

HANDLINGSLISTA

ETT HJÄLPMEDEL TILL HJÄLTARNAS TID AV TOMAS BRATTSTRÖM

När du försöker göra någonting är det inte alltid helt självklart vilken färdighet som ska användas och det kan ta en stund att leta igenom färdighetsbeskrivningarna för att hitta vilken färdighet som omfattar det du vill göra.

Den här listan är därför ordnad efter handlingar i stället för färdighet så att du snabbt kan hitta vilken färdighet som ska användas.

HANDLING	FÄRDIGHET
Administrera en armé	Härkonst
Attackera med ...	
Improviserat vapen	Slagsmål
Kastvapen	Kastvapen
Klubbor	Yxkamp
Långa vapen	Spjutkamp
Små eggvapen	Knivkamp
Skjutvapen	Skytte*
Sköld	Sköldkamp
Sparkar och slag	Slagsmål
Svärd	Svärdskamp
Yxor	Yxkamp
Balansera	Manövrer, Sjömannaskap
Bluffa	Vältalighet
Bryta arm	Styrkeprov
Bära tunga föremål	Styrkeprov
Bygga koja / vindskydd	Stigvana
Dressera djur	Rida
Driva ut gift	Läkekonst
Ducka (i strid)	Slagsmål
Ducka (utanför strid)	Manövrer
Dyrka lås	Fingerfärdighet
Fatta mod	Viljestyrka
Finna vatten	Stigvana
Förhandla	Handel, Lagkunskap
Förnimma wyrdväven**	Wyrd
Förstå okända språk	Språk
Ge order	Ledarskap
Genomskåda lögn***	Lärdom, Vältalighet, Wyrd
Gömma sig	Gömma sig

Hantera finmekanik	Fingerfärdighet
Hitta i vildmarken	Stigvana
Hitta lönn dörr	Leta
Hålla huvudet kallt	Viljestyrka
Imponera	Status
Lyfta tunga föremål	Styrkeprov
Jaga	Jakt
Kamouflera saker	Gömma sig
Kasta föremål	Kastvapen
Kasta besvärjelser	Trolldom
Klättra	Manövrer
Komponera musik	Spelmannaskap
Konstruera föremål	Skapa*
Känna närvaro	Wyrd
Köpslå	Handel
Köra vagn	Rida
Leda arbete	Ledarskap
Leda ett fälttåg	Härkonst
Lyssna	Spana
Lägga förband	Läkekonst
Lägga märket till något	Spana
Motstå gift / sjukdomar	Uthållighet
Motstå magi	Viljestyrka
Navigera	Sjömannaskap
Parera med ...	
Improviserat vapen	Slagsmål
Klubbor	Yxkamp
Långa vapen	Spjutkamp
Små eggvapen	Knivkamp
Sköld	Sköldkamp
Svärd	Svärdskamp
Yxor	Yxkamp
Planera ett fälttåg	Härkonst
Planera ett bakhåll	Jakt
Rida	Rida
Simma	Manövrer
Skriva dikt / saga / tal	Skaldekonst
Skugga någon	Gömma sig
Smyga	Gömma sig
Smälta in i mängden	Gömma sig

Spana	Spana
Spela brädspel	Spela
Spela instrument	Spelmannaskap
Spela korstspel	Spela
Spela tärning	Spel
Springa långt	Uthållighet
Springa snabbt	Manövrer
Spåra en varelse	Jakt, Leta
Stjäla föremål	Fingerfärdighet
Tolka lagar	Lagkunskap
Uthärda ...	
Fysiska påfrestningar	Uthållighet
Mentala påfrestningar	Uthållighet
Vandra långt	Uthållighet
Visitera någon	Leta
Vårda djur	Läkekonst, Rida
Våda sjuka / skadade	Läkekonst
Värdera föremål	Handel
Övertyga	Ledarskap, Vältalighet

* Har man inte tillgång till Hjältarnas väg ersätts Skytte med Bågskytte och Skapa med Fingerfärdighet

** Reglerna för detta hittar du på sidan 26 i Magins väv

*** Använd Lärdom för faktiska felaktigheter, Vältalighet för språkliga tecken på lögn, och Wyrd för att känna att något är fel.

KUNSKAPER

På samma sätt slår du ibland för att avgöra om du har kunskaper om någonting och nedanstående tabell talar om vilken färdighet som ska användas baserat på vilket område kunskapen tillhör

KUNSKAPSOMRÅDE	FÄRDIGHET
Djur	Jakt, Lärdom, Stigvana
Geografi	Lärdom
Heraldik	Härkonst, Lärdom
Historia	Lärdom
Lagar	Lagkunskap
Legender	Lärdom, Skaldekonst
Magi	Trolldom
Medicin	Läkekonst
Naturvetenskap	Lärdom
Språk	Lärdom, Språk
Väder	Väderkunskap
Växter	Lärdom, Stigvana

