

# Tactique

## het rollenspelstelsysteem van Ysailon

*Al een lange weg gegaan, ... en nog steeds zoveel te ontdekken.*

*Welkom in de wereld van Ysailon. Hoewel het continent en de volkeren die het hun huis noemen al eeuwen bestaat, is het nog geen dertig jaar bekend. Op een stoffige zolderkamer in een studentenhuis werd de eerste voorzichtige verkenningsstocht gehouden in, wat later zou blijken, een wereld vol diversiteit en verwondering.*

*De wereld kreeg een basisvorm en kleur in die eerste weken, maar kwam pas echt tot leven door het spelen met vele spelersgroepen. De eerste avonturen in Grimbergen, de tocht naar Gelian. Wij hielden nauwgezet bij wat er werd ontdekt. Nieuwe karakters, volkeren, vreemde gebieden, bijzondere steden, belangrijke NPCs, alles werd aan het papier toevertrouwd... maar dit alles had zich niet kunnen ontwikkelen als het geheel niet bij elkaar werd gehouden door de natuurwetten van Ysailon zelf: de regels waaraan de wereld onderhevig is.*

*Deze regels kregen de naam 'Tactique, het rollenspelstelsysteem van Ysailon'.*

*Je bladert nu door een ander boek dan dat het was in het eerste uur. Generaties ondernemende avonturiers hebben de wetten continu blootgesteld aan stevige slijtage, als stenen in een rivier. Het gevolg hiervan heb je hier in handen.*

*Onze dank gaat uit naar de mensen die tijdens de vorming van Tactique geduldig genoeg zijn geweest om te luisteren naar oeverloze uiteenzettingen over kansberekeningen en realistische situaties en die, ondanks dat, ruimte hebben gevonden om hun opmerkingen en observaties aan het systeem mee te geven.*

*Martijn Adelmund, Paul van den Berg, Jasper van Eck, Casper Fioole, Rob van Geel, Pepijn Frankhuizen, Maarten van den Bovenkamp, Sander van Kasteel, Gert Keijer, Klaas-Douwe Miedema, Jacco Vinke, Johan Kroese, Mariken Lennaerts, Jasper Ruisch, Claartje Thijs, Cathalijne van Wissen, Juriaan Wossink, ... hartelijk dank voor alle inspiratie en inspanning.*

*Reinier van Eck & Kevin Slothouwer*



## Introductie in *Tactique*

*De wegwijzer voor nieuwe reiziger*

De wereld van Ysaïlon is groot, met steden en gebieden die erop wachten te worden ontdekt door lieden met avontuurlijke zin. Dit boek zal je helpen een karakter te maken dat zich kan meten met alles wat de wereld te bieden heeft.

*Tactique* gaat uit van twee basisbegrippen. Ten eerste richt het zich op **realiteit binnen fantasie**. Ysaïlon is en blijft een fantastische wereld waarover draken scheren, duistere magiërs hun donkere plannen smeden en smeden hun hamers doen galmen. In *Tactique* worden binnen deze wereld regels neergelegd die de realiteit ondersteunen. Het is moeilijk je voor te stellen hoe een strijder, ingesloten in een steeg en ongewapend, levend langs drie goed getrainde en bewapende huurlingen kan komen. Dat is het in *Tactique* dan ook. Niet onmogelijk, wel moeilijk.

Het tweede uitgangspunt is dat het niet erg uitmaakt hoeveel tijd je van tevoren nodig hebt om je karakter te bouwen en bij te werken, zolang je tijdens het spelen maar **snel en eenvoudig** alle nodige gegevens kunt vinden. De regels zullen soms wat complex lijken, maar je zult merken dat tijdens het spelen situaties zich snel kunnen ontfouwen en het tempo hoog kan zijn.

Dit boek behandelt spelregels. In principe staan deze los van de wereld van Ysaïlon en zouden deze regels ook toegepast kunnen worden op andere werelden. In alle voorbeelden die je hierna zult aantreffen zal je echter wel de cultuur en geest van de wereld van Ysaïlon terugvinden. In het gehele boek wordt bij een karakter gesproken over 'hij'. Dit is op geen enkele manier bedoeld om de keuze van geslacht te beïnvloeden, maar voorkomt gekunsteld woordgebruik.

In het eerste deel van het boek word je uitgelegd welke keuzes je kunt maken bij het bedenken van een karakter. Eigenschappen, vaardigheden en speerpunten worden toegelicht en er wordt je verteld welke punten jou ter beschikking staan.

In het tweede deel wordt uitgelegd hoe in *Tactique* succes en falen van elkaar worden gescheiden, welke verschillende proeven een spelleider kan gebruiken en welke gevolgen dat heeft.

Het derde deel behandelt het gevecht. Vechtpunten, deelrondes, aanval, verdediging, verwonding en de dood, alles komt aan bod. Hiernaast wordt aandacht gegeven aan bijzondere situaties.

Als laatste wordt ervaring en groei behandeld. Hier lees je hoe je opgedane ervaring om kunt zetten in stijgende scores, betere prestaties en grotere uitdaging.

Achter in het boek, als appendices, zijn de wapentabellen en karakter formulieren opgenomen en de wapenschadetabel, die gebruikt kan worden tijdens het spelen.

We wensen je veel plezier bij het lezen van het boek, het maken van boeiende karakters, maar vooral met het spelen.





In vogelvlucht over Ysailon .....	5
Karaktercreatie met <i>Tactique</i> .....	6
<b>Stap 1:</b> Bepaal je achtergrond .....	7
<b>Stap 2:</b> Kies de Eigenschappen van je karakter .....	17
<b>Stap 3:</b> Kies de vaardigheden van je karakter .....	22
<b>Stap 4:</b> Vul de speerpunten per vaardigheid in .....	23
<b>Stap 5:</b> Kies hoe jij je startpunten wilt verdelen .....	25
Hoe gebruik je jouw eigenschap, vaardigheid en speerpunt tijdens het rollenspel? .....	27
Belangrijke begrippen in <i>Tactique</i> .....	27
Rollenspel met <i>Tactique</i> .....	30
Hoe gebruik je <i>Tactique</i> in de praktijk.....	30
De basisregels .....	30
De basisworp .....	30
De open worp .....	31
De concurrentieworp .....	32
De beperkte worp.....	32
Gloriepunten .....	34
lijst van Vaardigheden .....	35
Alphabetische LIJST van Speerpunten.....	53
Alphabetische BESCHRIJVING van Speerpunten .....	54
Te Wapen! .....	78
Inleiding .....	78
De gevechtsronde.....	78
Wonden .....	86
Genezing.....	87
Vaardigheden en vechten.....	89
Wapengroepen.....	89
Wapens.....	89
Welke uitdagingen kom je tegen?.....	98
Uitputting .....	98
Slaaptekort .....	98
Honger .....	99
Dorst .....	99
Vermoeidheid .....	100
Arkane activiteit .....	100





Te water.....	100
Over ervaring en groei.....	101
Voorwaarts .....	101
Gevechtsformulier (m) .....	102
Gevechtsformulier (v).....	103
Appendix I: wapentabellen.....	107
Appendix II Meesterformulieren: gevechtsmallen.....	110
Appendix III: starten met ervaren karakters .....	111





## IN VOGELVLUCHT OVER YSAÏLON

*Ysaïlon* is een continent, levend en bruisend. Het strekt zich uit van het ijzige zuidelijkste puntje van de **Straat van Caeldon** tot aan het gevreesde **Citadeleiland**, in de Noordelijke **Bloedzee**. Van van het tropische **Tiga** in het noordwesten tot de verste eilanden der **Buiteneilanden** in het zuidoosten

Het vasteland van Ysaïlon is zo bergachtig dat alleen op een relatieve smalle strook aan de kust beschaving te vinden is. Op deze strook liggen de belangrijkste steden: **Gelian**, **Caeldon**, **Danburg**, **Grimbergen**, **Ta'Danor** en **Sarana**. Gebergtes als de **Tanden van Kromor**, het **Co'leq Hooggebergte** en de **Schemerbergen** tarten iedere beschrijving. Deze binnenlanden zijn voor cultuurminnende **saïlon** niet veilig: het is het terrein van woeste **chaota** en **charaki** stammen, en diverse soorten draken. Verder zijn er uitgestrekte moerassen, hoogvlaktes en wouden met de overblijfselen van vergane beschavingen en bevolkt door **cargan**, **harkaz**, **yrgh** en wilde dieren.

Rondom het bergachtige continent zijn grote eilandengroepen, waarbij het **Penneiland**, **Lossan** en **Fuerzaventura** zo groot zijn dat het woord eiland eigenlijk niet meer van toepassing is. Ook het noordelijke Eiland van **Tiga** is berucht. Hoewel de waarheid altijd genuanceerder is, lijkt de titel 'piratenstad' toch wel van toepassing. Hun slachtoffers: de kooplieden uit, bijvoorbeeld, **Fuerzaventura** en **Corpenn**, de rijkste en modernste gebieden van Ysaïlon.

Ten westen van Corpenn liggen de uitgestrekte vlaktes van het **Concordaat van Asha'dir** – bekend bij velen door de **mo'vashin** ruiters en de **ma'rûk** piraten. Maar daar wonen ook de **sho'gaddar** – het oude volk van bouwers en magiërs dat de grootste wonderen van architectuur op de Bergflanken van de **Co'leq** bergen hebben voltooid.

Noordelijk van de **Parelzee** ligt de **M'Ganazee**, thuis van de **alaya**. Dit mysterieuze, behendige ras van zeevaarders en eilandbewoners staat over heel Ysaïlon bekend om hun kennis van zee en oceaan en om hun voortreffelijke zeil- en zwemkunst. In de M'ganazee, in het noorden, liggen nog meer eilanden. Eén eiland is bijzonder: **Lossan**, het eiland van de **dyen**. Een volk van kleine, stroharigen. De meeste zijn serieus, ijverig en met beide voeten in de grond. En **Nordlund**: de noordelijke eilanden die gekoloniseerd zijn door de **Vraistatters**.

Verderop zuidelijk aan het Grote Water, aan de Parelzee, ligt de stad **Sarana**. Met het paaldorp van de



**alaya**, ver vooruitgeschoven in de zee, de **No-Kûrstede** in de berg de **Sempara** en het dorp **Klein-Danburg**, is **Sarana** de stad met de grootste verscheidenheid aan rassen en volken.

**Grimbergen** en **Koningshafen** liggen ten zuiden van **Sarana**, aan de Gele Baai. Permanent ligt Grimbergen onder de gele wolken, die de naburige vulkanen over de stad uitstorten. Dit is de stad's pech en zijn fortuin. Vakbekwame Sulphermengers zijn dag in, dag uit bezig met het maken van Sulpherprodukten. **Samon**, maar ook de gildenstad **Danburg**, zijn hen niet welgezind. Maar erg gevaarlijk voor de Grimbergers is **Danburg** niet: trots en weerbaar werkt de stad met man en macht om de gevaren uit de bergen te weerstaan en dan is het ook nog het oude **Geliaanse Rijk**, dat nog altijd haar koninklijke millennium wil laten herrijzen. En: er is nog grotere dreiging: aan haar zuidflank ater ligt **Caeldon**, de Ebbonstad. Een stad vol gevaar en intrige... Maar gelukkig voor de Danburgers moeten de Caeldonezen eerst langs de **Vrijbond der Vraistatten**.







## KARAKTERCREATIE MET *TACTIQUE*

### 'De wereld draait om jou'

Ysaïlon wordt bevolkt door verschillende volkeren met uiteenlopende cultuur. Het is een wereld met gewone burgers en vreemde, soms magische wezens. Een adellijke chirurgijn rijdt in haar koets over de kinderkopjes in HoGelian, een rood-bestofte paardenhandelaar in het Concordaat schreeuwt zijn longen schor op de jaarmarkt van Asha'dýr, een Danburgse boer leunt op zijn hooivork terwijl hij denkt aan zijn zoon die Harswacht heeft. Een Cargan-wees stapt aan boord van het Ljangskip de Gøtterrisk om voor het eerst in zijn leven zijn Rýkte samen met het schip te verdienen.

Het zijn slechts vier van de ontelbare individuen die jouw karakter tegen kan komen in de uitgestrekte wereld van Ysaïlon. Of... die je zelf zou kunnen spelen.

*Harsmeester, Geobaldt  
Lothering Saïlon, uit  
Wateringen.*



### Je eigen karakter maken

Jij speelt rollenspel en dat betekent dat je één van de vele karakters gaat spelen die in de wereld van Ysaïlon rondlopen. Het is aan jou om te acteren, reageren en te communiceren vanuit deze huid waarin je kruipt: je speelt een rol.

In dit hoofdstuk wordt uitgelegd hoe je in *Tactique* een karakter maakt. Een karakter met zijn eigen achtergrond, drijfveren, wensen, grilligheden en tekortkomingen.

Hiervoor kan je het **karakterformulier**, achter in het boek, gebruiken. Deze mag je uiteraard ook kopiëren, printen of downloaden.

Je bouwt in *Tactique* een karakter door de volgende stappen te volgen:

- Stap 1: Bepaal je concept en je achtergrond**
- Stap 2: Kies je eigenschappen**
- Stap 3: Kies de vaardigheden**
- Stap 4: Vul de speerpunten per vaardigheid in**
- Stap 5: Kies hoe jij je startpunten wilt verdelen**

Deze stappen worden hieronder verder toegelicht. Het is handig om de stappen uit te werken met een karakterformulier bij de hand.



## Stap 1: Bepaal je achtergrond

Om ideeën op te doen voor het creëren van een karakter, is het aan te raden om allereerst eens door de regionaalbeschrijvingen van de **Atlas van Ysaïlon** te bladeren en je verder in te lezen in de regio waar je karakter gaat spelen. Eventueel kan je het **Libris Arkanum** open slaan om informatie te vinden die voor een arkaan karakter van belang zijn. Als nieuwe speler is het aan te raden om het arkane nog even links te laten liggen.

### Ras & volk

Belangrijk voor je aankomend karakter is het ras waartoe deze behoort. Ysaïlon kent verschillende rassen en volken die gespeeld kunnen worden. De meeste spelers zullen een sailon spelen, uit één van de culturen dat het continent rijk is. Maar wellicht kies je ervoor om een rijzige **alaya** neer te zetten, voorbestemd om de zeeën en oceanen van Ysaïlon te bezeilen. Of misschien een **ebbon** met een voorliefde voor intriges en eventueel een verborgen verlangen om priester te worden?

De rassen staan in meer detail beschreven in de **Atlas van Ysaïlon**, in de regio's waar ze voorkomen, maar zijn ook te vinden in het boek dat de **Wezens van Ysaïlon** behandelt.

*Het ras of volk dat je kiest heeft niet direct invloed op de punten die je mag verdelen voor je karaktercreatie, maar geeft wel een richting waarin je de punten zou willen verdelen om een geloofwaardig karakter te spelen.*

Erik  
Stormhaard,  
sailon-piraat,  
Nordlund.



Senneah,  
shennarpriesteres,  
ebbon.



Sho-Gaddar  
krijger, Zaïsha  
Kanaerah,  
sailon.





### Saïlon

De meest voorkomende en diverse wezens op Ysaïlon zijn de saïlon (*Saj-ie-lon*). De meeste steden op Ysaïlon worden door hen bevolkt. Saïlon zijn zeer veelzijdig, vergelijkbaar met **Mensen** en de belangrijkste cultuurdragers van Ysaïlon. Het is het **dominante ras** van de wereld. Saïlon zijn de innovators van de wereld, en komen in alle regio's voor.

Sommige saïlon zijn in staat om **elementen te openen**, maar de elementaire krachten nemen langzaam af onder de saïlon-bevolking. Elementaristen vormen tegenwoordig een kleine minderheid onder saïlon. Elementarisme wordt in saïlon samenlevingen vaak gezien als hekserij en jaagt angst aan bij de overgrote meerderheid van de bevolking.

*De regels in dit boek zijn in eerste plaats voor Saïlon karakters bedoeld. Het is zeer aan te raden om eerst het spelsysteem te verkennen met een saïlon karakter.*

*Als je allereerst de basis wil begrijpen van het spelsysteem, is het aan te raden om de volgende rassen over te slaan en gelijk door te lezen in het volgende hoofdstuk! Als je enige tijd hebt gespeeld in Ysaïlon en de context van de wereld je hebt eigen gemaakt, kan je altijd nog een keer een ander ras spelen.*



*Sulphermenger, Anne Grau, saïlon, uit Grimbergen.*

*Solospriester Jan Jelmersz, saïlon, uit Gelian.*

*Zwerver An'da-ran Ta'Ron, saïlon, Ta'Danor*







## Ebbon

Hoewel ebbon ook in andere streken van Ysaïlon voorkomen, hebben ze hun 'thuis' rondom de ijzige stad **Caeldon** en haar invloedssfeer op de Kop van de Draak. Er is ook een duidelijke minderheid van ebbon in Grimbergen, Koningshafen en, in mindere mate, de Geliaanse en Corpennese steden. Ooit waren de ebbon de heersers van het gehele continent, maar tegenwoordig is hun rol op het wereldtoneel meer in de marge. Hoewel de meeste ebbon wel plannen maken hoe dit tij te keren en het geloof in de Draak weer centraal te stellen. Plannen maken, intrige, bedriegen, diplomatie zijn elementen die centraal staan in de cultuur van de 'bovengrondse' ebbon – die altijd bezig zijn met hun '*Cin-ta'quen*'.


De meeste ebbon hebben een hang naar het tegen-element 'Nemesis'. Slechts een kleine minderheid van de ebbon hebben dit ook daadwerkelijk geopend. Ebbon zijn geslepen, sociaal-bewust en intelligent. Ze zijn iets kleiner dan saïlon en hebben een fragielere lichaamsbouw: hun wonden genezen langzamer en ze kunnen minder klappen incasseren. Daarnaast kunnen ebbon redelijk zien in het volledige duister en hebben een volledig zicht in de nacht. Overdag hebben ze meer moeite met hun waarneming: hun volledig zwarte ogen raken in het daglicht geïrriteerd en tranen dan. Meer informatie over de ebbon is te vinden in de Atlas van Ysaïlon: *de Kop van de Draak* en de Atlas van Ysaïlon: *de Onderwereld*.

## Half-Ebbon

Ebbon en saïlon kunnen samen kinderen krijgen. Deze kinderen hebben vaak een fragiele lichaamsbouw, zwarte haren en grote donkere irissen, maar er is nog wel een klein beetje oogwit te zien. Hoewel deze half-ebbon veel beter kunnen zien in het donker dan een saïlon, is hun nachtzicht slecht ontwikkeld in vergelijking met een volle-ebbon en kunnen ze niet zien in *volledige* duisternis.



*Götte Sythman, half-ebbon, Stunklund.*

Ebbon hebben meestal een  **Kracht & incasseringsvermogen** van 4 of 5.

*Quenze Sheraen en haar broer Ziryen, ebbon uit Samon. Ze leven als vorsten – met weinig oog voor het lijden van de armen in de stad.*







## Alaya

De zeevaarders en eilandbewoners van Ysaïlon, leven vooral in de M'ganazee en aan de Parelkust. Zij staan bekend om hun catamarans en de producten van de zee die zij met de Saïlon verhandelen. Vooral de purperen kleurstof uit schelpen uit de diepzee, heeft altijd gretig aftrek. Alaya (*ah-lah-ja*) zijn echte zeewezens en hebben allemaal aanleg voor het element water, hoewel niet alle alaya dit element daadwerkelijk openen. Alaya zijn zeeminnende, elegante wezens met een donkere huidskleur en heldere ogen. Hun natuurlijke atletische lichaam maakt ze vaak tot goede en snelle vechters en zeer bekwame zwemmers. Hoewel alaya moeilijk van saïlon te onderscheiden zijn – ook noordelijke saïlon hebben donkere huidskleur en soms lichte ogen – hebben de alaya fijnmazige, nauwelijks zichtbare huidplooiën bij de grote aderen die als kieuwen werken als alaya een tijdlang onder water zwemmen. Ook hebben de meeste alaya dunne vliezen tussen hun tenen en vingers en bij sommige alaya is de bovenkant van hun oorschelp vergroeid met de schedelhuid.

*Lay'nishin, een alaya uit A'Saran, heeft al één groene en één rode vlecht. Haar tatoeages getuigen van haar hoge rang binnen haar dorp*

Alaya hebben vaak een goed ontwikkelde **Kracht & incasseringsvermogen**. Dit is niet aangeboren, maar wordt cultureel gecultiveerd



*Asy'yan, een alaya uit Sarana. Hij heeft de duidelijk zichtbare 'lichaamskieuwen', wat bij alaya als sensueel gezien wordt.*


Meer informatie over de alaya is te vinden in de Atlas van Ysaïlon: *de Parelkust en de M'Ganazee*.

## Half-Alaya

Hoewel alaya en saïlon kinderen kunnen krijgen, behouden alleen half-alaya met een alaya-moeder hun raseigen fysieke kenmerken.







*Rashan,  
een Cargan uit  
het Concordaat.  
Oorlogsleider*

### Cargan

Zowel in de woeste, koude wouden en grassige hoogvlakte van de **Hoorn van Danburg**, als in de hete woestijnen, droge bergketens en grasvlaktes van het **Concordaat** tref je **cargan** aan (*kar-ghen*). Dit volk dat het meest lijkt op een kruising tussen een leeuw en een grote saïlon, leeft semi-nomadisch in groepen die worden geleid door een **oorlogsleider**, een **jachtleider** en een **spiritueel leider**. Met name mannelijke cargan zijn fysiek imponerend, bruut en dominant, terwijl vrouwen doorgaans subtiel, behendig en sociaal zijn. Het is dan ook niet vreemd dat met name de mannen vaak de wijde wereld intrekken om ruime voor zichzelf te claimen. Hoewel de cargan in het Concordaat en Danburg elkaar zelden ontmoeten, zijn de rituelen en gedragingen tussen beide volken redelijk overeenkomstig. Fysiek zijn de Concordaat-cargan wat donkerder van vacht en manen – en zijn de cargan uit Danburg lichter van vacht – soms zelfs een vaal, beige-wit.

Meer informatie over de cargan is te vinden in de Atlas van Ysaïlon: *het Concordaat* en de Atlas van Ysaïlon: *Danburg*.



Cargan-mannen hebben vaak een  **Kracht & incasseringsvermogen** van minstens 8. Cargan-vrouwen een  **Behendigheid & Reactievermogen** van minimaal 8. Zowel mannen als vrouwen hebben een goed ontwikkeld  **Perceptie & informatieverwerking**.  **Intellect & creativiteit** is meestal een minder ontwikkelde eigenschap.

*'met name mannelijke Cargan zijn fysiek imponerend, bruut en dominant'*



Saïlon



Ebbon



Cargan



*Asfira, jageres van de Arcvan Clan. De Hoorn.*





### Katta

In het volledige noordelijke, tropische deel van Ysaïlon tref je de katta (*kat-tah*)aan, maar toch vooral op het Penn-eiland. Als individu staat een katta doorgaans niet graag in de belangstelling. Schuw, terughoudend en sober, leidt een katta meestal een teruggetrokken bestaan. Als volk echter hebben de katta aanzien verworven als ambachtslieden, genezers en diplomaten. Hun zachte karakter en grote empathie maakt hen tot zeer geliefde reisgenoten.

Meer informatie over de katta is te vinden in de Atlas van Ysaïlon: *het Penn-eiland en de Fuerzaventura*.



*Katta en dyen zijn een stuk kleiner dan saïlon*

Katta hebben meestal een  **Kracht & incasseringsvermogen** van 3 of 4.



*Lanmar, katta, Corpenn is een adviseur voor de Corpenn bank.*







## Yrgh

Hoewel niet veel spelers een yrgh zullen spelen, is het voor de liefhebber wel mogelijk in bepaalde campagnes. Dit uiteraard in afstemming met de spel leider. Yrgh (*ierg*) zijn primitieve humanoïden, die leven in de uitgestrekte moerassen van de Hoorn van Danburg, Mrasllund en de Zoute Wouden. Yrgh kleden zich vaak in huiden, bladeren of kleding die ze hebben geroofd. Ze hechten meer waarde aan de kleren van een saïlon, dan aan het vlees.

Mannelijke yrgh hebben scherpe tanden en duidelijk zichtbare hoektanden zowel in de onder als bovenkaak. Hoewel de meeste yrgh puntoren hebben, komen ronde oren ook wel voor. Waarschijnlijk omdat er toch veel half-yrgh verwekt zijn met saïlon. Yrgh zien redelijk goed in het donker en hebben amberkleurige ogen. Sommige yrgh hebben nog kleine hoorns die op hun hoofden groeien, als aandekken aan een lang verleden en een oorsprong in Ælendýn.

Yrgh schuwen contact met saïlon over het algemeen. Hoewel ze ijzeren wapens gebruiken, maken ze deze zelf niet. Yrgh zijn territoriaal en vallen nooit groepen aan die een bedreiging vormen, maar kiezen alleen voor de aanval als er weinig slachtoffers lijken te vallen – en dan vanuit hindernissen. Dit verandert als een indringer een bedreiging wordt voor de leefgemeenschap, dan kiezen Yrgh voor een bruto en agressief optreden.

Meer informatie over de yrgh is te vinden in de Atlas van Ysaïlon: *de Vrijstaten der Vraistatte* en de Atlas van Ysaïlon: *Danburg*.



Yrgh hebben een  **Kracht & incassersvermogen** en  **Behendigheid & Reactievermogen** van minimaal 7.  **Intellect & creativiteit** komt slechts bij grote uitzondering boven de 4.

*Ghari-ur (Witte Berkenbast), yrgh, de Hoorn*

*Da Yrmik (Ronde Oortjes), yrgh, Zoute Woud. Yrmik heeft een saïlon opa, die ooit uit Ojstlund werd verjaagd en in een gemeenschap Yrgh werd opgenomen.*








## Dyen

Op **Lossan** wonen Dyen, dit is een mysterieus volk van humanoïden die van geringe lengte zijn. Niemand zou van dit volk weten, als een van de bekendste herbergiers van Gelian en zijn vrouw geen Dyen waren geweest: Kilamon en Lidewi Spint. Dyen zijn klein, hebben spitse oren, vaak lichte haren en zeer heldere ogen, vaak fel-blauw of groen. Ze houden erg van de natuur en wonen het liefst in kleine houten huizen en boomhutten. Dyen staan bekend om hun boomgaarden en hun vaardigheden als geruisloze en soms medogenloze jagers.

Meer informatie over de dyen is te vinden in de Atlas van Ysaïlon: *de Parelkust en de M'Ganazee*.

Dyen hebben een  **Kracht & incasseringsvermogen** van ongeveer 4 of 5.

Torgara



## Andere rassen & volkeren

De wereld van Ysaïlon wordt bevolkt door een bonte schare aan rassen en volken, elk (zelfs de wilde yrgh als voorbeeld hierboven) zijn speelbaar te noemen. De keuze is aan de speelleider welke rassen en volken voor spelers zijn toegestaan om uit te kiezen. Of er plek is voor dyen, katta en nokûr in de wereld, zeker als speelbaar ras, is helemaal aan de speelleider en de spelers bij het kiezen van de insteek van de spelsetting. De **Wezens van Ysaïlon** en de regionale beschrijvingen vertellen je meer over deze andere volkeren en de culturen waarvan ze een onderdeel zijn.



## Karakter Geschiedenis

Neem voordat je gaat spelen eens rustig de tijd om het karakter tot in de puntjes uit te werken – dan komt het in het rollenspel des te duidelijker tot leven! Wat is zijn drijfveer? En wat zijn motivatie? Wat heeft je gevormd? Wat heb je geleerd? Waarom heb je bepaalde overtuigingen?

## Culturele achtergrond en bagage

Wie waren je opa's en je oma's? Welke culturele achtergrond hadden zij? Hoe heeft dat doorgewerkt in je ouders, of voogden? En in jou? Wat zijn de normen en de waarden die je in je jeugd hebt meegekregen?

## Leeftijd & uiterlijk

Hoe oud ben je? Komt je pas net uit het ei of of ben je al gepokt en gemazeld? Je leeftijd geeft je een idee van de ervaring die je al in de wereld heeft opgedaan.

Hoe ziet eruit? Welke kleur ogen heb je? Hoe draagt je jouw haar? Heb je een lichamelijke vervorming of ben je juist oogverblindend mooi? Antwoord geven op deze vragen helpt je straks bij het kiezen van je eigenschappen en vaardigheden.

*Denk je nog weleens aan vroeger, als je door de modder van LaGelian loopt? En als je bloesem ruikt, denk je dan terug aan dat ene besluit?*

*Wat wil je bereiken? Kleinkinderen? Lekker lezen met een glas wijn en een Danburgs kaasplankje? Of een standbeeld op het Kromorsplein?*

*Hoe heb je die reis overleefd? Was je kundig, heb je dingen geleerd? Of ben je achter op een kar gesprongen?*

*Was je moeder, de dochter van een Danburgse immigrant wel gelukkig in Soloshanden? Hoe heeft dat je jeugd beïnvloed?*

## Concept: handelaar in Gelian

*Lennard Zandman is een sâlon die opgroeide in Soloshanden, een klein dorpje aan de rand van de Gelian. Zijn vader was een boer die alles kwijt raakte door een aanval van de donkerikken; maar Lennard en zijn moeder overleefden de aanval. Lennard wachtte tot zijn moeder aan de Blauwe Kuch overleed en besloot toen in de grote stad zijn heil te zoeken. Met verbazend succes. Niet erg legaal. Dat werd opgemerkt in de Zwarte Steeg en afpersingen en geweld volgden. Lennard wil terug slaan samen met twee vrienden die hij nog kent uit Soloshanden, ...*

*Hoe heeft de armoede uit je jeugd je beïnvloed?*

*Op een dag, toen je in een boom zat en over de bergen keek, besloot je dat het genoeg was. Je wilde naar de grote stad. Waarom?*





### Vrienden & familie

Waar is je karakter opgegroeid? Leven zijn vader en moeder nog? Welk beroep beoefenden zij? Met wie trok hij in het verleden op, doet hij dat nog steeds? Wie zijn zijn huidige vrienden? In welke sociaal milieu bevindt je karakter zich?

### Welvaart

Barst je karakter van de centen of moet hij een mager bestaan bij elkaar schrapen? Hoe ziet zijn gemiddelde maaltijd eruit en waar komt die vandaan? Heeft hij genoeg geld om de spullen te kopen die nodig zijn in het dagelijks leven? Heeft hij een dak boven zijn hoofd? Hoe voorziet hij in zijn eigen onderhoud?

*Barst je karakter van de centen of moet hij een mager bestaan bij elkaar schrapen?*

### Opleiding en vorming

Wat heeft je karakter tot op dit moment geleerd? Van wie heeft hij deze kennis gekregen? Waarom heeft deze persoon jouw karakter getraind? Weet hij genoeg om zelfstandig een beroep uit te oefenen of een roeping te volgen?

Blank form with faint text and lines for notes.



**Le Chagimel**  
- **Sin Innoent** Gure ho  
 K'roonke Soud'ation  
 G'it'ing...  
- **S'ried** Anten...  
 L. G'ener...  
 Y'earle...  
**H'at'olien**  
- **O'ort'ib'it** T' O'ort'  
 - **Flas** re...  
 G'oll'ase...  
- **Assel** on...  
 Y'it'ine...  
- **B'ers'it'at'ie** J'ar...  
 G'ent...  
- **het Regim'it** S'ary...  
 G'oll'ase...  
 S'oll'is...  
- **R'iv'it'ie** S'oor...

*Wat heeft je karakter tot op dit moment geleerd? Van wie heeft hij deze kennis?*





## Stap 2: Kies de Eigenschappen van je karakter

Nu je weet hoe je karakter in elkaar steekt, waar hij vandaan komt en welke ervaring hij al heeft, is het tijd vast te leggen waar je karakter goed in is en waar hij nog geen kaas van heeft gegeten. Als eerste worden de meest belangrijke scores bekeken.

- = eigenschap
- = vaardigheid
- = speerpunt

### De Eigenschappen en eigenschapsscore

Ieder karakter heeft eigenschappen die zo sterk met hem verbonden zijn, dat ze niet weg te denken zijn. Meestal heeft hij ze al van jongs af aan en zijn ze kenmerkend voor hem. Eigenschappen veranderen niet veel en niet snel. Ze geven je een snel beeld van de mogelijkheden van je karakter.

Tijdens het rollenspel wordt er nooit op een eigenschap 'gerold'. Eigenschappen zijn er **alleen als basis** van de vaardigheden en geven een indicatie van de krachten en zwaktes van een persoon.

### De 7 eigenschappen:

- Arkane affiniteit & Magische potentie
- Behendigheid & Reactievermogen
- Empathie & Expressie
- Intellect & Creativiteit
- Kracht & Incasseringsvermogen
- Perceptie & Informatieverwerking
- Wilskracht & Daadkracht

Op de volgende pagina's worden de eigenschappen inhoudelijk beschreven.

Gemiddelde NPCs – de boeren & burgers van Ysailon - hebben een eigenschapsspiegel die gemiddeld op 5 ligt in plaats van 6.

## Eigenschapspunten verdelen

Ieder startend karakter mag zijn eigen start-eigenschapsspiegel bepalen.

### Regeltechnisch:

Een (startend) karakter heeft de volgende eigenschappen:

- Arkane affiniteit & Magische potentie**  
(standaard startscore 0)
- Behendigheid & reactievermogen**  
(standaard startscore 6)
- Empathie & Expressie**  
(standaard startscore 6)
- Intellect & Creativiteit**  
(standaard startscore 6)
- Kracht & incasseringsvermogen**  
(standaard startscore 6)
- Perceptie & Informatieverwerking**  
(standaard startscore 6)
- Wilskracht & Daadkracht**  
(standaard startscore 6)

Een startend karakter mag hier **4 extra punten** bij verdelen. Hiernaast is het toegestaan een score met 2 punten te verlagen (of 2 scores met 1 punt) en, in ruil daarvoor, één andere score met een punt te verhogen.


**Startpunten** kunnen eventueel een bonus geven hierop (zie stap 4 van karaktercreatie).

Als je wil spelen met een campagne met ervaren karakters gebruikt de SL de extra regels van Appendix 3.

De basisscore en het aantal dobbelstenen die vanuit de eigenschap wordt als volgt bepaald zijn als volgt (deze worden nader besproken in het volgende hoofdstuk):

Eigenschapsscore (ES)	Basisscore voor de eindscore	# D20 per worp
0	0	geen worp
1	0	1
2	1	1
3	2	1
4	3	1
5	3	2
6	4	2
7	5	2
8	6	2
9	6	3
10	7	3





### ☐ Arkane affiniteit & magische potentie

De ☐ **Arkane affiniteit & magische potentie** van een karakter geeft aan hoe goed het karakter in contact staat met de bovenaardse krachten van Ysaïlon. Hoe goed kan hij de magische stromen om zich heen waarnemen? Hoe stevig is zijn band met Faerie of zijn contact met Nemesis? Heeft hij een goed contact met zijn God? Of is hij in staat om de arkane stromen aan te voelen zodat hij ze kan vastleggen in een zegel?

Voor ieder karakter dat zich op magische, elementaristische of Nemesis manier wil gaan ontplooien is ☐ **Arkane affiniteit & magische potentie** van groot belang.

Een score van “0” geeft aan dat het karakter nog *géén* band heeft ontwikkeld met het bovennatuurlijke. Het karakter is met deze score niet in staat arkane acties te ondernemen en heeft *géén* ontwikkeld magisch potentieel.

Omdat magie in de huidige wereld minder aanwezig is dan vroeger, heeft een standaard startend karakter, zeker een saïlon karakter, geen score op ☐ **Arkane affiniteit & magische potentie**. Andere rassen hebben een grotere kans, maar zelfs bij rassen die nog erg dicht op hun magische oorsprong zitten, zoals de alaya, dyen en de nokûr, is het nog steeds een kleine minderheid die tegenwoordig een affiniteit voor het arkane heeft.



### ☐ Behendigheid & reactievermogen

De ☐ **Behendigheid & Reactievermogen** van een persoon bepaalt de lenigheid, de **soepelheid van spieren** en de controle hierover. In deze eigenschap ligt ook het ‘intuïtieve’ **reactievermogen** besloten – het reageren door natuurlijke spierreflexen. Ook bepaalt het de **fijne coördinatie van de handen**, de fijne motoriek. In het gevecht, bij sport, maar ook bij vaardigheden als ‘atletiek’ speelt de ☐ **Behendigheid & Reactievermogen** van een karakter een belangrijke rol. Een ☐ **Behendigheid & reactievermogenscore** van 3 beschrijft een ‘houten klaas, twee linkerhanden, die niet intuïtief zal reageren op naderend gevaar.

Een karakter met een duidelijk bovengemiddelde ☐ **Behendigheid & Reactievermogen** van bijvoorbeeld 8, kan prima wat geld verdienen aan boord van een schip, of, met de nodige oefening, als artiest op straat. Ook voor een (fijn)ambachtsman, een straatvechter en een muzikant is ☐ **Behendigheid & Reactievermogen** een goede basis om te hebben.

Maar ook voor de elites van Ysaïlon is ☐ **Behendigheid & Reactievermogen** een onmisbare eigenschap. Niet alleen door het oefenen met schermzwaarden en paardrijden, maar zonder een ☐ **Behendigheid & Reactievermogen** wordt correct gebruik van hofetiquette en elegant dansen onmogelijke opgaven.







## Empathie & expressie

Een karakter dat ervoor kiest om een natuurlijke aanleg te hebben op het sociale vlak, zal zich in tal van situaties kunnen redden door het gebruik van charme en persoonlijke overtuigingskracht. **Empathie & Expressie** is van toepassing elke keer als het karakter communiceert met zijn omgeving. Een score op deze eigenschap geeft aan in hoeverre het karakter zich *bewust is van zijn eigen lichaamstaal en lichaamshouding, de interpretatie van de lichaamstaal en lichaamshouding van anderen* en het effect van het handelen van zichzelf of anderen hierop. Ook bij de omgang en het kalmeren van dieren kan **empathie & expressie** belangrijk zijn.

Met een duidelijk bovengemiddelde **Empathie & Expressie** van bijvoorbeeld 8, kan je prima rondkomen als herbergier, skalde of handelaar. Ook voor diplomaten, prostituées, docenten, marktkooplui, dorpschouwen, onderofficieren en gildenwerkers is een goede score op **Empathie & Expressie** aan te raden.

Voor iedereen die afhankelijk is van sociale situaties is deze eigenschap eigenlijk wel noodzakelijk.



## Intellect & creativiteit

**Intellect & Creativiteit** geeft aan hoe intelligent een karakter is. Met deze eigenschap wordt het scheppend vermogen, creativiteit en denkkraft bedoeld. Een karakter met een 10 op **Intellect & Creativiteit** zal zich met de grootste denkers meten. Een 3 op de score geeft aan dat het karakter de grootste moeite heeft de meest basale dingen te begrijpen en waarschijnlijk niet eens fatsoenlijk kan spreken.

Natuurlijk kunnen karakters met een laag **Intellect & Creativiteit** nog best pienter uit de hoek komen en zijn de grootste wijsgeren soms extreem verstrooid. Personen met een hoge score op deze vaardigheid zullen snel kunnen denken, en gebaseerd op hun inzicht snel de juiste beslissing kunnen nemen. Snelle beslissingen, of het intuïtief aanvoelen van situaties, komen ook voort uit 'gestolde ervaring' onder de betreffende vaardigheid. Een ervaren jager, met een beneden gemiddeld denkraam, kan prima in staat zijn om de juiste beslissingen te nemen op dat terrein.

Met een duidelijk bovengemiddelde **Intellect & Creativiteit** van bijvoorbeeld 8, kan je prima rondkomen als bankier, handelaar of archivaris. Ook voor diplomaten, kunstenaars, navigators, magiërs en legerleiders is **Intellect & Creativiteit** aan te raden.

Voor iedereen die afhankelijk is van creatief en oorspronkelijk denken, of het maken van strategische keuzes, is deze eigenschap eigenlijk wel noodzakelijk.







## ☐ Kracht & incassingsvermogen

☐ **Kracht & incassingsvermogen** is de eigenschap die de gezondheid, stamina en kracht van een persoon weergeeft. Niet alleen dus zijn spiermassa, maar ook zijn weerstand en regeneratievermogen. Karakters met een hoge ☐ **Kracht & incassingsvermogen** zijn vaak buitenmensen, atleten en soldaten met een gezond lichaam dat in topconditie is.

Met een duidelijk bovengemiddelde ☐ **Kracht & incassingsvermogen** van bijvoorbeeld 8, kan je prima werk doen als sjouwer, havenarbeider, of je staande houden in een Vraistattse schildmuur.

Alaya kenmerken zich door hun goed ontwikkelde ☐ **Kracht & incassingsvermogen**. Zowel mannen als vrouwen zwemmen dagelijks meerdere uren en ontwikkelen daarmee een atletisch lichaam. Ook de Vraistattse Karls staan bekend om hun goed ontwikkelde ☐ **Kracht & incassingsvermogen** dat het resultaat is van veel roeien en iedere ochtend trainen met een bijl en een groot rondschild.

Maar de allerbekendste krachtpaters van Ysaïlon zijn uiteraard de cargin-mannen, die zonder twijfel de sterkste en fitste humanoïden van Ysaïlon zijn.



## ☐ Perceptie & informatieverwerking

Met ☐ **Perceptie & informatieverwerking** wordt het verwerken van zintuigelijke informatie bedoeld. Van ruiken tot voelen. De ☐ **Perceptie & informatieverwerking** geeft aan hoe getraind deze zintuigen zijn, maar een hoge score op ☐ **Perceptie & informatieverwerking** betekent ook dat het karakter zelfs de zwakkere signalen op kan vangen en daarop zal kunnen reageren. Het gaat er ook niet alleen om welke signalen er binnen komen, maar ook op welke manier deze geclusterd en verwerkt worden. Vanuit deze informatieanalyse volgt een conclusie waarop gereageerd kan worden.

Deze reactie kan een lichamelijke, sociale, intellectuele of intuïtieve reactie zijn afhankelijk van de situatie.

Met een duidelijk bovengemiddelde ☐ **Perceptie & informatieverwerking** van bijvoorbeeld 8, kan je prima werk doen als jager, uitsmijter of stadswacht. Ook is het voor een dief geen onbelangrijke eigenschap die het verschil kan maken tussen leven en dood.







### Wilskracht & daadkracht

Hoe goed kan je vasthouden aan je eigen morele kompas? Hoe snel bezwijk je onder druk van pijn en gevaar?

De score op  **Wilskracht & daadkracht** geeft aan hoe het zit met het doorzettingsvermogen, de moed en integriteit van het karakter. Deze eigenschap wordt getest als het karakter in penibele situaties terecht komt waarbij het karakter onder druk komt te staan, als het buigen of barsten is.

Met een duidelijk bovengemiddelde  **Wilskracht & daadkracht** van bijvoorbeeld 8, kan je prima werk doen in het leger, als de pijlenregen naar beneden komt. Ook een gevangene kan een portie wilskracht goed gebruiken. Iedereen die sterk wil blijven als het er echt toe doet – of dit marteling is, een zware reis of een proeve op wilskracht onder sensuele verleidingen – dan is  **Wilskracht & daadkracht** aan te raden.







### Stap 3: Kies de vaardigheden van je karakter

- ☐ = eigenschap
- ⊙ = vaardigheid
- ▲ = speerpunt

De volgende stap in het bouwen van je karakter is het kiezen van **vaardigheden**. Vaardigheden geven aan wat een karakter al kan op een bepaald gebied. Een karakter leert zijn vaardigheden van jongs af aan.

Wellicht leerde je van een buurjongen het **▲ zakken rollen, smokkelen & valsspelen**? Of het **▲ trucjes & jongleren** van je vader? En waar leerde je het **▲ rekenen, lezen & schrijven**? Van een priester? Of in de winkel van je oom? Je oma vertelde je hoe je gezichtsuitdrukkingen kan interpreteren en daarvan heb je het **▲ mensenkennis** verder ontwikkeld. Ieder karakter heeft vaardigheden geleerd in zijn leven tot nu toe. Daarom mag je voor jouw karakter vaardigheidspunten verdelen.

Je hoeft niet op alle vaardigheden punten te zetten; sommige dingen heeft jouw karakter simpelweg (nog) niet geleerd. Als je straks erachter komt dat je nog dingen wilt leren, kan je die tijdens het verhaal nog verder leren of aanscherpen. Na iedere de spelsessie krijg je **ervaringspunten** waarmee je eigenschappen en vaardigheden nog kan door ontwikkelen.

#### De vaardigheden en vaardigheidsscore

De score die jij op een vaardigheid zet heet de **vaardigheidsscore** en vormt een bouwsteen voor de uiteindelijke **eindscore**. Deze score wordt soms los gebruikt om te kijken hoeveel training je karakter heeft gehad op een bepaald gebied, en hoe groot de natuurlijke affiniteit van een eigenschap is.

De **vaardigheidsscore** gebruik je ook om te bepalen hoeveel **speerpunten** je mag benoemen voor je karakter binnen een bepaalde vaardigheid.

Hoe dat precies werkt wordt uitgelegd in het hoofdstuk dat zich met de regels van *Tactique* bezig houdt 'Hoe gebruik je jouw vaardigheid, eigenschap en speerpunt in het rollenspel'

#### Vaardigheidsscores kiezen

Met het idee van je karakter in je hoofd kies je vervolgens welke vaardigheden je wilt verhogen.

Ieder beginnend karakter mag de volgende punten verdelen over de verschillende vaardigheidsscores.

**Vaardigheden die je dagelijks uren oefent:**  
2 x een 8 - of een 9 en een 7

**Vaardigheden die je bijna dagelijks oefent**  
2 x een 6 - of een 7 en een 5

**Vaardigheden die je regelmatig hebt geoefend:**  
4 x een 4 - of een combinatie van 5en, 4en 3en die samen totaal 16 punten is

**Vaardigheden die je af en toe ook gebruikt:**  
8 x een 2 - of een combinatie van 1en, 2en en 3en die samen totaal 16 punten is

Het is toegestaan om een vaardigheidsscore op te splitsen (bv. Een 8 in 2 x een score van 4), maar niet om vaardigheidsscores bij elkaar op te tellen (dus niet 2 scores van 4 optellen naar een 8).

Op **pagina 35** vind je de lijst van vaardigheden. Op de daaropvolgende pagina's staan de vaardigheden, hun bijbehorende eigenschappen en een korte beschrijving van elke vaardigheid.







## Stap 4: Vul de speerpunten per vaardigheid in

Iedere vaardigheid bestaat uit **vijf speerpunten**. Op het karakterformulier en bij de beschrijving van de vaardigheden en speerpunten kan je alle speerpunten terugvinden.

Speerpunten geven een gedetailleerd beeld en nuance van een deel van de vaardigheid waar zij onder vallen. Zo bestaat de **Ⓞ atletiek** uit de speerpunten (▲-en):

- ▲ Goede conditie & duursporten
- ▲ Hoog- & verspringen
- ▲ Sprinten
- ▲ Uitwijken
- ▲ Valbreken & snel opstaan

Voor **iedere punt** die je in een vaardigheid investeert, mag je ook een speerpunt kiezen. Je krijgt dus onder een vaardigheid een lijstje met vijf *speerpunten* met ieder een eigen *speerpuntscore*. Bij karaktercreatie mag per speerpunt maximaal vijf ▲-en verdelen.

Stel je voor dat je **atletiek** gekozen hebt als een vaardigheid die die je bijna dagelijks oefent:

### Vaardigheden die je bijna dagelijks oefent: een 6

Kan je bijvoorbeeld op de volgende manier verdelen:

#### Ⓞ atletiek vaardigheidsscore 6

- ▲ Goede conditie & duursporten ▲▲
- ▲ Hoog- & verspringen ▲
- ▲ Sprinten
- ▲ Uitwijken ▲▲▲
- ▲ Valbreken & snel opstaan

Hoe hier ook nog de eigenschapsbasisscore bij komt en wat dan de eindscores worden, wordt uitgelegd in het hoofdstuk dat zich met de regels van *Tactique* bezig houdt 'Hoe gebruik je jouw vaardigheid, eigenschap en speerpunt in het rollenspel'

Op **pagina 53** vind je de lijst van speerpunten. Op de daaropvolgende pagina's staan de speerpunten kort beschreven.

## Achtergrondinformatie over de waarde van vaardigheden en speerpunten

*Dit stukje achtergrondinformatie bevat speltips en is niet nodig om nu je karakter te maken.*

In *Tactique* zijn doorgaans alle vaardigheden ongeveer van dezelfde waarde. Dit geldt ook voor de speerpunten. Toch heeft iedere spelleider zijn eigen speelstijl en zal de spelleider sommige vaardigheden en speerpunten meer laten terugkomen in het spel. Er zijn drie manieren om daar mee om te gaan.

### Roll with it

Als je als speler weet wat je spelleider veel vraagt, maak je karakter daar dan naar.

### Maak je eigen spel

Zorg ervoor dat je als karakter bewuste keuzes maakt voor het verhogen van vaardigheden en speerpunten en speel die dan ook actief uit. Ga op zoek naar de gelegenheid om vooral jouw speerpunten en vaardigheden in de spotlight te zetten.

### Organiseer het samen

Een derde optie is om af te spreken dat de speler altijd aangeeft wat hij wil doen en met welke score (vaardigheid + speerpunt) hij een uitdaging aangaat. De spelleider bepaalt dan op basis van de waarschijnlijkheid de moeilijkheid van de proef.

Zo is het tot bedaren brengen van een groep boze boeren misschien makkelijker door ze zorgvuldig te woord te staan (**ⓄDiplomatie - ▲ Diplomatiek zijn & compromissen sluiten**) dan door een mooie Haiku voor ze op te lezen (**ⓄArtistieke kunde (dichten) - ▲ Voordracht & presentatie van eigen werk**) dus de moeilijkheid van beide proeven zal verschillen, maar met een score die hoog genoeg is, is niets onmogelijk! Op deze manier wordt je als speler niet zo vaak verrast door een score waarop je niets hebt geïnvesteerd.







## Cluster vaardigheden

De meeste vaardigheden van *Tactique* zijn vrij specifiek, maar een aantal vaardigheden hebben als doel om als ‘paraplu’ te dienen en zijn breder opgezet. Denk hier bijvoorbeeld aan een ambachtsman: die is gespecialiseerd in één ambacht – maar heeft een olievlekwerking op andere vergelijkbare ambachten. Als je een smid bent die werkt in een smidse, zal je ook als timmerman redelijk uit de voeten kunnen. Om te voorkomen dat er te veel vaardigheden doorontwikkeld moeten worden, kent *Tactique* **clustervaardigheden**:

### Clustervaardigheden

- Behendigheid & reactievermogen**
- Ruiterschap (rijdier)
- Vechten met finessewapens (wapengroep)

- Intellect & creativiteit**
- Artistieke kunde (artistieke kunde)

- Kracht & incasseringsvermogen**
- Ambacht (ambacht)
- Vechten met mêleewapens (wapengroep)

- Empathie & Expressie**
- Omgaan met dieren (dier)

- Perceptie & Informatieverwerking**
- Gebiedskennis (gebied)
- Vechten met afstandswapens (wapengroep)

### Hoe werkt het?

Bij **clustervaardigheden** kies je, wanneer je een eerste punt op deze vaardigheid zet, één **primaire focus**. Bij het  **Ambacht** kies je bijvoorbeeld het ambacht waarin je opgeleid bent (bijvoorbeeld: *smeden*). Bij vechten met finessewapens een wapengroep (bijvoorbeeld: *schermzwaarden*).



Als je vaardigheidsscore 3 bereikt mag je een **secundaire focus** kiezen, en bij iedere 2 punten daarna nog een volgende secundaire focus. Dus bij vaardigheidsscore 5 komt er nog een secundaire focus bij (en bij 7 nog een derde, enzovoort). De mogelijkheden staan beschreven bij de beschrijving van de vaardigheden in het volgende hoofdstuk van *Tactique*.

In plaats van een secundaire focus erbij te kiezen, mag je ook een secundaire focus ‘upgraden’ naar een **extra primaire focus**.

De keuze voor een extra focus komt altijd voort uit het rollenspel, of is helder beschreven in een karaktergeschiedenis.

Als je op je **primaire focus** een proef doet gebruik je de normale eindscore. Voor **secundaire focussen** gooi je met een **malus van 2** op de vaardigheidsscore. Als je **geen focus** hebt, werp je met een **malus van 4**.

### Voorbeeld

Arkan, een Cargan smid en sloopstimmerman op Ljangskip de Gøtterrisk, heeft een vaardigheidsscore  **ambacht** van 8. Hij heeft als primaire focus (*fijn*)*smeden* gekozen, en mag nog 3 secundaire focussen kiezen (voor vaardigheidsscore 3, 5 en 7).

Arkan wil ook werkzaam zijn als *botenbouwer* en *timmerman* en kiest deze als twee van zijn secundaire focussen.

Hij is hier minder goed in dan zijn primaire focus, en wil daarom zijn derde focuskeuze gebruiken om van timmerman ook een primaire focus te maken.







## Stap 5: Kies hoe jij je startpunten wilt verdelen

### Wat zijn Startpunten?

Startpunten zijn een middel om aan te geven hoe je karakter in het leven staat op het moment dat je zelf het roer overneemt en het karakter actief gaat spelen. Startpunten zorgen voor verschillen tussen startende karakters, maar bewaken ook dat iedereen gelijk wordt behandeld. Ieder karakter krijgt bij het begin van zijn carrière **100 startpunten**. Je kunt deze **niet** bewaren. Als je ze niet opgebruikt, ben je ze kwijt.

### Wat kan ik met startpunten?

Je kunt startpunten investeren in verschillende categorieën. Als gevolg hiervan krijg je de beschikking over **geld, goederen en relaties**. Hiermee kan je verderop tijdens karaktercreatie je karakter uitrusten. Ook kan je jouw karakter nog een beetje tweaken op vaardigheden en eigenschappen

Je kunt hierbij kiezen uit de volgende categorieën:

#### Spulletjes & Geld

Als je wilt dat je karakter de eerste stappen van zijn pad goed voorbereid kan zetten, heeft hij hiervoor uitrusting nodig. Let wel op; aardse zaken zijn vergankelijk. Zo gewonnen, zo geronnen.

#### Geld

Per **7 startpunten** krijgt je karakter 1 Royaal contant.

#### Vervoersmiddel & Levende have

Per **1 startpunt** krijgt je karakter 1 Royaal, te besteden aan boten, karren, sleeën, paard, ezel, hond etc. etc.

#### Uitrusting

Per **3 startpunten** krijgt je karakter 1 Royaal, te besteden aan algemene uitrusting, zoals rugzak, slaapzak, waterfles etc.

#### Koopwaar

Per **3 startpunten** krijgt je karakter 1 Royaal, te besteden aan diverse koopwaren, zoals koffie, specerijen, kleden en Sulpher.

#### Wapens en pantser

Per **5 startpunten** krijgt je karakter een Royaal, te besteden aan wapens en pantser van zijn keuze.



#### Relaties

Een karakter's plaats in de maatschappij en zijn vriendenkring, kan bijdragen aan zijn succes. Je mag hierbij zelf kiezen of de relatie betrekking heeft op vrienden of familie, maar om het beide te hebben moet je de optie twee keer kiezen.

#### Invloedloze vrienden of familie

Voor **5 startpunten** mag je karakter vrienden of familie hebben die dan wel geen invloed hebben, maar wel voor hem klaar staan.

#### Ambachtsman vrienden of familie

Voor **10 startpunten** kan je karakter rekenen op iemand die zijn sporen heeft verdiend in een bepaald ambacht en de welvaart heeft die hierbij hoort.







### Koopman vrienden of familie

Voor **20 startpunten** heeft je karakter een vriend of familielid die zijn fortuin heeft gemaakt in de handelswereld. Uitgebreide connecties en aanzienlijke financiële middelen staan deze persoon ter beschikking.

### Raadsman/notabele vrienden of familie

Voor **25 startpunten** is jouw karakter in de invloedssfeer van een notabele of raadsman. Deze persoon heeft een zetel in het plaatselijk bestuur en heeft nauwe relaties met adel en justitie.

### Hoge adel

Voor **50 startpunten** is je karakter direct gelieerd (of onderdeel van) de hoge adel. Let op, dit is een tweesnijdend mes...

### Inkomen

Per **10 startpunten** heeft je karakter de beschikking over een inkomen van 1 Ryaal per week. Hoe dit inkomen tot stand komt, moet je zelf beschrijven. Je kunt hierbij denken aan een erfenis van een familielid, een handelsorganisatie waar je eigenaar van bent, een beurs vanuit een patroon of simpelweg zakgeld. Het is belangrijk je te beseffen dat dit geen verworven recht is. Wanneer de acties van je karakter het rechtvaardigen, kan je jouw inkomen verliezen. Welkom in de harde wereld.

### Uiterlijk

Sommige karakters hebben van nature een bijzonder uiterlijk. Deze karakters zijn bijzonder aantrekkelijk, hebben bijzondere ogen, of een mond die bijzonder sensueel is... Of juist het omgekeerde: zijn bijzonder lelijk, afschrikwekkend. Voor deze karakters is het soms gemakkelijker, of moeilijker, om in het leven bepaalde vaardigheden in te zetten. In het rollenspel zal de omgeving net iets anders op hen reageren.

Speltechnisch werkt het zo dan je beschrijft welk uiterlijke karakterstiek je hebt en wat voor effect dit heeft. Mocht deze situatie zich voordoen, dan kan het karakter **1 extra Gloriepunt** inzetten per avond voor die specifieke situatie. Dit kost **10 startpunten**, maar wellicht heeft de spelleider daar nog een eigen mening over (al naar gelang de onderstaande keuze).

[naam karakter] heeft [wat het karakter aan bijzonder uiterlijkheden heft] met als gevolg [situatie].

- *Halbert* heeft een *prachtig gevormde mond*, waardoor in persoonlijke gesprekken gesprekspartners *minder op hun omgeving letten*.
- *Wulf* heeft een *welklinkende stem*, waardoor als hij zijn woorden goed kiest, een gesprekspartner *eerder denkt dat hij de waarheid spreekt*

- *Fal* heeft een *knap gezicht* waardoor het gemakkelijker voor haar is om *iemand te verleiden*.
- *Alyssa* is jong en heeft nog de *bouw van een kind* waardoor andere mensen *minder op haar letten*.

### Eigenschappen

Niet alle karakters kiezen voor materialistische opties. Je kunt er ook voor kiezen je karakter beter aan de startstreep te laten verschijnen dan menigeen ander. Voor **40 startpunten** krijg je een extra punt om vrij te besteden over je eigenschappen.

### Vaardigheden

Een andere vergelijkbare optie is een vaardigheidsscore bij te kopen. Op die manier breid je het kunnen van je karakter uit.

Vaardigheidsscore 1	<b>5 startpunten</b>
Vaardigheidsscore 2	<b>10 startpunten</b>
Vaardigheidsscore 3	<b>15 startpunten</b>
Vaardigheidsscore 4	<b>20 startpunten</b>
Vaardigheidsscore 5	<b>25 startpunten</b>
Vaardigheidsscore 6	<b>35 startpunten</b>
Vaardigheidsscore 7	<b>45 startpunten</b>
Vaardigheidsscore 8	<b>60 startpunten</b>

Je karakter is nu **klaar!** Voor de verder *finetuning* en details kan je nu Hoofdstuk 2 'Hoe gebruik je jouw vaardigheid, eigenschap en speerpunt in het rollenspel' lezen.





## HOE GEBRUIK JE JOUW EIGENSCHAP, VAARDIGHEID EN SPEERPUNT TIJDENS HET ROLLENSPEL?

Je hebt nu de scores van je karakter vastgesteld en opgeschreven op het **karakterformulier**. Nu is het tijd om je uit te leggen wat je met die scores kunt doen. Je gebruikt de scores in *Tactique* bijna altijd in de vorm van een proef, een dobbelsteenworp tegen een bepaalde moeilijkheid.

- ☐ = *eigenschap*
- ⊙ = *vaardigheid*
- ▲ = *speerpunt*

### Belangrijke begrippen in *Tactique*

#### De eindscore

De score waarmee je vrijwel al je proeven gooit in *Tactique* heet de **eindscore (ES)**. De **eindscore** (speerpunteindscore) is de uiteindelijke waarde van het speerpunt. Je eindscore is een samengestelde score en is afhankelijk van de **basisscore** van de eigenschap (☐) waar die vaardigheid onder valt; de vaardigheidsscore (⊙) en het aantal speerpunten (▲) binnen die vaardigheid dat in deze proef wordt gebruikt.

#### De basisscore

Aan de basis van de eindscore staat de **basisscore**. Deze basisscore wordt bepaald door de hoogte van de eigenschap waar de vaardigheid onder valt. Een eigenschapsscore van **5** genereert bijvoorbeeld een basisscore van **4** (zie de overstaande tabel). Een **7** een **5**.

#### De vaardigheidsscore

Bij de basisscore tel je de vaardigheidsscore op. Dit is de 'kale' score die je aan de vaardigheid hebt toegewezen (zie 'stap 3' boven).

#### Voorbeeld

Iets wat je dagelijks meerdere uren hebt gedaan levert bijvoorbeeld een vaardigheidsscore van **8** op (en daar mocht je er 2 van kiezen). Een karakter met een eigenschapsscore van 5 op ☐ **empathie & inlevingsvermogen** (met een basisscore van 4) en een vaardigheidsscore van 8 op ⊙ **persoonlijke presentatie** heeft een vaardigheidseindscore van 12.

#### De speerpuntscore

Bij **stap 4** boven heb je binnen de vaardigheden speerpunten gekozen. Je bepaalt nu voor iedere speerpunt binnen een vaardigheid apart de eindscore, door de speerpunten bij de vaardigheidsscore op te tellen – dat bepaalt de speerpunteindscore. Hier kunnen dus binnen één vaardigheid best grote verschillen ontstaan.

#### Voorbeeld

Een karakter met een ⊙ **persoonlijke presentatie** van 7, een basisscore van 5 (een 7 op ☐ **Empathie & expressie** genereert een basisscore van 5) en 3 speerpunten op ▲ **Uitstaling & Charisma** heeft een speerpunteindscore van 15.

#### Onbekendheid

Wanneer je op een speerpunt geen enkel punt hebt geïnvesteerd wordt je op dat speerpunt beschouwd als **onbekend**; in plaats van de bonus van het aantal speerpunten krijg je een -2 op de eindscore.

#### De Eindscore (ES) samengevat

De **basisscore** van de eigenschap (BS) +  
De **vaardigheidsscore** (VS) +  
De **speerpuntscore** (SS)

Wanneer je in het geheel geen punten op een speerpunt hebt, krijg je een -2 op de speerpuntscore.

Eigenschap-Score	Basisscore	Aantal D20 voor de worp
0	0	0 (geen worp)
1	0	1
2	1	1
3	2	1
4	3	1
5	4	1
6	4	2
7	5	2
8	6	2
9	6	3
10	7	3
11	8	3
12	9	3
13	10	3
13+	11	4

#### Aantal dobbelstenen van de worp

Als je weet met welke eindscore je proeven moet gooien, is het tijd om te bepalen met **hoeveel dobbelstenen** je dat doet. Hoeveel dat er precies zijn hangt af van de **eigenschap** waar de vaardigheid onder valt. *Tactique* werkt vrijwel uitsluitend met



twintigzijdige dobbelstenen (D20). Elke proef die je gooit, werp je met een bepaald aantal dobbelstenen.

**Voorbeeld:**

Hendore Placide Linnuae heeft rotte vis verkocht en moet een proef gooien om de rotte eieren te ontwijken die zijn boze cliëntèle hem nagooit. De spelleider bepaalt dat hij hiervoor de **⊙ Atletiek** (onder **⊠ Behendigheid & Reactievermogen**) moet gebruiken met het speerpunt **▲ Uitwijken**.

Hendore Placide Linnuae heeft een score van 7 op **⊠ Behendigheid & reactievermogen**. Dit geeft hem een basisscore (BS) van 5. Hij heeft een vaardigheidsscore (VS) van 8 op de **⊙ Atletiek**. Hij mag daardoor dan ook 8 keer een speerpunt kiezen.

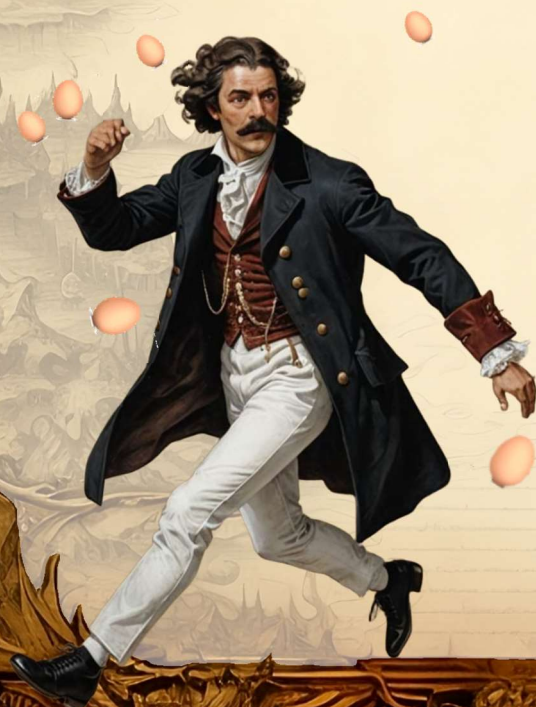
▲ Hoog- & verspringen:	▲	Speerpuntscore 14 (5+8+1)
▲ Sprinten:	-	Speerpuntscore 11 (5+8-2)
▲ Goede Conditie & duursporten:	▲▲▲	Speerpuntscore 16 (5+8+3)
▲ Uitwijken:	▲▲▲▲	Speerpuntscore 17 (5+8+4)
▲ Valbreken & snel opstaan	-	Speerpuntscore 11 (5+8-2)

Hendore Placide Linnuae heeft dus een eindscore van **17** op **▲ Uitwijken** voor deze proef.

**⊠ Behendigheid & Reactievermogen (7)** zorgt dat hij bij deze worp met 2 dobbelstenen (D20) mag gooien.

Op het karakterformulier zit dit er zo uit:

<i>Behendigheid &amp; reactievermogen (7)</i>	2x D20	BS: 5	ES: 13
<b>Atletiek</b>		VS: 8	
Hoog- & verspringen	▲	1	14
Sprinten		-2	11
Goede conditie & duursporten	▲▲▲	3	16
Uitwijken	▲▲▲▲	4	17
Valbreken & snel opstaan		-2	11



**EXTRA REGEL (1) VOOR DE LIEFHEBBER**

**Overervende speerpunten:**

*Sommige speerpunten komen voor bij meerdere vaardigheden. Het gaat hier om een andere toepassing van dezelfde kennis en kunde. Je mag dan ook een speerpuntscore die je bij de ene vaardigheid hebt opgebouwd overnemen bij de andere zolang de naam van het speerpunt maar **exact hetzelfde** is. Op die manier kan je een speerpunt opbouwen over meerdere vaardigheden en daarmee hoger uitkomen.*

**Let op er zitten 2 extra regels hierbij ingebakken:**

1. je mag een speerpunt niet verhogen in een vaardigheid waarvan de vaardigheidsscore lager is dan de speerpuntscore zoals opgebouwd bij andere vaardigheden.
2. Een overervend speerpunt telt maximaal mee tot en met de hoogte van de vaardigheidsscore.

**Voorbeeld van de extra regel:**

*In de onderstaande vaardigheden zie je dat **▲ Verleiden & overtuigen** onder **⊙ Handelen** overerft op **▲ Verleiden & overtuigen** onder **⊙ Leiderschap**. Omdat **⊙ Leiderschap** maar VS 1 heeft, telt maar 1 van de 3 speerpunten mee bij het berekenen van de speerpuntscore. Ook mag na een verhoging op **⊙ Leiderschap** deze speerpunt niet verhoogd worden. Pas als **⊙ Leiderschap** naar VS 4 gaat zou dat mogen, mag **▲ Verleiden & overtuigen** ook naar 4)*

<i>⊠ Empathie &amp; Expressie (Eigenschapsscore: 6)</i>	BS: 4	2x D20	ES: 8
<b>Handelen</b>	VS: 4		
Afdingen & marchanderen	▲	1	9
Logistiek & voorbereiding		-2	6
Prijsbepaling & waardeontwikkeling inschatten		3	11
Rekenen, lezen & schrijven		-2	6
Verleiden & overtuigen	▲▲▲	-2	6

<i>⊠ Empathie &amp; Expressie (Eigenschapsscore: 6)</i>	BS: 4	2x D20	ES: 5
<b>Leiderschap</b>	VS: 1		
Bevelen geven & commanderen	▲	1	6
Fysiek & verbaal intimideren		-2	3
Mensenkennis		-2	3
Verleiden & overtuigen	▲▲▲	1	6
Zelfvertrouwen & geloof in eigen kunnen		-2	3



## Hoe goed is je karakter?

Wat kan je karakter aan? Wat niet? Belangrijke vragen om te stellen als je karakter hoopt ooit nog zijn kleinkinderen over zijn avonturen te kunnen vertellen. Het op maat schatten van uitdaging is zonder twijfel een eigenschap van overwinnaars. Hieronder staat van verschillende eindscores beschreven welk niveau ze vertegenwoordigen. Het gaat hier om de eindscore zonder speerpuntbonus.

### Eindscore 1

Je kunt maar beter hopen dat deze vaardigheid nooit aan bod komt of dat een ander karakter het voor hem kan overnemen. Want bij alles wat een uitdaging is, heb je **geen schijn van kans**.

### Eindscore 4

Je karakter is simpelweg ongetraind. **Je hebt of geen aanleg, of geen training**, maar stapelt ook niet blunder op blunder.

### Eindscore 8

Niet slecht, maar ga niet naast je schoenen lopen. Risicovolle situaties kan je karakter nog steeds beter aan de deskundigen overlaten. Want deskundig kan je jezelf niet noemen – **je begint het onder de knie te krijgen**.

### Eindscore 11

Je bent in staat om met deze vaardigheid je **brood te verdienen**. De meeste Saïlon die je tegenkomt zullen erkennen dat je een zekere kwaliteit levert. Naam en faam buiten je gemeenschap heb je nog niet, en ook binnen je gemeenschap zijn er nog personen die je overtreffen.

### Eindscore 15

De handelingen van je karakter worden met enige regelmaat besproken in de herberg. Het komt niet zo vaak meer voor dat je wordt uitgedaagd om je kunde te bewijzen. Stilaan kan je op zoek gaan naar nieuwe uitdagingen. Je zou jezelf **meester** kunnen noemen.

### Eindscore 19

Het is eenzaam aan de top. Er zijn niet zoveel personen die zich aan je karakter kunnen meten op dit vlak. Aanleg en jaren van training vertalen zich in een **snoeiharde reputatie** op dit gebied. Natuurlijk, er zijn personen die ook jouw karakter meester noemt, maar deze zijn op de vingers van 1 hand te tellen.

### Eindscore 24 en hoger

Je karakter is de **grootmeester**. Niemand kan aan je tippen. Je advies en hulp wordt continu gezocht door diegenen die het vak willen leren. Meesters in de dop zoeken je op om zich met je te meten, maar zullen

falen. Je zal waarschijnlijk nog generaties lang een ijkpunt zijn.





## ROLLENSPEL MET TACTIQUE

### HOE GEBRUIK JE TACTIQUE IN DE PRAKTIJK

In dit hoofdstuk wordt uitgelegd hoe je een hindernis wel of niet kunt overkomen met behulp van de regels. Je kunt hier lezen op welke manier proeven worden gegooid, welke **proeven** mogelijk zijn en welke gevolgen de uitkomst hiervan heeft.

Hiernaast lees je in dit hoofdstuk hoe je moet omgaan met bijzondere omstandigheden zoals **vermoeidheid** en **te water raken**.

#### De basisregels

Er zijn veel manieren denkbaar om te bepalen of je karakter goed genoeg is om een uitdaging te verslaan of niet. In *Tactique* gaan we ervan uit dat wat voor de één een uitdaging is, voor de ander een peulenschil kan zijn. Dit vind je terug in alle basisregels. Het meest belangrijke deel is de basisworp.

#### De basisworp

Aan de basis van alle worpen en proeven in *Tactique* staat de basisworp. Je zult er misschien in het begin even aan moeten wennen. De ervaring leert dat je het snel genoeg onder de knie krijgt.

#### Wat gooi je?

Bij een basisworp bepaal je als eerste wat de eindscore is waarmee je gooit. In bijna alle gevallen is dat de **eindscore** van een speerpunt, de **speerpuntscore**. Vervolgens stel je vast hoeveel 20-zijdige dobbelstenen je hiervoor mag gebruiken. Hoe je dit bepaalt heb je in het vorige hoofdstuk kunnen lezen.

Als laatste vraag je aan de spelleider de moeilijkheid van de proef.

Je telt hierna 10 op bij de eindscore en trekt hier de moeilijkheid van de proef vanaf. Je moet lager of gelijk aan het getal gooien wat je nu hebt gekregen, dan heb je een succes. Je hoeft maar met één van de dobbelstenen een succes te gooien. De hoogste dobbelsteenworp die nog een succes aangeeft wordt je **hoogste succes** genoemd. Dit is het getal wat je aan de spelleider vertelt.



#### In formule:

(Eindscore + 10) – moeilijkheid van de proef

*Gelijk of lager* dan dit getal met 1 van de D20 betekent een succes. Zijn alle dobbelsteen uitkomsten *hoger* dan dit getal, dan is de proef mislukt.

#### Voorbeeld 1

Nadat Hendore Placide Linnuae het rotte ei heeft uitgeweken, moet hij nu naar een ander dak springen om aan zijn achtervolgers te ontsnappen. Hiervoor gebruikt hij **▲ Hoog- & verspringen**. Hij heeft een **⊙ Atletiek** 8 onder **☐ Behendigheid & Reactievermogen** 7 (2x D20 en een basisscore van 5). Op het formulier ziet de score er nog steeds zo uit:

<i>Behendigheid &amp; reactievermogen (7)</i>	2x D20	BS: 5	ES: 13
<b>Atletiek</b>		VS: 8	
<b>Hoog- &amp; verspringen</b>	▲	1	14
<i>Sprinten</i>		-2	11
Goede conditie & duursporten	▲▲▲	3	16
Uitwijken	▲▲▲▲	4	17
Valbreken & snel opstaan		-2	11

De spelleider geeft aan dat de moeilijkheid van de springproef 8 is.

(Eindscore **▲ Hoog & verspringen (14)** + 10 (basis) = **24** Moeilijkheid proef: **8**

$24 - 8 = 16$ .

De speler van Hendore moet met 2 dobbelstenen minimaal 1 x lager dan of gelijk aan 16 gooien.

Hij gooit een [7] en een [17]. De [7] is zijn enige, en tevens hoogste succes. De proef is gelukt!

#### Voorbeeld 2

Hendore Placide Linnuae is nog niet van zijn boze cliëntele af. En moet rennen voor zijn leven terwijl hij door drie boze klanten, die ook over het dak gesprongen zijn, achtervolgt wordt. De spelleider geeft aan dat een sprintproef tegen moeilijkheid 14 nodig is. Hendore's eindscore op **▲ Sprinten** is 11:

$11$  (speerpunteindscore) + 10 – 14 = 7

De speler van Hendore moet met 2 dobbelstenen minimaal 1x lager dan of gelijk aan 7 gooien.

Hij gooit een [10] en een [14]. Daars zit geen succes bij... de arme Hendore wordt ingehaald...



Het is het meest belangrijk of je wél of géén succes hebt gehaald. Heb je géén succes, dan is de proef **mislukt**, met alle gevolgen van dien. Wanneer je ten minste één succes hebt is de proef in principe gelukt. De mate van succes hangt af van de hoogte van dat succes. In veel gevallen zal de spelleider je vertellen wat jouw karakter precies heeft bereikt. In een gevecht kan je het vaak zelf aflezen.

### Maximaal succes

Je las hierboven al dat de hoogste, succesvolle dobbelsteen worp het hoogste succes wordt genoemd. Het kan zelfs zo mooi zijn dat je precies dat gooit wat je maximaal mag gooien. Als dat gebeurt, noem je dat een **maximaal succes** en mag je **3 punten** optellen bij je succes.

Een **maximaal succes** geeft een +3 op de uitkomst van de worp.

### Voorbeeld

Hierboven moest de speler van Hendore met 2 dobbelstenen lager dan of gelijk aan 7 gooien. Hij miste... maar stel je voor dat je door het inzetten van een gloriepunt het nog een keer het zou mogen proberen... (*gloriepunten worden elders uitgelegd*).

Hij gooit nu een [12] en een [7]. De [12] is de hoogste score, maar géén succes. Die valt dus af. De 7 is precies het getal dat de speler maximaal mocht gooien. Hij mag er daarom 3 punten bij optellen en heeft een succes van 10.

### Minimaal resultaat

Als je hoogste succes een 1 is, heb je de proef gehaald... maar dat is ook alles wat je erover wil zeggen. Het is dan vaak letterlijk 'met de hakken over de sloot': een **minimaal succes**.

### Een 20 gooien

Het kan zijn dat één of meerdere dobbelstenen een '20' zijn. Dit is een bijzonder geval. Elke '20' die je in een worp gooit, haalt het **hoogste succes** van je worp weg. Op die manier kan een goede worp alsnog mislukken. Heb je geen succesvolle worp om weg te halen, dan is je proef **faliekant mislukt**: er zijn meer gevolgen dan alleen de mislukking van de proef.

### Voorbeeld

De speler van Hendore gooit in het bovenstaande voorbeeld 6 en 20. Aangezien hij met twee dobbelstenen minstens 1 x lager dan of gelijk aan 7 moet gooien, is de 6 voldoende voor een succes. Helaas haalt de 20 het hoogste succes, de 6, weg. Helaas heeft Hendore geen andere successen en is de proef hierdoor mislukt.

### Hoger dan 20...

Soms is het verschil tussen je eindscore en de moeilijkheid zo groot dat ook een 20 eigenlijk nog een succes is. De regel is hier niet anders, maar pakt wel wat anders uit. Wanneer je in dit geval een 20 gooit, is dat het hoogste succes. Aangezien het ook een 20 is, haalt deze het hoogste succes weg. Zichzelf dus. In dit geval mag je een worp van 20 dus gewoon negeren.

### De open worp

Niet in alle gevallen zal een spelleider je precies willen vertellen wat de moeilijkheid is. Soms geeft hij te veel informatie weg door de moeilijkheid te zeggen:

*'De vriendelijke stadsgids glimlacht naar je en wijst het steegje in. 'Mooie spulletjes, speciaal voor jou', zegt hij. Gooi maar een proef **⊙sociale interactie**: ▲ **mensenkennis** tegen moeilijkheid 16 (erg hoog)'*

In het bovenstaande voorbeeld is de speler meteen doordrongen van het gevaar van de situatie aangezien de gids zo te zien goed kan liegen. Deze informatie wil de spelleider graag voor zich houden. In dit geval gooi je als speler een open worp.

Bij een **open worp** kijk je alleen naar welk resultaat je *maximaal zou kunnen* halen. Dit geef je aan je spelleider door.

### Wat gooi je?

Je gebruikt bij een **open worp** ook gewoon je eindscore met speerpuntbonus en het aantal dobbelstenen dat je bij een basisworp zou gebruiken. Vervolgens werp je de dobbelstenen. Je selecteert hierbij het laagste getal. Dit laagste getal trek je af van de eindscore + 10.

### Voorbeeld

Hendore Placide Linnuae heeft een eindscore Sociale interactie: mensenkennis van 15. Hij mag met 3 dobbelstenen gooien.

Zijn speler gooit hiermee een 2, 15 en 7. De laagste hiervan is een 2. De speler telt 10 op bij zijn eindscore (totaal 25) en trekt hier de 2 vanaf. Hij haalt hiermee een succes van 23.

Bij een open worp haalt een 20 de laagste worp weg. Er bestaat bij een open worp geen maximaal succes.



### Wat betekent het eindresultaat?

Je kunt met een open worp makkelijker een hoger succes halen dan bij een basisworp. De spelleider neemt dit dan ook mee in het beschrijven van het resultaat.

### De concurrentieworp

In veel gevallen zullen de belangen van je karakter in direct conflict zijn met die van één of meerdere tegenstanders. In zo'n geval gebruik je **de concurrentieworp**. Deze worp is bedoeld om bij concurrentie een winnaar aan te wijzen. In zo'n geval is meestal het absolute resultaat minder belangrijk dan het relatieve.

### Wat gooi je?

Een concurrentieworp werkt precies hetzelfde als een basisworp. Het enige verschil is dat niet de spelleider de moeilijkheid bepaalt, maar de eindscore met speerpuntbonus van de tegenstander. Tegelijkertijd bepaalt de eindscore met speerpuntbonus van jouw karakter de moeilijkheid van de tegenstander. De winnaar van de proef is degene die het hoogste resultaat haalt.

#### Voorbeeld

Omdat de drie achtervolgers Hendore Placide Linnuae zelf niet konden inhalen, sturen ze een hond achter hem aan... Hendore heeft een speerpunteindscore **▲Sprinten** van 11 en heeft 2 dobbelstenen. De hond heeft een eindscore met speerpuntbonus **▲Sprinten** van 14 en heeft 3 dobbelstenen.

#### De proef wordt voor Hendore:

$11 + 10$  (eigen eindscore met speerpuntbonus +10) – 14 (de moeilijkheid is de speerpunteindscore **▲Sprinten** van de hond) = 7

#### De proef voor de hond is:

$14 + 10$  (eigen eindscore met speerpuntbonus + 10) – 11 (de moeilijkheid is de speerpunteindscore **▲Sprinten** van Hendore) = 13

De speler van Hendore gooit een 3 en een 8, de spelleider gooit voor de hond een 5, een 14 en een 15. Hendore's hoogste succes is een 3. Het hoogste succes van de hond is een 5. De hond is de winnaar van de proef en weet het gat te dichten...

### Wat betekent het eindresultaat?

Alleen het eindresultaat van de winnaar telt. De spelleider bepaalt in de meeste gevallen wat het gevolg hiervan is. In een gevecht wordt dit getal gebruikt om te bepalen hoe erg de aanval van je karakter zijn tegenstander verwondt.

### De beperkte worp

Soms is het voor een spelleider niet mogelijk maar één vaardigheid en speerpunt te benoemen voor het halen van een proef. Wanneer je karakter probeert over te springen van een paard naar een rijdende koets, is zowel **⊙Ruiterschap**, **▲Racen & springen met paard** als **⊙Atletiek**, **▲Hoog- & verspringen** aan de orde – en misschien wordt de proef ook wel beperkt door **⊙heldhaftigheid**, **▲Moedig zijn & risico's durven nemen**....

### Wat gooi je?

De **beperkte worp** werkt hetzelfde als een basisworp, een open worp of een concurrentieworp. De spelleider noemt twee (of meer) vaardigheden met speerpunt. De speerpuntscore die voor de proef wordt gebruikt is de **laagste** van de twee (of meer).

### Wat betekent het eindresultaat?

Het eindresultaat is hetzelfde als bij de voorgaande proeven beschreven.

### Mislukt! Opnieuw proberen

Een karakter mag bij een mislukte proef (of een geslaagde proef met een te laag succes) een nieuwe poging doen, als de situatie en de tijd dat toestaan. Voor iedere nieuwe poging krijgt het karakter een +2 op de moeilijkheid (cumulatief).

### Doorzetters

Karakters met het speerpunt: **▲Doorzetten & doorgaan** mogen zo vaak als hun speerpuntscore de proef opnieuw proberen zonder malus. Na die extra pogingen bouwt ook voor hen de verzwaring op de proef op vanaf +2.





## EXTRA REGEL (2) VOOR DE LIEFHEBBER

### Verskil in succes en falen...

Deze regel kan toegevoegd worden (of uit de losse pols gebruikt) om het spel meer **dynamisch** te maken. Iets kan in één keer lukken, maar er kunnen ook nog extra consequenties zijn... het spel komt door dit mechanisme automatisch in beweging.

**Succes:** als het hoogste succes tussen de 6 en 15 ligt, wordt dit beschouwd als een gewoon succes. Je bereikt je doel zonder grote problemen.

**Beperkt Succes:** als het hoogste succes tussen de 1 en 5 ligt, geldt dit als een beperkt succes. Je slaagt, maar er zullen **complicaties of extra uitdagingen** zijn. Deze consequenties geven het hoe & wat van het falen aan en beschrijven de mogelijke consequenties – die nog voorkomen kunnen worden.

### Bijvoorbeeld:

1. Bij het openen van het slot kraakt de deur gevaarlijk, de wachter die in de buurt is raakt gealarmeerd als je geen actie onderneemt.
2. Je springt over een gracht, maar komt verkeerd neer en verzwikt waarschijnlijk je enkel.

Een complicatie kan altijd gecorrigeerd worden door een volgende proef, die nooit gemakkelijker is dan de originele proef. Het kraken van de deur (voorbeeld 1) kan niet meer voorkomen worden, wel kan je met een actie de reactie van de wachter beïnvloeden. Je komt sowieso verkeerd neer (voorbeeld 2), maar misschien kan 'doorrollen' voorkomen dat je je enkel verzwikt.

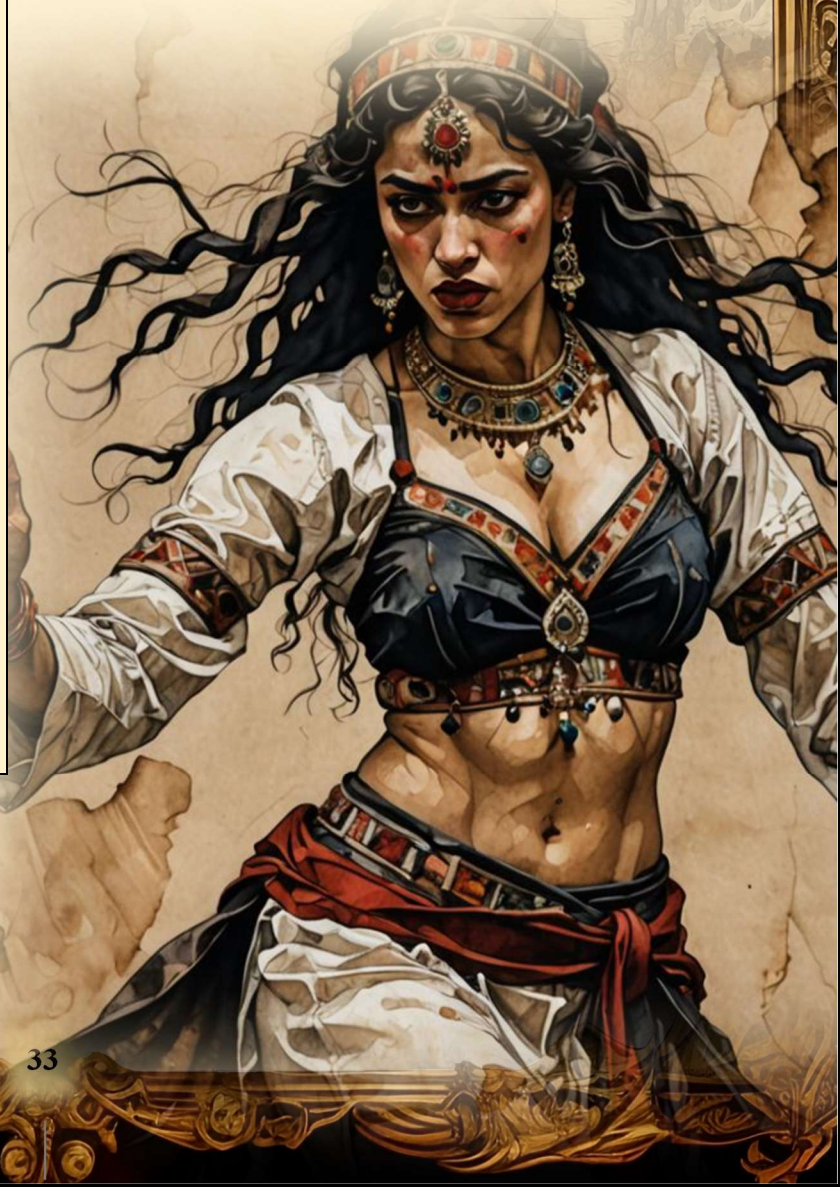
**Kritisch Succes:** als de hoogste worp tussen de 16 en 19 ligt, is het een kritisch succes. Dit is een uitzonderlijk succes dat vaak extra voordelen of voordelen oplevert bovenop het reguliere succes.

Bijvoorbeeld: bij het openen van het slot (van voorbeeld 1) sta je achter de wachter zonder dat deze je heeft opgemerkt. Je springt over een gracht (voorbeeld 2), en hebt gelijk een goed overzicht op de situatie aan de andere kant van de gracht.

**Falen:** als geen van beide dobbelstenen een succesvolle worp is. Je hebt je doel **niet** bereikt en er **kunnen** negatieve gevolgen zijn, afhankelijk van de situatie. Vaak is het niet bereiken van het doel al afdoende.

**Kritisch Falen:** als je een 20 gooit met een van de dobbelstenen en de andere dobbelsteen was een succes, dan is deze worp nu een **normaal** 'falen' (een 20 haalt een succes weg). Was de andere dobbelsteen géén succesvolle worp, dan resulteert dit in een **kritisch falen**. De spelleider zal significante complicaties of tegenslagen introduceren als gevolg van deze mislukking. Bij kritisch falen zal over het algemeen geen mogelijkheid zijn om de consequenties te voorkomen.

Een maximaal succes telt als 3 punten hoger dan het succes dat je gegooit hebt en kan dus van invloed zijn op het succes van je worp.





## GLORIEPUNTEN

Je karakter begint echt vorm te krijgen. Is hij echter niet precies hetzelfde als de eerste de beste boer die zijn riek inwisselt voor een speer en zijn fortuin gaat maken? Niet helemaal. Jouw karakter heeft niet alleen een iets hogere eigenschapspiegel dan de doorsnee inwoner van Ysaïlon, je bent ook voorbestemd om grootse dingen te doen. Zijn toekomst is in de sterren geschreven. Zijn naam zal worden herinnerd door komende generaties. Dit wordt vormgegeven door **Gloriepunten**.



### Wat zijn Gloriepunten?

Gloriepunten kan je het best zien als speelruimte voor jou als speler. Je kunt ze gebruiken om moeilijke, maar leuke acties te laten lukken. Je kunt ze ook gebruiken om je karakter uit schijnbaar onmogelijke situaties (ongewapend in een steeg?) te laten ontsnappen. Zolang het maar bijdraagt aan het verhaal in het algemeen of aan jouw karakter in het bijzonder. Gloriepunten zijn bedoeld om leuke situaties te creëren of je karakter niet te laten falen op een punt waar je wil *shinen*.

### Wat kan je met Gloriepunten doen?

Je kunt Gloriepunten gebruiken voor vrijwel alle situaties. Zo kun je de vaardigheidsscore van een karakter ermee verhogen. Je kunt hierbij net zoveel punten bijkopen als je vaardigheidsscore al is. Wat je totaal niet kan, kan je ook niet heroïsch op eens wel. Elke punt omhoog kost je een Gloriepunt.

Komt een worp niet uit zoals je had gehoopt of loopt het allemaal in de soep? Geen nood, je kunt met inzet van Gloriepunten een worp overgooien. Voor **5 punten mag je een worp helemaal opnieuw gooien**. Het nieuwe resultaat telt, niet het hoogste. De enige worp

die je nooit over mag gooien is een blunder (zie: 'Een 20 gooien').

Op het verkeerde moment uit evenwicht? Net niet snel genoeg om je tegenstander te snel af te zijn? Ook hier helpen Gloriepunten. Per **geïnvesteerde Gloriepunt mag je een extra vechtpunt inzetten** (zie: 'Vechtpunten'). Je mag per volledige gevechtronde maximaal 1 vechtpunt bijkopen.

Je karakter treft zijn tegenstander op een cruciaal moment maar doet, frustrerend genoeg, bijna geen schade. Ook daar hoef je je niet bij neer te leggen. Wanneer je bereid bent **2 Gloriepunten** te investeren, treft je karakter zijn tegenstander 2 schadecategorieën hoger dan hij normaal zou doen. De tegenstander mag hierna nog wel zoals altijd een pantserworp doen om de schade te voorkomen.

Als laatste mag je een **extra dobbelsteen** bijkopen om mee te gooien. Niet alleen neemt hiermee de kans toe dat je een succes haalt, je hebt ook meer kans op een hoog succes. Hiervoor betaal je **1 Gloriepunt**.

### Hoeveel Gloriepunten krijg je?

Aangezien Gloriepunten je in staat stellen de natuurwetten van Ysaïlon te tarten, heb je er geen onbepaalde hoeveelheid van. Je mag deze punten allemaal uitgeven, maar *niet* bewaren en meenemen naar een volgende speelsessie. Iedere speelavond krijg je de helft van je ( $\square$  **Wilskracht & daadkracht basisscore** – je hoogste arkane vaardigheidsscore).

(Basisscore van  $\square$  **Wilskracht & Daadkracht** – Eindscore van hoogste **Arkane vaardigheidsscore**) / 2

De plezierige uitzondering hierop vormen karakters met een stevig verankerd geloof. Dit wordt toegelicht in het boek: *Libris Arkanum*.







## LIJST VAN VAARDIGHEDEN

Hieronder worden de verschillende vaardigheden binnen *Tactique* verder toegelicht. Bij iedere vaardigheid staan de vijf speerpunten genoemd die onder die vaardigheid vallen.

Daarna worden alle speerpunten, op alfabetische volgorde, toegelicht.

- = *eigenschap*
- = *vaardigheid*
- = *speerpunt*

### Arkane affiniteit & magische potentie

De vaardigheden die behoren bij  **Arkane affiniteit & magische potentie** worden beschreven in '*Het Boek der Elementen*'. Hoewel magie in Ysaïlon aanwezig is, zijn magie, elementaire krachten en nemesismagie uitzonderlijk. Hoewel in sommige culturen de rudimentaire beheersing van magie en elementarisme wel voorkomt. Zo kunnen sommige Vraistatters simpele ronnen maken, zonder eigenlijk te beseffen wat ze doen. Ook Dyen en Cargan hebben regelmatig een klein vonkje van het element Leven in zich, net zoals Alaya dat hebben van Water en Ebbon van Nemesis.

Priestermagie komt vaker voor, maar dit is eigenlijk altijd *onbewust gebruik* van de goddelijke kracht door te zegenen.

Magische karakters ontwikkelen altijd drie trappen van magische ontplooiing, die ze in die volgorde ontwikkelen: een *onbewust* stadium, een stadium *bewust* gebruik en een stadium van meesterschap. Tijdens het *meesterschap* kunnen ook spreuken geleerd worden.

### Arkane affiniteit & magische potentie

Zie het *Libris Arkanum*, het boek der elementen

#### Behendigheid & reactievermogen

- Klimmen
- Heimelijkheid
- Atletiek
- Ruiterschap (rijdier)
- Zeemanschap
- Vechten met finessewapens (wapengroep)
- Handigheid

#### Intellect & creativiteit

- Cultuurpaketten (cultuur)
- Reizen bovengronds
- Krijgskunst
- Commando voeren over een schip
- Heelkunde
- Artistieke kunde (kunde)
- Reizen ondergronds

#### Kracht & incasseringsvermogen

- Ambacht (ambacht)
- Vechten met Mêleewapens (wapengroep)
- Zwemmen
- Uithoudingsvermogen

#### Empathie & Expressie

- Handelen
- Leiderschap
- Persoonlijke Presentatie
- Sociale Interactie
- Omgaan met dieren
- Diplomatie

#### Perceptie & Informatieverwerking

- Alertheid
- Observatie
- Spoorzoeken
- Gebiedskennis (gebied)
- Gebiedskennis ondergrond
- Gebiedskennis dorp & stad
- Vechten met afstandwapens (wapengroep)

#### Wilskracht & Daadkracht

- Heldhaftigheid
- Doorzettingsvermogen





## ☐ Behendigheid & reactievermogen

### ☉ Klimmen

Een *allround* klimmer is in alle situaties in staat een verticale uitdaging aan te gaan. Kennis van verschillende types wanden, van knopen en touwen en valbreken vormen zijn arsenaal.

#### Speerpunten

- ▲ Knopen & touwgebruik
- ▲ Logistiek & voorbereiding
- ▲ Klimtechnieken
- ▲ Valbreken & snel opstaan
- ▲ Zelfvertrouwen & geloof in eigen kunnen



### ☉ Heimelijkheid

De vaardigheid heimelijkheid geeft aan in hoeverre een karakter in staat is covert door het leven te gaan. Stil en ongezien begeeft een karakter met een hoge score zich door de meest hachelijke situaties.

#### Speerpunten

- ▲ Gebarentaal & geluidloos communiceren
- ▲ Sluipen & stil vechten
- ▲ Verstoppes & camoufleren
- ▲ Sloten, mechanismen & scharnieren
- ▲ Zakken rollen, smokkelen & valsspelen



### ☉ Atletiek

De vaardigheid Atletiek staat voor de algemene sportieve vermogens van een karakter. Is hij in staat een sprintje te trekken? Over een tafel te springen? Karakters met een hoge Atletiekscore zijn meestal lichamelijk goed ontwikkeld.

#### Speerpunten

- ▲ Goede conditie & duursporten
- ▲ Hoog- & verspringen
- ▲ Sprinten
- ▲ Uitwijken
- ▲ Valbreken & snel opstaan







### Ⓢ Ruiterschap (rijdier)

Ruiterschap is een **clustervaardigheid** dat alle facetten dekt van het gebruik van een rijdier. Bij het kiezen van deze vaardigheid moet de speler aangeven *welk dier* de primaire focus is (en welke de secundaire). Voor **zwemmende** of **vliegende dieren** moet een aparte vaardigheid gekozen worden – deze zijn niet standaard opgenomen in *Tactique*.

*Mogelijke focussen:*

- Paarden & strijdrossen
- Dromedarissen & kamelen
- Mastodonten & olifanten
- Fretachtigen
- Varkazsen

#### Speerpunten

- ▲ Chargeren met en aanvallen vanaf (rijdier)
- ▲ Dierkennis & verzorging van (rijdier)
- ▲ Racen & springen met (rijdier)
- ▲ Speciale band met & training van (rijdier)
- ▲ Werpen & schieten vanaf (rijdier)



### Ⓢ Zeemanschap

Het leven aan boord van een schip is een wereld op zich. Er zijn vele taken en specialisaties mogelijk. Voor de meeste bemanningsleden geldt echter dat ze zich dag in, dag uit inspannen op het dek en in het wand. Ze strijken en hijsen de zeilen, schrobben en onderhouden het schip en dragen hun steentje bij tijdens het in- en uitschepen.

#### Speerpunten

- ▲ Alleskunner & doe-het-zelver
- ▲ Kennis van weer, wind en getijden
- ▲ Knopen & touwgebruik
- ▲ Klimtechnieken
- ▲ Zeilen & Roeien

### Ⓢ Vechten met finessewapens

Deze stijl van vechten verkiest snelheid en mobiliteit boven brute kracht. Door het initiatief te pakken en houden in het gevecht, bepaalt de strijder de regels van het duel. Vechten met finessewapens is een **clustervaardigheid**.

#### Speerpunten

- ▲ Aanvallen met finessewapens
- ▲ Mobiel vechten
- ▲ Snelheid met finessewapens
- ▲ Vechten met twee wapens
- ▲ Verdedigen met finessewapens

*De gevechtsregels en de speerpunten die erbij horen worden uitgelegd in hoofdstuk: 'het Gevecht!'.*







### © Handigheid


Alle speerpunten onder de vaardigheid handigheid gaan uit van het snel en flexibel gebruiken van je handen. Bewegelijke vingers en snelle handen stellen je karakter in staat onverwachte of ongemerkte acties uit te voeren.

#### Speerpunten

- ▲ Trucjes & jongleren
- ▲ Sloten, mechanismen & scharnieren
- ▲ Verrassingsaanvallen
- ▲ Verstoppes & camoufleren
- ▲ Zakken rollen, smokkelen & valsspelen







## ☐ Intellect & creativiteit

### ☉ Cultuurpakketten (cultuur)

De cultuurpakketten zijn een serie vaardigheden die aangeven welke kennis van en ervaring met culturen een karakter heeft. Dit is altijd een combinatie van een ras (als deze onderscheidend is van de algemene cultuur) en een gebied. In Ysaïlon kennen we de volgende culturen:

- **De Saïlon van de Kop.**  
Taalvaardigheid: [Midland]. (zie regionaalboek: *de Kop van de Draak*).
- **De Ebbon van de Kop.**  
Taalvaardigheid: [Ebbon]. (zie regionaalboek: *de Kop van de Draak*)
- **De Saïlon van Gelian.**  
Taalvaardigheid: [Midlands]. (zie regionaalboek: *Gelian*).
- **De Saïlon van Danburg.**  
Taalvaardigheid: [Midlands]. (zie regionaalboek: *Danburg*)
- **De Cargan van Danburg.**  
Taalvaardigheid: [Cargan]. (zie regionaalboek: *Danburg*)
- **De saïlon van de Vraistatte.**  
Taalvaardigheid: [Midland]. (zie regionaalboek: *de Vrijstaten der Vraistatte*)
- **De Saïlon van de Mo'Vashinvlakte.**  
Taalvaardigheid: [Midlands]. (zie regionaalboek: *het Concordaat*)
- **De Saïlon van de Sho-Gaddar.**  
Taalvaardigheid: [Midland]. (zie regionaalboek: *het Concordaat*)
- **De Saïlon van de Ma'rûk kust.**  
Taalvaardigheid: [Midland]. (zie regionaalboek: *het Concordaat*)
- **De Cargan van het Concordaat.**  
Taalvaardigheid: [Cargan]. (zie regionaalboek: *het Concordaat*).
- **De Ebbon in Exodus.**  
Taalvaardigheid: [Ebbon]. (zie regionaalboek: *Ebbon buiten Caeldon*).
- **De Ebbon van de Onderwereld.**  
Taalvaardigheid: [Ebbon]. (zie regionaalboek: *de Ysaïleense onderwereld*).

- **De Saïlon van de Penn.**  
Taalvaardigheid: [Penn]. (zie regionaalboek: *Het Penneiland en de Fuerzaventura*).
- **De Saïlon van de Chaotalanden.**  
Taalvaardigheid: [Midlands]. (zie regionaalboek: *De Chaotalanden*).
- **De Piraten van Tiga.**  
Taalvaardigheid: [Penn]. (zie regionaalboek: *Tiga & de Bloedzee*).
- **De Alaya van de M'Ganazee.**  
Taalvaardigheid [Alaya]. (zie regionaalboek: *de Parelkust en de M'Ganazee*).
- **De Saïlon van de M'Ganazee.**  
Taalvaardigheid: [Midland]. (zie regionaalboek: *de M'Ganazee*).

Per regio wordt een combinatie van speerpunten beschreven waar vrijwel alle inwoners van dat gebied bekend mee zijn. Ze vormen het culturele erfgoed van de regio.

#### Vaste speerpunten van Cultuurpakket

- ▲ Gewoontes & gebruiken van boeren en burgers [cultuur]
- ▲ Kaartkennis & topografie [cultuur]
- ▲ Kunst, cultuur & (hof)etiquette [cultuur]
- ▲ Staatskunde & geschiedenis [cultuur]
- ▲ Taalvaardigheid [Midland, Penn, Cargan, Chaota, Ebbon, Alaya]







### ☉ Reizen bovengronds

Reizen bovengronds geeft de ervaring aan die een karakter heeft met reizen en je in staat stelt je zonder al te veel problemen te verplaatsen van de ene regio naar de andere. Een ervaren reiziger is in staat een veilige slaapplek te maken, wat eten te bereiden en vooruit te plannen. Voor regionale kennis heeft een reiziger nog wel een lokale topografische- en gebiedskennis nodig...

#### Speerpunten

- ▲ Goede conditie & duursporten
- ▲ Logistiek & voorbereiding
- ▲ Kamperen & vuur maken
- ▲ Kennis van weer, wind & getijden
- ▲ Oriëntatie bovengronds



### ☉ Krijgskunst

Deze vaardigheid vormt een som van verschillende soorten militaire kennis. Krijgskunst wordt in deze vorm onderwezen op vrijwel alle militaire academies door Ysaïlon heen, hoewel zij ieder voornamelijk focussen op één van de speerpunten. Deze strategische en tactische kennis is voor een militair leider essentieel, maar ook voor een individuele krijger is dit een waardevolle eigenschap die in staat stelt menige geweldige situatie te ontrafelen.

#### Speerpunten

- ▲ Hinderlagen & guerrillaoorlogvoering
- ▲ Infanterie & Cavalerie tactieken
- ▲ Logistiek & voorbereiding
- ▲ Marinetactieken & amfibische oorlogvoering
- ▲ Verschansing & belegerings oorlogvoering



### ☉ Commando voeren over een schip

Met deze vaardigheid kan een karakter een meerkoppige bemanning van een zeilboot, zeilschip of galei aansturen. Ook het inschatten van weersomstandigheden en navigeren behoren tot deze taken. Voor het zeilen en onderhouden van schepen zijn andere vaardigheden nodig en een goede gezagvoerder zal die ook zeker ontwikkelen.

#### Speerpunten

- ▲ Bevelen geven & Commanderen
- ▲ Kaartkennis & topografie
- ▲ Kennis van weer, wind en getijden
- ▲ Marinetactieken & amfibische oorlogvoering
- ▲ Navigeren, kaart- & kompasgebruik







### ☉ Artistieke kunde

De **clustervaardigheid** artistieke kunde bevat speerpunten die zich richten op de hogere kunsten. Hoewel die misschien qua directe handeling niet vergelijkbaar zijn, is er een dieperliggend inzicht dat deze speerpunten met elkaar verbindt en dat is de kunstzinnigheid van een karakter; het vermogen kunst en schoonheid te scheiden van 'een goede poging'.

Voorbeelden van artistieke focussen zijn:

- **Danser**
- **Schrijver & dichter**
- **Verhalenverteller**
- **Muzikant**
- **Schilder & tekenaar**

#### Speerpunten

- ▲ Gewoonten en gebruiken van boeren en burgers [cultuur]
- ▲ Kunst, cultuur & (hof)etiquette [cultuur]
- ▲ Oog voor detail & veranderende patronen
- ▲ Voordracht & presentatie van eigen werk
- ▲ Zelfvertrouwen & geloof in eigen kunnen

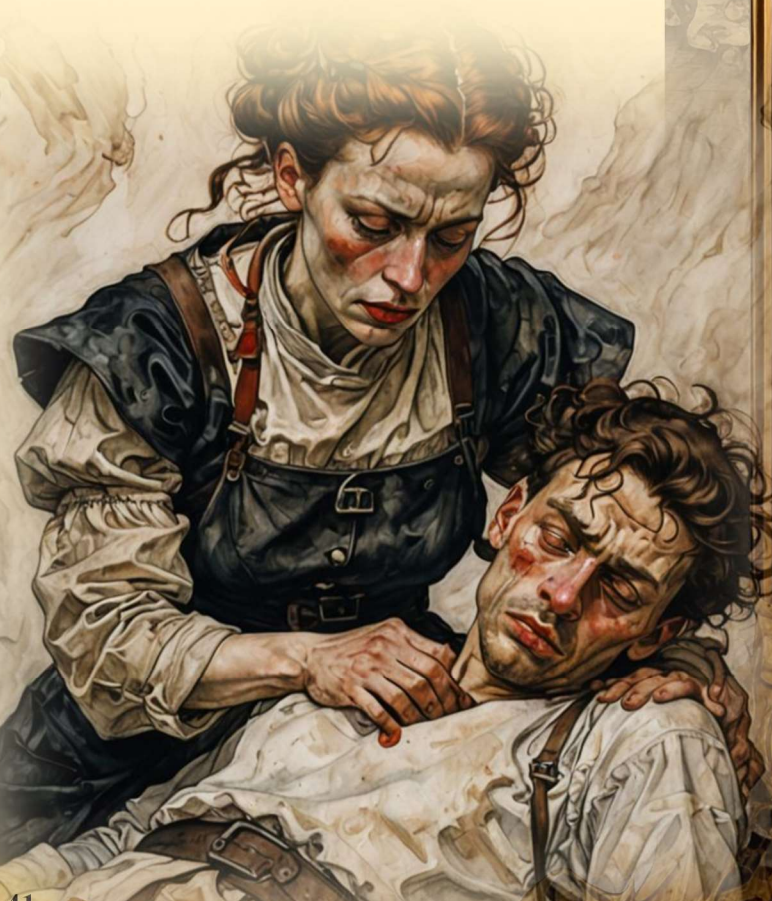
Bij de eerste twee speerpunten verwijst [cultuur] naar de culturen zoals genoemd op pagina 39 bij de cultuurpakketten. Deze speerpunten zijn identiek en de score overerft.

### ☉ Heelkunde

De vaardigheid Heelkunde beschrijft wat een arts in alle volledigheid zou kennen en kunnen. Directe hulp bij verwondingen, genezing van lichte en zware wonden en ondersteuning en genezing bij ziektes zijn allemaal onderdeel van deze vaardigheid. Ook anatomische kennis behoort hierbij.

#### Speerpunten

- ▲ Autopsie & lijkschouwen
- ▲ Chirurgie & amputatie
- ▲ EHBO & verzorgen van wonden
- ▲ Kennis van gif & van geneeskrachtige kruiden
- ▲ Ziekte & trauma behandelen







### © Reizen ondergronds



Reizen onder de grond is fundamenteel anders dan reizen boven de grond. Deze vaardigheid stelt een karakter in staat zichzelf zonder al te veel problemen te verplaatsen door de tunnels en grotten die onder Ysaïlon krioelen uit vergeten tijden. Een ervaren reiziger is in staat een veilige kampplaats te maken op de meest geschikte plek.

#### Speerpunten

- ▲ Geologie & spelonkologie
- ▲ Goede conditie & duursporten
- ▲ Hinderlagen & guerrillaoorlogvoering
- ▲ Kamperen & Vuur maken ondergronds
- ▲ Oriëntatie ondergronds







## ☐ Kracht & incasseringsvermogen

### ☉ Ambacht

De **clustervaardigheid** ambacht bevat speerpunten die zich richten op de ambachten. Bijvoorbeeld: het ambacht smid, de kunst van het bewerken van verschillende vormen van metaal tot gereedschap, spijkers, wapens of sieraden.

Focus ambachten zijn:

- Bakker
- Civiel ingenieur & architect
- Maritiem ingenieur & architect
- Militair ingenieur & architect
- Metselaar
- Leerlooier
- Smid
- (Scheeps)timmerman
- Touwslager
- Kleding & Zeilmaker

### Speerpunten

- ▲ Oog voor detail
- ▲ Geduldigheid & Kalmté
- ▲ Goede conditie & duursporten
- ▲ Logistiek & voorbereiding
- ▲ Alleskunner & doe-het-zelver







### ☉ Zwemmen

De meeste inwoners van Ysaïlon kunnen niet zwemmen, of komen niet verder dan watertrappellen of hondenslag. Karakters die zich hierin specialiseren zijn in staat om onder water te zwemmen, een wedstrijdje te zwemmen en te zwemmen met kleren en zelfs pantser.

#### Speerpunten

- ▲ Adem inhouden & onder water zwemmen
- ▲ Goede conditie & duursporten
- ▲ Snel zwemmen
- ▲ Vechten te water
- ▲ Zwemmen met belasting

### ☉ Vechten met Mêleewapens

Vechten met een mêleewapen vraagt kunde, kracht en uithoudingsvermogen. Vaak wordt in deze stijl een schild gebruikt, maar andere strijders zweren bij tweehandige wapens.

#### Speerpunten

- ▲ Aanvallen met mêleewapens
- ▲ Pantsergebruik
- ▲ Schildgebruik
- ▲ Verdedigen met mêleewapens
- ▲ Verwonden

*De gevechtsregels en de speerpunten die erbij horen worden uitgelegd in een apart hoofdstuk: 'het Gevecht'*







### © Uithoudingsvermogen

Het uithoudingsvermogen van een karakter geeft aan hoeveel hij kan hebben voordat zijn lichaam en geest het opgeven. De vaardigheid behandelt alle facetten hiervan; honger en dorst, slaapgebrek en lichamelijke conditie.

#### Speerpunten

- ▲ Goede conditie & duursporten
- ▲ Goed herstel van wonden & ziekten
- ▲ Hoge pijngrens & groot incasseringsvermogen
- ▲ Kort slapen & fris opstaan
- ▲ Weinig voedsel & drinken nodig



## ☐ Empathie & Expressie

### ☉ Handelen

Een goede handelaar is van alle markten thuis. Niet alleen kan hij afdingen of zijn huid duur verkopen, hij is ook in staat goederen op waarde te schatten, ingewikkelde kasberekeningen bij te houden en beseft hij dat goede handel afhangt van de juiste handelswaar op de juiste plaats op het juiste moment en het in orde hebben van papieren en vergunningen.

#### Speerpunten

- ▲ Afdingen & marchanderen
- ▲ Logistiek & voorbereiding
- ▲ Prijsbepaling & waardeontwikkeling inschatten
- ▲ Rekenen, lezen & schrijven
- ▲ Verleiden & overtuigen



### ☉ Leiderschap

Er zijn vele manieren om leiding te geven. Een karakter kan motiverend en ondersteunend zijn, bevelen uitdelen of botweg dreigen met fysiek geweld. Belangrijk voor een leider is dat hij zijn mensen kent en in zichzelf geloofd.

#### Speerpunten

- ▲ Bevelen geven & commanderen
- ▲ Mensenkennis
- ▲ Verbaal & fysiek intimideren
- ▲ Verleiden & overtuigen
- ▲ Zelfvertrouwen & geloof in eigen kunnen

### ☉ Persoonlijke presentatie

Hoe je karakter zichzelf aan de wereld bepaalt hoe deze wereld op hem zal reageren. Hoewel het lijkt dat dit voor sommige mensen natuurlijk komt, zit er meestal veel zorg en aandacht achter. Er zijn verschillende manieren om aandacht te trekken. Verschillende sociale kringen hebben hierin verschillende voorkeuren. Een karakter dat ervaring heeft op dit gebied kan eenvoudig schakelen tussen de verschillende vormen.

#### Speerpunten

- ▲ Adellijke uitstraling
- ▲ Knap & sexy
- ▲ Schoonheid & persoonlijke verzorging
- ▲ Stoer & krachtig
- ▲ Uitstaling & Charisma





### © Sociale interactie

Niet ieder karakter is in staat een gesprek op hoog niveau te voeren. Het is niet aan iedereen gegeven een loopje te nemen met de waarheid. Sommige mensen zijn zo makkelijk om de tuin te leiden dat het bijna zielig is. Sociale interactie bevat al deze onderdelen. Het geeft aan in hoeverre een karakter zichzelf staande kan houden in een sociale omgeving.

#### Speerpunten

- ▲ Acteren & liegen
- ▲ Coachen & doceren
- ▲ Mensenkennis
- ▲ Sociale alertheid
- ▲ Verleiden & overtuigen



### © Omgaan met- en trainen van dieren

Deze clustervaardigheid omvat verschillende speerpunten die nodig zijn om om te gaan met allerlei soorten dieren. Rijdieren, gedomesticeerde en wilde dieren vallen binnen deze beschrijvingen, zelf de jachtvissen die de Alaya africhten. Een karakter kan niet effectief met dieren om gaan zonder een zekere mate van zelfvertrouwen te ontwikkelen.

#### Speerpunten

- ▲ Dierkennis & verzorging van (rijdier)
- ▲ Omgaan met-, kennis van wilde dieren & jagen
- ▲ Verzorgen van gedomesticeerde dieren
- ▲ Speciale band met & training van (rijdier)
- ▲ Zelfvertrouwen & geloof in eigen kunnen



### © Diplomatie

Diplomatie is een onschatbare vaardigheid in veel situaties. Het omvat niet alleen het vinden van een middenweg bij conflicten, maar ook het onderhouden van contacten en bevorderen van samenwerking tussen landen. Een goede diplomaat lost conflicten vreedzaam op, voert onderhandelingen en sluit duurzame overeenkomsten, als bruggenbouwer tussen verschillende staten.

#### Speerpunten

- ▲ Internationale verhoudingen & betrekkingen
- ▲ Kunst, cultuur & (hof)etiquette
- ▲ Sociale alertheid
- ▲ Diplomatiek zijn & compromissen sluiten
- ▲ Verleiden & overtuigen





## ☐ Perceptie & Informatieverwerking

### ☉ Alertheid

Ieder karakter wordt wel eens verrast. Dat is moeilijk te voorkomen. Hoeveel het gebeurt en hoe je karakter ermee omgaat wordt aangegeven door Alertheid. Met deze vaardigheid kan je karakter in verschillende situaties net voldoende of net op tijd informatie krijgen die ertoe doet.

#### Speerpunten

- ▲ Licht & geruisloos slapen
- ▲ Oog voor detail & veranderende patronen
- ▲ Sociale alertheid
- ▲ Waakzaamheid & paraat staan
- ▲ Zesde zintuig & gevareninstinct

Alertheid wordt in het spel door de **spelleider** geïnitieerd.



### ☉ Spoorzoeken

Spoorzoekers kunnen soms onnavolgbaar zijn. Ze lijken soms aanwijzingen te vinden die simpelweg voor anderen onzichtbaar zijn. Ze kunnen van een volledig verwarde plaats een keurig beeld schetsen wat zich heeft plaatsgevonden en zijn in staat met grote zekerheid te zeggen welke wezens passeerden en hoeveel het er waren.

#### Speerpunten

- ▲ Arkaan residu bespeuren & analyseren
- ▲ Autopsie & lijkschouwen
- ▲ Fysiek spoor bepalen & volgen
- ▲ Geurspoor bepalen & volgen
- ▲ Sporenonderzoek & sporenanalyse

### ☉ Observatie

Het gebruiken van je zintuigen is een kunst op zich. Iedereen kijkt wel, maar niet iedereen ziet. De vaardigheid Observatie is een maat van in hoeverre een karakter zijn zintuigen met aandacht gebruikt en erin getraind is om op een bewuste manier informatie te verwerken.

#### Speerpunten

- ▲ Arkaan residu bespeuren & analyseren
- ▲ Oog voor detail & veranderende patronen
- ▲ Inschatten hoeveelheden & aantallen
- ▲ Memoriseren & Reproduceren
- ▲ Scherpe zintuigen

Observatie wordt in het spel **actief** door **spelers** geïnitieerd.





### Ⓢ Gebiedskennis (gebied)

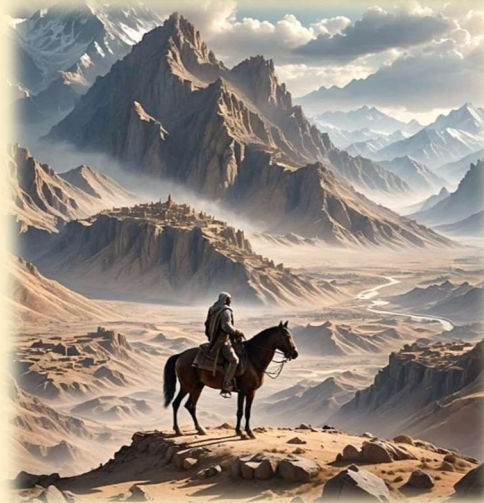
Gebiedskennis is een **clustervaardigheid** en voorziet in kennis van het leven in een bepaald gebied is noodzakelijk om in leven te blijven in de uitgestrekte wildernis van Ysaïlon.

*De volgende focussen zijn te kiezen:*

- Gebiedskennis bergen
- Gebiedskennis bos & woud
- Gebiedskennis meren, rivieren en woestijnen
- Gebiedskennis poollandschap
- Gebiedskennis woestijnen & grasvlaktes
- Gebiedskennis zee & kust

#### **Speerpunten**

- ▲ Oriëntatie bovengrond
- ▲ Kennis van weer, wind (en getijdenkennis)
- ▲ Omgaan met-, kennis van wilde dieren & jagen
- ▲ Plantkennis & foerageren
- ▲ Kamperen & vuur maken



### Ⓢ Gebiedskennis Ondergronds

Kennis van de ondergrondse wereld is noodzakelijk om in leven te blijven in de tunnels, grotten en gewelven die onder heel Ysaïlon door lopen.

#### **Speerpunten**

- ▲ Oriëntatie ondergronds
- ▲ Geologie & spelonkologie
- ▲ Omgaan met-, kennis van wilde dieren & jagen ondergronds
- ▲ Plantkennis & foerageren ondergronds
- ▲ Kamperen & vuur maken ondergronds







### ☉ Gebiedskennis stad & dorp

Kennis van de steden in Ysaïlon is ook noodzakelijk. De stad is soms nog gevaarlijker dan de woeste wereld daarbuiten. Donkere steegjes, havenkroegen, dieven, jeugdbendes, zwerfhonden en ratten... en dan hebben we het niet eens over de riolenstelsels die in sommige steden sinds de Geliaanse overheersing niet meer zijn gebruikt of onderhouden – maar waar een onderwereld welig tiert.

Gebiedskennis stad wordt vaak beperkt door cultuurpakketpeerpunten van de bijbehorende regio.

#### Speerpunten

- ▲ Afdingen & marchanderen
- ▲ Oriëntatie steden
- ▲ Mensenkennis
- ▲ Sociale alertheid
- ▲ Gewoonten & gebruiken van boeren en burgers



### ☉ Vechten met afstandwapens (wapengroep)

Sommige strijders specialiseren zich in de strijd op afstand. Geworpen wapens, schietwapens of zelfs vuurwapens geven het voordeel van afstand aan de persoon die ze beheerst. ☉ **Vechten met afstandwapens** is een **clustervaardigheid**.



#### Speerpunten

- ▲ Aanvallen met afstandwapens
- ▲ Jachtinstinct
- ▲ Laadsnelheid
- ▲ Lange afstandschoot
- ▲ Precisie

*De gevechtsregels en de speerpunten die erbij horen worden uitgelegd in een apart hoofdstuk: 'het Gevecht'.*







## ☐ Wilskracht & daadkracht

### ☉ Heldhaftigheid

Deze vaardigheid geeft inzicht in het vermogen van een karakter om zijn of haar eigen koers te kiezen in het oog met direct gevaar. Een hoge mate van heldhaftigheid dwingt een karakter niet om roekeloos te zijn, maar het verruimt de opties die dat karakter heeft in zeer bedreigende en gevaarlijke situaties.

#### Speerpunten

- ▲ Discipline & zelfbeheersing
- ▲ Geduldigheid & Kalmte
- ▲ Moedig zijn & risico's durven nemen
- ▲ Verbaal & fysiek intimideren
- ▲ Zelfvertrouwen & geloof in eigen kunnen

### ☉ Doorzettingsvermogen

Deze vaardigheid geeft de mentale lange adem van een karakter aan. Hoe goed is hij of zij in staat om 'de tering naar de nering te zetten'? Geeft hij bij de eerste weerstand op of gaat hij door tot hij er dood bij neervalt?

#### Speerpunten

- ▲ Hoge pijngrens & groot incasseringsvermogen
- ▲ Discipline & zelfbeheersing
- ▲ Geduldigheid & Kalmte
- ▲ Doorzetten & doorgaan
- ▲ Zelfvertrouwen & geloof in eigen kunnen





### EXTRA REGEL (3) VOOR DE LIEFHEBBER

#### Zelf vaardigheden maken

Vaardigheden en de speerpunten waaruit ze bestaan gaan uit van een aantal basisregels:

- Elk speerpunt is uniek, ongeacht hoe vaak hij voorkomt.
- Een speerpunt mag nooit hoger zijn dan de vaardigheidsscore, bij een overervend speerpunt betekent dit dat deze zo hoog telt als de vaardigheidsscore.
- Elk speerpunt is gelijk van waarde ten opzichte van een ander speerpunt. Het kan niet zo zijn dat er een speerpunt 'Jagen' is, waarmee een karakter kan spoorzoeken, sluipen en schieten. Voor de standaard speerpunten is dit vastgesteld. Voor een zelfontworpen speerpunt is het belangrijk daar rekening mee te houden.
- Elke vaardigheid heeft altijd vijf speerpunten. Hierdoor zijn ook vaardigheden altijd gelijk van waarde.
- Het verhogen van een vaardigheid moet altijd leiden tot het verbeteren van alle speerpunten en vice versa. Wanneer dit niet logisch is, is de vaardigheid niet goed opgesteld.

#### Voorbeeld

Een goede vaardigheid.

#### Vaardigheid: Ruiterschap

Speerpunt 1: Charge met rijdier

Speerpunt 2: Verzorging rijdieren

Speerpunt 3: Werpen & schieten vanaf rijdier

Speerpunt 4: Racen & springen met rijdier

Speerpunt 5: Vechten vanaf rijdier

Het is goed uit te leggen dat een ontwikkeling op één van de 5 speerpunten op termijn zal leiden tot het verbeteren van de kunde op de andere speerpunten.

#### Een verkeerde vaardigheid.

Vaardigheid: Mo'Vashin Paardrijden

Speerpunt 1: Concordaat taalvaardigheid

Speerpunt 2: Verzorging paarden

Speerpunt 3: Boogschieten te paard

Speerpunt 4: Racen te paard

Speerpunt 5: Aanvallen te paard

In het bovenstaande voorbeeld is het begrijpelijk dat bij een basisvaardigheid van de Mo'Vashin ook de taal wordt meegenomen. Het is alleen niet uit te leggen waarom je beter wordt in het spreken van de taal van de Mo'Vashin (Concordaat taalvaardigheid) wanneer je veel paardrijdt. Omgekeerd geldt hetzelfde. Deze vaardigheid mag dan ook niet zo worden gebruikt.

Wanneer de bovenstaande regels in acht worden genomen, zijn spelers en spelleaders vrij zelf hun eigen vaardigheden te bouwen. Let wel op; de spelleader heeft altijd het laatste woord bij het maken van een

nieuwe vaardigheid. Natuurlijk moet de vaardigheid ook wel logisch zijn en in de wereld passen.







## ALPHABETISCHE LIJST VAN SPEERPUNTEN

- ▲ Aanvallen met mêleewapens
- ▲ Aanvallen met afstandwapens
- ▲ Aanvallen met finessewapens
- ▲ Acteren en liegen
- ▲ Adellijke uitsraling
- ▲ Adem inhouden & onderwater zwemmen
- ▲ Afdingen en marchanderen
- ▲ Alleskunner & doe-het-zelver
- ▲ Arkaan residu bespeuren & analyseren
- ▲ Autopsie en lijkschouwen
- ▲ Bevelen geven & commanderen
- ▲ Chargeren & aanvallen vanaf (rijdier)
- ▲ Chirurgie & amputatie
- ▲ Coachen & doceren
- ▲ Dierkennis & jagen
- ▲ Dierkennis & jagen ondergronds
- ▲ Dierkennis & verzorging van (rijdier)
- ▲ Diplomatiek zijn en compromissen sluiten
- ▲ Discipline & zelfbeheersing
- ▲ Doorzetten & doorgaan
- ▲ EHBO & verzorgen van wonden
- ▲ Fysiek spoor bepalen & volgen
- ▲ Gebarentaal & geluidloos communiceren
- ▲ Geduldigheid & kalmte
- ▲ Geologie & spelonkologie
- ▲ Geurspoor bepalen & volgen
- ▲ Gewoontes & gebruiken van boeren en burgers (cultuur)
- ▲ Goede conditie & duursporten
- ▲ Goed herstel van wonden & ziekten
- ▲ Hinderlagen & guerillaoorlogvoering
- ▲ Hoge pijngrens & groot incasseringsvermogen
- ▲ Hoog- en verspringen
- ▲ Infanterie & cavalerie tactieken
- ▲ Inschatten van hoeveelheden & aantallen
- ▲ Internationale verhoudingen & betrekkingen
- ▲ Jachtinstinct
- ▲ Kaartkennis & topografie van (cultuur)
- ▲ Kamperen & vuur maken
- ▲ Kamperen & vuur maken ondergronds
- ▲ Kennis van gif & geneeskrachtige kruiden
- ▲ Kennis van weer, wind (en getijden)
- ▲ Knap & sexy
- ▲ Kort slapen & fris opstaan
- ▲ Knopen & touwgebruik
- ▲ Kunst, cultuur & hofetiquette van (cultuur)
- ▲ Laadsnelheid
- ▲ Lange afstandschot
- ▲ Licht & geruisloos slapen
- ▲ Kamperen & vuur maken
- ▲ Logistiek & voorbereiding
- ▲ Marine tactieken & amfibische oorlogvoering
- ▲ Memoriseren & reproduceren
- ▲ Mensenkennis
- ▲ Mobiel vechten

- ▲ Moedig zijn en risico's durven nemen
- ▲ Klimtechnieken
- ▲ Navigeren, kaart & kompasgebruik
- ▲ Omgaan met-, kennis van wilde dieren & jagen
- ▲ Omgaan met-, kennis van wilde dieren & jagen ondergronds
- ▲ Oog voor detail & veranderende patronen
- ▲ Oriëntatie bovengronds
- ▲ Oriëntatie ondergronds
- ▲ Oriëntatie steden
- ▲ Pantser
- ▲ Plantkennis & fourageren
- ▲ Plantkennis & fourageren ondergronds
- ▲ Precisie
- ▲ Prijsbepaling & waardeontwikkeling inschatten
- ▲ Racen & springen met (rijdier)
- ▲ Rekenen, lezen & schrijven
- ▲ Scherpe zintuigen
- ▲ Schildgebruik
- ▲ Schoonheid & persoonlijke verzorging
- ▲ Sluipen & stil vechten
- ▲ Snel zwemmen
- ▲ Snelheid met finesse wapens
- ▲ Sociale alertheid
- ▲ Speciale band met & training van (dier)
- ▲ Sporenonderzoek & sporenanalyse
- ▲ Sloten, mechanismen & scharnieren
- ▲ Sprinten
- ▲ Staatskunde & geschiedenis
- ▲ Stoer & krachtig
- ▲ Trucjes & jongleren
- ▲ Uitstraling & charisma
- ▲ Uitwijken
- ▲ Valbreken & snel opstaan
- ▲ Vallen maken
- ▲ Vechten te water
- ▲ Verbaal & fysiek intimideren
- ▲ Verdedigen met mêleewapens
- ▲ Verdedigen met finessewapens
- ▲ Vechten met twee wapens
- ▲ Verschansing & belegeringsoorlogvoering
- ▲ Verleiden & overtuigen
- ▲ Verrassingsaanvallen
- ▲ Verstoppes & camoufleren
- ▲ Verwonden
- ▲ Verzorgen van gedomesticeerde dieren
- ▲ Voordracht & presentatie van eigen werk
- ▲ Waakzaamheid & paraat staan
- ▲ Weinig voedsel & drinken nodig
- ▲ Werpen & schieten vanaf (rijdier)
- ▲ Zakkenrollen, smokkelen & valsspelen
- ▲ Zeilen & roeien
- ▲ Zelfvertrouwen & geloof in eigen kunnen
- ▲ Zesde zintuig & gevareninstinct
- ▲ Ziekte & trauma
- ▲ Zwemmen met belasting



## ALPHABETISCHE BESCHRIJVING VAN SPEERPUNTEN

- ⊖ = *eigenschap*
- ⊙ = *vaardigheid*
- ▲ = *speerpunt*

### ▲ Aanvallen met mêlewapens

Met dit speerpunt kan een karakter beter aanvallen met mêlewapens. Dit vergroot niet alleen de kans op succesvolle aanvallen, maar biedt ook mogelijkheden om zwaardere wonden toe te brengen. Meer details over dit speerpunt zijn te vinden in het hoofdstuk 'Te Wapen'.

### ▲ Aanvallen met Afstandwapens

Met dit speerpunt kan een karakter beter worden in het aanvallen met afstandwapens. Dit vergroot niet alleen de kans op succesvolle aanvallen, maar biedt ook mogelijkheden om, bij een hogere score, nauwkeuriger te mikken. Meer details over dit speerpunt zijn te vinden in het hoofdstuk 'Te Wapen'.

### ▲ Aanvallen met Finessewapens

Dit speerpunt stelt een karakter in staat om effectiever te vechten met finessewapens. Het verhoogt de kans op succesvolle aanvallen. Bij een hogere score kan je gemakkelijker het initiatief in een gevecht naar je toe trekken. Raadpleeg het hoofdstuk 'Te Wapen' voor een uitgebreide toelichting.

### ▲ Acteren & Liegen

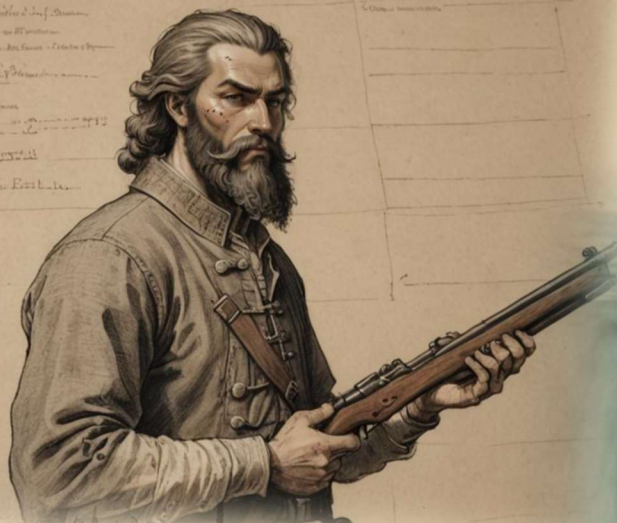
Een karakter dat zich in dit gebied heeft ontwikkeld, is een snelle prater. In de meeste gesprekken is hij zijn tegenpartij een stap voor. Hij kan moeiteloos een andere persoonlijkheid aannemen en ware gevoelens en motivaties verhullen. Proeven tegen **▲ Acteren & Liegen** worden meestal gebruikt wanneer een karakter zich anders voordoet dan hij is, maar kunnen ook voor een drama-voorstelling worden ingezet.

### ▲ Adellijke uitstraling

Karakters met een adellijke uitstraling zijn gewend boven de massa te staan. Hun houding verleent hen een onbenaderbaarheid die het gewone volk nooit zal bezitten. Om actief te zijn in de hoge regionen van een hofhouding is een adellijke uitstraling een absolute vereiste. In bepaalde situaties kan dit een bonus zijn (zoals bij **▲ Bevelen geven & commanderen**), maar het kan ook een nadeel vormen dat mogelijk gemaskeerd moet worden door **▲ Acteren & Liegen**.

### ▲ Adem inhouden & onder water zwemmen

Met veel training kan een karakter de tijd die hij tussen twee ademdeugen heeft verlengen. Een erg nuttige eigenschap wanneer hij lang onder water moet zwemmen of door een wolk giftig gas moet lopen. De tijd die een karakter zijn adem in kan houden is 30 seconden (12 deelronden) onder water blijven. Per punt in deze speerpunt wordt dit met 10 seconden (3 deelronden) verlengd.







### ▲ Afdingen & marchanderen

Karakters die zich specialiseren in deze vaardigheid begrijpen de variabele factoren die een prijs beïnvloeden. De welvaart van de koper, de vraag naar het product, en de bui van de verkoper dragen allemaal bij. Door de situatie nauwkeurig te analyseren en scherpe voorstellen te doen—handjeklap, met verhalen over 'een zieke oom in het buitengebied' en 'zeven hongerige bloedjes van kinderen'—weet hij meestal het onderste uit de kan te halen.

### ▲ Alleskunner & doe-het-zelver

Sommige situaties vragen, eenvoudig genoeg, om prutswerk. Of het nu is om de vastgeslagen kogel uit een musket te halen, of om snel een doek te spannen tegen de regen: handige vingers en prutsers kunnen het verschil tussen leven en dood betekenen. Tot deze speerpunt behoren ook alle 'houtje-touwte' oplossingen tot kleine problemen. Wat doe je als de tent lekt...? Juist: een worp op **▲ Alleskunner & doe-het-zelver** (eventueel beperkt door **▲ Kamperen & vuur maken**). Een knutselaar neemt wat ruwe materialen, wat gereedschap, wat tijd en veel enthousiasme en komt met een werkbare oplossing voor het huidige probleem. De mogelijkheden hiervan zijn slechts beperkt door de kunde van de knutselaar en de beschikbaarheid van materialen.

### ▲ Arkaan residu bespeuren & analyseren

Alleen karakters met een score op **☐ Arkane affiniteit & magische potentie** kunnen opmerken dat er restanten van magische krachten gebruikt zijn – voor de rest blijft het zoeken naar en interpreteren van de fysieke sporen van het gebruik van magie. Dit kunnen overblijfselen van rituelen zijn, of verschroeing van een stuk aarde. Hoewel voor meer onderzoekers deze sporen te vinden zijn, is dit speerpunt gericht op de kennis en het interpreteren van het gebruik van Nemesis, elementarisme, spreuken en sigillenmagie.

### ▲ Autopsie & lijkschouwen

**▲ Autopsie & lijkschouwen** is een vaardigheid die wordt gebruikt voor het onderzoeken van overledenen. Het omvat het systematisch ontleden en analyseren van lichamen om de doodsoorzaak vast te stellen. Deze vaardigheid vereist kennis van anatomie, pathologie en forensische technieken.

### ▲ Bevelen geven & commanderen

Voor een karakter dat zich heeft toegelegd op dit speerpunt, is het uitdelen van bevelen een tweede natuur geworden. De kracht hiervan ligt in het feit dat het karakter niet eens twijfelt of zijn bevelen wel worden opgevolgd. Dat is voor hem vanzelfsprekend. Daarnaast heeft hij geleerd om eenvoudige en duidelijke instructies te geven.

### ▲ Chargeren & aanvallen vanaf (rijdier).

Het vechten vanaf een rijdier biedt vele voordelen. Het karakter kan zich snel verplaatsen over het strijdtoneel, heeft een beter overzicht en kan meer kracht achter een aanval zetten. Vechten vanaf een rijdier vereist doorgaans vaardigheid in ruiterschap, maar het volledige potentieel komt pas echt tot uiting bij de

**▲ Chargeren & aanvallen vanaf (rijdier)**. Hoewel het al een voordeel is om aan te vallen vanaf een rijdier, is een charge een hele andere zaak.

Het vergt een unieke vaardigheid om op een rijdier te blijven zitten terwijl het met denderende vaart op een muur van schilden en zwaarden afstormt. Het is nog uitdagender om op dat moment ook je wapen ten volle te benutten. Karakters die dit willen, investeren in deze speerpunt.







### ▲ Chirurgie & amputatie

Voor sommige wonden is er geen andere oplossing dan een knelband, scalpel en bottenzaag. Een chirurgijn specialiseert zich in de meest ernstige verwondingen. Wanneer een karakter een verwonding heeft, moet hij direct na de strijd een EHBO-genezingsproef afleggen (zie ▲ **EHBO en verzorgen van wonden**). Als de wond hiermee niet verdwijnt, moet hij wekelijks een nieuwe genezingsproef afleggen. Als de wondcategorie hoger is dan III, valt dit binnen het vakgebied van de chirurgijn en wordt deze speerpunt gebruikt om de Heelkunde eindscore te verhogen. Voor wonden van categorie III en lager geldt de speerpunt: ▲ **EHBO en verzorgen van wonden**.

### ▲ Coachen & doceren

Doceren zit sommige karakters in het bloed. Met veel liefde en geduld brengen zij anderen bij wat ze zelf, soms met veel moeite, hebben vergaard. Wanneer een leerling op zijn beurt geduldig is, kan de beloning hiervan groot zijn. Een karakter wiens speler heeft geïnvesteerd in de speerpunt Doceren mag aan het einde van elke speelsessie maximaal datzelfde aantal punten toekennen aan andere spelers in de vorm van extra ervaring. De voorwaarde hiervoor is dat de leerling de les geduldig heeft ondergaan en dat de docent meer dan een punt hoger scoort op de betreffende vaardigheid. Voor vaardigheidsscores boven de 10 is dit vrijwel de enige manier om een score te verhogen.

### ▲ Dierkennis & jagen

Met dit speerpunt kan een karakter in zijn levensonderhoud voorzien door te jagen. Een jager leert het gedrag van dieren lezen, leert te letten op natuurlijke bronnen en paden die dieren kunnen nemen in hun dagelijkse routines. Hiernaast leert hij van verschillende soorten dieren op welke manier zij leven, wat ze eten en welke invloed dat op hem kan hebben. Ook weet de jager welke plekken van een dier kwetsbaar zijn – hoe het efficiënt te doden, en welke onderdelen het makkelijkste uit te snijden zijn. Wat er goed rauw gegeten kan worden en hoe je een dier kan villen en uitbenen.

*Mocht je dit professioneel willen doen, dan kun je een **ambachtsfocus (Slager)** of (**Leerlooier**) kiezen als invulling van een ambachts carrière.*







#### ▲ Dierkennis & jagen ondergronds

Jagen ondergronds is echt een heel ander verhaal dan bovengronds. Met dit speerpunt kan een karakter in zijn levensonderhoud voorzien door ondergronds te jagen, dit is een niche die niet veel saïlon durven te doen. Toch is er zelfs in Gelian een heus gilde van ondergrondse jagers. Een ondergronds jager leert het gedrag van dieren lezen, leert te letten op natuurlijke bronnen en paden die dieren kunnen nemen in hun dagelijkse routines. Hiernaast leert hij van verschillende soorten dieren op welke manier zij leven, wat ze eten en welke invloed dat op hem kan hebben. Ook weet de jager welke plekken van een dier kwetsbaar zijn – hoe het efficiënt te doden, en welke onderdelen het makkelijkste uit te snijden zijn. Wat er goed rauw gegeten kan worden en hoe je een dier kan villen en uitbenen.

*Mocht je dit professioneel willen doen, dan kun je een **ambachtsfocus (Slager)** of (**Leerlooier**) kiezen als invulling van een ambachtscarrière.*



#### ▲ Dierkennis & verzorging van (rijdier)

Het onderhouden van een rijdier is arbeidsintensief. Wanneer op het rijdier wordt gereden, moet het naderhand worden ontzadeld en schoongewreven. Met grote regelmaat moeten hoeven worden bijgewerkt, vacht worden getrimd en parasieten verwijderd. Ook een goede wasbeurt hoort tot de regelmatige taken. Een tijdrovende taak, maar wel een die zorgt voor een band tussen ruiter en rijdier.

#### ▲ Diplomatiek zijn & compromissen sluiten

Een karakter met diplomatieke vaardigheden kan goed aanvoelen wat twee partijen willen bereiken, kan aanvoelen tot hoever hij kan gaan, en waar hij water bij de wijn moet doen. Het is een speerpunt waarbij iemand haarfijn aanvoelt hoe iedereen relatief tevreden is met de uitkomst van een gesprek of onderhandeling. Het speerpunt is essentieel bij onderhandeling en voor een diplomaat van grote waarde.





### ▲ Discipline & zelfbeheersing

Dit speerpunt is een graadmeter van de mate waarin een karakter zichzelf kan houden aan een door anderen of zichzelf opgelegde (hoge) standaard. ▲ **Discipline & zelfbeheersing** kan een ankerpunt vormen in stressvolle situaties. Een goed voorbeeld is gedisciplineerd blijven staan, waar anderen zouden weggrennen. *'Hold the line!'*

### ▲ Dodelijke wonden toebrengen

Sommige karakters hebben zoveel kennis van de anatomie dat ze in staat zijn wonden toe te brengen die vaak tot de dood leiden. Dat kan gebeuren door wapens te behandelen met uitwerpselen of plantextracten of door simpelweg de plekken te kennen waar het lichaam het meest kwetsbaar is. Wanneer een op deze manier gewond karakter een wondproef gooit, moet hij het aantal geïnvesteerde punten op deze speerpunt als extra verzwaring op de proef nemen.

### ▲ Doorzetten & doorgaan

Voor sommige mensen is tegenslag alleen maar een motivator. Normaal krijgt een karakter een verzwaring als dezelfde proef nog een keer wordt geprobeerd. Een karakter mag zoveel keer als zijn speerpunt: Doorzetter de proef onveranderd opnieuw gooien (zolang de situatie het toelaat).

### ▲ EHBO en verzorgen van wonden

De meeste schade aan een gewond karakter wordt gedaan direct na de verwonding. Bloeden, uitscheurende wonden, botbreuken, allemaal verdienen ze onmiddellijke aandacht. Een karakter dat is getraind in EHBO kan deze hulp professioneel toedienen. Een gewond karakter moet direct na de situatie waarin hij is verwond een eerste genezingsproef gooien. Een behandelende EHBO-er mag hiervoor zijn eindscore Heelkunde met speerpunten ▲ **EHBO en verzorgen van wonden** toevoegen aan de Kracht & incasseringsvermogen score van de gewonde. Wanneer niemand met EHBO beschikbaar is, mag eenvoudig de eindscore heelkunde -2 van het behandelende karakter worden gebruikt. Een EHBO'er kan vervolgens met zalfjes en compressen de lichte verwondingen verzachten en genezen (zie het hoofdstuk: *'Te Wapen'* voor meer informatie over wonden en genezen. Wanneer de wondcategorie hoger is dan III, ligt dit binnen het vakgebied van de chirurgijn en wordt de ▲ **Chirurgie & amputatie** gebruikt als verhoging op de Heelkunde eindscore.



### ▲ Fysiek spoor bepalen & volgen

Waar wezens passeren, laten ze sporen achter. Soms gebeurt dit in de vorm van fysieke aanwijzingen; uitwerpselen, gebroken takken, de resten van een kampvuur. Een karakter dat hierin is getraind kan ogenschijnlijk uit het niets aanwijzingen vinden die verraden welke kant de prooi op is gegaan.

### ▲ Gebarentaal & geluidloos communiceren

In sommige situaties kan het handig zijn met groepsgenoten te kunnen communiceren zonder te hoeven spreken. Hiervoor is gebarentaal ontwikkeld. Door subtiele handgebaren kunnen ingewijde karakters binnen zichtlijnen met elkaar overleggen. Zonder minimaal één punt op deze speerpunt is het niet mogelijk te communiceren. 1 punt is voldoende om alle communicatie in gebarentaal te begrijpen en instructies van één woord uit te zenden. Per punt extra kan je karakter zinnen maken van een woord langer. Een karakter met vier punten op deze speerpunt, kan zinnen van vier woorden verzenden. Deze speerpunt wordt met name gebruikt door Ebbon en is universeel voor Ysailon.

### ▲ Geduldigheid & Kalmte

Geduld is een schone zaak. En kalm blijven onder stress kan je leven redden... Er zijn vele situaties te benoemen waar het uitoefenen van geduld en kalmte het verschil kan vormen tussen winst of verlies. Echt geduldige karakters zijn echter zeldzaam. Echt





ongeduldige leven echter niet lang. Karakters met **▲ Geduldigheid & Kalmte** mogen per speerpunt een gegooide 20 negeren omdat ze hun geduld en kalmte bewaren waar anderen dat niet doen. Dit geldt per spelsessie.

#### ▲ Geologie & spelonkologie

**▲ Geologie & spelonkologie** is de kennis van verschillende natuurlijke aardgesteentes, hun oorsprong, hun eigenschappen en de plaatsen waar je ze kunt aantreffen. Het gaat over ertslagen, nauwe grotten, aardplaten en diepe spelonken. Om die reden is het ook een speerpunt die je veel zult aantreffen bij goudzoekers, mijnwerkers en in het algemeen zij die de lagen onder het aardoppervlakte verkennen.

#### ▲ Geurspoor bepalen & volgen

Niet alle wezens laten een fysiek spoor achter. Sommige karakters zijn goed getraind om deze sporen te verwijderen. Het is echter bijna onmogelijk om een geurspoor te verwijderen. De meeste dieren maken hier dankbaar gebruik van. Van de intelligente rassen van Ysailon zijn alleen de Katta, Yrgh en de Cargan in staat een geurspoor te volgen.

#### ▲ Gewoonten & gebruiken van boeren en burgers (...)

Gewoontes en gebruiken vindt je in vrijwel alle culturen. Eetgewoontes, kleding, manieren van omgaan met elkaar, de plek van de man en de vrouw. Gewoontes kunnen enorm afwijken en fouten hierin kunnen potentieel levensgevaarlijk zijn. Het is dan ook raadzaam hoogte te nemen van de gewoontes in een land voordat je er zelfstandig gaat reizen. Gewoontes & gebruiken worden per regio bepaald (zie **☉ Cultuurpakketten**)

#### ▲ Goede conditie & duursporten

**▲ Goede conditie & duursporten** is een van de speerpunten die op veel verschillende plekken voorkomen. Dit komt vooral doordat veel lichamelijke activiteiten op termijn zorgen voor een goede conditie. Voor een karakter geldt dan ook dat het niet uitmaakt op welke manier hij de goede conditie opbouwt; het is van toepassing op alle plekken waar de speerpunt wordt gebruikt.

#### ▲ Goed herstel van wonden & ziekten

Sommige karakters hebben een sterk en robuust lichaam dankzij jarenlange gezonde voeding en uitstekende lichaamsbeweging. Zo'n gezond lichaam herstelt sneller van verwondingen en ziekten. Speltechnisch gezien mogen deze karakters hun speerpuntscore bij hun genezingsworp optellen,

waardoor ze een voordeel hebben ten opzichte van minder goed onderhouden karakters..

#### ▲ Hinderlagen & Guerrillaoorlogvoering

Een karakter dat is bedreven in het voeren van Guerrillaoorlog en het plaatsen van hinderlagen is een gevaarlijke tegenstander. Het karakter is bijzonder gespits op terrein dat de aanvaller voordelen biedt. Hiernaast heeft hij goed zicht op de beweegredenen van een aanvoerder om een route te kiezen. Zelf is hij altijd alert op hinderlagen.

#### ▲ Hoge pijngrens & groot incasseringsvermogen

Sommige karakters kunnen met hun hand een nagel door een houten plaat drijven of slapen op een spijkerbed. Dit is niet iedereen gegeven. Zelf geven zij aan dat het gewoon een kwestie is van 'de knop omzetten'. Het effect is in ieder geval dat deze karakters kunnen doorgaan waar anderen al lang zijn omgevallen. Normaal krijgt een speler bij olopende verwonding van zijn karakter een malus op alle eindscores. Spelers die hebben geïnvesteerd op deze speerpunt mogen deze punten van de malus aftrekken.

#### ▲ Hoog- & verspringen

Het avontuurlijke leven vereist nogal eens een sprong in het diepe. Hoewel vrijwel ieder karakter een korte afstand kan springen, zijn anderen echte atleten op dit gebied. Normaal kan een karakter 2 meter springen (2 vechtpunten). Voor iedere punt geïnvesteerd in deze speerpunt wordt hier een meter bij opgeteld.







#### ▲ Infanterie & Cavalerie tactieken

Beslaat eigenlijk alle gangbare tactieken op een slagveld. De blokkeninfanterie, de *ordre mixte*, inzet van huzaren, zware cavalerie, bereden infanterie, boogschutters en een scherm van cavalerie op de flanken... Deze speerpunt beperkt zich echter niet alleen tot het slagveld, maar bevat ook het uitvoeren van verkenningspatrouilles en het beschermen van de logistiek. Met dit speerpunt ben je op de hoogte van de snelheid waarmee een legereenheid zich kan verplaatsen.

#### ▲ Inschatten van hoeveelheden en aantallen

Inschatten van nummers en aantallen kun je leren. Door delen van het geheel te pakken en deze te vermenigvuldigen, kan een verkenner snel de omvang van de vijandige troepenmacht vaststellen en bepaalt een boer hoeveel meloenen er precies op zijn land groeien.

#### ▲ Internationale verhoudingen & betrekkingen

Inzicht, bergip en kennis van verhoudingen tussen de rijken en binnen de grote provincies van de rijken is een essentieel onderdeel van staatsmanskunst en diplomatie.

#### ▲ Jachtinstinct

Gooien of schieten binnen een seconde als de prooi voorbijschiet. Alleen een ervaren jager ontwikkelt een jachtinstinct, om zonder erbij na te denken te schieten of te werpen. In het hoofdstuk 'te Wapen' wordt uitgelegd hoe deze speerpunt precies werkt.

#### ▲ Kaartkennis & topografie van (...)

Het is voor reizigers van groot belang een goed beeld te hebben van hoe het gebied, waar men zich in bevindt, eruit ziet. Een goede manier om kaartkennis op te doen is eropuit te gaan en de wereld te ontdekken. Je kunt het ook doen door met mensen te praten of uren te staren naar kaarten van onbekende gebieden. Het zal je karakter zeker geen windeieren leggen, de weg te weten.







#### ▲ Kamperen & vuur maken

Goed en efficiënt kamp maken is een echte kunst. Niet alleen moet worden gekeken wat effecten van het weer op de kampeerplaats zijn, of er voldoende hout voorradig is en wat het risico op wilde dieren en monsters is. Hiernaast moet ook rekening worden gehouden met het opzetten van tenten en hutten en het verzorgen van faciliteiten zoals een latrine en een kookvuur. De ervaren kampeerder kent trucs om het warm te hebben in de winter en koel in de zomer. Het bereiden van een simpel maal hoort hier ook bij. Onderdeel van 'kamp maken' is ook het aanleggen van een beheersbaar vuur. Vuur kan het verschil maken tussen leven en dood. Een karakter dat ervaring heeft op dit gebied kan niet alleen in de meest moeilijke omstandigheden vuur maken, hij weet ook welke vuurtypes er zijn en waarvoor ze het best geschikt zijn – en hoe hij een rookloos vuur kan maken. Daarnaast kent hij de risico's van vuur en kan de beste tegenmaatregelen nemen. **▲ Kamperen & vuur maken** is een speerpunt dat beperkt wordt, of beperkend werkt op andere speerpunten onder ☉ **Gebiedkennis**.

#### ▲ Kamperen & vuur maken ondergronds

Goed en efficiënt kamp maken is normaal al een echte kunst, maar in de gevaarlijke gebieden van 'onder-Ysaïlon', in de oude Slavenwegen of verlaten Ebbonsteden, met al hun specifiek ondergrondse bedreigingen, is dit een volledig ander verhaal dan bovengronds. Het gaat hier niet om hout, maar om het prepareren en drogen van gloeimos, grafzwammen en lampenboleet. Hier zijn het geen monsters die door vuur afgeschrikt worden, maar om donkerikken die door vuur *aangetrokken* worden. En het weer speelt geen enkele rol, ... maar wat als de ondergrondse beek in het afgelopen uur twee centimeter hoger is komen te staan? De ervaren ondergrondse kampeerder kent trucs om een simpel maal te bereiden. **▲ Ondergronds kamperen & vuur maken** is een speerpunt dat beperkt wordt, of beperkend werkt op andere speerpunten onder ☉ **Gebiedkennis ondergronds**.

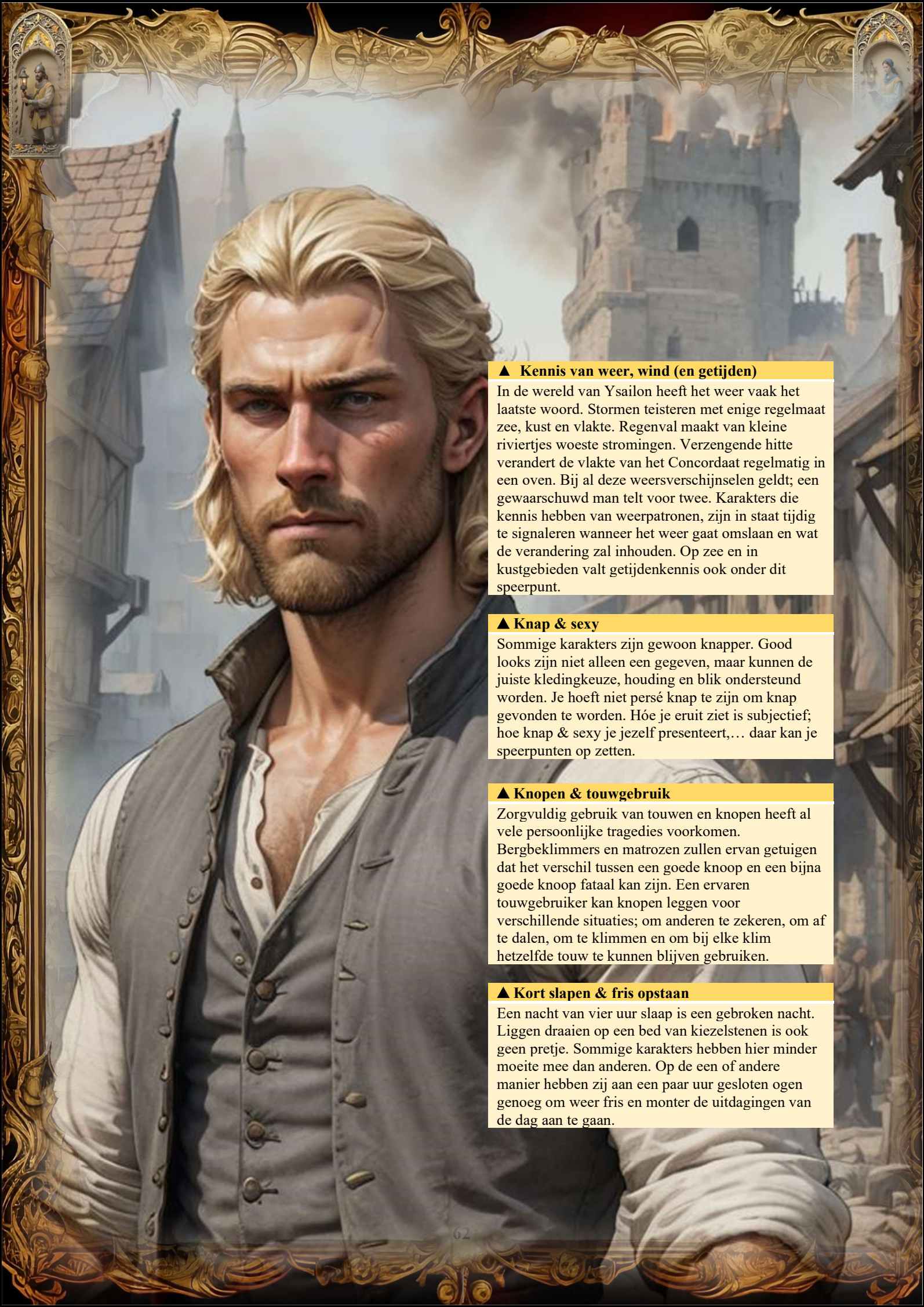
#### ▲ Kennis van gif & geneeskrachtige kruiden

**▲ Kennis van gif & geneeskrachtige kruiden** is een speerpunt dat zich richt op het begrip van verschillende gifstoffen en hun effecten op het lichaam. Met deze speerpunt kan je vergiftigingsverschijnselen **herkennen** en de juiste **behandeling** toepassen. Ook zou je gif kunnen maken.

Daarnaast omvat deze speerpunt kennis van geneeskrachtige kruiden, inclusief hun eigenschappen, toepassingen voor het behandelen van ziekten en wonden.







**▲ Kennis van weer, wind (en getijden)**

In de wereld van Ysailon heeft het weer vaak het laatste woord. Stormen teisteren met enige regelmaat zee, kust en vlakte. Regenval maakt van kleine riviertjes woeste stromingen. Verzengende hitte verandert de vlakte van het Concordaat regelmatig in een oven. Bij al deze weersverschijnselen geldt; een gewaarschuwd man telt voor twee. Karakters die kennis hebben van weerpatronen, zijn in staat tijdig te signaleren wanneer het weer gaat omslaan en wat de verandering zal inhouden. Op zee en in kustgebieden valt getijdenkennis ook onder dit speerpunt.

**▲ Knap & sexy**

Sommige karakters zijn gewoon knapper. Good looks zijn niet alleen een gegeven, maar kunnen de juiste kledingkeuze, houding en blik ondersteund worden. Je hoeft niet persé knap te zijn om knap gevonden te worden. Hóe je eruit ziet is subjectief; hoe knap & sexy je jezelf presenteert,... daar kan je speerpunten op zetten.

**▲ Knopen & touwgebruik**

Zorgvuldig gebruik van touwen en knopen heeft al vele persoonlijke tragedies voorkomen. Bergbeklimmers en matrozen zullen ervan getuigen dat het verschil tussen een goede knoop en een bijna goede knoop fataal kan zijn. Een ervaren touwgebruiker kan knopen leggen voor verschillende situaties; om anderen te zekeren, om af te dalen, om te klimmen en om bij elke klim hetzelfde touw te kunnen blijven gebruiken.

**▲ Kort slapen & fris opstaan**

Een nacht van vier uur slaap is een gebroken nacht. Liggen draaien op een bed van kiezelstenen is ook geen pretje. Sommige karakters hebben hier minder moeite mee dan anderen. Op de een of andere manier hebben zij aan een paar uur gesloten ogen genoeg om weer fris en monter de uitdagingen van de dag aan te gaan.





#### ▲ Kunst, cultuur & (hof)etiquette van (...)

Iedere cultuur heeft zijn eigen kunstuitingen. Dit is terug te zien in bouwwerken, sieraden, kleding en vele andere verschijningsvormen. Kennis van de kunst & cultuur van een bepaald gebied kan een sleutel vormen tot de hogere klasse. Een karakter die is geschoold in deze speerpunt kan kunstvormen plaatsen en benoemen. Ook is deze speerpunt essentieel voor het dansen, groeten en bij het dineren in de gegoede kringen van de samenleving. Men wil nu eenmaal geen parvenu zijn.

#### ▲ Laadsnelheid

Hoe snel kan je projectielen werpen? Of je pijlen op je boog leggen? In het hoofdstuk *'te Wapen'* wordt uitgelegd hoe deze speerpunt precies werkt.

#### ▲ Lange afstandschot

Sommige karakters zijn specialisten om het uiterste uit hun wapen te halen en schieten op langere afstanden nauwkeurig. In het hoofdstuk *'te Wapen'* wordt uitgelegd hoe deze speerpunt precies werkt.

#### ▲ Licht & geruisloos slapen

Voor de meeste karakters geldt dat, wanneer ze eenmaal slapen, ze zich door lagen dromen heen moeten vechten om wakker te worden. Niet voor Lichte slapers. Bij de minste of geringste verstoring zijn zij wakker en alert. Het is een zegening dat ze ook weer snel inslapen.

#### ▲ Logistiek & voorbereiding

▲ **Logistiek & voorbereiding** vormt de vergeten kant van de herberg, het legerkamp, reis naar de bergen of de tocht op zee. Continu zijn zwermen wagenmenners, dragers en loopjongens in de weer om het bier in het vat en het vlees aan het spit te houden. Militaire leiders zijn het er over eens dat een oorlog net zo vaak wordt gewonnen door logistiek als door tactische beslissingen. Ook voor handelaren is bevoorrading van cruciaal belang. Er is niets frustrerender voor een koopman dan om 'nee' te moeten verkopen. Of een kapitein aan boord van zijn schip die geen drinkwater meer aan boord heeft...







#### ▲ Marine tactieken & amfibische oorlogvoering

Een karakter dat is geschoold in marine tactieken is in staat schepen te inventariseren op strijdkracht, plannen te maken voor een zeeslag en aanvallen te kunnen leiden vanuit zee. Hiernaast heeft hij inzicht in de verschillende typen schepen, hun bemanning en de mogelijkheden die ze hebben. Een specialist marine tactieken is in staat maximaal gebruik te maken van de windrichting en positie van zijn schepen. Ook kent hij de mogelijkheden en onmogelijkheden van galeien.

#### ▲ Memoriseren & reproduceren

Hoewel ieder karakter wel een aantal dingen kan onthouden, heeft een karakter met punten op deze speerpunt een streepje voor. Voor hem komt dit alles zo eenvoudig, dat hij er meestal niet over na hoeft te denken. Namen blijven in één keer plakken, routes hoeven maar één keer te worden gereden om ze zonder fout te kunnen reproduceren. Een speler die investeert in deze speerpunt mag per punt een beeld, plaats, of gebeurtenis benoemen waarvan hij wil dat zijn karakter het onthoudt. Wanneer hij hiermee het aantal punten overschrijdt dat is geïnvesteerd, verdwijnt de eerste hieruit.

#### ▲ Mensenkennis

Wat de oorzaak ook is, een karakter met een hoge mensenkennis is in staat in te schatten welke beweegredenen mensen hebben voor hun acties. Hij kan dan ook voorspellen hoe verschillende mensen zullen reageren op een situatie. Een geslepen karakter kan dat gebruiken voor zijn eigen voordeel, een wat meer goedwillende kan hiermee anderen helpen zich te verbeteren.

#### ▲ Mobiel vechten

In gevechten is effectief manoeuvreren en het innemen van de beste tactische positie van vitaal belang. Karakters met expertise in **▲ Mobiel vechten** hebben zich hierin gespecialiseerd: zij kunnen snel handelen, flexibel reageren op veranderende omstandigheden en tegenstanders overmeesteren met snelheid en behendigheid.

#### ▲ Moedig zijn & risico's durven nemen

De essentie van heldendom is wellicht het nemen van risico's en het tonen van moed, waar anderen het niet aandurven om de risico's te nemen waar onze karakters aan bloot gesteld worden. Het **▲ Moedig zijn & risico's durven nemen** geeft het lef aan dat een karakter toont. In veel situaties kan het **▲ Moedig zijn & risico's durven nemen** een beperking zijn op een andere speerpuntworp.







### ▲ Klimtechnieken

Klimmen eist speciale technieken en soms zorgvuldige planning. Een klimmer is getraind om met gebruik van hulpmiddelen boven te komen. Hoewel er grote verschillen zitten tussen het klimmen in verschillende gebieden, komt dit met name naar voren door een beperking van een andere vaardigheid – als je wilt weten of iemand goed in het wand kan klimmen, is dat op ruwe zee bijvoorbeeld beperkt door een speerpunt onder zijn **zeemanschap**.

### ▲ Navigeren, kaart- en kompasgebruik

Een ervaren zeeman is in staat om met een kaart, een sextant en de sterren overal ter wereld naar toe te reizen. Hij is in staat de voortgang van zijn schip op de kaart te volgen en kan zijn reis plannen. De kapitein of stuurman kent de verschillende gereedschappen en weet waarvoor ze kunnen worden gebruikt.





### ▲ Omgaan met-, kennis van wilde dieren & jagen

Respect is de basishouding bij het omgaan met wilde dieren. Veel wezens in de wildernis van Ysaïlon zijn in staat je karakter uiteen te scheuren, maar de meesten hebben daar geen behoefte aan en willen vooral verder met hun leven. Een ontmoeting met een karakter is meestal een kort oponthoud voor hen. Wanneer je karakter begrijpt dat dieren gewoon hun dagelijkse routines willen volgen, kan hij relatief veilig met wilde dieren omgaan. Ervaren dierenspecialisten kunnen zelfs een band opbouwen met wilde dieren, hoewel dit altijd risicovol blijft.

Ieder karakter dat in zijn levensonderhoud voorziet door wild te jagen, ontwikkelt de nodige kennis en kunde. Hij leert het gedrag van dieren lezen, en let op natuurlijke bronnen en paden die dieren nemen in hun dagelijkse routines. Daarnaast leert hij van verschillende soorten dieren hoe ze leven, wat ze eten en welke invloed dat op hem kan hebben. De jager weet ook welke plekken van een dier kwetsbaar zijn, hoe hij het efficiënt kan doden, welke onderdelen het makkelijkst uit te snijden zijn, wat er goed rauw gegeten kan worden, en hoe je een dier kunt villen en uitbenen.

Mocht je dit professioneel willen doen, dan kun je een ambachtelijke vaardigheid zoals (Slager) of (Leerlooier) kiezen als invulling van een ambachtscarrière.

### ▲ Omgaan met-, kennis van wilde dieren & jagen ondergronds

Dit speerpunt is eigenlijk hetzelfde als **▲ Omgaan met-, kennis van wilde dieren & jagen**, maar dan toegepast op de wereld ondergronds.

### ▲ Oog voor detail & veranderende patronen

Sommige karakters zijn in staat om subtiele veranderingen in hun omgeving haarfijn op te merken. Een schilderij dat opeens scheef hangt, een bobbel onder iemands cape, de bovenste appels uit een stapel die veel beter zijn dan de onderste, het zijn allemaal constateringingen die alleen door scherpe geesten worden gedaan.

### ▲ Oriëntatie bovengronds

Het hebben van een goed ontwikkeld richtingsgevoel is een uitstekende eigenschap in de stad en in de wildernis. Hoewel het een ruw hulpmiddel is, heeft je karakter het altijd tot zijn beschikking. Verdwalen is natuurlijk altijd nog mogelijk. In de meeste gevallen zal je karakter beseffen waar belangrijke plaatsen in het landschap zich bevinden en kan hij er een weg naartoe zoeken. Ook zal hij doorgaans de verschillende windrichtingen kunnen benoemen. Dit speerpunt richt zich uitsluitend op oriëntatie boven de grond.

### ▲ Oriëntatie ondergronds

Oriëntatie onder de grond is fundamenteel anders dan boven de grond. De stand van de zon, windrichting, mos op de bomen: allemaal nutteloos. Zelfs het verloop van tijd is moeilijk te registreren. In plaats daarvan kan een weelde aan informatie worden afgelezen aan de samenstelling van sedimentslagen, aan- of afwezigheid van water, gradiënt van de helling etc.

### ▲ Oriëntatie steden

Oriëntatie in een stad is weer heel anders dan je oriënteren ondergronds of in de bergen of bossen. Het gaat hier veel meer om het vinden van lokaties, plekken als herbergen, bordelen, markten, bruggen, tempels en havens, waarbij je ook kijkt naar mensenstromen en -gedragingen.







### ▲ Pantser

Een karakter dat heeft geïnvesteerd op dit speerpunt heeft ervaring in het dragen van pantser. Hoe meer ervaring hoe zwaarder het pantser dat hij effectief kan gebruiken. De rol van pantser in het gevecht staat beschreven in het hoofdstuk 'Te Wapen'. Pantser kan alleen gebruikt worden als je een mêleewapen voert, voor finessewapens is het eigenlijk te zwaar en te lomp, hoewel soms nog leren rustig gedragen wordt door finesse-vechters.

### ▲ Plantkennis & foerageren

Kennis van planten kan een karakter op vele manieren dienen. Planten vormen vaak de basis voor genezende medicijnen of vergiften. Hiernaast vormen planten een voedingsbron in vrijwel alle klimaten. Door hier effectief gebruik van te maken, kan een karakter overleven in een gebied waar anderen al lang het loodje hebben gelegd. Normaal moet een karakter minimaal een maaltijd eten om niet te gaan leiden aan honger (zie: uitputting in hoofdstuk: De weg strekt zich voor je uit). Wanneer een karakter met punten op deze speerpunt niet voldoende eet, maar wel minimaal 3 uur uittrekt om te foerageren, mag hij met eindscore: Gebiedskennis van (het betreffende gebied) met speerpuntscore Plantenkennis & foerageren gooien tegen een moeilijkheid die door het gebied wordt ingegeven (spelleider's beslissing). Wanneer deze proef succesvol is heeft hij voldoende voedsel voor de dag verzameld. Elke 3 uur op deze manier geïnvesteerd en afgesloten met een succesvolle proef staat gelijk aan voldoende voedsel voor 1 persoon.

### ▲ Plantkennis & foerageren ondergronds

Plantkennis is ondergronds een heel ander verhaal dan bovengronds, vandaar dat het een ander speerpunt betreft. Het gaat hier om rots- en grondsoorten in afwezigheid van het licht. Het zijn mossen, schimmels en wieren die hier gegeten moeten worden en veel verschillende soorten insecten en kleine zwartogige schuwe knaagdieren (Midlands: vuurpoepers) die oneetbaar zijn, maar wiens gedroogde uitwerpselen de beste manier zijn om een vuurtje mee aan te krijgen. Normaal moet een karakter minimaal een maaltijd eten om niet te gaan leiden aan honger (zie: uitputting in hoofdstuk: De weg strekt zich voor je uit). Wanneer een karakter met punten op deze speerpunt niet voldoende eet, maar wel minimaal 3 uur uittrekt om te foerageren, mag hij met dit speerpunt gooien tegen een moeilijkheid die door het gebied wordt ingegeven (spelleider's beslissing). Wanneer deze proef succesvol is heeft hij voldoende voedsel voor de dag verzameld. Elke 3 uur op deze manier geïnvesteerd en afgesloten met een succesvolle proef staat gelijk aan voldoende voedsel voor 1 persoon.





### ▲ Precisie

Deze speerpunt wordt gebruikt om aan te geven hoe precies een karakter een aanval kan uitvoeren. Is hij in staat een Penning uit de lucht te schieten? Kan hij met zijn rapier de kleding van zijn tegenstander aan de muur prikken. Een karakter dat is getraind in mikken met een bepaalde wapengroep mag beslissen waar zijn aanval raakt. (Zie 'Precisie' in 'Te wapen')

### ▲ Rekenen, lezen & schrijven

Niet iedereen in Ysaïlon kan rekenen en schrijven, maar toch zijn er beroepen waar dit een essentieel onderdeel is: Solospriesters, belastingambtenaren, handelaars,... Wanneer tellen met tien vingers niet meer voldoende is, en je meer moet kunnen dan je naam schrijven, moet je leren **▲ Rekenen, lezen & schrijven**.



### ▲ Prijsbepaling & waardeontwikkeling inschatten

Met het correct vaststellen van de prijs van handelswaar is de halve slag gewonnen. Je karakter kan een keiharde onderhandelaar zijn, wanneer zijn inschatting van de waarde van het artikel verkeerd is, is al zijn moeite voor niets. De prijsbepaling bestaat uit de kwaliteit van het product, maar wordt sterk beïnvloed door de vraag ernaar. Een goede taxateur is in staat hypes te ontdekken en erop in te spelen.

### ▲ Racen & springen met (rijdier)

Veel karakters zijn in staat zich zittende te houden op de rug van hun rijdier. Voor een aantal van hen is dat niet genoeg. Zij brengen hun rijdier tot op het uiterste van zijn kunnen. Ze leren de bewegingen van hun rijdier anticiperen en verkennen het af te leggen pad. Normaal kan een rijdier zo hard lopen als zijn eindscore: Atletiek en speerpunt sprinten. Wanneer de speerpuntscore van het rijdier hoger is dan de speerpuntscore Racen & springen met rijdier, moet de ruiter regelmatig proeven gooier om op de rug van het dier te blijven zitten. Een ruiter kan ervoor zorgen dat een dier onder zijn volledige capaciteit rent, om op die manier de worp te voorkomen.





### ▲ Schoonheid & persoonlijke verzorging

Schoonheid zetelt in iemands persoonlijkheid. Echte schoonheid is daarmee ook een gift, het is echter geen garantie voor een positieve reactie van anderen. Persoonlijke verzorging vormt een basisvoorwaarde voor het naar boven brengen van innerlijke schoonheid. Onder deze speerpunt valt persoonlijke hygiëne, maar ook het aanbrengen van cosmetica en parfums.

proeven door de spelleider tot uitdrukking gebracht. Een spelleider kan al snel een verlichting met 5 op een reukproef, of zicht in het donker, voor een Cargan rekenen – terwijl een ebbon niet hoeft te gooien om iemand in een donker steegje te kunnen zien. Attendeer je spelleider hierop mocht deze het te druk hebben met andere zaken, het is van belang.

### ▲ Schildgebruik

Deze speerpunt wordt gebruikt om een schild effectief te hanteren tijdens gevechten met mêleewapens. Om je met een schild te verdedigen tegen vijandelijke aanvallen. Ze kunnen slagen blokkeren en zichzelf en eventueel hun bondgenoten beschermen tegen schade.

### ▲ Scherpe zintuigen

Ogen en oren zijn bij de meeste Saïlon het best ontwikkeld van alle zintuigen. Bij de meeste Saïlon zijn de zintuigen reuk, tast en smaak minder ontwikkeld dan het gehoor of gezicht. Dat geldt niet voor alle Saïlon en zeker niet voor de andere rassen. Vooral de Cargan, Yrgh en de Katta hebben bijzonder goed ontwikkelde geurzintuigen. Blinde Saïlon ontwikkelen vaak een goed tastzintuig.

Met name Ebbon, maar tot op zekere hoogte ook Cargan kunnen beter zien in het donker. Deze raciale verschillen worden in de moeilijkheid van de

### ▲ Sluipen & stil vechten

Onopgemerkt bewegen kan nuttig zijn voor meerdere doeleinden. Of het nou is om een tegenstander te verrassen en uit te schakelen of om onopgemerkt langs de stadwachters te glippen, het succes hangt af van hoeveel geluid het karakter maakt. Gebruik maken van het juiste schoeisel helpt mee, maar is geen vereiste. Soms is een tegenstander alleen stil benaderen niet voldoende. Met de ▲ **Sluipen & stil vechten** kan je ook een tegenstander geruisloos proberen uit te schakelen – dit speerpunt wordt dan in beperking gebruikt met een aanvalsscore/worp.





#### ▲ Snel zwemmen

Niet alle inwoners van Ysaïlon kunnen zwemmen. Sommigen zinken als bakstenen wanneer ze in diep water terecht komen. Slechts een klein deel van diegenen die wel kunnen zwemmen leren om echt snel te zwemmen. Met forse slagen weten zij in korte tijd behoorlijke afstanden te water te overbruggen. Normaal kan een karakter voor 1 VP 1 meter zwemmen. Elke punt geïnvesteerd in deze speerpunt voegt daar een halve meter aan toe.

#### ▲ Snelheid met finesse wapens

Sommige wapentechnieken zijn erop gericht de tegenstander te raken of zoveel mogelijk te verwonden. Een karakter kan met sommige wapens ook trainen om sneller te zijn. Sneller aanvallen en sneller verdedigen. Door gebruik te maken van getrainde handelingen en het zwaartepunt van het wapen, kan een karakter sneller en dus vaker handelen met zijn wapen. Zie het hoofdstuk: *'te wapen!'*

#### ▲ Sociale alertheid

Een karakter dat uitblinkt in sociale alertheid is in staat te bemerken wat niemand zegt. Ruzies die al jaren worden doodgezwegen, verborgen verliefdheden, afgunst, verering, het is allemaal af te lezen aan gezichten. Voor karakters die hier ervaren in zijn is sfeer soms zo tastbaar dat het met een mes te snijden lijkt. Sociaal alerte karakters zijn met name gespist op sterke wisselingen in deze sfeer en deze speerpunt vormt vaak een één-tweetje met mensenkennis. Sociale alertheid helpt je als je een kroeg binnenkomt waar een gevecht in de lucht hangt, of wanneer je als stadswachter iemand aan het zoeken bent. Dit speerpunt gaat over de subtiele sociale spanningen en de verandering daarin: het subtiele hoofdknikje, de knipoog en de heimelijke blik.







**▲ Speciale band met & training van (dier)**  
 Voor sommige karakters is er niets mooiers dan een dierlijke (reis)vriend te hebben. Met geduld, toewijding en liefde kan dit metgezel ook bepaalde trucjes worden aangeleerd. Deze speerpunt wordt zowel gebruikt om een paard te leren omgaan met geweld van de strijd als een aap te leren een beurs te rollen. Ook is deze speciale band een voorwaarde voor het hebben van een dierlijke *focus* – zie **Libris Arkanum**.



*Handwritten notes on parchment:*  
 De Dood Verden...  
 N...  
 Q...

*Handwritten notes on parchment:*  
 De Dood Verden...  
 N...  
 Q...

*Handwritten notes on parchment:*  
 De Dood Verden...  
 N...  
 Q...



### ▲ Sporenonderzoek & sporenanalyse

Wanneer je karakter een plaats ontdekt waar zich iets heeft afgespeeld, maar er zijn geen getuigen meer van, kan de locatie zelf soms zijn geheimen prijsgeven. Met een combinatie van goede observatie en creativiteit kan een karakter een beeld vormen van wat heeft plaatsgevonden op de betreffende locatie. Hoe meer ervaring het karakter hierin heeft, hoe groter de mate van detail in de beschrijving.

Het identificeren van sporen is broodnodig voor bijvoorbeeld jagers. Zonder te weten waarop je jaagt, kan je niet voorspellen op welke manier je het best te werk kan gaan. Ook voor verkenners is het van groot belang een goed beeld te vormen bij hetgeen je aan het achtervolgen bent. Ervaren spoorzoekers zijn in staat subtiele verschillen op te merken in sporen die ze volgen. Schoeisel dat beschadigd is, reizigers die een bepaald been minder belasten, allemaal informatie die voor de juiste spoorzoeker 'op straat ligt'.

Vaak is een gebiedkennis of cultuurpakket beperkend op deze worp.

### ▲ Sloten, mechanismen & scharnieren

Geen enkele deur blijft gesloten voor een ervaren avonturier. Met dit speerpunt kan je karakter niet alleen complexe sloten openen, hij kan ook zonder geluid sloten en scharnieren manipuleren. Ook, mocht een karakter daar kennis van hebben, zijn de vuursteensloten en mechanismes op de musketten vergelijkbaar met de klokken en sloten en voor al deze fijne mechanica kan dit speerpunt ingezet worden – wellicht wel beperkt door **Ⓢvechten met afstandwapens (vuurwapens)**.

### ▲ Sprinten

Rennen is van levensbelang. Snel weggelopen van gevaar of voorkomen dat je tegenstander weg komt van jouw karakter is vaak doorslaggevend in hoe succesvol je karakter is. Normaal kan een karakter voor 1 vechtpunt 3 meter rennen. Per punt geïnvesteerd in deze speerpunt komt hier een meter bij.

### ▲ Staatskunde en geschiedenis (...)

Voor de oudere en wat meer ontwikkelde culturen bewaren hun geschiedenis in omvangrijke archieven. Op die manier wordt de continuïteit van de cultuur geborgd. Ook de inrichting van de staat, de volkvertegenwoordiging en machtshebbers, wordt gedocumenteerd en vastgelegd. Karakters die geleerd zijn in staatsinrichting en geschiedenis zijn in staat historische feiten te koppelen aan de dingen die ze op hun reis tegenkomen. Ook kunnen ze de plaats in de maatschappij bepalen van adel en hoge functionarissen, kennen ze de rechtsgang, wetten en de instituten van een cultuur. Wil je weten waarom de Griffier van de Raad van Gelian zo'n belangrijke positie heeft, en heeft verworven? En waarom het HoGerhuis en het LaGerhuis strikt gescheiden portefeuilles heeft – en wat de Gezant van Kromor hiermee van doen heeft? Dan is deze speerpunt voor jouw karakter.

### ▲ Stoer & krachtig

Voor de soldatenkringen en bij werklieden wordt een stoere houding wel gewaardeerd. Bij deze mensen is meestal geen plaats voor watjes. Stoer en krachtig wordt voor een deel ingegeven door de bouw van het karakter, maar het grootste deel ervan is een houding. Het karakter moet de taal spreken, de juiste grappen maken en op de juiste manier uit zijn ogen kijken. Stoer en krachtig zijn doet het meestal niet slecht bij het vrouwelijke geslacht.





### ▲ Taalvaardigheid van (...)

Sommige karakters zijn echte woordkunstenaars. Hun woordenschat is groot en zij lijken te weten precies hoe zij zich moeten uitdrukken. Het is de vraag of dit door iedereen wordt gewaardeerd, sommigen zullen dit als 'een hoop poeha en dure woorden' afdoen. Taalvaardigheid bepaalt ook niet hoe goed de woorden van toepassing zijn op de situatie, alleen of het de juiste woorden zijn. Afhankelijk van je ▲gewoontes & gebruiken van boeren en burgers en ▲kunst, cultuur & (hof)etiquette kun je dit al weer een stuk verder aanslijpen.

Er zijn zes gangbare talen op Ysaïlon: Midlands, Penn, Cargan, Chaota, Ebbon en Alaya. Zie voor meer informatie: © Cultuurpaketten.

### ▲ Trucjes & jongleren

Menigeen avonturier heeft zijn eerste geld verdient met jongleren op de brug. In de grote steden is dit op elke straathoek in het centrum te vinden. Ook vuurspuwen en meswerpen is een kunde die veel vrijgevochten stadsbewoners op vroege leeftijd oppikken.

### ▲ Uitstaling & charisma

Karakters met een ontwikkeld charisma hebben de mogelijkheid mensen te boeien zonder direct aanwijsbare reden. Zonder dat ze direct knap of scherp gekleed zijn, draaien mensen hun hoofd om hen te zien. Zij krijgen als vanzelfsprekend de aandacht.

### ▲ Uitwijken

Vrijwel alle karakters kunnen van nature uitwijken. Wanneer pijlen in het rond vliegen, wapens op hen afkomen of ze belaagd worden door honden zullen zij uit een reflex opzij springen. Dit is onderdeel van het normale gevecht. ▲ **Uitwijken** wordt echter *niet* in het gevecht gebruikt als verdediging – daarvoor is het ▲ **verdedigen met mêleewapens** en ▲ **verdedigen met finessewapens**, waar 'ontwijken' een integraal onderdeel van is. *Wel* kan, door volledig en met 3 VP uit een gevecht te breken, de ▲ **Uitwijken** gebruikt worden. Dit is dan een **reactie** of een **actie**, en kan ook een aanval ontlokken als reactie. Eindscore ▲ **uitwijken** is dan in beide gevallen een concurrentieworp tegen de aanvalsscore van de aanvaller. Verder zal een speler de speerpunt met name inzetten tegen vallende rotsblokken en neersuizende valhekken.





### ▲ Valbreken & snel opstaan

Hoe goed de klimmer, koordanser of bouwvakker ook is, vallen doen ze allemaal. Je karakter hoeft niets te doen als hij valt, dat gaat vanzelf. Het is wel mogelijk om het neerkomen te trainen. Door de richting van de val om te zetten van verticaal naar horizontaal, is het karakter in staat soms van grote hoogte neer te komen zonder verwondingen op te lopen. Normaal moet een karakter die valt een dobbelsteen gooien. Iedere twee meter die hij valt gebruikt hij een hogere wapensschadetabel (WST), beginnend bij 0, om te bepalen welke wond (massieve schade) hij oploopt. Een speler mag het aantal punten dat hij in deze speerpunt heeft geïnvesteerd aftrekken van de gevallen afstand.

### ▲ Vallen maken

Het maken en plaatsen van vallen wordt meestal gedaan door jagers. Door op de juiste plaatsen (wildpaden) vallen op te stellen die specifiek zijn voor het dier dat ze willen vangen, kunnen ze 'op meerdere plaatsen tegelijk zijn'. Deze kunde wordt, in een wat meer lugubere vorm, ook wel gebruikt om persoonlijke eigendommen te verdedigen of mensen te vermoorden.

### ▲ Vechten te water

Vechten onder water is een vak apart. Veel wapens die bijzonder effectief zijn buiten het water verliezen al hun nut. Alleen wapens die gebruik maken van een of meerdere punten kunnen worden gebruikt onder water. Afstandwapens zijn allemaal onbruikbaar. Een karakter kan onder water wel wapenloos aanvallen. Een karakter dat is getraind in het vechten onder water weet hoe water een gevecht kan beïnvloeden. Hij snapt ook waar minder handige zwemmers moeite mee gaan krijgen in een gevecht en maakt daar gebruik van. Niet Alaya leren hun 'onder water tijd' maximaal te benutten Alaya hebben dat niet nodig, hun tijd onder water is onbegrensd.

### ▲ Verbaal & fysiek intimideren

Intimideren is zeker niet alleen een stuk gereedschap voor de sterken. Hetzelfde effect en meer kan worden bereikt door zorgvuldig een beeld te planten in iemands hoofd. Zijn verbeelding doet vervolgens de rest. Intimidatie is wel een gereedschap dat continu moet worden gebruikt, er is geen weg terug. Wanneer een voorheen geïntimideerd persoon bemerkt dat zijn oude kwelgeest verzwakt, zal hij dit zeker benutten.

### ▲ Verdedigen met mêleewapens

Er zijn veel verschillende manieren om te leren verdedigen met een meelewapen. Vaak wordt hierbij gebruik gemaakt van een schild. Hoe meer ervaring een karakter hierin krijgt, hoe veelzijdiger hij wordt in zijn defensieve technieken. Zie voor meer informatie hierover 'Verdedigen' van het hoofdstuk: *'Te wapen!'*.

### ▲ Verdedigen met finessewapens

Verdedigen met finessewapens is vaak een combinatie van techniek, mobiliteit en bewegelijkheid. Grote kunde hierin geeft een karakter de mogelijkheid meer ingewikkelde acties uit te voeren. Zie voor meer informatie hierover 'Verdedigen' van het hoofdstuk *'Te Wapen'*.





### ▲ Vechten met twee wapens

Sommige finesse vechstijlen focussen zich op het vechten met twee wapens. Met name de Saddai-duellisten zijn hier zeer vaardig mee. Maar ook andere vechters kiezen voor een snelle aanval of parade uit onverwachte hoek. Deze stijl heeft voordelen en nadelen. Een voordeel is dat een karakter moeilijker kan worden ontwapend wanneer deze een reservewapen heeft. Een ander voordeel is dat een karakter simpelweg meer kan dan met één hand. Het gevecht met twee wapens wordt nader uitgelegd in hoofdstuk 'Te Wapen'.

### ▲ Verschansing & belegeringsoorlogsvoering

Een karakter dat is geschoold in de tactiek rondom verdediging is in staat te bepalen hoe een optimale verdediging kan worden opgezet. Hij kan bepalen welke punten versterkt moeten worden en waar de manschappen moeten worden ingezet. Aan de andere kant is hij in staat te bepalen waar een verdedigingswerk het best kan worden aangevallen en welke belegeringswerken hiervoor nodig zijn.

### ▲ Verleiden & overtuigen

De kunst van het verleiden draait om suggestie en subtiliteit. Een ervaren verleider weet anderen precies te sturen, gebruikmakend van verwachtingen, beloftes en subtiele gebaren. Soms wordt er gelogen, soms wordt de waarheid gesproken. Van het overtuigen tot de verkoop van een product, of het aanzetten tot actie – zelfs met slechts oogcontact kan men een ander verleiden.

Voor een diplomaat of handelaar is ▲ **Verleiden & overtuigen** van onschatbare waarde. Een diplomaat moet voortdurend afwegen welke belangen spelen, hoe zijn gedrag deze beïnvloedt en welke acties het beste uitpakken. Hij begrijpt de wensen van anderen en weet deze in zijn voordeel te benutten, terwijl hij beladen of gevaarlijke onderwerpen vermijdt.

Deze subtiele kunde is niet voor iedereen weggelegd. Wie zich hierin specialiseert, werkt

voorzichtig en geduldig. Hij zoekt continu naar verbinding met anderen en stuurt richting gemeenschappelijke doelen. Dergelijke karakters weten anderen te inspireren tot grootse daden.

Sommige karakters hebben van nature aantrekkelijke looks. Maar zelfs zij moeten zich inspannen. Echte onweerstaanbaarheid vereist inzet. Knappe of sexy mensen kunnen anderen makkelijk van slag brengen, waardoor ze een voordeel hebben.



### ▲ Verrassingsaanvallen

Wanneer een tegenstander een aanval op korte afstand niet ziet aankomen, is sprake van een verrassingsaanval. Je karakter kan dit bereiken door het wapen verstopt te houden tot het laatste moment. Wanneer dit goed wordt uitgevoerd, is de verdediger overdonderd en kan niet veel tegenacties ondernemen. Wanneer een karakter een tegenstander weet te naderen zonder dat deze de kwade opzet doorheeft, krijgt de aanvaller in de eerste ronde een bonus op zijn initiatief van twee punten per punt geïnvesteerd in de speerpunt.

### ▲ Verstoppert & camoufleren

Wanneer een karakter graag anoniem en onbekend blijft, loont het de moeite zich verstopt te houden. Dit is niet simpel een kwestie van achter iets kruipen. Het karakter moet rekening houden met lichtinval en waar mensen vandaan kunnen komen. Een goede verstopper is in staat zijn ademhaling te





controleren en tot een minimum terug te brengen. Daarnaast kan je met het **▲ Verstoppen & camoufleren** ook proberen jezelf of je omgeving zo te manipuleren dat je jezelf ongezien maakt. Hier is vaak wel een beperking van een relevante **Ⓞ gebiedkennis**

#### ▲ Verwonden

Sommige wapens zijn uitermate geschikt om ernstige wonden te veroorzaken. Grote snijvlakken, een fors gewicht of gekartelde punten zijn allemaal manieren om de vijand zware verwondingen toe te brengen. Een karakter dat bereid is hierin tijd en energie te steken kan het meeste halen uit deze wapens. Door gebruik te maken van de verwondende eigenschappen van het wapen, brengt hij de tegenstander kritieke wonden toe. Voor elke punt dat een speler investeert in deze speerpunt, krijgt hij een punt bonus op het hoogste succes bij het opzoeken van de schade.

#### ▲ Verzorgen van gedomesticeerde dieren

Het is misschien niet het eerste beeld wat bij je opkomt bij een avonturier, maar menigeen varkenshoeder is uitgegroeid tot een legendarisch figuur. Tot het verzorgen van gedomesticeerde dieren behoort het bepalen van het juiste voedertype en – hoeveelheid, de juiste stalling en wat lichte huis- tuin- en keukengeneesmiddelen voor dierenkwalen.

#### ▲ Voordracht & presentatie van eigen werk

**▲ Voordracht & presentatie van eigen werk** is een vaardigheid waarbij je op een effectieve en overtuigende manier je eigen werk presenteert aan een publiek. Het gaat niet alleen om het delen van informatie, maar ook om het boeiend en helder overbrengen van ideeën en bevindingen. Deze vaardigheid vereist goede spreekvaardigheid, structuur in presentaties, en het vermogen om het publiek te betrekken en te inspireren. Een bekwame spreker kan zijn of haar werk effectief promoten, overtuigen en impact maken op het publiek.

#### ▲ Waakzaamheid & paraat staan

De paradox van het wachtlopen is dat de kans dat het nodig is alert te zijn zo klein is dat het je het waarschijnlijk ook niet bent als het nodig is. Dat maakt de hele activiteit vrij overbodig. De uitzondering hierop vormen waakzame karakters. De reden hiervan kan zijn dat het karakter van nature geduldig of argwanend is, maar ook dat hij keiharde militaire discipline bijgebracht heeft gekregen. De speerpunt wordt gebruikt wanneer moet worden bepaald of een karakter na geruime tijd nog steeds waakzaam is. Ook kan het worden gebruikt om te bepalen of een karakter in slaap valt.

#### ▲ Weinig voedsel & drinken nodig

Niet iedereen eet dezelfde hoeveelheid voedsel. Veel hangt af van de lichamelijke activiteit van een karakter. Sommige karakters hoeven echter aanmerkelijk minder te eten. Ze lijken op de lucht te leven.

Zie voor regels over honger en dorst 'Uitputting' in hoofdstuk: *'De weg strekt zich voor je uit'*.

#### ▲ Werpen & schieten vanaf (rijdier)

Het gebruiken van een afstandwapen vanaf een rijdier is niet eenvoudig. Tegengestelde bewegingssnelheid en cadans maken het afvuren van een schot of het werpen van een projectiel zeker niet eenvoudig. Karakters die hier ervaring in opdoen, zijn in staat zich aan te passen aan hun rijdier en zonder hinder hun afstandwapens te gebruiken. Normaal krijgt een karakter dat een afstandwapen vanaf een rijdier gebruikt een -4 op de aanvalsworp. Voor elk punt geïnvesteerd in deze speerpunt wordt dit met een punt verlicht.

#### ▲ Zakkenrollen, smokkelen & valsspelen

Zakkenrollers en gauwdieven zijn vaak jong en beweeglijk, omdat ze dicht bij hun slachtoffers moeten komen. Voor hen is het niet alleen belangrijk om ongezien voorwerpen weg te nemen, maar soms ook om ze onopgemerkt mee te nemen. Kun je een dolk ongezien in je laars de troonzaal binnen smokkelen? Merkt de poortwachter de diamanten op die je in je mond verstoppt? Een personage dat kan voorspellen waar zijn tegenstander zal zoeken, heeft een voorsprong. Dit speerpunt is ook essentieel voor valsspelen, wat een combinatie van verschillende vaardigheden omvat. Bij gokspelen zoals kaarten of dobbelen komt manipulatie vaak voor, zoals verzwaarde dobbelstenen of gemarkeerde kaarten. Een overtuigend gezicht en acteerwerk zijn handig bij het gebruik van dit speerpunt. Het kan ook worden ingezet om andere valspelers te ontmaskeren, mits je ook goed bent in **▲ mensenkennis** of **▲ sociale alertheid**.







### ▲ Zeilen & roeien

In een wereld zo vol met water is het niet vreemd dat volkeren hebben geleerd zichzelf over het water te verplaatsen. Wanneer ze daarbij de kracht van de wind gebruiken om zich voort te bewegen, zeilen ze. Dit speerpunt bepaalt of een karakter de invloed van de wind op een schip kan voorspellen. De speerpunt wordt vooral gebruikt om snelheid te maken of moeilijke manoeuvres uit te halen.

Wie kan zeilen, kan meestal ook roeien (hoewel dat omgekeerd niet altijd waar is). Een karakter dat ervaring heeft met roeien is in staat om gelijkmatig en in de pas met anderen te roeien. Ook weet hij welke invloed zijn acties hebben op de richting van de boot en kan hij hiermee werken.

### ▲ Ziekte & Trauma behandelen

De speerpunt Ziekte & Trauma behandelen wordt gebruikt om mensen te helpen herstellen van diverse kleine en grote kwalen. Van een griep tot de pest, een karakter dat ervaring heeft met behandelwijze van ziektes kan de genezing versnellen of de pijn verzachten. Deze speerpunt wordt ook gebruikt bij het behandelen van Nemesis verschijnselen (zie *Het Boek der Elementen*).



### ▲ Zelfvertrouwen & geloof in eigen kunnen

Zelfvertrouwen is het geloof dat een karakter heeft in zijn eigen kunnen en de mate waarin hij vasthoudt aan zijn eigen idealen. Dit geloof kan terecht zijn of volledig misplaatst. Ongeacht de terechtheid hiervan is een karakter met zelfvertrouwen beter in staat voor zichzelf te zorgen. Over het algemeen hebben anderen een positief beeld over een karakter met veel zelfvertrouwen. Leaders zonder zelfvertrouwen zijn gedoemd tot ongehoorzaamheid.

### ▲ Zesde zintuig & gevareninstinct

Een vreemd gevoel in je maag, haren recht overeind, jeuk aan je litteken, sommige karakters hebben een fijn zintuig voor het bespeuren van gevaar. Of dat er iets vreemds aan de hand is. Dit speerpunt geeft geen enkele inzicht in richting of reden van het gevaar. Het geeft alleen aan dat er 'iets niet in de haak is'

### ▲ Zwemmen met belasting

Zwemmen met kleren of pantser aan is vele malen moeilijker dan gewoon zwemmen. Trainen in het zwemmen met kleren of pantser aan is niet al te eenvoudig. De karakters die zich erin ontwikkelen, plukken de vruchten hiervan wanneer ze met leren pantser in het water vallen. Wanneer het een metalen pantser is, gaan ook zij naar de bodem...







## TE WAPEN!

☐ = *eigenschap*

⊙ = *vaardigheid*

▲ = *speerpunt*



### Inleiding

De gevechtsregels zijn gebaseerd op twee principes:

1. *In Ysaïlon is een gevecht vaak kort, hevig en bloederig.*
2. *De regels zijn zo ontworpen om een maximale speelbaarheid te garanderen, hetgeen soms ten koste gaat van het realisme.*

Voor spelers die de balans meer willen laten doorslaan in de richting van het realisme zijn de verdiepingsregels in aparte regelblokken gezet. Gebruik deze naar voorkeur. Zeker de eerste paar keer spelen kun je die rustig overslaan.

### Vaardigheden en vechtstijlen

In een gevecht gebruikt een karakter één van de drie vechtvaardigheden die er in *Tactique* zijn:

- ⊙ **vechten met mêleewapens**
- ⊙ **vechten met finessewapens**
- ⊙ **vechten met afstandwapens**

De investering in de speerpunten daaronder bepalen de vechtstijl en de verschillende acties die je kunt uitvoeren. Een rapiervechter die alles op ⊙ **vechten met finessewapens** ▲ **mobiel vechten** investeert zal een heel andere vechtstijl hebben dan iemand die zijn

punten geïnvesteerd heeft in ⊙ **vechten met finessewapens** ▲ **twee wapens**.

### De opbouw van het hoofdstuk 'te wapen!'

Voor de overzichtelijkheid volgt dit hoofdstuk deze volgorde:

1. Eerst het algemene beeld van hoe een gevecht werkt in **gevechtsronden**
2. Daarna welke **acties en reacties** een karakter allemaal uit kan voeren tijdens het gevecht, afhankelijk van de gekozen vechtvaardigheid en ontwikkelde speerpunten.
3. Als laatste het bepalen van de **wonden**, hoe **pantser** werkt en hoe je uiteindelijk geneest.

## 1. De gevechtsronde

### De basis

Om gevechten speelbaar te maken, zijn deze opgedeeld in **gevechtsronden**. Het gevecht begint en daarna volgt een aantal gevechtsrondes totdat het gevecht eindigt. Een gevechtsronde weerspiegelt geen vaste hoeveelheid tijd, maar is het equivalent van vijf tot tien seconden: genoeg tijd om de deelnemende vechters acties te laten initiëren en tegenstanders te laten reageren.

### Iedere gevechtsronde verloopt op dezelfde manier.

1. **Initiatief gooien:** de gevechtsronde begint door het bepalen van de volgorde van wie er als eerste een actie kan doen, en wie daarop volgt.
2. **Acties & reacties:** dan volgt het uitvoeren van acties en de reacties daarop in volgorde van initiatief.





## De regels

Iedere combattant heeft iedere ronde **3 vechtpunten** (VP) waarmee hij op zijn eigen initiatiefmomenten een actie uitvoert, of reageert op acties van anderen.

*Alle* 3 vechtpunten worden binnen **1 gevechtsronde** uitgegeven, waarna de volgende ronde begint. Niet uitgegeven vechtpunten worden gebruikt om het initiatief de volgende ronde te verhogen.

### Kun je vechtpunten kwijtraken?

Door vermoeidheid (arkaan) en verwondingen kun je vechtpunten verliezen. Verlies van vechtpunten gaat altijd direct in. Als je gewond of vermoeid raakt verlies je *direct* je vechtpunten.

Als je door omstandigheden onder initiatief 0 komt, verlies je ook je overige VP van deze ronde.

### Kun je meer dan 3 vechtpunten per ronde uitgeven?

Nee, dat kan niet. *Alleen* met Gloriepunten kunnen er vechtpunten voor een extra actie bijgekocht worden. Modificaties van spreuken en speerpunten kunnen VP inzet voor een bepaalde actie wel verminderen.

Een gevechtronde verloopt **altijd** op dezelfde manier. Het doorlopen van gevechtrondes gaat als volgt:

#### De Gevechtsronde, inclusief vechtpunten:

- 1) **initiatief** melden
- 2) iedereen mag een **actie** initiëren op zijn initiatiefmoment. Iedereen mag reageren op de acties van een ander (de **reactie**) en iedereen geeft tijdens de acties & reacties maximaal 3 vechtpunten uit.
- 3) de **niet uitgegeven vechtpunten** worden na de ronde 'omgezet' in extra initiatief in de volgende gevechtsronde.

#### Stap 1: Initiatief melden

Een gevecht begint met het bepalen **welke vechtstijlen** er ingezet worden. En daarna wie er eerst is. Daarvoor bepalen de spelers initiatief aan het begin van iedere gevechtsronde. Initiatief wordt bepaald door een combinatie van het type wapen; de  **Behendigheid & reactievermogen**; een eventuele bonus van het **▲ snelheid met (...)**.

#### Initiatief bepalen

##### Lichte wapens:

- behendigheid & reactievermogensscore** –  $1d4 + 4x$
- vechten met finessewapens ▲ snelheid met (...)** en  $4x$  de niet uitgegeven vechtpunten uit de vorige ronde.

##### Middelzware wapens:

- Behendigheid & reactievermogensscore** –  $1d6 + 3x$
- vechten met finessewapens ▲ snelheid met (...)** en  $3x$  de niet uitgegeven vechtpunten uit de vorige ronde

##### Zware wapens:

- Behendigheid & reactievermogensscore** –  $1d8 + 2x$
- vechten met finessewapens ▲ snelheid met (...)** en  $2x$  de niet uitgegeven vechtpunten uit de vorige ronde

##### Zeer zware wapens

- Behendigheid & reactievermogensscore** –  $1d10 +$  en de niet uitgegeven vechtpunten uit de vorige ronde.

#### Stap 2: Actie & Reactie

##### De actie

Een karakter kan actie ondernemen op 'zijn' actiemoment. De speler met het hoogste initiatief begint. Bij gelijk initiatief mag het karakter met de meeste speerpunten op **▲ moedig zijn & risico's durven nemen** als eerste. De spelleider telt af vanaf het hoogste initiatiefmoment en als je aan de beurt bent, mag je je **actie ondernemen** (zeggen wat je gaat doen). Een actie kost 0, 1, 2 of 3 vechtpunten. Een karakter mag maximaal 3 vechtpunten per actie investeren en maximaal 3 vechtpunten per gevechtsronde uitgeven.

Een karakter mag iedere 5 initiatiefpunten een actie ondernemen (een karakter met een initiatief van 5 of hoger komt dus 2 maal aan de beurt: 1 maal op 5 en 1 maal op 0).

Als een karakter in de loop van de ronde onder initiatief 0 **geraakt**, mag hij deze ronde geen acties meer initiëren; hij raakt hierdoor zijn vechtpunten kwijt. Deze tellen ook niet mee als initiatiefbonus de volgende ronde.

Als een actie om een **reactie** vraagt, **mag** een tegenstander *altijd* op een actie reageren, zolang deze nog Vechtpunten heeft. Zie: hieronder 'de Reactie'.

Een karakter hoeft geen actie te ondernemen, hij kan ook **initiatief afwachten** (en zijn actiemoment uitstellen) - dit kan zelfs voordelig zijn in combinatie met de  **vechten met finessewapens ▲ mobiel vechten**.



## Wat mag je allemaal nog meer doen tijdens een actie?

Eenvoudige dingen kun je gewoon doen (paar meter lopen, wapen trekken, op een tafel stappen, iets kortz zeggen). Zolang ze bij een wapenstijl passen kunnen ze voorafgaand aan een actie gemeld worden en hebben ze *geen eigen* actiemoment – maar worden wel gemeld op het initiatiefmoment.

Andere acties kosten 1 of meer VP. Een goede vuistregel is: als het *geen* worp en *nauwelijks tijd* behoeft, kost het ook *geen* vechtpunten. Vechtacties en meestal de zaken waar je voor moet gooien (een salto over een tafel maken; van een trap springen; een kandelaar van een muur af trekken) worden beschouwd als **acties** en kun je dus alleen op je actiemoment uitvoeren en kosten vechtpunten (afhankelijk van de actie). Springen, rollen en duiken kost meestal 1 VP; iets van de muur trekken 2 of 3 VP.

Sommige acties kosten meer dan 3 vechtpunten, bijvoorbeeld het aansteken van een lont, het ophalen van een ophaalbrug of het laden van een kruisboog. Iedere ronde mogen er 3 VP van het totaal afgetrokken worden. Dit gebeurt op het **initiatiefmoment** van een karakter. Een eventuele extra actie die ronde met resterende VP kan dus pas op een eventueel volgend actiemoment.



## De Reactie

Op iedere actie *mag* gereageerd worden: een aanval mag bijvoorbeeld gepareerd worden. Maar ook andere acties kunnen om een reactie vragen: iemand die een lont wil aansteken, kan daarin gehinderd worden. Voor de gevechtsregels zijn de reacties strak in regels vastgelegd, voor overige reactie kan soms een appél gedaan worden op de creativiteit van spelers en spelleider.

Een reactie kost 0, 1, 2 of 3 vechtpunten. Kan/wil iemand niet reageren, dan wordt er gegooid tegen een *passieve verdediging* (zonder aanpassingen heeft deze passieve verdediging een score van 5. Dit is dan dus géén concurrentieworp meer.

Bij een geslaagde reactie is de verdediging succesvol. Bij een mislukte reactie wordt er (in de regel) schade berekend. Het resultaat van schade wordt **direct** verwerkt (zie: *schade*).

## Na het afwikkelen van een reactie

Na het afwikkelen van een reactie mag degene die **daarna** het hoogste initiatief heeft een actie ondernemen, etc.

## Niet uitgegeven Vechtpunten

Vechtpunten die **resteren** tellen mee als initiatiefpunten de volgende gevechtsronde. Afhankelijk of het een licht, een middelzwaar, zwaar of zeer zwaar wapen levert dit een initiatiefbonus voor de volgende ronde op van resp. 4x, 3x, 2x en 1x.

## Berekeningen van Aanvallen & Verdedigen

### Aanvalsworp voor mêleewapens

- Aanvalsscore (As): eindscore: **⊙ vechten met mêleewapens** + eventuele aanpassingen van wapens, speerpunten en aanvalsacties.
- Aantal dobbelstenen: wordt bepaald door de **☐ kracht & incasseringsvermogen**.
- Moeilijkheid: de moeilijkheid van de aanval wordt geopponeerd door de kunde van de verdediger (zie: verdedigingsworp). Als een tegenstander NIET verdedigd gooit de aanvaller een *niet*-geopponeerde worp tegen een passieve verdediging (standaard moeilijkheid 5).

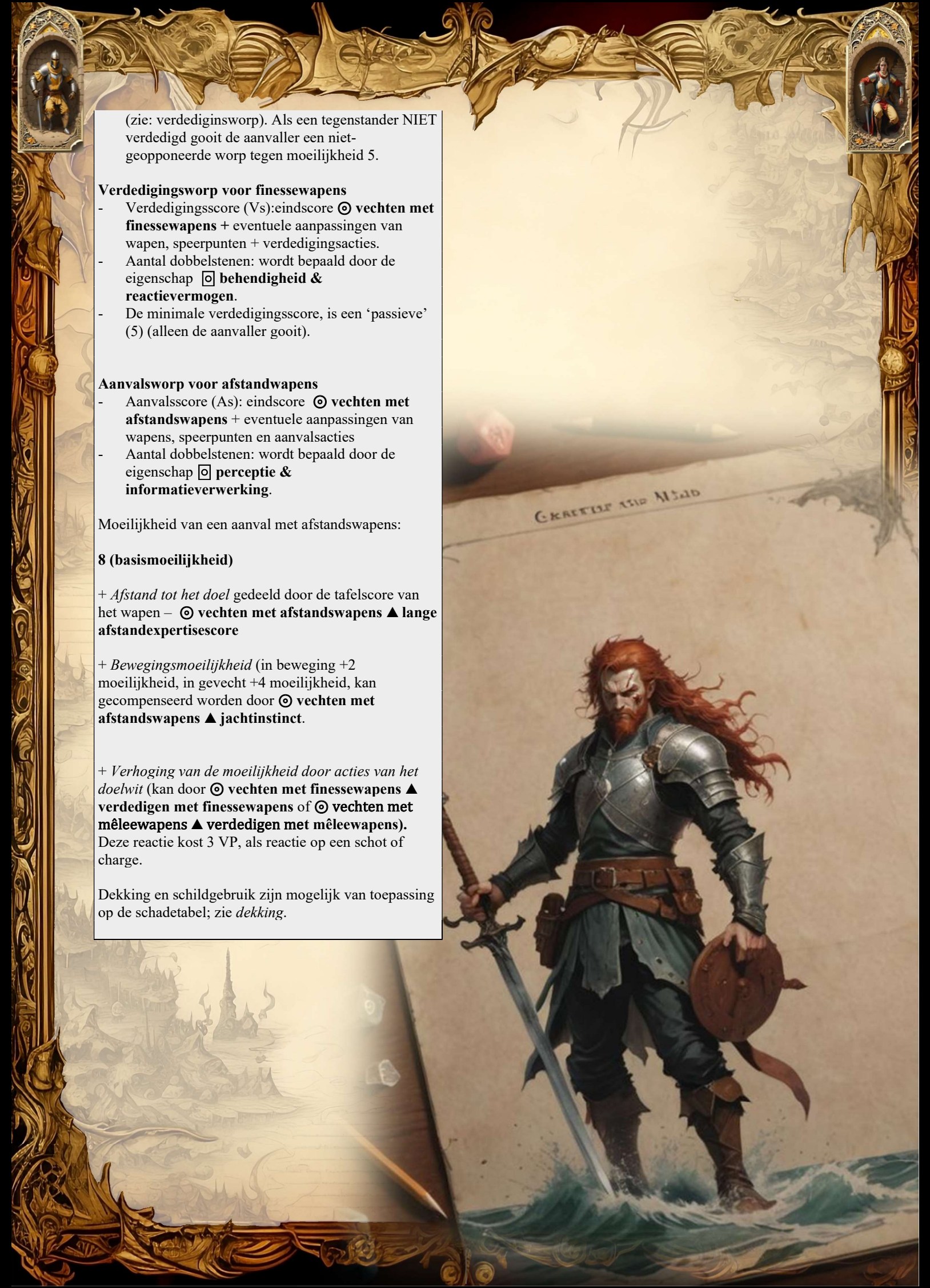
### Verdedigingsworp voor mêleewapens

- Verdedigingsscore (Vs) (tegen mêlee- en finessewapens): eindscore **⊙ vechten met mêleewapens** + schildbonus + eventuele aanpassingen van wapens + verdedigingsacties (zie: verdedigen met).
- Een schildbonus mag alleen meegerekend worden als de verdediger zich in een situatie bevindt waarin het schild actief gevoerd kan worden. Dit geldt vaak ook voor een passieve verdediging.
- Aantal dobbelstenen: wordt bepaald door de eigenschap **☐ Kracht & incasseringsvermogen**.

### Aanvalsworp voor finessewapens

- Aanvalsscore (As): eindscore **⊙ vechten met finessewapens** + eventuele aanpassingen van wapens, speerpunten en aanvalsacties.
- Aantal dobbelstenen: wordt bepaald door de eigenschap **☐ behendigheid & reactievermogen**.
- Moeilijkheid: de moeilijkheid van de aanval wordt geopponeerd door de kunde van de verdediger





(zie: verdedigingsworp). Als een tegenstander NIET verdedigd gooit de aanvaller een niet-geopponeerde worp tegen moeilijkheid 5.

#### Verdedigingsworp voor finessewapens

- Verdedigingssscore (Vs): eindscore **⊙ vechten met finessewapens** + eventuele aanpassingen van wapen, speerpunten + verdedigingsacties.
- Aantal dobbelstenen: wordt bepaald door de eigenschap **☐ behendigheid & reactievermogen**.
- De minimale verdedigingssscore, is een 'passieve' (5) (alleen de aanvaller gooit).

#### Aanvalsworp voor afstandwapens

- Aanvalsscore (As): eindscore **⊙ vechten met afstandwapens** + eventuele aanpassingen van wapens, speerpunten en aanvalsacties
- Aantal dobbelstenen: wordt bepaald door de eigenschap **☐ perceptie & informatieverwerking**.

Moeilijkheid van een aanval met afstandwapens:

#### 8 (basismoeilijkheid)

+ *Afstand tot het doel* gedeeld door de tafelscore van het wapen – **⊙ vechten met afstandwapens ▲ lange afstandexpertisecore**

+ *Bewegingsmoeilijkheid* (in beweging +2 moeilijkheid, in gevecht +4 moeilijkheid, kan gecompenseerd worden door **⊙ vechten met afstandwapens ▲ jachtinstinct**).

+ *Verhoging van de moeilijkheid door acties van het doelwit* (kan door **⊙ vechten met finessewapens ▲ verdedigen met finessewapens** of **⊙ vechten met mêleewapens ▲ verdedigen met mêleewapens**). Deze reactie kost 3 VP, als reactie op een schot of charge.

Dekking en schildgebruik zijn mogelijk van toepassing op de schadetabel; zie *dekking*.





### Een treffer!

Als een actie succesvol was ten opzichte van de (passieve) verdediging zoekt een speler het *hoogste succes* op in de wapenschadetabel (WST). Hier kan men de mogelijke wondcategorie vinden en de locatie van de treffer. Daarna kijk je of door eventuele bonussen of malussen de categorie nog verandert. De locatie verandert niet – met uitzondering van ▲ **precisie** (zie de uitleg bij de vechtvaardigheden)

### WST: Wapenschade Tabel

Kolom 1, WST 1: lichte wapens  
 Kolom 2, WST 2: middelzware wapens  
 Kolom 3, WST 3: zware wapens  
 Kolom 4, WST 4: zeer zware wapens

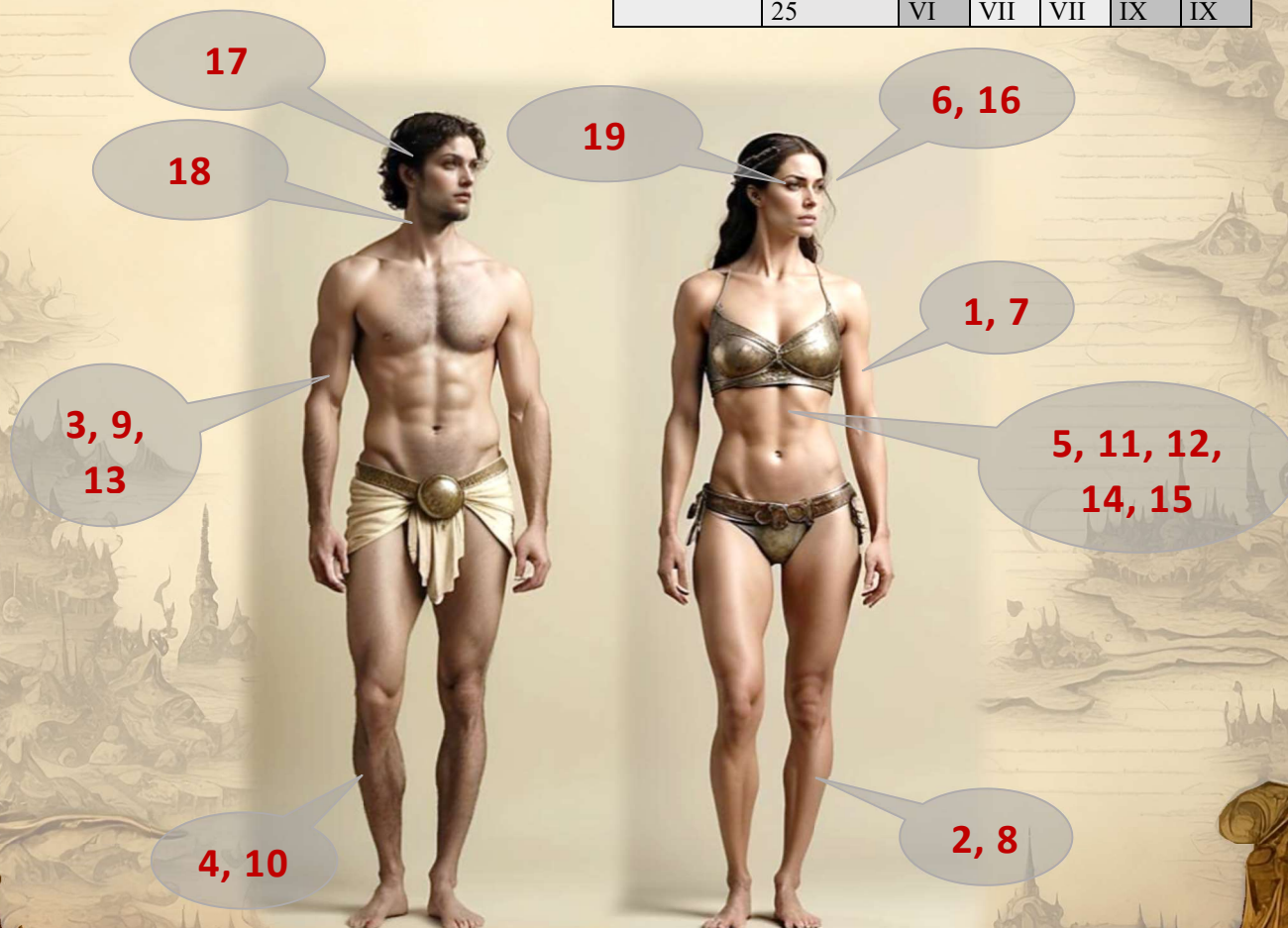
### Treffer locatie:

Resultaat van de **worp**, altijd *zonder* aanpassingen. 20 is nooit een succes.

Een succes van 14 op WST 2 betekent een categorie III wond op de romp

Op deze wondcategorie wordt gekeken of het pantser de wond kan voorkomen, de pantserworp. Zie het volgende hoofdstuk: *pantser*.

Locatie	Hoogste succes	WST				
		1	2	3	4	5
L. Arm	1	I	I	I	I	I
L. Been	2	I	I	I	I	I
R. Arm	3	I	I	I	I	I
R. Been	4	I	I	I	II	II
Romp	5	I	I	II	II	II
Hoofd	6	II	II	II	II	II
L. Arm	7	II	II	II	II	II
L. Been	8	II	II	II	II	III
R. Arm	9	II	II	III	III	III
R. Been	10	II	III	III	III	III
Romp	11	III	III	III	III	III
Romp	12	III	III	III	III	IV
R. Arm	13	III	III	IV	IV	IV
Romp	14	III	III	IV	IV	IV
Romp	15	III	IV	IV	IV	V
Hoofd	16	IV	IV	IV	V	V
Gezicht	17	IV	IV	V	V	V
Hals	18	IV	IV	V	V	VI
Oog	19	IV	V	V	VI	VI
	20	IV	V	VI	VI	VI
	21	V	V	VI	VI	VII
	22	V	VI	VI	VII	VII
	23	V	VI	VII	VII	VII
	24	V	VI	VII	VII	IX
	25	VI	VII	VII	IX	IX





### EXTRA REGEL (4) VOOR DE LIEFHEDBER

#### Effecten van de trefferlocatie:

<i>Arm</i>	Wondcategorie is één lager dan aangegeven op de wapenschadetabel. +1 op de moeilijkheid van alle vechtvaardigheden per wondcategorie op de armen (opgeteld)
<i>Been</i>	Wondcategorie is één lager dan aangegeven op de wapenschadetabel. -1 initiatief wondcategorie op de benen (opgeteld)
<i>Romp</i>	Geen bijzonderheden
<i>Hoofd</i>	Wondcategorie is één hoger dan aangegeven op de wapenschadetabel
<i>Schild</i>	Schade op schild
<i>Gezicht</i>	Wondcategorie is één hoger dan aangegeven op de wapenschadetabel. +1 op de moeilijkheid van alle vechtvaardigheden per wondcategorie in het gezicht (opgeteld)
<i>Hals</i>	Wondcategorie is twee hoger dan aangegeven op de wapenschadetabel.
<i>Oog</i>	Wondcategorie is twee hoger dan aangegeven op de wapenschadetabel. +1 op de moeilijkheid van alle vechtvaardigheden per wondcategorie in het oog (opgeteld)

### EXTRA REGEL (5) VOOR DE LIEFHEDBER: SCHILD & TREFFERLOCATIE

Locatie	Hoogste succes	WST				
		1	2	3	4	5
Schild	1	I	I	I	I	I
Schild	2	I	I	I	I	I
R. Arm	3	I	I	I	I	I
R. Been	4	I	I	I	II	II
Romp	5	I	I	II	II	II
Schild	6	II	II	II	II	II
Schild	7	II	II	II	II	II
L. Been	8	II	II	II	II	III
R. Arm	9	II	II	III	III	III
R. Been	10	II	III	III	III	III
Romp	11	III	III	III	III	III
Schild	12	III	III	III	III	IV
R. Arm	13	III	III	IV	IV	IV
Romp	14	III	III	IV	IV	IV
Schild	15	III	IV	IV	IV	V
Hoofd	16	IV	IV	IV	V	V
Gezicht	17	IV	IV	V	V	V
Hals	18	IV	IV	V	V	VI
Oog	19	IV	V	V	VI	VI
	20	IV	V	VI	VI	VI
	21	V	V	VI	VI	VII
	22	V	VI	VI	VII	VII
	23	V	VI	VII	VII	VII
	24	V	VI	VII	VII	IX
	25	VI	VII	VII	IX	IX

### EXTRA REGEL (6) VOOR DE LIEFHEDBER: SCHILD & STATUS VAN HET SCHILD.

Schild beschadiging	Status schild	Reparatieproef
I O	Prima	9
II O	Licht gedeukt	12
III O	Gebutst	15
IV O	Half gebroken	18
V O	Niet meer bruikbaar	21







## Pantser

### Verwondingen voorkomen

Om verwondingen te voorkomen dragen veel karakters pantser. Of dit voldoende is om de aanval te stoppen hangt af van de kwaliteit en het materiaal van het pantser en van de kunde van de drager ervan.

Wanneer een karakter zich heeft beschermd met pantser, mag hij hiervoor een **pantserworp** gooien om te kijken of de schade kan worden voorkomen. Hierbij bepaald het aantal speerpunten op de **⊙ vechten met mêleewapens** **▲ pantser** welk pantser het karakter effectief kan gebruiken en hoeveel dobbelstenen hij mag gooien. Finessevechters gebruiken meestal geen pantser, zeker niet zwaarder dan leer.

Pantser hindert lichamelijke beweging. Per pantserpunt van de uitrusting die een karakter aanheeft (zie boven) krijgt hij een **-1 op initiatief** en een **-1 op de moeilijkheid van proeven van lichamelijke activiteit** (zwemmen, rennen, klimmen etc.). Een uitzondering hierop is zijn de proeven onder **⊙ vechten met mêleewapens**. Hierop is de vechter immers speciaal getraind en geldt deze malus niet!

Daarnaast geeft *elk punt pantser **boven** de toegestane limiet van **▲ pantser** een malus van 2 op het initiatief en een +2 op de moeilijkheid van alle worpen waarbij bewegelijkheid een factor is. In dit geval ook op **⊙ vechten met mêleewapens**.*

Pantser geldt voor het gehele lichaam.

Het karakter gooit bij een pantserproef een worp met zijn pantserpunten (type pantser) tegen de moeilijkheid van de wond. Hierbij wordt een basisworp gebruikt, maar voor **ieder punt verschil** wordt **niet 1 maar 2** bij de moeilijkheid opgeteld of afgetrokken. Dit is in het begin even wennen – maar de gewenning komt meestal snel.

### Rusting en Pantser

Leren rustingstukken	1 pantserpunt
Gestut leren rustingstukken	2 pantserpunten
Kettingmaliën rustingstukken	3 pantserpunten
Schubmaliën rustingstukken	4 pantserpunten
Plaatstalen rustingstukken	5 pantserpunten



### Voorbeeld:

Een karakter gooit een pantserworp tegen een wond van wondcategorie 4. Hij heeft Kettingmaliën (3 pantserpunten) aan. Aangezien hier 1 punt verschil tussen zit, zorgt dit voor een -2 aanpassing op de worp. Hierbij moet het karakter dus een 8 of lager (10 - 2) gooien om de wond in zijn geheel te voorkomen. Het aantal dobbelstenen dat wordt gegooid wordt bepaald door het aantal punten dat het karakter heeft geïnvesteerd op het speerpunt **Vechten met ⊙ vechten met mêleewapens ▲ pantser** (zie de uitleg van deze vechtvaardigheid bij de beschrijving van deze vaardigheden onder).

Een pantser levert slechts de hoeveelheid pantserpunten op waarvoor speerpunten zijn geïnvesteerd, ook als een pantser gedragen wordt dat zwaarder is dan het type waarvoor een karakter speerpunten heeft geïnvesteerd.





## EXTRA REGELS (7) VOOR DE LIEFHEDBER

### 7a. Type schade

Als uitbreiding kun je differentiëren op type schade:

#### **Snij (S): een wondcategorie hoger**

Snijschade wordt veroorzaakt wanneer het snijvlak van een wapen wordt gebruikt, bijvoorbeeld het blad van een sabel. Het gewicht is hierbij niet zo belangrijk als de snelheid en scherpte ervan. Snijwonden zijn vaak groot, en kunnen nare wonden toebrengen. Wanneer je karakter snijschade toebrengt, telt dit als een *wondcategorie hoger* dan blijkt uit de WST. Pantser is vaak effectief tegen snijschade.

#### **Massief (M): tijdelijke wond, initiatiefschade + vermoeidheidsproef**

Een tegenstander krijgt massieve (stompe) schade wanneer een wapen met een flink gewicht en flinke vaart zijn doel raakt. Zoals een knuppel. De directe verwonding is meestal minder dan bij andere wapens. De eerste wond is een *tijdelijke wond*, een tegenstander moet nogmaals geraakt worden om deze wond *permanent* te maken. Iemand die door dit soort wapens wordt geraakt loopt een flinke kans om uit balans te raken. Behalve een wond doet massieve schade ook *direct initiatiefschade* met 2x dezelfde categorie als de wond.

Aan het einde van iedere gevechtsronde moet je een proef gooien met **▲ Goede conditie & duursporten** tegen de moeilijkheid van de hoogste massieve/hak wond, en wel de originele wond - zonder de aftrek van pantser. Als je deze mist verlies je een vermoeidheidscategorie.

#### **Punt (P): standaard schade**

Bij puntschade wordt de kracht van de aanval gebundeld achter een scherpe punt. Zoals een pijl. Dit zorgt voor diepe, maar kleine wonden. Bij puntschade wordt de wond toegebracht die uit de wapenschadetabel blijkt.

#### **Hak (H): initiatiefschade + vermoeidheidsproef**

Hakschade is een combinatie van snij- en massieve schade. Door het gewicht dat achter een snijblad wordt geplaatst, wordt een flinke wond veroorzaakt. Personen die door dit soort wapens worden geraakt, raken vaak uit balans. Behalve een normale wond doet hakschade ook *direct initiatiefschade* met dezelfde categorie als de wond.

Aan het einde van iedere gevechtsronde moet je een vermoeidheidsproef gooien met **▲ Goede conditie & duursporten** tegen de moeilijkheid van de hoogste massieve/hak wond, en wel de originele wond, ook dus als deze door het pantser voorkomen is. Als je deze mist verlies je een vermoeidheidscategorie.

#### **Vuur (V): moeilijk te genezen**

Vuurschade komt voort uit vuur of een andere hittebron. De verwondingen van vuur zijn meestal oppervlakkig, maar zeer pijnlijk en genezen moeilijk. Bij vuurschade wordt de wond toegebracht die uit de wapenschadetabel blijkt – de genezingsproef is zo moeilijk alsof de wond *twee categorieën* hoger is.

### 7b. Type pantser

Als je differentieert op type schade (extra regel 7a) zal je ook moeten differentiëren op type pantser: wanneer duidelijk is in welke wondcategorieën een wond wordt veroorzaakt, kan je tegenstander proberen met zijn pantser deze wond te voorkomen.

Per pantsertype staat een waarde bij elk van de verschillende schadetypes: maliën werkt uitstekend tegen snijschade, maar minder tegen puntschade. De uitwerking van deze waarde wordt hieronder per schadetype beschreven. Op de volgende bladzijde staat de uitwerking per pantsertype.

#### **Pantser tegen snijschade: schade aftrekken**

Snijschade is vaak oppervlakkig en pantser is hiertegen erg geschikt. De wond die wordt toegebracht wordt eerst **verminderd met** het getal dat bij het pantserstuk van je karakter staat onder 'S'. Als er daarna nog een wond overblijft, komt dat gedeelte door (zie 7a, links).

#### **Pantser tegen massieve schade: schade aftrekken**

Pantser is vaak niet zo nuttig tegen massieve schade. De verzwikkingen en bloeditstortingen zijn meestal niet te voorkomen. Dan zijn leer en laagjes vaak beter dan ijzer. De wond die wordt toegebracht, wordt eerst **verminderd met** het getal dat bij het pantserstuk van je karakter staat onder 'M'. Als er daarna nog een wond overblijft, komt die door.

#### **Pantser tegen puntschade: pantserproef**

Wapens met een punt zijn vaak bedoeld om pantser te doorboren. Om te bepalen of het pantser zijn werk doet, gooi je met de waarde die onder 'P' staat vermeld bij het pantserstuk een **pantserproef** met de wond als moeilijkheid. Wanneer deze worp voor de pantserdrager een succes is, is de wond in het geheel voorkomen.

#### **Pantser tegen hakschade: pantserproef**

Ook hakschade wordt door een pantser in het geheel of geheel niet voorkomen. Om te bepalen of het pantser zijn werk doet, gooi je met de waarde die onder 'H' staat vermeld bij het pantserstuk een **pantserproef** met de wond als moeilijkheid. Wanneer deze worp voor de pantserdrager een succes is, is de wond in het geheel voorkomen.

#### **Pantser tegen vuurschade: schade aftrekken**

De meeste vormen van pantser helpen niet goed tegen vuurschade, met name metalen pantser schieten vaak tekort. De wond die wordt toegebracht wordt eerst **verminderd met** het getal dat bij het pantserstuk van je karakter staat onder 'V'. Als er daarna nog een wond overblijft, komt die door.





Pantser-punt	Pantser type	Bescherming tegen				
		S	M	P	H	V
0	Gewateerde rusting	I	I	-	-	I
1	Leren rusting	I	II	I	I	II
1	Diervellen	II	II	I	-	II
2	Gestut leer	II	II	II	II	II
2	Lamellen leer	II	III	II	II	II
3	Kettingmaliën	III	I	II	III	I
4	Schubmaliën	IV	III	IV	IV	I
5	Plaatstaal	VI	II	V	V	I

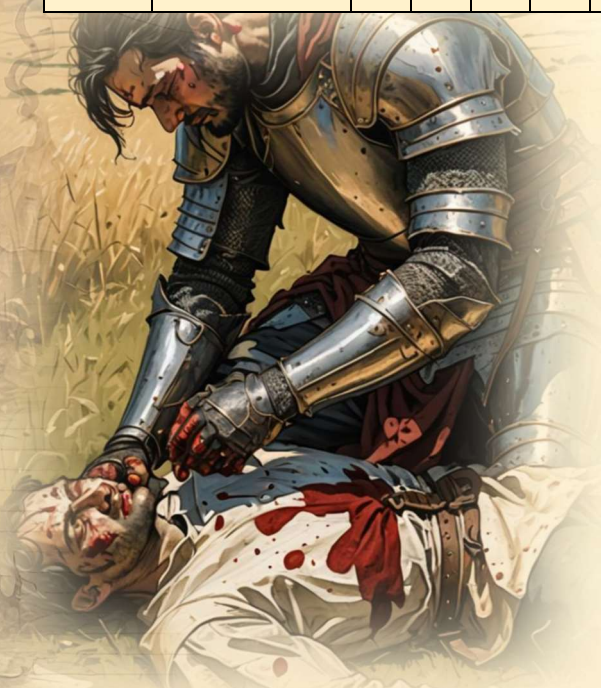
Een wond kan aangestreept worden in de bovenstaande tabel die ook op het karakterformulier staat. Een categorie III wond betekent direct: een -1 op alle eindscores (inclusief de gevechtsscores). Bij een volgende categorie III wond zal deze een categorie IV wond worden, omdat categorie III al vol zit. Totaal heeft het karakter nu 1 Vechtpunt minder per ronde en een -2 op alle eindscores.

**EXTRA REGEL (8) VOOR DE LIEFHEBBER**

**Extra / minder wonden**

Als je groot en sterk bent, is het te verwachten dat je meer wonden kan hebben voordat je uitgeschakeld bent. Vanaf  **Kracht & incasseringsvermogen 7** krijg je één wond extra, beginnend bij één extra categorie I wond bij  **Kracht & incasseringsvermogen 7**. Dit betekent dat een Cargan met  **Kracht & incasseringsvermogen 10** de volgende wondcategoriën heeft:

Wonden	Status	Wondproef	VP	ES
I OO	Gezond	9	-	-
II OO	Licht gewond	12	-	-
III OO	Gewond	15	-	-1
IV OO	Zwaar gewond	18	-1	-2
V O	Kreupel	21	-2	-4
VI O	Stervend	24	n.v.t.	n.v.t.
VII O	Dood	-	-	-



**Wonden**

Als een klap door het pantser heen komt heeft het karakter een **wond**, overeenkomstig met de wondcategorie die vanuit de WST is opgezocht. Sommige wonden kunnen door aanpassingen hoger of lager uitvallen, door de effecten van speerpunten onder de vechtvvaardigheden.

Wonden	Status	Wondproef	VP	ES
I O	Gezond	9	-	-
II O	Licht gewond	12	-	-
III O	Gewond	15	-	-1
IV O	Zwaar gewond	18	-1	-2
V O	Kreupel	21	-2	-4
VI O	Stervend	24	n.v.t.	n.v.t.
VII O	Dood	-	-	-

Als je juist klein en fragiel bent, verlies je wonden. Vanaf  **Kracht & incasseringsvermogen 4**. Dit betekent dat een katta met  **Kracht & incasseringsvermogen 3** 1 categorie 1 minder heeft en 1 categorie 2 minder (beide geen dus). Bij de eerste wond is deze katta gelijk 'gewond'. Het maakt niet uit of dit een categorie 1, 2 of 3 wond was.

*Ps. De wondhinder telt pas als beide hokjes gekleurd zijn*







## Genezing

Wanneer een karakter het ruige pad van een avonturier verkiest, is gewond raken niet te voorkomen. Het maakt niet uit hoe stevig het pantser is of hoe goed hij traint, er is altijd wel een moment van onachtzaamheid, een moment waarop de concentratie weg is. De meeste wonden genezen en laten hooguit een lidteken achter. Het lichaam van ervaren karakters vormt soms het geschiedenisboek van hun avonturen.

Niet alle wonden genezen echter even eenvoudig. Met name zware wonden of verwondingen die geïnfecteerd raken, lopen kans te verslechteren en karakters mee te nemen tot de rand van de dood, en erover.



### 1. Eerste hulp na een gevecht

Om te bepalen hoe ernstig een wond is, gooi je eerst een genezingsproef met **☉ Heelkunde ▲ EHBO en verzorgen van wonden** direct na het gevecht. Alleen de heelmeeester gooit de proef.

De moeilijkheid van de proef, de wondproef, volgt uit de moeilijkheidsgraad die naast de wond staat op het karakterformulier:



Wonden	Status	Wondproef	VP	ES
I O	Gezond	9	-	-
II O	Licht gewond	12	-	-
III O	Gewond	15	-	-1
IV O	Zwaar gewond	18	-1	-2
V O	Kreupel	21	-2	-4
VI O	Stervend	24	n.v.t.	n.v.t.
VII O	Dood	-	-	-

### De genezen en herstellen

Genezen en herstellen is een samenwerking tussen een heelmeeester, zijn patiënt en de omstandigheden waarin de genezing plaatsvindt. Herstellen van wonden vindt altijd plaats in 3 fasen:

- Eerste hulp na het gevecht:**  
Met **☉ Heelkunde ▲ EHBO en verzorgen van wonden** wordt vastgesteld hoe ernstig de wond echt is.
- Verdere wondverzorging:**  
Afhankelijk van de ernst van de wond gebruikt de heelmeeester **☉ Heelkunde ▲ EHBO en verzorgen van wonden** of **☉ Heelkunde ▲ Chirurgie & amputatie**.
- Herstelproeven van de patiënt:**  
Deze leiden tot herstel.







Afhankelijk van het succes van de genezingsproef kan de wond ernstiger of minder ernstig blijken te zijn:

#### Uitkomst van de genezingsproef:

1. **Kritisch falen**, je laagste worp is meer dan 5 punten hoger dan je had moeten werpen: de wond raakt geïnfecteerd en wordt een categorie erger. Als er geen ruimte meer is in de bovenliggende categorieën, overlijdt het karakter.
2. **Falen**: De wond blijft stabiel, zonder verbetering.
3. **Normaal succes**: de wond geneest naar verwachting. Verplaats de wond naar de hogere categorie. Als daar geen plaats is, geneest de wond niet.
4. **Kritisch succes**: Je gooit méér dan 5 punten onder de worp die je had moeten gooien. De wond geneest boven verwachting. Verplaats de wond twee categorieën omhoog. Als er geen plaats is, geneest de wond maar één categorie. Of geen.

#### 2. Verdere wondverzorging

**Dagelijks** moet de heelmeeester tegen de moeilijkheid van de wondproef gooien. Afhankelijk van de wond gebruikt hij ☉ **Heelkunde** ▲ **EHBO en verzorgen van wonden** voor wonden van categorie I-III, of ☉ **Heelkunde** ▲ **Chirurgie & amputatie** voor wonden van categorie IV-VI.

Voor het behandelen van een patiënt gooi je alleen op de wondproef van de hoogste categorie wond. Als een proef slaagt, geeft de heelmeeester het aantal speerpunten dat hij op deze speerpunt heeft staan door aan de patiënt, die deze in de 3<sup>de</sup> fase nodig heeft voor zijn genezingsproef.

#### 3. De herstelproeven van de patiënt

De patiënt gebruikt ☉ **Uithoudingsvermogen** ▲ **Goed herstel van wonden & ziekten**. De moeilijkheid van de proef is gelijk aan die van de wondproef. Dit gebeurt na de eerste nacht en vervolgens om de twee dagen. Maximaal twee extra dagen wachten kan meer ondersteuning van een heelmeeester mogelijk maken.

De speerpunten van de heelmeeester worden toegevoegd als verlichting op de genezingsproef. Een heelmeeester met drie speerpunten op ☉ **Heelkunde** ▲ **EHBO en verzorgen van wonden** kan zo elke twee dagen een verlichting van maximaal zes punten genereren op een categorie I – III wond, als de beide genezingsproeven succesvol zijn, of maximaal negen punten als er drie dagen wordt behandeld in plaats van twee.

#### De invloed van omstandigheden

De genezingsproef gaat uit van goede voeding, goede slaap en lichte inspanning. Verstoring of verbetering hiervan beïnvloedt de moeilijkheid van de wondproef:

#### De invloed van omstandigheden

**Geen wondverzorging, of alleen mislukte wondverzorging:** +4 moeilijkheid

**Gebrekkige nachtrust:** +2 moeilijkheid

**Geen nachtrust:** +4 moeilijkheid

**Goede nacht:** -2 moeilijkheid

**Volledige bedrust:** -4 moeilijkheid

**Gebrekkig dieet:** +2 moeilijkheid

**Geen eten:** +4 moeilijkheid

**Uitstekend dieet:** -2 moeilijkheid

**Lichamelijke inspanning:** +2 moeilijkheid

**Zware lichamelijke inspanning:** +4 moeilijkheid

**Wonden door vuur:** +4 moeilijkheid

Zie het *Boek der Elementen* voor meer informatie over nemesiswonden.

Het resultaat zoek je weer op in de bovenstaande tabel 'Uitkomst van de genezingsproef'.







## Vaardigheden en vechten

De vaardigheden die worden gebruikt in een gevecht zijn:

### ⊙ Vechten met mêlewapens

- ▲ Aanvallen met mêlewapens
- ▲ Verdedigen met mêlewapens
- ▲ Pantsergebruik
- ▲ Schade met mêlewapens
- ▲ Schildgebruik

### ⊙ Vechten met finessewapens

- ▲ Aanvallen met finessewapens
- ▲ Verdedigen met finessewapens
- ▲ Mobiel vechten
- ▲ Twee wapens
- ▲ Snelheid

### ⊙ Vechten met afstandwapens

- ▲ Aanvallen met afstandwapens
- ▲ Laadsnelheid
- ▲ Lange-afstandexpertise
- ▲ Precisie
- ▲ Jachtinstinct

## Wapengroepen

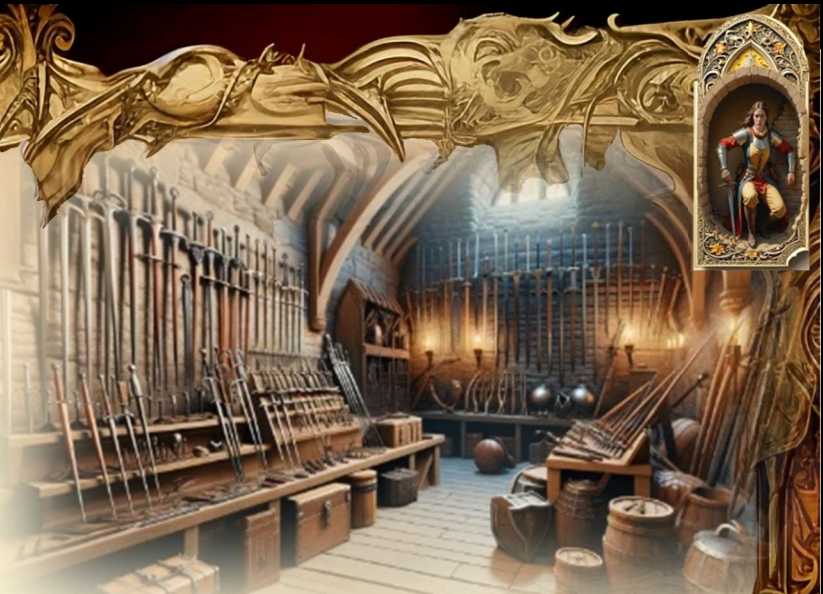
Hoewel er maar drie vaardigheden zijn die in een gevecht worden gebruikt, bestaan er diverse soorten wapens en een karakter is niet automatisch ervaren met ieder soort wapen.

Iedere vaardigheid heeft zijn eigen wapengroepen (zie: *volgende bladzijde*).

### Regeltechnisch:

Wapengroepen zijn clustervaardigheden. Bij Vaardigheidsscore 1 kies je een primaire focus in een specifieke **wapengroep** binnen de vechtvaardigheid. Iedere 2 vaardigheidspunten daarna kies je een secundaire wapengroep, of maak je van een secundaire wapengroep een primaire wapengroep. Het werkt hetzelfde als de andere clustervaardigheden.

Wanneer een karakter vecht met een wapen uit een wapengroep waar hij **géén** competentie in heeft, worden alle moeilijkheden in dat gevecht verhoogd met 4. Bij een secundaire wapengroep reken je een verzwaring van 2.



## Wapens

De wapens die door humanoïden gebruikt worden zijn onder te verdelen in vier categorieën: lichte wapens (zoals wapenloos, messen, floretten), middelzware wapens (m.n. zwaarden), zware wapens (strijdhamers, strijdbijlen, bastaardzwaarden) en zeer zware wapens (tweehandige bijlen en –zwaarden). Hoe zwaarder het wapen, hoe lager het initiatief, maar hoe groter de schade.

Omschrijving	Initiatief	WST
Lichte wapens	Bh - 1d4	1
Middelzware wapens	Bh - 1d6	2
Zware wapens	Bh - 1d8	3
Zeer Zware wapens	Bh - 1d10	4







## ⊙ Vechten met mêleewapens

mêleewapens zijn vaak de zwaardere wapens in het arsenaal van een krijger. De meeste van deze wapens worden gebruikt op het slagveld en zijn ontworpen om maximale schade te doen. Vaak worden deze wapens gebruikt in combinatie met een schild en een pantser.

Mêleewapens
Wapengroep
Stompe Wapens
Paalwapens
Mitlandse zwaarden
Kettingwapens
Sabels
Bijlen
Tweehandige wapens
Schilden

WST	Wapen	Wapengroep
1	Rondschild	Schilden
1	Knuppel	Stompe wapens
2	Speer (2h)	Paalwapens
2	Kortzwaard	Mitlandse zwaarden
2	Zware knuppel	Stompe wapens
2	Mitlander	Mitlandse zwaarden
2	Kliever	Mitlandse zwaarden
2	(Kort)sabel	Sabels of mitlandse zwaarden
2	Vraistatter	Mitlandse zwaarden
2	Morgenster	Kettingwapens
3	Strijdknops	Stompe wapens
3	Strijdknops	Stompe wapens
3	Strijdbijl	Bijlen
3	Bastaardzwaard (1h of 2h)	Mitlandse zwaarden, tweehandige zwaarden
3	Strijdhamer	Stompe wapens
3	Hellebaard (2h)	Paalwapens
3	Harkaz Speer (2h)	Paalwapens
3	Dar Seif (2h)	Tweehandige wapens
4	Krinn (2h)	Tweehandige wapens
4	Tweehandig Zwaard (2h)	Tweehandige wapens
4	Tweehandige Aks (2h)	Tweehandige wapens



## EXTRA REGEL (9) VOOR DE LIEFHEBBER

### Specialist

Vanaf vaardigheidsscore 5 mag je iedere twee punten een specifiek wapen benoemen waarmee je een **specialist bent**. Je mag dan de 'specialistenbonus' gebruiken (zie de wapentabellen, appendix III). Dus op 5 je eerste specialisatie op een wapen, of 7 en 9 volgt je 2<sup>de</sup> en 3<sup>de</sup> specialisme. Een specialisme kan alleen gekozen worden op een wapen uit een wapengroep waarop je een primaire focus hebt.

### ▲ Aanvallen met mêleewapens

Het speerpunt aanvallen met mêleewapens bepaalt de basis aanvalskracht en mogelijkheden van een strijder die met deze wapens vecht. Afhankelijk van het aantal speerpunten op ▲ **aanvallen met mêleewapens** kan een strijder kiezen om een korte aanval te doen, standaard aan te vallen, of een uitval in te zetten.

De **korte aanval** is de meest eenvoudige aanval die een karakter kan ondernemen. Het is in essentie een halfhartige poging de verdediging van de vijand te doorbreken. De korte aanval is de enige aanval die een karakter mag uitvoeren die geen punten heeft geïnvesteerd in de speerpunt 'Aanvallen met' die bij het wapen hoort. Iedereen mag proberen 'kort' aan te vallen.

De **standaard aanval** is de aanval waarvoor het wapen is bedoeld. Of het nou een klap een steek of een slag is, het is een enkele, afgemaakte beweging die het wapen goed benut. Een standaard aanval heeft geen aanpassingen. Om deze actie te mogen ondernemen moet het karakter minimaal 1 punt hebben geïnvesteerd in de speerpunt 'Aanvallen met' die bij het wapen hoort.

De **uitval** is wanneer een karakter meer vaart, meer precisie en zijn volle aandacht in een aanval steekt. Om een uitval te mogen uitvoeren moet het karakter minimaal 3 punten hebben geïnvesteerd in de speerpunt 'Aanvallen met' die bij het wapen hoort. De uitval kost de volledige 3 VP van een ronde.

### ▲ Aanvallen met mêleewapens

	Mogelijkheden	Kosten	Effect
0	Korte aanval	1 VP	-2 aanvalscore, -3 schade
1	Standaard aanval	2 VP	-
2	Uitval	3 VP	+2 aanvalscore, +3 schade
3	Schade + 1		
4	Schade + 2		
5	Schade + 3		





### ▲ Pantsergebruik

Een pantser kan de schade die voort zou komen uit een succesvolle aanval van een tegenstander opvangen (zie: pantserworp). Een pantser levert slechts de hoeveelheid pantserpunten op waarvoor speerpunten zijn geïnvesteerd, ook als een pantser gedragen wordt dat zwaarder is dan het type waarvoor een karakter speerpunten heeft geïnvesteerd.

Daarnaast geeft elk punt pantser *te zwaar* een malus van **-2 op het initiatief** en een **+2 op de moeilijkheid** van alle worpen waarbij bewegelijkheid een factor is. De bescherming van pantser geldt voor het gehele lichaam.

### ▲ Verdedigen met mêleewapens

Hoewel mêleewapens soms lomp zijn, kan een ervaren vechter zich ook richten op het verdedigen hiermee.

Uitwijken en schildgebruik is narratief inbegrepen bij

▲ **verdedigen met mêleewapens**. Net als bij 'kort aanvallen' kan ook iedereen een korte verdediging proberen. Ook als karakters niet in ▲ **verdedigen met mêleewapens** hebben geïnvesteerd. Deze korte beweging, dit kort uitwijken, is minder effectief in vergelijking met een standaard verdediging, maar is ook aanmerkelijk sneller. Soms is een korte verdediging de laatste kans om erger te voorkomen.

De standaard verdediging heeft geen aanpassingen. Op het standaard verdedigen, om klappen uit allerlei hoeken op te vangen heeft een rekrut honderden uren geoefend. Maar door ervaring leggen sommige karakters zich toe tot het volledig 'blokken' van een aanval. Hierbij komt een aandachtige verdedigende positie kijken, en kost daarmee vaak alle aandacht die een karakter in een gevechtsronde heeft.



▲ Verdedigen met mêleewapens			
	Mogelijkheden	Kosten	Effect
0	Korte verdediging	1 VP	-3 verdedigingscore
1	Standaard Verdediging	2 VP	
2	Blok	3 VP	+3 verdedigingscore
3	Eindscore +1		
4	Eindscore +3		
5	Eindscore +6		

Score	Effect
0	Geen pantser
1	Maximaal 1 pantserpunt/ pantserworp met 1d20
2	Maximaal 2 pantserpunten/ pantserworp met 1d20
3	Maximaal 3 pantserpunten/ pantserworp 2d20
4	Maximaal 4 pantserpunten/pantserworp 2d20
5	Maximaal 5 pantserpunten/ pantserworp 3d20

### EXTRA REGEL (10) VOOR DE LIEFHEDDER

#### Kort verdedigen, als enige mogelijkheid

Wanneer de aanvaller meer dan 5 punten initiatief meer heeft dan de verdediger, is dit de enige verdediging die mag worden gekozen.





### ▲ Schade met mêleewapens


Mêleewapens zijn uitstekend in staat om grote wonden te maken en door zwaar pantser heen te breken. Een strijder kan zich er extra op toeleggen om meer schade te doen met het wapen.


#### Regeltechnisch:


Per speerpunt dat een karakter heeft geïnvesteerd op **▲ schade met mêleewapens**, mag hij een +1 bij de aanval optellen om de schade te berekenen (na de trefferlocatie), bij een **maximaal succes** verdubbelt deze bonus.

### EXTRA REGEL (11) VOOR DE LIEFHEBBER

#### Extra schade

Een mêleewapen heeft een 'bandbreedte' van  **Kracht & incasseringsvermogen** waarbinnen het wapen normale schade doet. Is de kracht hoger dan deze bandbreedte, dan komt er schade bij – is de score lager dan de range, dan volgt een malus op schade.

Ragmund, Karlmajster van Shetlund, met een  **Kracht & incasseringsvermogen** van 9 zal met een kortsabel (bandbreedte van 5-9) geen extra schade doen; met een strijdbijl (7-8) zal hij wel +1 op schade krijgen.

Als Alyssa, met een  **Kracht & incasseringsvermogen** van 5 deze wapens oppakt, zal ze met de Strijdbijl een -2 op schade krijgen, maar geen malus krijgen op het kortsabel.



### EXTRA REGEL (12) VOOR DE LIEFHEBBER

#### Trefferplaatsing op het schild

Een schild vangt klappen op bij treffers als 1, 2, 6, 7, 12 of 15 het hoogste succes is. De treffer komt in plaats van op het karakter, op het schild terecht.

Wond	Status	Wond proef	VP	ES	Schild	Status schild	
I	O	Gezond	9	-	I	O	Prima
II	O	Licht gewond	12	-	II	O	Licht gedeukt
III	O	Gewond	15	-	III	O	Gebutst
IV	O	Zwaar gewond	18	-1	IV	O	Half gebroken
V	O	Kreupel	21	-2	V	O	Niet bruikbaar
VI	O	Stervend	24				
VII	O	Dood	-				

### ▲ Schildgebruik

Schilden zijn essentieel in de overleving van een mêleevechter. Hiermee kan een vechter makkelijk klappen opvangen met relatief weinig investering. Veel mêleevechters maken gebruik van een schild, maar het effectief gebruiken hiervan kan alleen met een investering op **▲ Schildgebruik**

	Mogelijkheden	Kosten	Effect
0	-		
1	Korte verdediging	0 VP	Tijdens een reactie mag de speler een extra korte verdediging met schild
2	Standaard verdediging	0 VP	Tijdens een reactie mag de speler een extra standaard verdediging met schild*
3	Blok	0 VP	Tijdens een reactie mag de speler een extra een blok met schild*
4	Korte aanval	0 VP	Tijdens een actie of reactie mag de speler een extra korte aanval met schild
5	Standaard aanval	0 VP	Tijdens een reactie mag de speler een extra standaard aanval met schild*

\* alleen toegestaan als het karakter deze actie ook mag vanuit Aanvallen met mêleewapens of Verdedigen met mêleewapens.





## ⊙ Vechten met finessewapens

Finessewapens zijn vaak lichte wapens die door diplomaten, dieven en edelen gedragen worden. De wapens zijn vaak sierlijk, en leunen sterk op souplesse in plaats van kracht, maar gaan slecht samen met het voeren van pantser en schilden, waardoor op slagvelden, en tegen gevaarlijke beesten, het vaak een slecht idee is om op een floret te vertrouwen... in een één op één gevecht is het maar net de vraag wie er zal winnen.



2	Speer (2h)	Paalwapens
2	Lichte lans of speer	Lansen
2	Dubbele lelie (2h)	Paalwapens
2	Shequar (1 of 2h)	Tweehandige snijzwaarden
2	Rapier	Schermswaarden
2	Stokzwaard (2h)	Tweehandige wapens
2	Shanqier (2h)	Tweehandige snijzwaarden
2	Dar Seif (2h)	Tweehandige snijzwaarden



Finessewapens
Wapengroep
Wapenloos
Messen
Pareerdolken & bucklers
Schermswaarden
Zwepen
Paalwapens
Tweehandige snijzwaarden

WST		Groep
1	Stiletto	Messen
1	Frai Arr	Wapenloos
1	Pareerdolk	Pareerdolken & bucklers
1	Buckler	Pareerdolken & bucklers
1	Frai Aen	Wapenloos
1	Yambia, dolk, jachtmes	Messen
1	Zweep	Zwepen
1	Ploertendoder	Stompe wapens
1	Knuppel	Stompe wapens
1	Mes	Messen
1	Vechtstok	Paalwapens
1	Kortzwaard	Schermswaarden
1	Kortsabel	Schermswaarden
1	Floret	Schermswaarden
1	Speer (1h)	Paalwapens
1	Shiq	Schermswaarden
1	Zware Dolk	Messen
2	Seif	Schermswaarden, sabels



### ▲ Aanvallen met finessewapens

Het ▲ *aanvallen met finessewapens* bepaalt de basis aanvalskracht en mogelijkheden van een strijder die met deze wapens vecht. Afhankelijk van het aantal speerpunten op ▲ *aanvallen met finessewapens* kan een strijder kiezen om een korte aanval te doen, standaard aan te vallen, of een dubbele aanval in te zetten.

De **korte aanval** is de meest eenvoudige aanval die een karakter kan ondernemen. Het is in essentie een halfhartige poging de verdediging van de vijand te doorbreken. De korte aanval is de enige aanval die een karakter mag uitvoeren die geen punten heeft geïnvesteerd in de speerpunt ▲ *aanvallen met finessewapens*: iedereen mag proberen 'kort' aan te vallen.





De **standaard aanval** is de aanval waarvoor het wapen is bedoeld. Of het nou een klap een steek of een slag is, het is een enkele, afgemaakte beweging die het wapen optimaal benut. Een standaard aanval heeft geen aanpassingen. Om deze actie te mogen ondernemen moet het karakter minimaal 1 punt hebben geïnvesteerd in de speerpunt **▲ aanvallen met finessewapens**.

De **dubbele aanval** is een korte aanval en standaard aanval direct na elkaar op hetzelfde initiatiepunt uitgevoerd met het hoofdwapen. Door de snelheid zijn deze vaak moeilijk te verdedigen, maar ook moeilijk aan te leren. Om deze moeilijke aanval uit te mogen uitvoeren moet het karakter minimaal 3 punten hebben geïnvesteerd in de speerpunt **▲ aanvallen met finessewapens** en de aanval kost de volledige 3 VP van een ronde.

	Mogelijkheden	Kost	Effect
0	Korte aanval	1 VP	-2 aanvalscore, -3 schade
1	Standaard aanval	2 VP	-
2	Dubbele aanval	3 + 0 VP	Korte aanval en standaard aanval direct na elkaar op hetzelfde initiatiepunt uitgevoerd met het hoofdwapen. Reactie per aanval apart afhandelen. Een verdediger mag met één hand slecht één aanval verdedigen dus heeft twee wapens of wapen en een schild (en de bijbehorende vechtpunten) nodig om beide aanvallen te verdedigen
3	Ini + 1		
4	Ini + 3		
5	Ini + 6		



### ▲ Verdedigen met finessewapens

Hoewel finessewapens soms klein en fragiel zijn, kan een ervaren vechter zich ook richten op het verdedigen hiermee. Verdedigen met finessewapens is vaak net zozeer ontwijken en uitwijken als een klap op het wapen opvangen. Net als hij 'kort aanvallen' kan iedereen een **korte verdediging** proberen. Ook als de karakters niet in **▲ verdedigen met finessewapens** hebben geïnvesteerd. Deze korte beweging is minder effectief in vergelijking met een **standaard verdediging**, maar is ook aanmerkelijk sneller. Soms is een korte verdediging de laatste kans om erger voorkomen.

#### EXTRA REGEL (10) VOOR DE LIEFHEBBER

##### Kort verdedigen, als enige mogelijkheid

*Wanneer de aanvaller meer dan 5 punten initiatief meer heeft dan de verdediger, is dit de enige verdediging die nog mag worden gekozen.*

De standaard verdediging heeft geen aanpassingen. Op het standaard verdedigen, om klappen uit allerlei hoeken op te vangen heeft een rekrut honderden uren geoefend. Door ervaring leggen sommige karakters zich toe tot het niet alleen verdedigen van een aanval, maar deze te laten volgen door een eigen aanval, hierbij reageert de verdediger met een aanval. Dit heet de **riposte**: verdedigen en terug aanvallen.

	Mogelijkheden	Kosten	Effect
0	Korte verdediging	1 VP	-3 verdedingsscore (Vs)
1	Verdedigen	2 VP	
2	Riposte	3 VP	Op een succesvolle verdediging volgt een automatische korte aanval (0 VP). De aanval werkt als een korte aanval, maar krijgt als aanvalsbonus de speerpunten van <b>▲ Verdedigen met finessewapens</b> er extra bij.
3	Vs +1		
4	Vs +3		
5	Vs +6		







### ▲ Twee wapenstijl

Sommige finesse vechters kiezen voor een stijl met twee wapens. Deze dodelijke stijl wordt veel in de Saddai-kant van Corpenn aangehangen, maar kent ook elders op Ysaïlon aanhang. Deze stijl biedt veel extra flexibiliteit.

	Mogelijkheden	Kost	Effect
0	-		
1	Korte verdediging	0 VP	Tijdens een reactie mag de speler een extra <b>korte verdediging</b> .
2	Korte aanval	0 VP	Tijdens een actie of reactie mag de speler een extra <b>korte aanval</b>
3	Standaard verdediging	0 VP	Tijdens een reactie mag de speler een extra <b>standaard verdediging*</b>
4	Standaard aanval	0 VP	Tijdens een actie of reactie mag de speler een extra <b>standaard aanval*</b>
5	Riposte	0 VP	Tijdens een reactie mag de speler een extra <b>riposte*</b>

*\* alleen toegestaan als het karakter deze actie ook mag vanuit Aanvallen met Finessewapens of Verdedigen met Finessewapens.*



### ▲ Mobiel vechten

Een finesse vechter mag **zijn initiatief verlagen** met een zelfgekozen aantal punten en deze punten optellen bij zijn aanvalscore of verdedigingsscore. Dit mag maximaal 2x het aantal punten zijn dat hij heeft geïnvesteerd op **▲ Mobiel vechten**. Deze punten vormen voor die gevechtsronde een poule die naar eigen inzicht ad-hoc (maar wel voorafgaand aan de worp) kan worden ingezet om **aanvals- of verdedigingsscores** te verhogen.

### ▲ Snelheid met finessewapens

Een karakter met dit speerpunt heeft getraind op snelheid. Voor ieder punt dat een karakter investeert op het speerpunt Vechten met finessewapens/ Snelheid stijgt zijn **initiatief** met 3 punten.







## ⊙ Vechten met Afstandwapens

Vechten op afstand is verreweg het veiligste

Afstandwapens
Wapengroep
Werpmissen
Katapulten
Handbogen
Slingers
Kruisbogen
Vuurwapens
Werpmissen

WST	TAFEL	Laad VP	Wapen	Groep
1	2	3	Slinger	Slingers
1	3	3	Hand KB	Kruisbogen
1	2	1	Werpmes	Werpwapens
1	4	6 x 8	Repeteer- kruisboog	Kruisbogen
2	5	5	Jachtboog	Handbogen
2	5	5	Korte Boog	Handbogen
2	3	3	Werpbijl	Werpwapens
2	6	9	Lichte KB	Kruisbogen
2	4	12	Pistool	Vuurwapens
2	3	2 x 12	Dubbelloops pistool	Vuurwapens
2	3	12	Haakbus	Vuurwapens
2	7	6	Mo'Vashin boog	Handbogen
3	8	11	Middelzware KB	Kruisbogen
3	8	7	Danburgse Boog	Handbogen
3	7	14	Musket	Vuurwapens
4	8	14	Zware Kruisboog	Kruisbogen
4	3	18	Blunderbus	Vuurwapens

## ▲ Aanvallen met Afstandwapens

	Mogelijkheden	Kost	Effect
0	Snel schot	1 VP	-2 aanvalscore, -3 schade
1	Standaard schot	2 VP	-
2	Gericht schot	3 VP	+2 aanvalscore, +3 schade
3	Trefferplaatsing +1/-1		
4	Trefferplaatsing +3/-3		
5	Trefferplaatsing +6/-6		

## ▲ Precisie

Per punt geïnvesteerd op het speerpunt Vechten met afstandwapens/precisie krijgt het karakter een +2/-2 op trefferplaatsing. Wanneer een aanval succesvol is, wordt op de betreffende Wapenschadetabel (WST) gezocht naar de locatie van de treffer en de schade. Door trefferplaatsing toe te passen kan het karakter ervoor kiezen te treffen op een ander deel van het lichaam. Hierdoor kan een andere verwonding of een ander effect ontstaan (zie schade en verwonding boven). Dit heeft geen direct effect op de wondcategorie tenzij dit specifiek vermeld staat als effect bij de trefferlocatie (hoofd/nek/oog). Precisie wordt ook gebruikt als aanvalscore bij het mikken, buiten het gevecht om, op kleine doelen.

## ▲ Lange-afstandexpertise

Per speerpunt geïnvesteerd op het speerpunt 'lange-afstandexpertise' (onder 'afstandwapens') een +1 op de tafel van het afstandwapen.







### ▲ Laadsnelheid

Per speerpunt geïnvesteerd op het speerpunt 'laadsnelheid' (onder 'afstandwapens') een -1 VP op de herlaadtijd van het afstandswapen. Dit kan ertoe leiden dat laadkosten verwaarloosbaar zijn.

### ▲ Jachtinstinct

Een karakter met dit speerpunt heeft ervaring met het schieten op bewegende doelen. Door training, ervaring en inzicht is het karakter in staat beweging te voorspellen. Hierdoor kan hij moeilijke doelen raken. Uitwerking: Voor iedere punt ontwikkeling in dit speerpunt krijgt een karakter **2 punten compensatie op de extra verzwaring van de moeilijkheid van een moeilijk schot door een bewegend doel of een doel in gevecht.**

Hiernaast krijgt een karakter per speerpunt Jachtinstinct een **+1 op initiatief.**

### Actief ontwijken en dekking zoeken

#### ▲ Verdedigen met finesse- en mêleewapens

Wanneer een karakter de schutter kan zien, kan hij actief ontwijken. Dit is een defensieve actie die een karakter mag ondernemen als hij minstens één punt heeft geïnvesteerd in **▲ verdedigen met finessewapens of ▲ verdedigen met mêleewapens**. De actie '**actief ontwijken**' kost **3 VP** (het is eigenlijk het enige wat het karakter doet) en begint op zijn reactiemoment tot het initiatiefmoment van de volgende ronde. Ontwijken kan een karakter op **deze manier** ook gebruiken tegen een **charge**.

Door deze actie te kiezen verhoogt een karakter de moeilijkheid van de proef met het **driedubbele** aantal speerpunten dat de speler op **▲ verdedigen met finessewapens of ▲ verdedigen met mêleewapens** heeft geïnvesteerd. Een schutter kan met **▲ Jachtinstinct** deze malus voorkomen.

#### Ontwijken in het gevecht

Een karakter dat getraind is om actief slagen en pijlen te ontwijken, of op te vangen op zijn pantser of schild, zal in een gevecht pijlen kunnen ontwijken door het **▲ verdedigen met finessewapens of ▲ verdedigen met mêleewapens** te gebruiken.

Ontwijken duurt altijd een hele rest van de ronde en **kost 3 VP** en begint op zijn reactiemoment tot het initiatiefmoment van de volgende ronde. Dit is dan het enige wat een karakter nog doet.

**▲ verdedigen met finessewapens of ▲ verdedigen met mêleewapens** tegen afstandswapens en chargeren:

*Als verzwaring op de aanval op afstand, of de charge: (3 x aantal speerpunten **▲ verdedigen met finessewapens of ▲ verdedigen met mêleewapens**).*



### Dekking

Een doelwit kan ook dekking zoeken. Achter een muur, boom, rots of door een goede dekking van een schild. In de standaardregels kan je hiervoor als SL snel zelf beslissen wat de verzwaring is, maar wees wel consequent. Ook beweging en grootte kan invloed hebben op een proef.

#### Bewegingsmoeilijkheid (Een schutter kan met **▲ Jachtinstinct** deze malus voorkomen).

**In beweging** +2 moeilijkheid.

**In gevecht** +4 moeilijkheid.

**▲ verdedigen met finessewapens of ▲ verdedigen met mêleewapens:** 3 x aantal speerpunten **▲**

#### Dekkingmoeilijkheid

Dek de lichaamsdelen af in de WST tabel bij dekking.

Bij vechten met een schild: speerpunten **▲** Gebruik de schilddekking van de extra regels als plekken waar de pijlen kunnen inslaan op de trefferlocatietabel.

#### Schieten op kleine doelen, buiten de strijd

Verhoog de moeilijkheid (+4 voor een klein doel (rat), +8 voor een zeer klein doel (muis) en gebruik eindscore **▲ Precisie** als Aanvalsscore (As).





## WELKE UITDAGINGEN KOM JE TEGEN?

Met de bovenstaande basisregels kun je het grootste gedeelte van *Tactique* nu gewoon spelen. Sommige situaties zijn wat moeilijk in één enkele worp te vatten.

### Uitputting

Het leven van een avontuurlijk ingesteld karakter gaat niet altijd over rozen. Doorgetrokken nachten, gebrek aan eten, fysieke uitputting, het hoort er allemaal bij. Het probleem met al deze verschillende factoren is dat ze de neiging hebben elkaar te versterken.

Je karakter heeft in het totaal maar een beperkte hoeveelheid reserve. Dit wordt in *Tactique* weergegeven door **7 uitputtingscategorieën**:

	Status	VP	SS
I O	Fit	-	-
II O	Uitgeblust	-	
III O	Moe	-	-1
IV O	Verzwakt	-1	-2
V O	Kapot	-2	-4
VI O	Gesloopt	nvt	nvt
VII O	K.O.	-	

Elke niet-succesvolle worp (zie hieronder) leidt tot het zakken van een uitputtingscategorie. Het zakken in de uitputtingscategorieën geeft een verzwaring van alle **speerpuntscores** en vermindert het aantal **vechtpunten** dat je karakter tot zijn beschikking heeft. Je geeft een gezakte categorie aan door een letter achter de categorie te zetten.

Je kunt deze categorie alleen terugkrijgen door de beschrijving van die specifieke bron van uitputting te volgen.

### Slaaptekort

Hoewel slaaptekort niet zo dodelijk is als honger of dorst, is het toch een geduchte vijand van elk karakter. Hun levensstijl gaat meestal gepaard met gestoorde nachten en kleine oogjes.

Wanneer een karakter minder dan 6 uur slaapt op een nacht, werpt hij een proef met zijn speerpuntscore **▲ Kort slapen & fris opstaan** tegen moeilijkheid 10. Mis je deze, dan verliest je karakter een uitputtingscategorie. Een volgende gestoorde nacht zal het karakter per uitputtingscategorie verloren door slaapgebrek een -3 op de proef krijgen. Wanneer het karakter in de laatste categorie zit, weer moet gooien en mist, raakt hij in een milde coma waar hij een flinke dag in blijft. Hij is niet te wekken. Wanneer (als) hij wakker wordt is hij bevrijd van alle uitputtingscategorieën door slaapgebrek.

Een categorie zakken door slaapgebrek wordt aangegeven door een 'S' in het betreffende vakje te zetten.

Belangrijk: Wanneer je één of meerdere uitputtingscategorieën bent kwijtgeraakt door slaapgebrek, kan je niet doodgaan door de laatste te verliezen aan dorst of honger. In plaats daarvan raak je in een milde coma (zie hierboven).

### Herstel van slaaptekort

Slaaptekort is eenvoudig te herstellen. Voor elke 2 uur die een karakter meer slaapt dan 6 uur, mag hij gooien met de speerpuntscore van **▲ Kort slapen & fris opstaan** tegen moeilijkheid 10. Elke succesvolle worp herstelt een vermoeidheidscategorie *verloren door slaapgebrek*.



## Honger

Een karakter moet elke dag voldoende eten om niet verzwakt te raken. Dit komt neer op 1 maaltijd per dag. Eet hij niet voldoende, dan zal hij op termijn zwakker worden en minder goed functioneren. De eerste dagen zullen niet zoveel problemen opleveren, maar wanneer er langere tijd geen eten komt kan het karakter in grote problemen komen.

Wanneer een karakter meer dagen dan zijn eindscore **▲ Weinig voedsel & drinken nodig** te weinig eet, daalt hij een uitputtingscategorie. Hij kan deze niet meer herstellen zonder te eten. Na drie dagen met zeer weinig eten (elke serie van drie hierna) daalt hij een verdere categorie. Wanneer hij is aangekomen in de laatste categorie, werpt hij dagelijks met **▲ Weinig voedsel & drinken nodig** tegen moeilijkheid 10. Wanneer hij hierbij geen succes haalt, sterf hij.

Dagen in het geheel zonder eten gelden als 2 dagen met te weinig voedsel

Een categorie zakken door voedselgebrek wordt aangegeven door een 'H' in het betreffende vakje te zetten.



## Herstel van honger

Wanneer een karakter weer voldoende eet, herstelt hij met een uitputtingscategorie per dag. Als zijn voeding daarna weer te weinig zou zijn, begint het tellen weer opnieuw. Het aantal dagen uitstel van de uithoudingsvermogen wordt echter alleen gebruikt wanneer iemand nog geen honger uitputtingscategorieën heeft.

## Dorst

Dorst is een veel dringender probleem dan honger. Een karakter moet minimaal 2 liter per dag drinken (meer in warme omgevingen, naar inzicht van de spel leider). Wanneer hij dit niet doet zijn de gevolgen fors.

Wanneer een karakter meer dagen dan zijn halve **▲ Weinig voedsel & drinken nodig** te weinig drinkt, daalt hij een uitputtingscategorie. Iedere dag dat hij dit herhaalt daalt hij een extra categorie. Wanneer hij is aangekomen in de laatste categorie, werpt hij ieder uur met 'Eindscore Uithoudingsvermogen: Weinig voedsel en drinken nodig' tegen moeilijkheid 10. Wanneer hij hierbij geen succes haalt, sterf hij. Een dag totaal zonder water geldt als twee dagen met te weinig water.

Een categorie zakken door vochtgebrek wordt aangegeven door een 'D' in het betreffende vakje te zetten.

## Herstel van dorst

Herstel van dorst gaat gelukkig snel. Wanneer een karakter zijn dorst lest, stijgt hij onmiddellijk een uitputtingscategorie. Elke dag van voldoende drinken daarna stijgt hij twee categorieën.





## Vermoeidheid

Fysieke uitputting duurt vaak niet zo lang, maar kan een karakter net over de rand duwen. Zware lichamelijke inspanningen eisen een constante tol van een ondernemend karakter.

Wanneer een karakter zichzelf fysiek inspant, kan de spelleider vragen om een proef te gooien met zijn **▲ Goede conditie & duursporten** tegen de moeilijkheid die de spelleider bepaalt. Wanneer deze proef niet succesvol is, daalt het karakter een uitputtingscategorie.

Ook in gevecht kan een karakter snel vermoeid worden. Meer hierover staat beschreven in het volgende hoofdstuk, 'Te wapen'.

Een categorie zakken door vermoeidheid wordt aangegeven door een 'U' in het betreffende vakje te zetten.

Belangrijk: Wanneer je één of meerdere uitputtingscategorieën bent kwijtgeraakt door vermoeidheid, kan je niet doodgaan door de laatste te verliezen aan dorst of honger. In plaats daarvan raak je buiten bewustzijn. Wanneer je hiervan bijkomt, stijgt je 1 uitputtingscategorie.

## Herstel van vermoeidheid

Herstel van vermoeidheid gaat ook snel. Wanneer een karakter een adempauze neemt (in gevecht een volledige ronde), mag hij een proef gooien met **▲ Goede conditie & duursporten** tegen moeilijkheid 10. Wanneer hij een succes haalt, stijgt hij een uitputtingscategorie.

## Arkane activiteit

De meest mysterieuze en onbekende vorm van uitputting is degene die een rol speelt in arkane

activiteit. Een groot deel van de arkane krachten eist zijn tol van de lichamelijke gesteldheid van het karakter.

De specifieke regels over uitputting door arkane activiteit worden behandeld in: *Libris Arcanum*.

## Te water

In het avontuurlijke leven van een karakter kan het natuurlijk maar al te goed voor komen dat hij te water raakt. Over het algemeen kan over situaties te water worden gezegd dat een bepaalde proef **altijd beperkt** is door een van speerpunten van de **⊙Zwemmen**.

Hiernaast is er nog een aantal bijzondere situaties die het beschrijven waard is.

## Onder water zwemmen

Door vrije keus of door de situatie gedwongen kan een karakter soms tot het uiterste zijn adem in moeten houden. Hoelang dit goed gaat wordt bepaald door zijn 'Eindscore Zwemmen: Adem inhouden'. Een karakter kan 30 seconden zijn adem inhouden, en actief zijn. Per punt op dit speerpunt wordt dit met 10 seconden verlengd. Is het nodig dit om te zetten in gevechtsronden, dan mag een karakter normaal gesproken 3 gevechtsronden onder water vechten. Per punt in de speerpunt 'Adem inhouden' wordt dit met 1 gevechtsronde verlengd.

Overschrijdt een karakter deze grens, dan verliest deze een uitputtingscategorie. Elke gevechtsronde herhaalt zich dit, tot de dood erop volgt (knock-out is dood). Het verliezen van deze uitputtingscategorieën is van zo'n tijdelijke aard dat ze niet op het formulier worden vermeld.

## Zwemmen met pantser aan

Een normale zwemproef gaat ervan uit dat een karakter redelijk vrij en ongehinderd kan bewegen. Wanneer hij zich heeft uitgerust met een aantal kilo's ijzer is dat natuurlijk niet het geval. Bij het maken van elke zwemproef moet een karakter het **dubbele** aantal van zijn pantserpunten als verzwaaring op de zwemproef nemen. Hij mag hierbij eerst alle punten die hij heeft geïnvesteerd in de speerpunt **▲ Zwemmen met belasting** van deze pantserpunten aftrekken.



## OVER ERVARING EN GROEI

### Voorwaarts!

Naarmate de tijd vordert, en je meerdere sessies met een karakter hebt gespeeld, zal je karakter in staat zijn grootstere daden te verrichten en moeilijkere uitdagingen aan te gaan. Hij doet ervaring op tijdens de avonturen die hij beleeft. Jij mag, als speler, bepalen welke kant je karakter op groeit.

#### Groei op alle fronten

In *Tactique* groeit een karakter door de dingen die hij doet. Is hij veel bezig met klimmen in de bergen, dan zullen vooral zijn vaardigheden Gebiedsbekendheid: Bergen en Klimmen snel stijgen. Besteedt hij de meeste tijd aan het voeren van gevechten, dan zullen zijn strijdvaardigheden de boventoon voeren.

Doordat op voor alle vaardigheden en eigenschappen wordt bijgehouden hoeveel ervaring een karakter heeft, groeit het karakter op alle fronten tegelijk. Dit kan op het karakterformulier zelf bijgehouden worden.

#### Ervaring

De groei van een karakter wordt gemeten in *Ervaring*. *Ervaring* komt in de vorm van een aantal punten dat de Spelleider uitdeelt.

#### Wanneer krijg je ervaring?

Aan het einde van iedere speelsessie deelt de Spelleider *Ervaringspunten* uit. De spelers mogen die verdelen voor hun karakter.

#### Hoeveel ervaring krijg je?

Hoeveel ervaring de spelers krijgen om te verdelen, hangt af van de Spelleider. Een campagne waarin de karakters snel groeien, vraagt ongeveer 10 ervaring per speelsessie. Wanneer een karakter 5 punten of minder per speelsessie geeft, zal de groei redelijk langzaam gaan. De hoeveelheid punten kan ook per speelsessie wisselen. De Spelleider heeft hierin de vrije hand. Een belangrijk uitgangspunt is wel dat iedere speler hetzelfde aantal ervaringspunten krijgt.

#### Wat kan je allemaal met ervaring?

Ervaring kan je investeren in de **eigenschappen** en **vaardigheden** van je karakter. Door dit te doen zal op termijn deze score verhogen. Per speelsessie mag je maximaal drie punten investeren op een bepaalde eigenschap op vaardigheid.

#### Eigenschappen verhogen

De hoeveelheid punten die nodig is om een eigenschap een punt te verhogen is **tweemaal de huidige score + 5**. Om een eigenschap van 6 naar 7 te verhogen kost dus **17** ervaringspunten ( $6 \cdot 2 + 5$ ) punten. Wanneer een eigenschap omhoog gaat door ervaring, heeft dat natuurlijk effect op alles wat te maken heeft met een eigenschap; basiswaarde, aantal dobbelstenen en eventueel het aantal gloriepunten.

#### Vaardigheden verhogen

De hoeveelheid punten die je nodig hebt om een vaardigheid een punt te verhogen is de huidige score + 3. Om een vaardigheid van 5 naar 6 te verhogen kost dus **8** ( $5 + 3$ ) punten. Wanneer een vaardigheidsscore stijgt door het uitdelen van ervaring, mag de speler ook een extra speerpunt benoemen binnen die vaardigheid. Iedere verhoging in de vaardigheid zorgt dus voor een extra te investeren punt op een speerpunt.





## Gevechtsformulier (m)

**Wapen:**   
**Dobbelstenen:**   
**Schade WST:**   
**Type Schade:**   
**Aanvalsscore:**   
**Verdedigingscore:**   
**Initiatief:**   
**Laad-VP:**   
**Tafel:**   
**Pantser type:**   
 - **Pantserpunten**   
 - **Snij:**   
 - **Massief:**   
 - **Hak:**   
 - **Punt:**   
 - **Vuur:**   
 - **Dobbelstenen:**

### ⊙ Vechten met mêleewapens, ES:

- ▲ Aanvallen met mêleewapens    ΔΔΔΔΔ
- ▲ Verdedigen met mêleewapens   ΔΔΔΔΔ
- ▲ Pantsergebruik                    ΔΔΔΔΔ
- ▲ Schade met mêleewapens       ΔΔΔΔΔ
- ▲ Schildgebruik                     ΔΔΔΔΔ

### ⊙ Vechten met finessewapens, ES:

- ▲ Aanvallen met finessewapens   ΔΔΔΔΔ
- ▲ Verdedigen met finessewapens   ΔΔΔΔΔ
- ▲ Snelheid met finessewapens    ΔΔΔΔΔ
- ▲ Mobiel vechten                    ΔΔΔΔΔ
- ▲ Vechten met twee wapens       ΔΔΔΔΔ

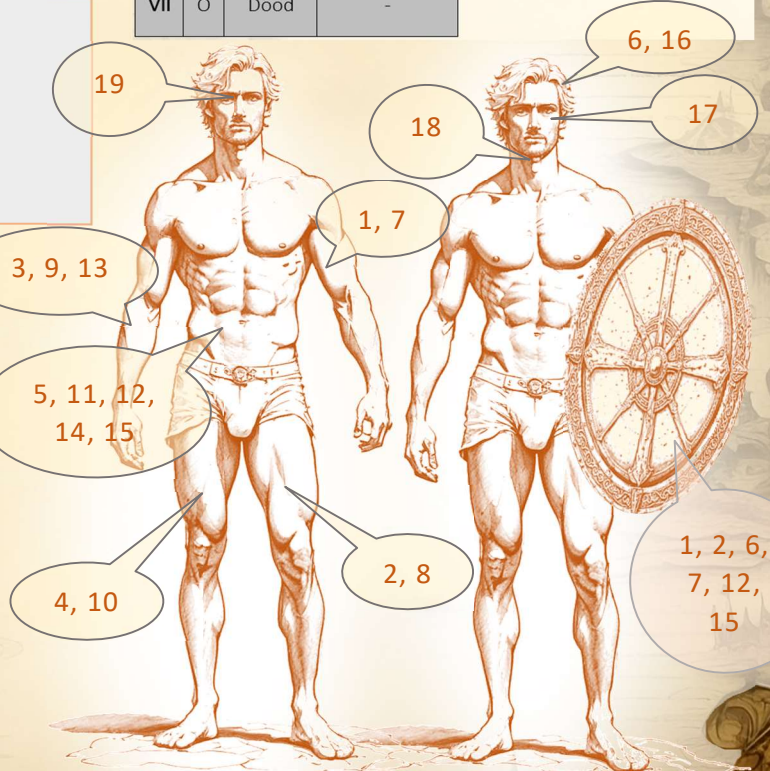
### ⊙ Vechten met afstandwapens, ES:

- ▲ Aanvallen met afstandwapens   ΔΔΔΔΔ
- ▲ Laden met afstandwapens       ΔΔΔΔΔ
- ▲ Lange afstandexpertise          ΔΔΔΔΔ
- ▲ Precisie                            ΔΔΔΔΔ
- ▲ Jachtinstinct                      ΔΔΔΔΔ

Wonden	Status	Wondproef / reparatieproef	VP	ES	Schild	Status schild	
I	O	Gezond	9	-	I	O	Prima
II	O	Licht gewond	12	-	II	O	Licht gedeukt
III	O	Gewond	15	-	III	O	Gebutst
IV	O	Zwaar gewond	18	-1	IV	O	Half gebroken
V	O	Kreupel	21	-2	V	O	Niet bruikbaar
VI	O	Stervend	24				
VII	O	Dood	-				

Bijzonderheden & aantekeningen:

Locatie	Hoogste succes	WST				
		1	2	3	4	5
L. Arm	1 S	I	I	I	I	I
L. Been	2 S	I	I	I	I	I
R. Arm	3	I	I	I	I	I
R. Been	4	I	I	I	II	II
Romp	5	I	I	II	II	II
Hoofd	6 S	II	II	II	II	II
L. Arm	7 S	II	II	II	II	II
L. Been	8	II	II	II	II	III
R. Arm	9	II	II	III	III	III
R. Been	10	II	III	III	III	III
Romp	11	III	III	III	III	III
Romp	12 S	III	III	III	III	IV
R. Arm	13	III	III	IV	IV	IV
Romp	14	III	III	IV	IV	IV
Romp	15 S	III	IV	IV	IV	V
Hoofd	16	IV	IV	IV	V	V
Gezicht	17	IV	IV	V	V	V
Hals	18	IV	IV	V	V	VI
Oog	19	IV	V	V	VI	VI





## Gevechtsformulier (v)

**Wapen:**   
**Dobbelstenen:**   
**Schade WST:**   
**Type Schade:**   
**Aanvalsscore:**   
**Verdedigingscore:**   
**Initiatief:**   
**Laad-VP:**   
**Tafel:**   
**Pantser type:**   
 - **Pantserpunten**   
 - **Snij:**   
 - **Massief:**   
 - **Hak:**   
 - **Punt:**   
 - **Vuur:**   
 - **Dobbelstenen:**

### ⊙ Vechten met mêleewapens, ES:

- ▲ Aanvallen met mêleewapens    ΔΔΔΔΔ
- ▲ Verdedigen met mêleewapens   ΔΔΔΔΔ
- ▲ Pantsergebruik    ΔΔΔΔΔ
- ▲ Schade met mêleewapens    ΔΔΔΔΔ
- ▲ Schildgebruik    ΔΔΔΔΔ

### ⊙ Vechten met finessewapens, ES:

- ▲ Aanvallen met finessewapens   ΔΔΔΔΔ
- ▲ Verdedigen met finessewapens   ΔΔΔΔΔ
- ▲ Snelheid met finessewapens   ΔΔΔΔΔ
- ▲ Mobiel vechten    ΔΔΔΔΔ
- ▲ Vechten met twee wapens    ΔΔΔΔΔ

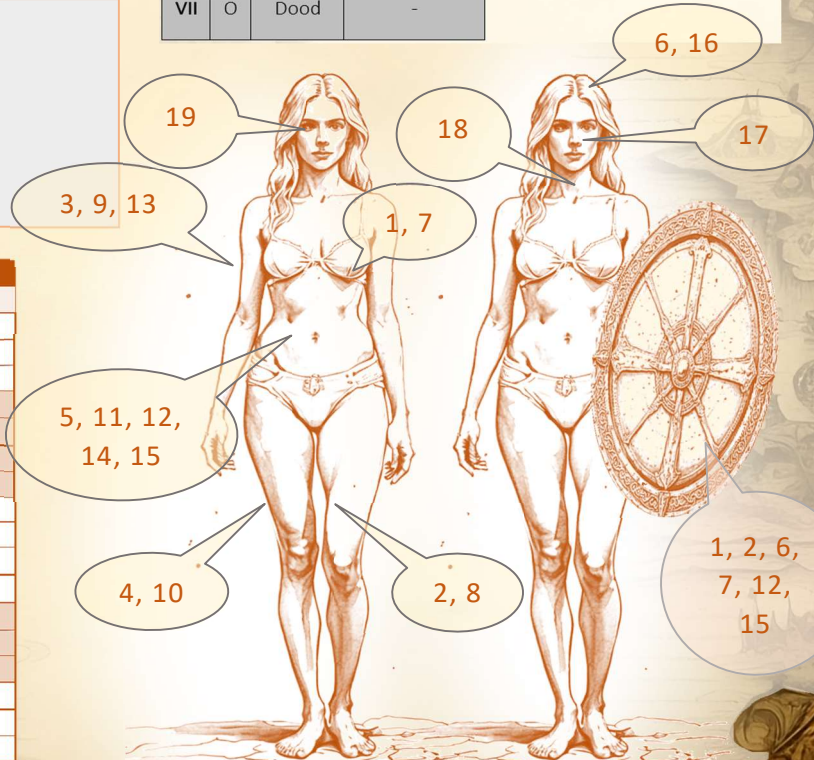
### ⊙ Vechten met afstandwapens, ES:

- ▲ Aanvallen met afstandwapens   ΔΔΔΔΔ
- ▲ Laden met afstandwapens    ΔΔΔΔΔ
- ▲ Lange afstandexpertise    ΔΔΔΔΔ
- ▲ Precisie    ΔΔΔΔΔ
- ▲ Jachtinstinct    ΔΔΔΔΔ

Wonden	Status	Wondproef / reparatieproef	VP	ES	Schild	Status schild	
I	O	Gezond	9	-	I	O	Prima
II	O	Licht gewond	12	-	II	O	Licht gedeukt
III	O	Gewond	15	-	III	O	Gebutst
IV	O	Zwaar gewond	18	-1	IV	O	Half gebroken
V	O	Kreupel	21	-2	V	O	Niet bruikbaar
VI	O	Stervend	24				
VII	O	Dood	-				

Bijzonderheden & aantekeningen:

Locatie	Hoogste succes	WST				
		1	2	3	4	5
L. Arm	1 S	I	I	I	I	I
L. Been	2 S	I	I	I	I	I
R. Arm	3	I	I	I	I	I
R. Been	4	I	I	I	II	II
Romp	5	I	I	II	II	II
Hoofd	6 S	II	II	II	II	II
L. Arm	7 S	II	II	II	II	II
L. Been	8	II	II	II	II	III
R. Arm	9	II	II	III	III	III
R. Been	10	II	III	III	III	III
Romp	11	III	III	III	III	III
Romp	12 S	III	III	III	III	IV
R. Arm	13	III	III	IV	IV	IV
Romp	14	III	III	IV	IV	IV
Romp	15 S	III	IV	IV	IV	V
Hoofd	16	IV	IV	IV	V	V
Gezicht	17	IV	IV	V	V	V
Hals	18	IV	IV	V	V	VI
Oog	19	IV	V	V	VI	VI





## Eigenschappen

	Score	Basis score	D20
Arkane affiniteit & Magische potentie			
Behendigheid & reactievermogen			
Empathie & Expressie			
Intellect & Creativiteit			
Kracht & incasseringsvermogen			
Perceptie & Informatieverwerking			
Wilskracht & Daadkracht			

## Vaardigheden

<b>Behendigheid &amp; reactievermogen</b>			
Basisscore:	xD20)		
<b>Klimmen</b>			SES
Knopen & touwgebruik	ΔΔΔΔΔ		
Logistiek & voorbereiding	ΔΔΔΔΔ		
Klimtechnieken	ΔΔΔΔΔ		
Valbreken & snel opstaan	ΔΔΔΔΔ		
Zelfvertrouwen & geloof in eigen kunnen	ΔΔΔΔΔ		
<b>Heimelijkheid</b>			SES
Gebarentaal & geluidloos communiceren	ΔΔΔΔΔ		
Sluipen & stil Vechten	ΔΔΔΔΔ		
Verstoppen & camoufleren	ΔΔΔΔΔ		
Sloten, mechanismen & scharnieren	ΔΔΔΔΔ		
Zakkenrollen, smokkelen & valsspelen	ΔΔΔΔΔ		
<b>Atletiek</b>			SES
Goede conditie & duursporten	ΔΔΔΔΔ		
Hoog- & verspringen	ΔΔΔΔΔ		
Sprinten	ΔΔΔΔΔ		
Uitwijken	ΔΔΔΔΔ		
Valbreken & snel opstaan	ΔΔΔΔΔ		
<b>Ruiterschap</b>			SES
Primaire Focus			
Iste / 2de Focus			
Iste / 2de Focus			
Chargeren & aanvallen vanaf (rijdier)	ΔΔΔΔΔ		
Dierkennis & -verzorging van (rijdier)	ΔΔΔΔΔ		
Racen & springen met (rijdier)	ΔΔΔΔΔ		
Speciale band met & training van (rijdier)	ΔΔΔΔΔ		
Werpen & schieten vanaf (rijdier)	ΔΔΔΔΔ		
<b>Zeemanschap</b>			SES
Alleskunner & doe-het-zelver	ΔΔΔΔΔ		
Kennis van weer, wind & getijden	ΔΔΔΔΔ		
Klimtechnieken	ΔΔΔΔΔ		
Knopen & touwgebruik	ΔΔΔΔΔ		
Zeilen & roeien	ΔΔΔΔΔ		
<b>Vechten met finessewapens</b>			SES
Wapengroep I			
Wapengroep II			
Wapengroep III			

Specialisatie I:	Specialisatie II:
Aanvallen met finessewapens	ΔΔΔΔΔ
Mobiel vechten	ΔΔΔΔΔ
Snelheid met finessewapens	ΔΔΔΔΔ
Vechten met twee wapens	ΔΔΔΔΔ
Verdedigen met finessewapens	ΔΔΔΔΔ
<b>Handigheid</b>	
Trucjes & jongleren	ΔΔΔΔΔ
Verleiden & overtuigen	ΔΔΔΔΔ
Verrassingsaanvallen	ΔΔΔΔΔ
Verstoppen & camoufleren	ΔΔΔΔΔ
Zakkenrollen, smokkelen & valsspelen	ΔΔΔΔΔ

## Intellect & creativiteit

Basisscore:	xD20)		
<b>Cultuurpakket (I)</b>			SES
Cultuur:			
Gewoonten & gebruiken van boeren en burgers	ΔΔΔΔΔ		
Kaartkennis & topografie	ΔΔΔΔΔ		
Kunst, cultuur & (hof)etiquette	ΔΔΔΔΔ		
Staatskunde, recht & geschiedenis	ΔΔΔΔΔ		
Taalvaardigheid ( )	ΔΔΔΔΔ		
<b>Cultuurpakket (II)</b>			SES
Cultuur:			
Gewoonten & gebruiken van boeren en burgers	ΔΔΔΔΔ		
Kaartkennis & topografie	ΔΔΔΔΔ		
Kunst, cultuur & (hof)etiquette	ΔΔΔΔΔ		
Staatskunde, recht & geschiedenis	ΔΔΔΔΔ		
Taalvaardigheid ( )	ΔΔΔΔΔ		
<b>Cultuurpakket (III)</b>			SES
Cultuur:			
Gewoonten & gebruiken van boeren en burgers	ΔΔΔΔΔ		
Kaartkennis & topografie	ΔΔΔΔΔ		
Kunst, cultuur & (hof)etiquette	ΔΔΔΔΔ		
Staatskunde, recht & geschiedenis	ΔΔΔΔΔ		
Taalvaardigheid ( )	ΔΔΔΔΔ		
<b>Cultuurpakket (IV)</b>			SES
Cultuur:			
Gewoonten & gebruiken van boeren en burgers	ΔΔΔΔΔ		
Kaartkennis & topografie	ΔΔΔΔΔ		
Kunst, cultuur & (hof)etiquette	ΔΔΔΔΔ		
Staatskunde, recht & geschiedenis	ΔΔΔΔΔ		
Taalvaardigheid ( )	ΔΔΔΔΔ		
<b>Reizen bovengrond</b>			SES
Goede conditie & duursporten	ΔΔΔΔΔ		
Logistiek & voorbereiding	ΔΔΔΔΔ		
Kamperen & vuurmaken	ΔΔΔΔΔ		
Kennis van weer, wind & getijden	ΔΔΔΔΔ		
Oriëntatie bovengronds	ΔΔΔΔΔ		
<b>Reizen ondergronds</b>			SES
Geologie & spelonkologie	ΔΔΔΔΔ		
Goede conditie & duursporten	ΔΔΔΔΔ		
Hinderlagen & guerrillaoorlogvoering	ΔΔΔΔΔ		
Kamperen & vuur maken ondergronds	ΔΔΔΔΔ		
Oriëntatie & wegzoeken ondergronds	ΔΔΔΔΔ		



<b>Krijgskunst</b>		SES
Hinderlagen & guerrillaoorlogvoering	ΔΔΔΔΔ	
Infanterie & cavalerie tactieken	ΔΔΔΔΔ	
Logistiek & voorbereiding	ΔΔΔΔΔ	
Marinetactieken & amfibische oorlog	ΔΔΔΔΔ	
Verschansing & belegeringsoorlog	ΔΔΔΔΔ	
<b>Commando voeren over een schip</b>		SES
Bevelen geven & commanderen	ΔΔΔΔΔ	
Kaartkennis & topografie	ΔΔΔΔΔ	
Kennis van weer, wind & getijden	ΔΔΔΔΔ	
Marinetactieken & amfibische oorlog	ΔΔΔΔΔ	
Navigeren, kaart & kompasgebruik	ΔΔΔΔΔ	
<b>Artistieke kunde</b>		SES
Primaire Focus		
Iste / 2de Focus		
Iste / 2de Focus		
Iste / 2de Focus		
Gewoonten en gebruiken van boeren en burgers [cultuur]	ΔΔΔΔΔ	
Kunst, cultuur & (hof)etiquette [cultuur]	ΔΔΔΔΔ	
Oog voor detail & veranderende patronen	ΔΔΔΔΔ	
Voordracht & presentatie van eigen werk	ΔΔΔΔΔ	
Zelfvertrouwen & geloof in eigen kunnen	ΔΔΔΔΔ	
<b>Heelkunde</b>		SES
Chirurgie & amputatie	ΔΔΔΔΔ	
Dodelijke wonden toebrengen	ΔΔΔΔΔ	
EHBO & verzorgen van wonden	ΔΔΔΔΔ	
Kennis van gif & geneeskrachtige kruiden	ΔΔΔΔΔ	
Ziekte & trauma behandelen	ΔΔΔΔΔ	

<b>Kracht &amp; incasseringsvermogen</b>		
<b>Basisscore:</b>		x(D20)
<b>Ambacht</b>		SS
Primaire Focus		
Iste / 2de Focus		
Iste / 2de Focus		
Iste / 2de Focus		
Alleskunner & doe-het-zelver	ΔΔΔΔΔ	
Geduldigheid & Kalmte	ΔΔΔΔΔ	
Goede conditie & duursporten	ΔΔΔΔΔ	
Logistiek & voorbereiding	ΔΔΔΔΔ	
▲ Oog voor detail & veranderende patronen	ΔΔΔΔΔ	
<b>Zwemmen</b>		SS
Adem inhouden & onder water zwemmen	ΔΔΔΔΔ	
Goede conditie & duursporten	ΔΔΔΔΔ	
Snel zwemmen	ΔΔΔΔΔ	
Vechten te water	ΔΔΔΔΔ	
Zwemmen met belasting	ΔΔΔΔΔ	
<b>Vechten met mêleewapens</b>		SS
Wapengroep I		
Wapengroep II		
Specialisatie I:	Specialisatie II:	
Aanvallen met mêleewapens	ΔΔΔΔΔ	
Pantsergebruik	ΔΔΔΔΔ	
Schildgebruik	ΔΔΔΔΔ	
Verdedigen met mêleewapens	ΔΔΔΔΔ	
Verwonden	ΔΔΔΔΔ	

<b>Uithoudingsvermogen</b>		SS
Goede conditie & duursporten	ΔΔΔΔΔ	
Goed herstel van wonden & ziekten	ΔΔΔΔΔ	
Hoge pijngrens & incasseringsvermogen	ΔΔΔΔΔ	
Kort slapen & fris opstaan	ΔΔΔΔΔ	
Weinig voedsel & drinken nodig	ΔΔΔΔΔ	

<b>Empathie &amp; expresie</b>		
<b>Basisscore:</b>		x(D20)
<b>Handelen</b>		SS
Afdingen & marchanderen	ΔΔΔΔΔ	
Logistiek & voorbereiding	ΔΔΔΔΔ	
Prijsbepaling & waardeontwikkeling	ΔΔΔΔΔ	
Rekenen & schrijven	ΔΔΔΔΔ	
Verleiden & overtuigen	ΔΔΔΔΔ	
<b>Leiderschap</b>		SS
Bevelen geven & commanderen	ΔΔΔΔΔ	
Fysiek & verbaal intimideren	ΔΔΔΔΔ	
Mensenkennis	ΔΔΔΔΔ	
Verleiden & overtuigen	ΔΔΔΔΔ	
Zelfvertrouwen & geloof in eigen kunnen	ΔΔΔΔΔ	
<b>Persoonlijke presentatie</b>		SS
Adellijke uitstraling	ΔΔΔΔΔ	
Knap & sexy	ΔΔΔΔΔ	
Schoonheid & persoonlijke verzorging	ΔΔΔΔΔ	
Stoer & krachtig	ΔΔΔΔΔ	
Uitstraling & charisma	ΔΔΔΔΔ	
<b>Sociale interactie</b>		SS
Acteren & liegen	ΔΔΔΔΔ	
Coachen & doceren	ΔΔΔΔΔ	
Mensenkennis	ΔΔΔΔΔ	
Sociale alertheid	ΔΔΔΔΔ	
Verleiden & overtuigen	ΔΔΔΔΔ	
<b>Omgaan met &amp; trainen van dieren</b>		SS
Primaire Focus		
Iste / 2de Focus		
Iste / 2de Focus		
Iste / 2de Focus		
Iste / 2de Focus		
Dierkennis & verzorging van (rijdier)	ΔΔΔΔΔ	
Omgaan met wilde dieren	ΔΔΔΔΔ	
Verzorgen van gedomesticeerde dieren	ΔΔΔΔΔ	
Speciale band met & training van (rijdier)	ΔΔΔΔΔ	
Zelfvertrouwen & geloof in eigen kunnen	ΔΔΔΔΔ	
<b>Diplomatie</b>		SS
Internationale betrekkingen & verhouding	ΔΔΔΔΔ	
Kunst, cluutur & (hof)etiquette	ΔΔΔΔΔ	
Sociale alertheid	ΔΔΔΔΔ	
Diplomatiek zijn & compromissen sluiten	ΔΔΔΔΔ	
Verleiden & overtuigen	ΔΔΔΔΔ	

<b>Perceptie &amp; informatieverwerking</b>		
<b>Basisscore:</b>		x(D20)
<b>Alertheid</b>		SS
Licht & geruisloos slapen	ΔΔΔΔΔ	
Oog voor detail & veranderende patronen	ΔΔΔΔΔ	
Sociale alertheid	ΔΔΔΔΔ	
Waarkzaamheid & paraat staan	ΔΔΔΔΔ	
Zesde zintuig & gevareninstinct	ΔΔΔΔΔ	







## Appendix I: wapentabellen

Mêleewapens					EXTRA REGELS		
WST	Initiatief	Wapen	Prijs	Wapengroep	Schade	K&I	Bonus als 'Specialist'
1	n.v.t.	Houten Rondschild	1 Imp	Schilden	M	6-9	+3 op natuurlijke verdediging
1	-1d4	Knuppel	1 H	Stompe wapens	M	5-9	-
1	-1d4	Vechtstok	1 H	Paalwapens	M	5-9	-
1	-1d4	Speer (1h)	1 Imp	Paalwapens (cavaleriewapen)	P	nvt	+1 WST countercharge of ruitchargebonus
2	-1d6	Speer (2h)	1 Imp	Paalwapens	P	nvt	+1 WST countercharge
2	-1d6	Kortzwaard	6 Imp	Mitlandse zwaarden	P	nvt	Ook snijschade
2	-1d6	Zware knuppel	2 H	Stompe wapens	M	6-9	-
2	-1d6	Mitlander	1 Ry	Mitlandse zwaarden	P/S	6-9	Ook massieve schade
2	-1d6	Kliever	8 Imp	Mitlandse zwaarden	S	6-8	Ook hakschade
2	-1d6	(Kort)sabel	7 Imp	Sabels of mitlandse zwaarden (cavaleriewapen)	S	5-9	+1 WST ruitchargebonus
2	-1d6	Vraistatter / Einskaldir	7 Imp	Mitlandse zwaarden	P	Nvt	Ook snijschade
2	-1d6	Morgenster	5 Imp	Kettingwapens (cavaleriewapen)	M	5-9	Schildtrefferlocaties tellen niet voor de verdediger.
3	-1d8	Strijdknots	5 Imp	Stompe wapens (cavaleriewapen)	M	6-8	+2 op de schadeworp
3	-1d8	Lans	5 Imp	Paalwapens, alleen te gebruiken bij de ruitcharge (cavaleriewapen)	P	Nvt	+1 WST ruitchargebonus
3	-1d8	Strijdbijl	8 Imp	Bijlen	H/P	7-8	+3 op natuurlijke verdediging
3	-1d8	Bastaardzwaard (1h of 2h)	2 Ry	Mitlandse zwaarden, tweehandige zwaarden	S	8	Ook hakschade
3	-1d8	Strijdhamer	8 Imp	Stompe wapens	M/P	7-8	+2 op de schadeworp
3	-1d8	Hellebaard (2h)	9 Imp	Paalwapens	P/H	7-8	Kan een ruit van zijn paard trekken. Aanval tegen ruiterscore, minimaal cat III voor succes
3	-1d8	Harkaz Speer (2h)	4 Imp	Paalwapens	P	Nvt	+1 WST countercharge
3	-1d8	Dar Seif (2h)	4 Ry	Tweehandige wapens	S	6-9	+3 op natuurlijke verdediging
4	-1d10	Krinn (2h)	1 Ry	Tweehandige wapens	H/P	8	+3 op natuurlijke verdediging, Cargan mannen mogen dit wapen ook éénhandig voeren. De K&I bandbreedte verschuift dan naar 10.
4	-1d10	Tweehandig Zwaard (2h)	4 Ry	Tweehandige wapens	S	8	Ook hakschade
4	-1d10	Tweehandige Aks (2h)	8 Imp	Tweehandige wapens	H	8	+3 op natuurlijke verdediging



Finessewapens					EXTRA REGELS	
WST	Initiatief	Wapen	Prijs	Wapengroep	Schade	Bonus als 'Specialist'
1	n.v.t.	<b>Buckler</b>	3 Imp	Pareerdolken & bucklers	M	+3 op natuurlijke verdediging
1	-1d4	<b>Stiletto</b>	5 H	Messen	P	-1d2 ini, ipv -1d4
1	-1d4	<b>Frai Arr</b>	-	Wapenloos	M	-1d2 ini, ipv -1d4
1	n.v.t.	<b>Pareerdolk</b>	5 H	Pareerdolken & bucklers	n.v.t.	Bij een maximaal succes op de 'extra' verdediging van de extra hand van minimaal 11: ontwapenen van eenhandige wapens.
1	-1d4	<b>Frai Aen</b>	-	Wapenloos	M	+2 op schade
1	-1d4	<b>Yambia, dolk, zware dolk, jachtmes, mes</b>	5 H	Messen	S/P	-1d2 ini, ipv -1d4
1	-1d4	<b>Zweep</b>	3 H	Zwepen	S (nooit meer dan een cat II wond)	Bij een maximaal aanvalssucces van 11 of hoger: ontwapenen van eenhandige wapens.
1	-1d4	<b>Ploertendoder</b>	1 H	Stompe wapens	M	+2 op schade
1	-1d4	<b>Knuppel</b>	1 H	Stompe wapens	M	+2 op schade
1	-1d4	<b>Vechtstok</b>	1 H	Paalwapens	M	Bij een maximaal aanvalssucces van 11 of hoger: een extra korte aanval doen voor 0 VP
1	-1d4	<b>Kortzwaard</b>	7 Imp	Schermswaarden	P	-1d2 ini, ipv -1d4
1	-1d4	<b>Kortsabel</b>	7 Imp	Schermswaarden	S	-1d2 ini, ipv -1d4
1	-1d4	<b>Floret</b>	2 Ry	Schermswaarden	P	-1d2 ini, ipv -1d4
1	-1d4	<b>Speer (1h)</b>	1 Imp	Paalwapens ( <i>cavaleriewapen</i> )	P	+1 WST countercharge
1	-1d4	<b>Shiq</b>	1 Ry	Schermswaarden	S	Ook puntschade
2	-1d6	<b>Seif</b>	5 Imp	Schermswaarden, sabels	S	+2 op schade
2	-1d6	<b>Sabel</b>	5 Imp	Sabels	S	Ook puntschade
2	-1d6	<b>Speer (2h)</b>	1 Imp	Paalwapens	P	Bij een maximaal aanvalssucces van 11 of hoger: een extra korte aanval doen voor 0 VP
2	-1d6	<b>Lichte lans of speer (1h)</b>	1 Imp	Paalwapens, alleen te gebruiken bij de ruitcharge, ( <i>cavaleriewapen</i> )	P	+1 WST ruitchargebonus
2	-1d6	<b>Dubbele lelie (2h)</b>	1 Imp	Paalwapens	P/S	Bij een maximaal aanvalssucces van 11 of hoger: een extra korte aanval doen voor 0 VP
2	-1d6	<b>Shequar (1 of 2h)</b>	2 Ry	Tweehandige snijzwaarden	S	Ook puntschade
2	-1d6	<b>Rapier</b>	1 Ry	Schermswaarden	P	-1d4 ini, ipv -1d6
2	-1d6	<b>Stokzwaard (2h)</b>	5 H	Paalwapens	P	Ook snijschade
2	-1d6	<b>Shanqier (2h)</b>	3 Ry	Tweehandige snijzwaarden	S	Ook puntschade
2	-1d6	<b>Dar Seif (2h)</b>	2 Ry	Tweehandige snijzwaarden	S	+2 op schade



Afstandwapens							EXTRA REGELS	
WST	Ini	TAFEL	Laad VP	Wapen	Prijs	Groep	Schade	Bonus als 'Specialist'
1	-1d4	2	3	Slinger	1H	Slingers	P	Tafel van 3
1	-1d4	3	3	Hand KB	1 Ry	Kruisbogen	P	+2 schade
1	-1d4	2	1	Werpmes	6 H	Werpwapens	P	2 messen 'laden' ipv 1
1	-1d4	4	6 pijlen x 8	Repeteer-kruisboog	1 Ry	Kruisbogen	P	+2 schade
2	-1d6	5	5	Jachtboog	3 H	Handbogen	P	-1d4 initiatief, ipv -1d6
2	-1d6	5	5	Korte Boog	5 H	Handbogen	P	-1d4 initiatief, ipv -1d6
2	-1d6	3	3	Werpbijsl	5 Imp	Werpwapens	H	2 bijlen 'laden' ipv 1
2	-1d6	6	9	Lichte KB	8 Imp	Kruisbogen	P	+2 schade
2	-1d6	4	12	Pistool	15 Imp	Vuurwapens	P	Schieten in de regen
2	-1d6	3	2 kogels x 12	Dubbelloops pistool	3 Ry	Vuurwapens	P	Schieten in de regen
2	-1d6	3	12	Haakbus	1 Ry	Vuurwapens	P	Schieten in de regen
2	-1d6	7	6	Mo'Vashin boog	6 Imp	Handbogen	P	-1d4 initiatief, ipv -1d6
3	-1d8	8	11	Middelzware KB	1 Ry	Kruisbogen	P	+2 schade
3	-1d8	8	7	Danburgse Boog	8 Imp	Handbogen	P	-1d6 initiatief, ipv -1d8
3	-1d8	7	14	Musket	2 Ry	Vuurwapens	P	Schieten in de regen
4	-1d10	8	14	Zware Kruisboog	1 Ry	Kruisbogen	P	+2 schade
4	-1d10	3	18	Blunderbus	2 Ry	Vuurwapens	P	Schieten in de regen





## Appendix II Meesterformulieren

(voor monsterformulieren: zie het boek de wezens van Ysaïlon)

	Vecht tegen	As	Vs	INI	VP	I	II	III	IV	V
1						O	O	O	O	O
2						O	O	O	O	O
3						O	O	O	O	O
4						O	O	O	O	O
Naam en beschrijving:						VP			-1	-2
						ES		-1	-2	-4
WAPEN 1 (WST + Schadebonus)					WAPEN 2 (WST + Schadebonus)					
Pantser:					Bijzonderheden:					
		Mag	Mag OH	As	Vs	VP				
Korte aanval		O	O	-2	-3	1				
Standaard aanval		O	O	-	-	2				
Volledige Aanval		O	O	+2	+3	3				
Dubbele aanval		O	O	-	-	3				
Korte verdediging		O	O	-2	-3	1				
Standaard verdediging		O	O	-	-	2				
Volledige verdediging		O	O	+2	+3	3				

	Vecht tegen	As	Vs	INI	VP	I	II	III	IV	V
A						O	O	O	O	O
B						O	O	O	O	O
C						O	O	O	O	O
D						O	O	O	O	O
Naam en beschrijving:						VP			-1	-2
						ES		-1	-2	-4
WAPEN 1 (WST + Schadebonus)					WAPEN 2 (WST + Schadebonus)					
Pantser:					Bijzonderheden:					
		Mag	Mag OH	As	Vs	VP				
Korte aanval		O	O	-2	-3	1				
Standaard aanval		O	O	-	-	2				
Volledige Aanval		O	O	+2	+3	3				
Dubbele aanval		O	O	-	-	3				
Korte verdediging		O	O	-2	-3	1				
Standaard verdediging		O	O	-	-	2				
Volledige verdediging		O	O	+2	+3	3				



## Appendix III: starten met ervaren karakters

Niet iedere held start met spelen aan het begin van zijn heldencarrière. Hoewel met de normale start een karakter wordt geschapen met duidelijk bovengemiddelde eigenschappen en vaardigheden, zijn sommige karakters nog meer gepokt en gemazeld in de strijd. En hebben de littekens die hiervan getuigen. Wil je met duidelijk ervaren karakters starten, gebruik dan de volgende tabellen.

### Regeltechnisch:

Een blanco-karakterformulier van een karakter heeft de volgende scores:

#### Een karakter heeft de volgende eigenschappen:

<input type="checkbox"/> Arkane affiniteit & magische potentie	(standaard startscore 0)
<input type="checkbox"/> Behendigheid & reactievermogen	(standaard startscore 6)
<input type="checkbox"/> Intellect & creativiteit	(standaard startscore 6)
<input type="checkbox"/> Kracht & incassersvermogen	(standaard startscore 6)
<input type="checkbox"/> Empathie & Expressievermogen	(standaard startscore 6)
<input type="checkbox"/> Perceptie & het verwerken van informatie	(standaard startscore 6)
<input type="checkbox"/> Wilskracht & daadkracht	(standaard startscore 6)

Een ervaren karakter mag hier **6 extra punten** bij verdelen. Geen score mag horen zijn dan **10**. Hiernaast is het toegestaan een score met 2 punten te verlagen (of 2 scores met 1 punt) en, in ruil daarvoor, een andere score met een punt te verhogen.

#### Ieder ervaren karakter mag de volgende punten verdelen over de verschillende vaardigheidsscores.

- 2 x een 8 - of een 9 en een 7**
- 3 x een 6 - of een combinatie van 5en, 6en 7s die samen totaal 18 punten is**
- 5 x een 4 - of een combinatie van 5en, 4en 3en die samen totaal 16 punten is**
- 10 x een 2 - of een combinatie van 1en, 2en en 3en die samen totaal 20 punten is**

Het is toegestaan om een vaardigheidsscore op te delen (bv. Een 8 in 2x een score van 4), maar niet om vaardigheidsscores op te tellen (dus niet 2 scores van 4 optellen naar een 8).

Je mag ook oneven vaardigheidsscores kiezen (zoals hierboven tussen haakjes wordt uitgelegd). De belangrijkste regels hierbij zijn dat het totaal puntenaantal gelijk moet blijven, dat geen enkele score hoger dan een 8 mag zijn en dat je nooit meer dan 1 punt verschil hebt bij het aanpassen van een vaardigheidsscore.





Locatie	Hoogste succes	WST				
		1	2	3	4	5
L. Arm	1	I	I	I	I	I
L. Been	2	I	I	I	I	I
R. Arm	3	I	I	I	I	I
R. Been	4	I	I	I	II	II
Romp	5	I	I	II	II	II
Hoofd	6	II	II	II	II	II
L. Arm	7	II	II	II	II	II
L. Been	8	II	II	II	II	III
R. Arm	9	II	II	III	III	III
R. Been	10	II	III	III	III	III
Romp	11	III	III	III	III	III
Romp	12	III	III	III	III	IV
R. Arm	13	III	III	IV	IV	IV
Romp	14	III	III	IV	IV	IV
Romp	15	III	IV	IV	IV	V
Hoofd	16	IV	IV	IV	V	V
Gezicht	17	IV	IV	V	V	V
Hals	18	IV	IV	V	V	VI
Oog	19	IV	V	V	VI	VI
	20	IV	V	VI	VI	VI
	21	V	V	VI	VI	VII
	22	V	VI	VI	VII	VII
	23	V	VI	VII	VII	VII
	24	V	VI	VII	VII	IX
	25	VI	VII	VII	IX	IX

