

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. Gebrauchstrossverkäufer.	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] = 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.