 kunnen nu ook niet-leden van gilde zich als wierboer laten registreren. Zij betalen daarvoor slechts een luttele 2 goud per jaar.

Effect:

Een Mercantilist die wierrookstaafjes besteld en die zich heeft laten registreren bij het gilde der wierboeren, zal bemerken dat hun bestelling op de markt, bij andere handelaren, bij hun connecties, etc.. steevast bovenaan de hoop belandt en als eerste zal worden behandeld.

De enige uitzonderingen zijn andere bestellingen van wierboeren of in de stadstaat van Schoonsteede. In Schoonsteede belandt een bestelling van een wierboer steevast onderaan de hoop.

Let wel een registratie bij het gilde der Wieboeren kan niet gecombineerd worden met een registratie bij het Maritiem gilde. Graag de registratie vermelden bij iedere bestelling.

Wettelijke status: Legaal

Wijsheid der Dienaeren

Gekend bij:

Uniek - necromantiers (leerling)

Effect:

Met behulp van deze spreuk kan men lagere ondoden dwingen (de waarheid) te spreken en dit aan 1 vraag per component bloed, op het einde van de spreuk is de kaars ook opgebruikt. Let op dat het antwoorden kan afhangen van hoe intact de ondode is en dat dit soms enkel met gebaren kan.

Hou er steeds rekening mee dat men niet met de oorspronkelijke persoon spreekt (hiervoor dient men een andere spreuk te gebruiken), maar wel met het (ontzielde) lichaam van de ondode. Dit heeft een aantal belangrijke implicaties:

- stel eenvoudige vragen, het intelligentiepeil van een lagere ondode is reeds zeer laag;
- stel enkel vragen in verband met gebeurtenissen die de ondode meegemaakt heeft (hij herinnert zich niets van de geschiedenis van de ziel die ooit dit lichaam behuist heeft).

Om met een 'wilde' ondode te spreken, is het nodig deze via een andere spreuk eerst onder controle te krijgen. Dit moet niet noodzakelijkerwijze door dezelfde persoon te gebeuren.

Uitvoering:

- Beveel de ondode rechtop stil te staan;
- Teken met het stukje houtskool het teken van je Hanze of Kerk op zijn voorhoofd;
- Smeer een beetje bloed op je voorhoofd;
- Druk je voorhoofd tegen dat van de ondode;
- Steek de kaars aan;
- Spreek de incantatie uit.

Incantatie: Vrije incantatie of gebruik volgende:

Alhoewel de Ziel dit lichaam niet verder behuist;

En enkel dood vlees nog rest;

Beveel ik je te spreken;

En ons te verhalen wat je hebt beleefd.

Blijvende componenten: 1 x Koolstofstaafje; 1 x Zwarte kaars

Vergankelijke componenten: 1 x Bloed

Wettelijke status: Illegaal