

## Kapitel 5:



# Skickligheter

Vi har delat in skickligheter i sex olika grupper för att kunna begränsa vissa egenskaper. De sex grupperna är Jävlar-Anamma, Kommunikation, Manövrar, Kunskaper, Hantverk och Trolldom, varav de fyra första är viktigast.

Jävlar-Anamma innefattar alla skickligheter som kräver envishet, psykisk eller mental styrka, eller om man så vill "jävlar anamma" eller motsvarande. Kommunikation är skickligheter som behandlar just kommunikation med folk. Manövrar kräver smidighet och precision, medan Kunskaper kräver logiskt tänkande samt lite tid för att studera. Hantverk kräver hantverksskicklighet och anlag, samt förstås lång och hård träning. Trolldom behandlas i ett eget kapitel och kräver någonting som man skulle kunna kalla för en särskild Gåva; Gåvan innebär att man kan förstå det Övernaturliga och utnyttja det. Det är väldigt få som har Gåva, och de som har den brukar ofta vara fruktade bland de som inte har den.

Dessa sex grupper är som sagt var avsedda för att dela in skickligheter i olika kategorier av närbesläktade skickligheter. Till exempel har alla Hantverk är skickligheter som används för att skapa något och utförs praktiskt i lugn och ro.

### Fler skickligheter

Det är mycket populärt bland rollspelskonstruktörer att uppmana spelare att skapa sina egna skickligheter ifall det är någon som saknas. Vi gör tvärtom: om det är en skicklighet som saknas, kolla om den inte kan tänkas ingå i någon annan skicklighet. Skulle det vara så att ett visst område såpass skilt från alla andra skickligheter är det naturligtvis inget som hindrar att man skapar en ny för detta nyupptäckta område, men annars blir skickligheterna bara oöverskådligt många, jobbiga att hålla reda på, och framförallt löjligt specifika.

”– MIN FAMILJ KÄNNER TILL HEMLIGHETER, SOM HAR GÅTT I ARV SEDAN KUNG SALOMOS TID, OCH JAG FÖRSÄKRAR ER, ATT INGEN KRISTEN LÄKARE I BRITANNIEN SKULLE KUNNA HJÄLPA ER ATT BÄRA RUSTNING PÅ EN MÅNAD ÄNNU.

– OCH HUR SNART KAN DU HJÄLPA MIG TILL DET? FRÅGADE IVANHOE.

– INOM ÅTTA DAGAR, SVARADE REBECKA, OM NI VILL HA TÅLAMOD OCH RÄTTA ER EFTER MINA ANVISNINGAR.”

# Lista Över Skickligheter

## Jäular-Anamma (J)

Envishet  
Hota  
Leta  
Motstå Tortyr  
Styrkedemonstration  
Supa  
Överlevnad

## Kommunikation (Ko)

Etikett  
Förhöra  
Förklädning  
Komponera  
Retorik  
Romans  
Sjunga  
Spel&Dobbel  
Spela Instrument  
Övertala  
Undre Världen  
Upptäcka

## Manövrer (M)

Akrobatik  
Dans  
Ficktjuveri  
Gyckelkonster  
Gömma sig  
Knopar  
Rida  
Rörliga Manövrer  
Samma  
Skidåkning  
Vapenskickligheter

## Kunskaper (Ku)

Bergskunskap  
Bibliotekskunskap  
Djurlära  
Falkjakt  
Filosofi  
Fiske  
Geografi  
Heraldik  
Historia  
Jakt  
Kristendoms-kunskap  
Läkekunst  
Legender  
Lokalsinne  
Lotskunskap  
Räkna  
Språk  
Spåra  
Taktik  
Teologi  
Älvakunskap  
Örtkunskap

## Hantverk (H)

Bläcktillverkning  
Bokbindning  
Brygning  
Båtbygge  
Finsnickerier  
Färgning  
Garvning  
Gjutning  
Glasblåsning  
Gravering

Grovsnickerier  
Grovsmede  
Illuminering  
Instrumentbygge  
Klensmede  
Korgflätning  
Krukmakning  
Ljusstöpning  
Låssmede  
Läderarbete  
Matlagning  
Mureri  
Målning  
Pilmakning  
Repslagning  
Rustningssmede  
Skeppsbygge  
Skomakeri  
Stenhuggning  
Sömnad  
Tunnbindning  
Träsnide  
Vagnbygge  
Vapensmede  
Vävning

## Trolldom (T)

Alkemi  
Häxkonst  
Älvamagi

## Skicklighetsbeskrivningar

Här nedan beskrivs kortfattat de skickligheter som vi har med i Västmark. Vi tyckte inte att de behövde vara längre, eftersom de flesta är ganska självförklarande.

**Akrobatik (M)** Svårare akrobatiska manövrar, som t.ex. stå på händer, gå på lina, volter etc.

**Alkemi (T)** Alkemi är en av de få metoder som vanliga dödliga kan utföra trolldom. Alkemi är beroende av ett stort laboratorium – har man inget laboratorium kan man inte utföra trolldom. Således krävs egenskapen Laboratorium till minst +1. Se kapitlet om Trolldom för detaljer.

**Bergskunskap (Ku)** Att veta vad man kan förvänta sig av ett berg med ledning av den sten som finns där. Skickligheten kan användas för att finna malmådror och för att planera gruvdrift.

**Bibliotekskunskap (Ku)** Att hitta böcker, veta var de finns och vad som finns i dem.

**Bläcktillverkning (H)** Att tillverka bläck och tusch i olika färger.

**Bokbindning (H)** Att binda ihop en bunt löslblad till en bok. Också att göra en snygg pärm.

**Brygning (H)** Brygga mjöd och öl; om man vill kan även vintillverkning och destillering ingå här. Resultatet av destillering kallas ofta uisge beatha [’uiskiba] eller ”livets vatten”.

**Båtbygge (H)** Att konstruera och bygga båtar. Som ”båt” räknas alla icke-havsgående fartyg utan segel (roddbåtar, prämar etc).

**Dans (M)** Hovdanser såväl som folkdanser ingår här.

**Djurlära (Ku)** Kunskap om djur, deras beteende etc. Kan även användas för att träna djur eller sköta om sjuka djur.

**Envishet (J)** Om man misslyckas med ett slag kan man få slå ett slag för Envishet med samma motstånd som det första; lyckas slaget för Envishet kan man få slå ett slag till, om tiden tillåter det.

**Etikett (Ko)** Förmågan att kunna uppföra sig i olika sammanhang, att veta hur man tilltalar (och hur man inte tilltalar) högre personer, och hur man uppför sig som en person på sin plats i samhället; huvudsakligen är det i adelskretsar som denna skicklighet är användbar.

**Falkjakt (Ku)** Konsten att jaga med dresserade falkar, örnar och hökar; hur man tränar falkar och vilka regler som gäller vid rovfågelsjakt.

**Ficktjuveri (M)** Att sno saker som folk bär på sig, till exempel knivar, börser etc. Kan även användas för att hantera händerna för olika syften, till exempel enklare trollkonster och illusionstrick av den typen som scentrollkarlar utför och andra mer eller mindre hederliga användningsområden.

**Filosofi (Ku)** Filosofiska läror och vad de representerar. Muslimsk sufism är en filosofi som är förknippad med trolldom, liksom Platons idévärld. Filosofi är en viktig del av en alkemists verksamhet, då resultatet styrs av ens världsuppfattning. Det påstås att det finns än mer underliga filosofier längre österut.

**Finsnickerier (H)** Tillverkning av små och fina träsaker och vissa mindre hushållsgeråd och möbler.

**Fiske (Ku)** Konsten att fiska, med nät, spö, pimpel, trål, tinor eller för den delen också harpun. Att veta var de bästa fiskevattnen finns, hur olika fiskar uppför sig och vilka fiskar som är ätbara.

**Färgning (H)** Tillverka färger för att färga tyg, och använda dessa.

**Förhöra (Ko)** Att få ut information ur ett ovilligt offer.



**Förklädnad (Ko)** Att förställa sig så att man ser ut som någon annan. Det är lättare att inte se ut som sig själv än att se ut som en annan person.

**Garvning (H)** Att bearbeta skinn, råhud och läder; vissa grovare läderarbeten ingår också.

**Geografi (Ku)** Geografisk kunskap om världen. Kraftigt influerad av Kyrkans bild av universum. Man känner bara till Österlandet genom handel med Främre Orienten.

**Gjutning (H)** Att gjuta i järn, koppar, tenn eller brons.

**Glasbläsning (H)** Konsten att blåsa glas är inte speciellt utvecklad än och glasföremål är mycket dyra.

**Gravering (H)** Att gravera i metall.

**Grovsmide (H)** Tillverkning av plogblad, krokare, ankare och andra grovre järnföremål.

**Grovsnickierier (H)** Används av timmermän för att bygga hus, broar etc.

**Gyckelkonster (M)** Konsten att underhålla folk med till exempel jonglerande, svärdsslukning, eldslukning, viss akrobatik och liknande.

**Gömma sig (M)** Att inte synas och hålla sig still.

**Heraldik (Ku)** Att känna igen en person eller familj från en vapensköld eller devis. Också, att korrekt beskriva en vapensköld.

**Historia (Ku)** Kunskap om förr i tiden. Få skrivna källor finns från tiden före Kristi Födelse, och de som finns är ofta fragmentariska och svårtydda.

**Hota (J)** Att verka så farlig som möjligt.

**Häxkonst (T)** Häxkonster är en av de få former av trolldom som vanliga dödliga kan klara av. Den är alkemisk, rituell och naturreligiös i sin natur. Se kapitlet om Trolldom för närmare detaljer.

**Illuminering (H)** Att illustrera ett dokument; kalligrafi (konsten att skriva vackert) ingår.

**Instrumentbygge (H)** Att bygga olika instrument som flöjter, lutor etc.

**Jakt (Ku)** Jakt med båge, spjut, snaror eller hund; används också i egenskap som ”drevkarl” i adelsmännens ”jakt”, där man driver bytet mot jägaren.

**Klensmide (H)** Finare smide i till exempel guld, silver, tenn, brons eller koppar.

**Knopar (M)** Konsten att hantera ett rep på ett säkert sätt.

**Komponera (Ko)** Konsten att komponera text och musik, antingen var för sig eller i en kombination – diktkonst ingår också. Till viss del kan denna skicklighet ersättas av Sjunger eller någon form av Spela Instrument, men den här skickligheten är mer inriktad på den högre skolan. Man kan helt enkelt göra bättre musikstycken och poem med den här skickligheten.

**Korgflätning (H)** Att tillverka korgar i vide eller rotting.

**Kristendoms kunskap (Ku)** Kunskap om den kristna mytologin, vem som gjorde vad et cetera. Även kunskaper om de mer infernala och celestials delarna av mytologin – vilka änglar och helgon man helst ska be till och vilka demoner som är vidrigast.

**Krukmakning (H)** Skapandet av lerkrus av olika slag.

**Legender (Ku)** Sagor och legender; ungefär liktydigt med historia under de mörka åren (400-1000 e.kr).

**Leta (J)** Att leta, spana eller söka efter något.

**Ljusstöpning (H)** Tillverkning av vaxljus.

**Lokalsinne (Ku)** Att hitta rätt med hjälp av en vägbeskrivning eller en typisk medeltida karta.

**Lotskunska (Ku)** Kunskap att framföra ett skepp eller en båt i svårare förhållanden; att se var rev är, segla i hård vind och i okända vatten etc.

**Läderarbete (H)** Finare arbeten i läder och skinn.

**Läkekonst (Ku)** Att ta hand om sårade och sjuka. Ett lyckat slag förhindrar att en skada blir värre, och minskar också läketiden med en tidsperiod (en dag för en Skada och en vecka för en Allvarlig Skada). Svårigheten är 9 för en Skada och 12 för en Allvarlig Skada. Att förhindra att skador förvärras har svårighet 6.

**Lässmide (H)** Att tillverka mekaniska manicker som till exempel läs.

**Matlagning (H)** Att laga mat.

**Motstå Tortyr (J)** Att inte avslöja något om man blir förhörd.

**Mureri (H)** Att bygga med tegel eller sten.

**Målning (H)** Tillverkning av färg och användande av den. Målare får arbeta dels som konstnärer och dels som "vanliga" målare.

**Pilmakning (H)** Att tillverka pilar för båg- eller armborstskytte.

**Repslagning (H)** Att tillverka rep och dessutom använda dem.

**Retorik (Ko)** Att elda upp en folkmassa med tal; att uttrycka sig vackert i tal och skrift.

**Rida (M)** Att framföra en häst. Särskilt användbar för riddare och kurirer.

**Romans (Ko)** Att svärma, förföra etc. Viss skicklighet i "sänghalmen" ingår.

**Rustningssmide (H)** Att smida rustningar. Vanligast är olika former av ringbrynja.

**Räkna (Ku)** Matematiska beräkningar utförs med romerska siffror. Multiplikation utförs enklast med hjälp av geometri. Algebra är inte att tänka på; vissa trigonometriska funktioner är kända, liksom talet pi.

**Rörliga Manövrer (M)** Alla former av manövrer som inte är tillräckligt avancerade för att räknas som Akrobatik, men heller inte är helt lätta, som till exempel klättra, hoppa, springa etc.

**Simma (M)** Endast vissa sjömän lär sig att simma. I övrigt är simkonsten dåligt spridd.

**Sjunga (Ko)** Förutom sång ingår deklamation av till exempel poesi.

**Skeppsbygge (H)** Att konstruera och bygga segelfartyg och havsgående fartyg.

**Skidåkning (M)** Att förflytta sig på skidor och snöskor. Snö är ovanligt i Västmark; det förekommer snö på bergssidorna – konsten är mest spridd där.

**Skomakeri (H)** Att tillverka skor och stövlar.

**Spel&Dobbel (Ko)** Tärning, bräde med flera hasard- och skicklighetsspel.

**Spela Instrument (Ko)** Varje instrument är en egen skicklighet. Trumpeten används som signalmedel av södra Västmarkare, medan de norra föredrar horn och säckpipa. Endast harpa och luta anses som tillräckligt fina för att användas av adeln.

**Språk (Ku)** Varje språk är en egen skicklighet. Man behöver aldrig skriva upp ens modersmål som en skicklighet – det räcker gott med att skriva upp modersmålet på den för detta avsedda raden. I tabell 5-1 finns språken på Lyonia upplistade. Utöver dessa språk finns det även en del andra europeiska språk, till exempel saxiska, normandisk franska, langue d'oc, spanska, arabiska, hebreiska, flamländska, fornnordiska, cymraeg med flera språk, men då Västmark inte utspelar sig på kontinenten är dessa språk inte så viktiga.

Hur bra man brukar språket beror på om det är ens modersmål och på skicklighetsvärdet i språket. Inför denna beräkning anses modersmålet ha nivå 6 + värdet på egenskapen Bildad.

+8 eller mer: Figuren talar språket flytande. Brytningar hörs knappt och dialekter kan knappt höras.

+6: Figuren talar språket flytande, men med viss brytning alternativt dialekt.

+4: Figuren talar språket bra men med brytning. Ordförråd och grammatik har brister, men det duger.

+2: Figuren kan göra sig förstådd.

Många språk är nära besläktade med varandra. De är inte alls så åtskilda som de är idag. Man kan därför utgå från ett språk och på det sättet förstå det som sägs på ett annat språk. Kommunikation genom släktskap är krångligt, tar tid och kan leda till de mest hejdlösa missförstånd, så det är alltid bättre att använda den "riktiga" skickligheten.

Närbesläktade språk är sådana som ligger ganska nära varandra. Man kan göra sig förstådd på sådana språk, men språket anses ha en modifikation på -2 när man använder det på det sättet.

**Tabell 5-1: Språk på Lyonia**

Språk:	Talas var:	Närbesläktat med: (-2)	Avlägset besläktat med: (-5)
Västunga	Västmark	Saxiska, wiederfan, fornnordiska	Gammaltunga, toulanie
Gammaltunga	Utdött	–	Västtunga, wiederfan, avrani, sidhe
Toulanie	Toulanien	Normandisk franska, langue d'oc, estelan, spanska	Latin, västtunga, wiederfan
Wiederfan	Wiedernien	Saxiska, västtunga, fornnordiska	gammaltunga, toulanie
Estelan	Estanien	Toulanie, spanska, langue d'oc, normandisk franska	Latin
Avrani	Avranien	Cymraeg, iriska, gaeliska	Gammaltunga, sidhe
Sidhe (uttalas "shi")	Älvafolk	–	Iriska, gaeliska, cymraeg, avrani
Latin	Lärde	Italienska	De flesta romanska språk
Grekiska	Lärde	–	–

## Skriftspråk

Den normala medeltida texten skrivs precis som det låter. Det finns inga stavningsregler någonstans. Detta innebär att det bästa sättet att läsa vad som står är att uttala orden, åtminstone tyst. De få som kan läsa utan att röra på läpparna anses ofta vara trollkunniga.

Man kan alltid ett skriftspråk om man har egenskapen Bildad. Detta fungerar precis som modersmål, det vill säga att man kan skriftspråket och mer var det inte med det. Alla andra skriftspråk blir man dock tvungen att lära sig som vanliga skickligheter.

För att kunna läsa eller skriva en text så måste man ha minst +1 i både talspråket och skriftspråket. Observera att ett och samma skriftspråk kan användas för flera olika talspråk. För det mesta används det romerska alfabetet i Europa, även om grekiska förekommer.

Några vanliga skriftspråk är: *romerska alfabetet*, *grekiska alfabetet*, *arabiska* och *hebréiska*. Det finns dessutom ett antal andra skriftspråk, bland annat de olika nordiska runraderna (flera varianter av *futhark*), en *saxisk runrad* och *kelternas ogham*.



Besläktade språk har ungefär samma ursprung och man kan känna igen ord i andra språk. Det är också möjligt att språken har fått influenser från varandra, även om de inte är besläktade. Som exempel kan man ta latin och de flesta romanska språk, eller gaeliska språk och sidhe, eller germanska språk och gammaltunga, vilka alla är exempel på släktskap genom ursprung. Ett annat exempel är västtunga och toulanie, vilka är besläktade genom influens. Man kan förstå enstaka ord och kan på så sätt lista ut vad som sägs. Språket anses ha en modifikation på -5 när man använder det på det sättet.

**Spåra (Ku)** Att söka någon eller något med hjälp av de spår som bytet lämnar i naturen.

**Stenhuggning (H)** Att hugga en sten till önskad storlek och form, till exempel till en slottsmur eller en staty.

**Styrkedemonstration (J)** Sådant som Arnold sysslade med innan han blev skådespelare. Kan till exempel användas vid rena råstyrkedemonstrationer och armbrytning.

**Supa (J)** Konsten att tåla alkohol. Skickligheten kan användas för att hålla huvudet någorlunda klart vid intagande av alkohol, samt i olika dryckeslekar som ölhevning eller liknande. Skickligheten omfattar också allmänt festande. Man måste misslyckas med ett slag mot 9 för att *inte* beställa något alkoholhaltigt på ett värdshus, *inte* ta emot en dylik dryck om man blir bjuden, samt för att sluta dricka om man börjat. Lyckas man med slaget så tar man en sup till...

Skickligheten ska också användas när man slår för Stryktålighet vid alkoholförtäring. Se kapitlet "Gifter och Förgiftning."

**Sömnad (H)** Textilarbeten och broderier.

**Teologi (Ku)** Kunskap om olika religioner, till viss del även den kristna.

**Träsnide (H)** Figursnide och mycket fina snickeriarbeten.

**Tunnbinding (H)** Att bygga och binda tunnor.

**Undre Världen (Ko)** Kunskap om världen mer ohederliga medborgare, hur man kontakter dem etc.

**Uppträda (Ko)** Att roa en folksamling och att låtsas vara någon annan än sig själv. Detta handlar om rollprestation. Den rena fysiska förvandlingen täcks av Förklädnad.

**Vagnbygge (H)** Att bygga vagnar och kärror.

**Vapenskickligheter (M)** Flera skickligheter, se separat beskrivning på sidan 44.

**Vapensmide (H)** Att tillverka järnvapen.

**Vävning (H)** Att tillverka tyg genom att tova filtar, spinna trådar, sticka etc.

**Älvakunskap (Ku)** Kunskap om älvfolk och deras vägar. Också kunskap om hur man skyddar sig mot dem och hur man bör uppföra sig i deras sällskap.

**Älvamagi (T)** Älvamagi är älvornas påtagliga illusioner. Man måste ha egenskapen Älvablod till minst +3 för att få ta denna skicklighet. Skickligheten kan användas som en måttstock på rang bland älvfolk; ju högre värde i Älvamagi desto högre rang. Se kapitlet Trolldom för närmare detaljer.

**Örtkunskap (Ku)** Kunskap om örter och växter och hur de används. Viss giftkunskap ingår.

**Överlevnad (J)** Att överleva under svåra förhållanden och finna livets nödtröst, till exempel i en båt till havs utan mat, eller i bergen utan mat eller kläder.

**Övertala (Ko)** Att på ett fredligt sätt och med argumentation (eventuellt också mutor) övertyga någon att göra som du vill.

## Vapenskickligheten

En vapenskicklighet består egentligen av en kombination av ett eller två vapen, med vilka man är tränad att slåss. En kombination får bestå av något av följande:

- Ett enhandsvapen
- Ett tvåhandsvapen
- Två enhandsvapen
- Ett enhandsvapen + sköld
- Ett avståndsvapen
- Inga vapen alls, det vill säga Slagsmål

Släktskapet avgörs med vapnets klass, ett värde som talar om hur stor skillnaden är mellan hanteringen av olika vapen. Klassen består av en bokstav och en siffra. Bokstaven talar om vilken övergripande hanteringsmetod som används, medan siffran skiljer vapen inom samma klass åt. Bokstaven måste vara samma för att man ska kunna dra nytta av släktskapet. En dolk har till exempel klass A2 och ett långsvärd klass A5. Vad som är viktigt är skillnaden i klass. Skillnaden är 3 mellan dolk och långsvärd (A5-A2), men bara 1 mellan svärd och långsvärd (A5-A4).

Skicklighetsvärdet minskar med 2 om bara det ena vapnet i en tvåvapenskombination kan användas. Närbesläktade vapen hanteras på samma sätt: skicklighetsvärdet minskar också med två om det är en skillnad i klass på 1 mellan det vapen som ingår i kombinationen och det vapen som man faktiskt använder, exempelvis om Svärd (A4) ingår men man har ett kortsvärd (A3) eller ett långsvärd (A5). Om skillnaden i klass är 2 eller större, men fattningen är densamma, då minskar skicklighetsvärdet med -4. Om skillnaden i klass är 2 eller större och man tvingas använda vapen i en fattning som man inte är van vid minskar skicklighetsvärdet med -6.

Om man har en tvåvapenskombination och har det ena vapnet i kombinationen i näven men tvingas ta ett vapen från en annan klass så minskar skickligheten med två när man använder ”rätt” vapen (det som ingår i kombinationen). När man använder ”fel” vapen (det som inte ingår i kombinationen) räknas skickligheten som 0.

Dessa modifieringar är kumulativa. Man kan aldrig få ett skicklighetsvärde under noll.

Erfarenhet räknas alltid från bästa möjliga fall. Om man har skickligheten Långsvärd+Sköld +6 och börjar träna Bastardsvärd+Sköld, då räknas ens skicklighetsvärde i Bastardsvärd+Sköld som +4 från början – erfarenheten från Långsvärd+Sköld har man med sig i bagaget från början.

Vapenskickligheter och den klass de tillhör står upplistade i tabell 5-2. I tabellen står också hur många händer man behöver för att kunna hantera vapnet.

## Exempel

Om man har vapenskickligheten Långsvärd+Sköld +6, men tvingas att slåss med enbart ett långsvärd minskar skicklighetsvärdet till +4. Om man tvingas att slåss med bastardsvärd och sköld minskar skicklighetsvärdet till +4. Om man tvingas att slåss med svärd och bucklare minskar skicklighetsvärdet till +2; -2 för skillnaden mellan bucklare och sköld och -2 till för skillnaden mellan svärd och långsvärd.

Om man slåss med kortsvärd och sköld med vapenskickligheten ovan minskar skicklighetsvärdet med -4 till +2 för att skillnaden mellan kortsvärd (A3) och långsvärd (A5) är två steg.

Om man slåss med stridsyx och sköld med vapenskickligheten ovan räknas skickligheten som +4 när man använder skölden, och 0 när man använder stridsyxan.

**Tabell 5-2: Vapenklasser och hänthet**

Vapen	Hänthet	Klass
Slagsmål	1h	A1
Kan även vara fot, knä, armbåge, bett, skallning...		
Dolk eller kniv	1h	A2
Kortsvärd	1h	A3
Svärd	1h	A4
Långsvärd	1h eller 2h	A5
Stridsyx	1h	B1
Stridsklubba	1h	B2
Kortspjut	1h	C2
Långspjut	1h eller 2h	C3
Lans	1h	C1
Träkäpp	2h	D3
Bucklare	1h	B3
Sköld	1h	B4
Kortbåge	2h	E1
Turkisk båge	2h	E2
Långbåge	2h	E3
Armborst	2h	F1
Slunga	1h	G1
Kastkniv	1h	H1
Kastyxa	1h	H2
Kastspjut	1h	H3