

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 |
|--------------------------|--|-----------|
| Angriff 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] = Aventurisches Kompendium



DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA, RIESLAND und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Die Verwendung der Inhalte erfolgt unter den von Ulisses Spiele erlaubten Richtlinien. Eine Verwendung über diese Richtlinien hinaus darf nur nach vorheriger schriftlicher Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH erfolgen.