

FÖRSLAG PÅ STARTFÄRDIGHETER

SYSSLESÄTTNING	FÖRSLAG PÅ STARTFÄRDIGHETER
Bard	Berätta, Bluffa, Genomskåda, Historia, Improvisera, Sjunga, Spela.
Drömvävare	Berätta, Författa, Genomskåda, Improvisera, Intuition, Magikunskap, Söka.
Hjälte/hjältinna	Avståndsvapen, Geografi, Hoppa, Klättra, Närstridsvapen, Reagera, Rida.
Häxa/trollkarl	Botanik, Författa, Historia, Magikunskap, Matematik, Medicin, Språk.
Krigare	Avståndsvapen, Hantera fällor, Hoppa, Klättra, Närstridsvapen, Rida, Stridskonst.
Köpman	Administration, Bluffa, Genomskåda, Handelskunskap, Köpslå, Matematik, Orientera.
Lärd	Välj fem av följande färdigheter: Arkitektur, Botanik, Geografi, Historia, Magikunskap, Matematik, Medicin, Navigera, Språk, Zoologi. Välj sedan ytterligare två färdigheter fritt ur färdighetslistan.
Prinsessa/prins	Avståndsvapen, Geografi, Historia, Leda, Närstridsvapen, Rida, Strid till häst.
Riddare	Dans, Geografi, Historia, Ilmarsch, Närstridsvapen, Rida, Strid till häst.
Rövare	Avståndsvapen, Genomskåda, Gömma sig, Hantera fällor, Klättra, Närstridsvapen, Slagsmål.
Sagoskald	Berätta, Författa, Historia, Improvisera, Intuition, Sjunga, Skådespela.
Tjuv	Dyrka lås, Dölja föremål, Ficktjuveri, Gömma sig, Improvisera, Klättra, Smyga.
Utbygdsjägare	Avståndsvapen, Geografi, Hantera fällor, Smyga, Spåra, Zoologi, Överlevnad.
Äventyrare	Avståndsvapen <i>eller</i> närstridsvapen, Hoppa, Klättra, Orientera, Rida, Spåra, Söka.

Tabellen är ett komplement till kapitlet om färdigheter i regelboken. Tabellen skulle egentligen ha varit med på sidan 63 (den tredje utgåvan, tryckår 2017 och 2018), men plockades bort i sista stund då allt material inte fick plats innanför bokens pärmar.

Denna tabell är endast avsedd som inspiration. Det står er fritt att byta ut startfärdigheterna så att de passar er spelgrupp och era spelfigurer.