

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEITEN

Name	Voraussetzungen. Beschreibung	AP-Kosten
Abrichter [AK]	Tierkunde 8, Tiere abrichten.	5
Abrollen [AK]	Körperbeherrschung 4, kein Nachteil Unfähig (Körperbeherrschung) oder Fettleibig. Verringert Sturzschaden.	8
Ackerbau [AK]	Pflanzenkunde 4, kein Nachteil Unfähig (Pflanzenkunde).	2
Analytiker	Magiekunde 4. Artefakte, magische Wesen und Zauber analysieren.	5
Anführer	Kriegskunst 4. Kampfwerte anderer verbessern.	10
Anpeitscher [AK]	Kriegskunst 4. Verbessert Kampfwerte von Verbündeten, erzeugt aber Angst.	10
Archivar [AK]	Schneller Recherchieren.	3
Athlet [AK]	Körperbeherrschung und Kraftakt 4, kein Nachteil Behäbig, Fettleibig oder Unfähig in einer der genannten Talente. QS von vielen körperlichen Proben steigt um 1.	20
Bauchreden [AK]	Gaukelei 8, Körperbeherrschung 4. Bauchreden.	5
Berufsgeheimnis	Lehrmeister benötigt.	siehe S.215
Bildhauerei [AK]	Steinbearbeitung 8. Schöne Dinge aus Stein hauen.	2
Bootsbauer [AK]	Boote & Schiffe 4, Holzbearbeitung 8. Boote bauen.	5
Buchdrucker [AK]	Alchimie 2, Holzbearbeitung 4, Malen & Zeichnen 4, Mechanik 4. Druckerpresse benutzen.	3
Diener [AK]	Etikette 4. Ein guter Diener sein.	2
Dokumentenfälscher	Malen & Zeichnen 8. Schrifstücke/Urkunden fälschen.	5
Drohgebärden [AK]	Einschüchtern 4. Gegnern im Kampf Angst machen.	10
Eiserner Wille I-II	SK +1 je Stufe wenn man sich darauf konzentriert.	15 pro Stufe
Ermutigender Gesang [AK]	Singen 8. Gesang nimmt Furcht.	8
Fächersprache	Etikette 8. Kommunikation mit Fächern.	3
Fallen entschärfen	Mechanik 4, Schlösserknacken 4. Man kann Fallen entschärfen.	5
Falschspielen	Brett- und Glücksspiel 8. Proben beim Spielen wiederholen.	5
Faszinierender Gesang [AK]	Singen 8. Gesang lenkt ab.	10
Fertigkeitsspezialisierung (Talente)	FW 6/12/18. +2 auf gewähltes Anwendungsgebiet. Maximal 3 können gewählt werden mit steigenden Anforderungen.	1.: 1/2/3/4 2.: 2/4/6/8 3.: 3/6/9/12
Feuerschlucker [AK]	Gaukelei 8. Körperbeherrschung 4. Feuerschlucken als Showeffekt.	5
Fischer	Fischen & Angeln 4, Verbergen 4. Besseres Angeln	3
Freiklettern [AK]	Klettern 8. Erschwernisse durch fehlendes Werkzeug teilweise ignorieren.	6
Füchsisch	Gassenwissen 8. Füchsisch lesen und schreiben.	3
Geländekunde	6 Monate in Umgebung gelebt. Erleichterung auf bestimmte Talente.	15
Gestählter Wille [AK]	Willenskraft 8. Kein Nachteil Angst vor ... Willenskraft (Bedrohung standhalten) QS +1.	5

Gildenrecht	Rechtskunde 4. Wissen um Magieryildenrechte.	2
Glasbläserei	Steinbearbeitung 4. Rezept für Glas muss zusätzlich gelernt werden.	2
Guter Gardist, Böser Gardist [AK]	Einschüchtern 8, Menschenkenntnis 4, Überreden 2. Benötigt zwei mit dieser Fähigkeit. Verbessert Verhöre.	3
Hauswirtschaft [AK]	Handel 8, Rechnen 4. Großen Haushalt managen.	8
Hehlerei	Ortskenntnis für den Ort. Gassenwissen 8, Handel 4. Geklautes verkaufen.	5
Heraldik	Etikette 4. Wappenkunde.	2
Iglubau [AK]	Wildnisleben 8, Geländekunde Eis-& Schneekunde.	5
Instrumente bauen	FW Holzbearbeitung und Metallbearbeitung zusammen 12.	2
Jäger	Fernkampftechnikwert 10, Fährtensuchen 4, Tierkunde 4, Verbergen 4. Mehr Ertrag beim Jagen.	5
Kalligraphie [AK]	Malen & Zeichnen 4. Schön schreiben...	2
Kapellmeister [AK]	Musizieren 8, Überreden 4. Orchester dirigieren.	2
Kartographie	Geographie 8, Rechnen 4, Malen & Zeichnen 4. Landkarten anfertigen.	5
Kohlezeichnungen [AK]	Malen & Zeichnen 4. Mit Kohle zeichnen können... Endlich!	2
Konditor [AK]	Lebensmittelbearbeitung 4. Süßes Backwerk und Torten backen! Endlich!	2
Kristallzucht [AK]	Steinbearbeitung 8. Kristalle züchten.	2
Kupferstich [AK]	Malen & Zeichnen 4, Metallbearbeitung 4. Kupferstiche anfertigen.	2
Kutschenbauer [AK]	Fahrzeuge 4, Holzbearbeitung 8. Kutschen bauen.	5
Leibdiener [AK]	Etikette 8, Menschenkenntnis 4, Diener. Herr kann gesellschaftliche Proben wiederholen.	3
Liebling der Massen [AK]	Bekehren & Überzeugen 8, Menschenkenntnis 8. Öffentliche Reden verbessern.	4
Lippenlesen	Sinnesschärfe 4. Von Lippen lesen.	10
Meister der Improvisation	Erschwernisse durch fehlendes Werkzeug verringern.	10
Möbel herstellen [AK]	Holzbearbeitung 4. Möbel herstellen.	2
Navigation [AK]	Boote & Schiffe 8, Rechnen 8, Sternkunde 8. Schiffe navigieren.	10
Ölmalerei [AK]	Malen und Zeichnen 4. Mit Ölfarben malen.	2
Opernsänger [AK]	Singen 8. Operngesang.	2
Orientierung unter Tage [AK]	Orientierung 8. Keine Mali bei Orientierung unter Tage.	3
Ortskenntnis	6 Monate dort gelebt oder sehr oft bereist. Gewährt Erleichterungen auf bestimmte Proben.	2
Provozieren [AK]	Einschüchtern 8, Überreden 8. Provoziert einen Gegner dazu, dumme Dinge zu tun.	12
Prunkkleidung herstellen [AK]	Stoffbearbeitung 8. Schöne Kleidung herstellen.	2
Pyromantiker [AK]	Alchimie 4, Gaukeleien 8. Feuerwerk machen.	5
Rahjasutra-Kenntnisse [AK]	Betören 4, Menschenkenntnis 4. Heiliger Sex.	3
Rosstäuscher	Handel 4, Tierkunde 8. Gebrauchtrossverkäufer.	4

Rüstungsbau [AK]	Talent das dem Rüstungsmaterial entspricht 8.	15
Sammler	Pflanzenkunde 4, Wildnisleben 4. Besser Nahrung sammeln.	2
Schiffsbauer [AK]	Boote & Schiffe 8, Holzbearbeitung 8.	10
Schmerzen unterdrücken	Selbstbeherrschung 4. Schmerz unterdrücken.	20
Schmuck herstellen [AK]	Talent das dem Material entspricht 4.	2
Schnapsbrennerei	Alchimie 4, Lebensmittelbearbeitung 4. Schnaps destillieren.	2
Schnellschreiber [AK]	Sehr schnell schreiben.	2
Schrift	Passende Sprache sprechen können. Gechriebenes Wort!	2/4/6/8
Schriftstellerei	Passende Sprache III + Schrift. Es muss ein bestimmter Bereich gewählt werden.	2
Seile herstellen [AK]	Fesseln 4. Seile drehen können.	2
Skifahren [AK]	Körperbeherrschung 4.	4
Smutje [AK]	Lebensmittelbearbeitung 4. Erschwernisse aufgrund mangelnder Zutaten lindern.	3
Sprache I-III	Sprache sprechen.	2 pro Stufe
Stellmacherei [AK]	Fahrzeuge 4, Holzbearbeitung 8. Räder herstellen.	4
Tätowierer [AK]	Malen & Zeichnen 4. Tätowieren.	2
Tierstimmen immitieren	Tierkunde 4. Verschiedene Tierstimmen immitieren.	5
Töpferei	Steinbearbeitung 4. Töpferware herstellen.	2
Verführungskunst [AK]	Betören 10, Etikette 4. Besser verführen.	5
Viehzucht [AK]	Tierkunde 4. Vieh züchten.	2
Waffenbau [AK]	Talent dem Waffenmaterial entsprechend 8. Waffen bauen/schmieden.	12
Wandmalerei [AK]	Malen & Zeichnen, Steinbearbeitung 4. Tempelmalerei.	2
Wettervorhersage	Wildnisleben 4. Man kann das Wetter vorhersagen.	2
Zahlenmystik	Rechnen 8, Sagen & Legenden 4. Geheime Botschaften in Zahlen lesen.	2

[AK] = Aventurischer Almanach

SCHICKSALSPUNKTE-SONDERFERTIGKEITEN

Name	Beschreibung	AP-Kosten
Attacke verbessern	Schicksalspunkt verbessert Wurf um 2.	5
Ausweichen verbessern	Schicksalspunkt verbessert Wurf um 2.	5
Eigenschaft verbessern	Schicksalspunkt verbessert Wurf um 2.	5
Empathie [AK]	Schicksalspunkte ausgeben um Gefühle zu erspüren.	10
Fernkampf verbessern	Schicksalspunkt verbessert Wurf um 2.	5
Fleischwunde [AK]	Entstandenen Schaden um 1W6+2 senken.	15
Höhere Prophezeiung [AK]	Anderen Schicksalspunkte durch Orakel zurückgeben.	25
Magiegespür [AK]	Für einen Schicksalspunkt Magie erspüren.	10
Parade verbessern	Schicksalspunkt verbessert Wurf um 2.	5
Prophezeiung [AK]	Orakel deuten erspart einem anderen einen Schicksalspunkt.	5
Wachsamkeit verbessern	Schicksalspunkt hebt „Überrascht“ auf.	10

[AK] = Aventurischer Almanach