

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
Sjöfarare	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	Grundegenskap	1-5	6-8	9-12	13-15	16-18
Valfria	2	4	6	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**