

NIEUWE VAARDIGHEDEN LEREN

TRAINEN

Om een nieuwe vaardigheid, taal, gereedschap of wapen te leren, moet je tenminste 4 uur per dag trainen. Na ieder blok van 4 uur, werp je een Training Check om te kijken of je voortgang hebt geboekt (maximaal 1 Training Check per dag). Bij voldoende successen, ben je Proficient met de vaardigheid.

EEN LEVEN LANG LEREN

Je kunt gedurende je hele carrière als avonturier nieuwe vaardigheden opdoen. Het aantal vaardigheden dat je kunt leren is echter beperkt tot één per Ability Score Improvement. Zodra je een level bereikt waarin je een Ability Score mag verhogen of een Feat kunt kiezen, wordt de teller gereset en kun je beginnen met trainen voor een nieuwe vaardigheid. Ben je nog niet klaar met trainen als je op dit punt komt? Dan moet je eerst deze training afronden of afbreken voordat je aan een nieuwe training kan beginnen.

HET LEREN VAN EEN NIEUWE VAARDIGHEID

Iedere vaardigheid hoort bij één van je basisvaardigheden (Ability). Deze vaardigheid helpt je om te bepalen hoe snel je een nieuwe vaardigheid kunt leren.

Je kunt een vaardigheid alleen leren als je tenminste een Ability Score hebt van 10 in de benodigde Ability.

Nieuwe vaardigheid	Benodigde Ability
Taal	Intelligence
Wapen	Strength of Dexterity
Gereedschap	Zie verderop
Acrobatics	Dexterity
Animal Handling	Wisdom
Arcana	Intelligence
Athletics	Strength
Deception	Charisma
History	Intelligence
Insight	Wisdom
Intimidation	Charisma of Strength
Investigation	Intelligence
Medicine	Wisdom
Nature	Intelligence
Perception	Wisdom
Performance	Charisma
Persuasion	Charisma
Religion	Intelligence
Sleight of Hand	Dexterity
Stealth	Dexterity
Survival	Wisdom

Nieuw gereedschap	Benodigde Ability
Alchemist's Supplies	Intelligence
Brewer's Supplies	Wisdom
Calligrapher's Supplies	Intelligence
Carpenter's Tools	Strength
Cartographer's Tools	Wisdom
Cobbler's Tools	Dexterity
Cook's Utensils	Wisdom
Disguise Kit	Charisma
Forgery Kit	Dexterity
Gaming Sets	Dexterity of Wisdom
Glass blower's Tools	Dexterity
Healer's Kit	Wisdom
Herbalism Kit	Wisdom
Jeweler's Tools	Dexterity
Leather Worker's Tools	Dexterity
Masons's Tools	Strength
Muziekinstrumenten	Charisma
Navigator's Tools	Wisdom of Intelligence
Painter's Supplies	Dexterity
Potter's Tools	Dexterity
Smith's Tools	Strength
Thieves' Tools	Dexterity of Intelligence
Tinker's Tools	Dexterity of Intelligence
Weaver's Tools	Dexterity
Woodcarver's Tools	Dexterity

★ WAPENS

Het leren omgaan met een specifiek wapen vereist in principe de Strength Ability, tenzij het wapen de finesse eigenschap heeft. Dan mag je ook Dexterity gebruiken.

★ HARNAS/ARMOR

In plaats van een Armor Feat nemen uit het Player's Handbook, kun je ook trainen om goed te leren omgaan met Armor. Je hebt hiervoor wel al proficiency nodig met het direct lager type (bijvoorbeeld, je hebt proficiency met light armor nodig om proficiency met medium armor te kunnen trainen). Als je nog geen armor proficiency hebt, kun je enkel proficiency met Light Armor trainen. Hiervoor dien je wel eerst Light Armor aan te schaffen en te trainen zoals hierboven beschreven.

EN NU TRAINEN

Als je de vaardigheid die je wilt trainen hebt gekozen, kan het trainen beginnen. Voor iedere 4 uur die je traint, doe je een Training Check. De dobbelsteen waarmee je dobbelt verandert gedurende je training. Gooi je op je Training Check een 1, dan is je trainingssessie succesvol verlopen en verandert je Training Dobbelsteen. Je begint met een d20, gevolgd door een d12, d10, d8, d6 en uiteindelijk een d4. Heb je de d4 bereikt, dan heb je een aantal successen nodig dat gelijk is aan het je Proficiency Bonus. Iedere succes op de d4 noteer je als een Training Succes.

Als je het benodigde aantal Training Successen hebt behaald, ben je Proficient in de gewenste vaardigheid en heb je de training voltooid.

Je mag maximaal één keer per dag een Training Check doen.

► INCREMENTALE BONUS

Na het afronden van je volledige training ben je Proficient met de gewenste vaardigheid en mag je voortaan je Proficiency Bonus gebruiken.

Als je training nog niet voltooid is, maar je hebt wel minimaal 1 succes bij je d4 Training Check, dan mag je een +1 optellen bij die vaardigheid.

Ben je een extra taal aan het leren, dan heb je hier helaas geen baat bij. De DM zal in dat geval per situatie beoordelen of je training voldoende ver gevorderd is. Een simpel gesprek voeren in de taal die je aan het leren bent is waarschijnlijk wel al mogelijk, maar een inhoudelijke discussie voeren met een edele of tovenaars waarschijnlijk niet.

★ MET WELKE TRAINING DOBBELSTEEN BEGIN JE?

Iedere vaardigheid gaat gepaard met een specifieke Ability. Deze Ability bepaalt met welke Training Dobbelsteen je begint. Tussen haakjes staat het gemiddelde aantal Training Checks dat nodig is voordat je bij de d4 bent aangekomen. Op level 1, heb je gemiddeld 64 Training Checks nodig om Proficient te zijn als je bij de d20 begint.

Ability Modifier	Start Dobbelsteen
+0	d20 (56)
+1	d12 (36)
+2	d10 (24)
+3	d8 (14)
+4	d6 (6)
+5	d4

★ KOSTEN

Een dag trainen kost tijd en geld. Je hebt materialen nodig, toegang tot een bibliotheek of sportschool. Deze algemene kosten zijn 2 gp per trainingsdag. De kosten voor de gereedschappen (bijvoorbeeld een setje Thieves' Tools of Smith's Tools) zit hier niet bij inbegrepen en zal je apart moeten aanschaffen.

★ HULP VAN EEN DOCENT

Als je een goede docent weet te vinden, dan kan deze je helpen bij je Training. Als je een trainer hebt, gooi je de Training Check met Advantage. Zodra je de Training Check met een d4 moet dobbelen, geeft een Trainer geen voordelen meer.

Afhankelijk van de vaardigheid en de regio waar je traint, kan een trainer niet voorhanden zijn. Als deze wel beschikbaar is, bepaalt de DM het dagtarief. Afhankelijk van de vaardigheid variëren de kosten voor een docent tussen de 2 gp en 10 gp per trainingsdag.

★ EEN VOORBEELD

Stel je bent een Rogue op Level 5 (je Proficiency Bonus is dan +3), met een Dexterity Score van 18 (dat is dus een Dexterity Modifier van +4) en wilt de Sleight of Hand vaardigheid leren.

► KUN JE DE VAARDIGHEID LEREN?

De Sleight of Hand vaardigheid vereist een minimale score van 10 in de Dexterity vaardigheid. Deze Rogue heeft een 18, dus voldoet aan de minimale eis.

► MET WELKE DOBBELSTEEN BEGIN JE?

In de tabel kun je terugzoeken, dat je met een Dexterity Modifier van +4, begint met een d6.

► TRAINEN

Je begint met trainen. Na 4 uur trainen, doe je een Training Check en werp je de d6. Helaas dobbel je niet een 1, en zal dus nog langer moeten trainen. Een paar trainingssessies later, dobbel je wel een 1. Deze stap in je training heb je succesvol doorlopen! In de daaropvolgende Training Check dobbel je met de d4.

Let op, het aantal successen dat je nodig hebt met de d4 is gelijk aan je Proficiency Modifier (+3). Na iedere trainingssessie dobbel je met de d4. Zodra je 3 successen hebt behaald, ben je Proficient en is je training voltooid.

INSPIRED BY

Deze regels zijn een vertaling van en interpretatie op de regels van Dump Stat Adventures. De originele uitwerking is te vinden in de GM Binder.

UNOFFICIAL CONTENT

Created by Roy Bijster, www.roybijster.nl. The rules presented here are unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.