

Drakar och Demoner

STARTVÄRDEN I FÄRDIGHETER v1.0

Alfabetiskt sorterad

av Mattias Svendsen 231205

Välj 6 av dina yrkesfärdigheter som tränade färdigheter. Tränade färdigheter har dubbla grundchansen som färdighetsvärde.

Bard	Bluffa, Främmande språk, Hoppa & klättra, Kniv, Myter & Legender, Undvika, Uppträda, Övertala
Hantverkare	Fingerfärdighet, Finna dolda ting, Hammare, Hantverk, Kniv, Slagsmål, Svärd, Yxa
Jägare	Hoppa & klättra, Jakt & fiske, Kniv, Pilbåge, Slunga, Smyga, Upptäcka fara, Vildmarksvana
Krigare	Armborst, Hammare, Pilbåge, Slagsmål, Spjut, Svärd, Undvika, Yxa
Lärd	Bestiologi, Finna dolda ting, Främmande språk, Läkekonst, Myter & Legender, Undvika, Upptäcka fara, Vildmarksvana
Magiker: Animist	Animism, Bestiologi, Jakt & fiske, Läkekonst, Smyga, Stav, Undvika, Vildmarksvana
Magiker: Elementalist	Elementalism, Finna dolda ting, Främmande språk, Läkekonst, Myter & Legender, Stav, Undvika, Upptäcka fara
Magiker: Mentalist	Mentalism, Främmande språk, Hoppa & klättra, Läkekonst, Myter & legender, Slagsmål, Undvika, Upptäcka fara
Nasare	Bluffa, Fingerfärdighet, Finna dolda ting, Kniv, Köpslå, Undvika, Upptäcka fara, Övertala
Riddare	Bestiologi, Hammare, Myter & legender, Rida, Spjut, Svärd, Uppträda, Övertala
Sjöfarande	Främmande språk, Hoppa & klättra, Jakt & fiske, Kniv, Simma, Sjökunnighet, Svärd, Upptäcka fara
Tjuv	Bluffa, Kniv, Fingerfärdighet, Finna dolda ting, Hoppa & klättra, Smyga, Undvika, Upptäcka fara

Åldern ger dig extra valfria tränade färdigheter.

Din grundchans i färdigheter.

Ålder:	Ung	Medelålders	Gammal
Valfria	2	4	6

Grundegenskap	1-5	6-8	9-12	13-15	16-18
Grundchans	3	4	5	6	7

Ålder påverkar grundegenskaper: **Ung** = SMI och FYS +1, **Gammal** = STY, SMI, och FYS -2, INT och PSY +1

BASFÄRDIGHETER:

Bestiologi **INT**

Identifiera varelsers vanor, egenskaper och svagheter.

Bluffa **KAR**

Snabba lögner och vilseledning.

Fingerfärdighet **SMI**

Stjåla obemärkt, dyrka lås och allt som kräver finess.

Finna Dolda Ting **INT**

Förmågan att leta och hitta dolda detaljer och föremål.

Främmande Språk **INT**

Förstå främmande eller uråldriga språk.

Hantverk **STY**

Reparera och laga utrustning och föremål.

Hoppa & Klättra **SMI**

Snabbhet och kroppskontroll, hoppa, klättra och balansera.

Jakt & Fiske **SMI**

Expertis i att skaffa föda från det vilda.

Köpslå **KAR**

Konsten att förhandla och pruta.

Läkekonst **INT**

Kunskap om medicinalkonst och första hjälpen.

Myter & Legender **INT**

Kunskap om sägner, mytologi och historiska legender.

Rida **SMI**

Färdighet i mer avancerad ridning och strid.

Simma **SMI**

Färdighet i mer utmanande vattensituationer.

Sjökunnighet **INT**

Färdighet i att hantera farkoster på vatten.

Smyga **SMI**

Konsten att röra sig tyst och osedd.

Undvika **SMI**

Snabba reflexer och hur man duckar eller flyr.

Uppträda **KAR**

Förmåga att underhålla, roa eller fångsla en publik.

Upptäcka Fara **INT**

Förmåga att spana och lyssna, ditt sjätte sinne.

Vildmarksvana **INT**

Led väg i vildmark, slå läger, laga mat, och håll dig varm.

Övertala **KAR**

Förmåga att övertyga genom charm, hot, eller resonemang.

VAPENFÄRDIGHETER:

Armborst **SMI**

Armborst av alla de slag.

Hammare **STY**

Trubbiga vapen, stridshammare, klubbor, morgonstjärna och stridsgissel.

Kniv **SMI**

Alla knivar och dolkar, även när de kastas.

Pilbåge **SMI**

Alla typer av pilbågar.

Slagsmål **STY**

Obeväpnad strid med nävar, fötter, bett eller klor.

Slunga **SMI**

Attack med slunga.

Spjut **STY**

Spjut, lansar, hillebarder och treuddar, även när de kastas.

Stav **SMI**

Strid med stav.

Svärd **STY**

Alla typer av svärd.

Yxa **STY**

Yxor av alla slag, även när de kastas.

SEKUNDÄRA FÄRDIGHET FÖR MAGIKER:

Magikern kan bara välja en magiskola vid starten.

Animism **INT**

Elementalism **INT**

Mentalism **INT**