Dies ist eine Liste aller Talent-Anwendungsgebiete und -Einsatzmöglichkeiten für DSA5. In der Liste wurden alle Anwendungsgebiete und Einsatzmöglichkeiten aus Regelwerken, Spielhilfen und Regionalspielhilfen außer den Veröffentlichungen rund um "Wege der Vereinigungen" berücksichtigt (Stand: Juli 2020).

Basis-Anwendungsgebiete, die jeder Charakter beherrscht, sind schwarz gekennzeichnet. Durch Vorteile oder Sonderfertigkeiten zu erwerbende Anwendungsgebiete sind in blauer Schrift gesetzt, während Lila durch Vorteile oder Sonderfertigkeiten zu erwerbende Einsatzmöglichkeiten kennzeichnet.

Hinter Einsatzmöglichkeiten sind in eckigen Klammern die Anwendungsgebiete vermerkt, für welche sie vorgesehen sind. Sollte dort ein Talent aufgeführt sein, gilt es entsprechend für eine Talentprobe ohne Anwendungsgebiet. Gibt es hinter einer Einsatzmöglichkeit keine Eintragungen in eckigen Klammern, ist sie für jedes Anwendungsgebiet des entsprechenden Talents vorgesehen.

Wenn in der zugrunde liegenden DSA-Publikation kein Name für die neue Einsatzmöglichkeit angegeben wurde, habe ich dafür den Namen der Sonderfertigkeit/des Vorteils eingetragen.

**Körpertalente**

**Fliegen**: Kampfmanöver, Langstreckenflug, Verfolgungsjagden, Kunstflug

**Gaukeleien**: Jonglieren, Possenreißen, Verstecktricks, Bauchreden, Feuer schlucken, Feuerwerk, Beeindruckende Vorstellung

**Klettern**: Baumklettern, Bergsteigen, Eisklettern, Fassadenklettern

**Körperbeherrschung**: Akrobatik, Balance, Entwinden, Kampfmanöver, Laufen, Springen, Skifahren, Abrollen [Springen]

**Kraftakt**: Drücken & Verbiegen, Eintreten & Zertrümmern, Stemmen & Haben, Ziehen & Zerren

**Reiten**: Kampfmanöver, Langstreckenreiten, Springreiten, Verfolgungsjagden, Kunstreiten

**Schwimmen**: Kampfmanöver, Langstreckenschwimmen, Tauchen, Verfolgungsjagden, Wassertreten

**Selbstbeherrschung**: Folter widerstehen, Handlungsfähigkeit bewahren, Störungen ignorieren, Letztes Aufbäumen [Handlungsfähigkeit bewahren], Schmerzen unterdrücken [Handlungsfähigkeit bewahren]

**Singen**: Bardenballade, Choral, Chorgesang, Sprechgesang, Operngesang, Zweistimmiger Gesang, Beeindruckende Vorstellung, Ermutigender Gesang, Faszinierender Gesang

**Sinnesschärfe**: Hinterhalt entdecken, Suchen, Wahrnehmen, Fuchssinn, Gespür für das Böse, Lippenlesen, Magiegespür

**Tanzen**: Dorftanz, Exotischer Tanz, Hoftanz, Kulttanz, Beeindruckende Vorstellung, Sinnlicher Tanz [Exotischer Tanz]

**Taschendiebstahl**: Ablenkungen, Person bestehlen, Gegenstand entwenden, Zustecken

**Verbergen**: Gegenstände verbergen, Schleichen, Sich verstecken, Hinterhaltspezialist [Verbergen]

**Zechen**: Vermeidung von Betäubung durch Rauschmittel, Vermeidung von Schmerz durch Rauschmittel, Vermeidung von Verwirrung durch Rauschmittel

**Gesellschaftstalente**

**Bekehren & Überzeugen**: Diskussionsführung, Einzelgespräch, Öffentliche Rede, Hetzschriften, Gemeinschaftlicher Angriff [öffentliche Rede], Predigt [öffentliche Rede], Tapferkeit der Unsterblichen [öffentliche Rede]

**Betören**: Anbändeln, Aufhübschen, Liebeskünste, Gestaltung, Liebesroman, Verführerische Gestalt [Anbändeln]

**Einschüchtern**: Drohung, Folter, Provokation, Verhör, Anpeitscher [Einschüchtern], Drohgebärden [Drohung], Einschüchternde Zurechtweisung [Drohung]

**Etikette**: Benehmen, Kleidung & Tratsch, Leichte Unterhaltung, Mode, Dienen & Gehorchen, Heraldik & Stammbäume, Poesie, Leibdiener [Dienen & Gehorchen], Turnierkenntnis [Benehmen]

**Gassenwissen**: Beschatten, Informationssuche, Ortseinschätzung, Kriminalgeschichten, Gerüchte aufschnappen [Gassenwissen]

**Menschenkenntnis**: Lügen durchschauen, Motivation erkennen

**Überreden**: Aufschwatzen, Betteln, Herausreden, Manipulieren, Schmeicheln, Berserker beruhigen, Romane, Anführer [Aufschwatzen, Manipulieren, Schmeicheln]

**Verkleiden**: Bühnenschauspiel, Kostümierung, Personen imitieren, Menschenstimmen imitieren [Personen imitieren]

**Willenskraft**: Bekehren & Überzeugen widerstehen, Bedrohungen standhalten, Betören widerstehen, Einschüchtern widerstehen, Überreden widerstehen, Radscha-Anhänger [Willenskraft], Scholar der Akademie Schwert und Stab zu Gareth [Bedrohungen standhalten], Scholar der Schule der Hellsicht zu Thorwal [Bedrohungen standhalten], Schwarze Witwe [Bedrohungen standhalten]

**Naturtalente**

**Fährtensuchen**: Verwischen eigener Fährte, Humanoide Spuren, Tierische Spuren

**Fesseln**: Fesselungen, Knotenkunde, Netze knüpfen, Seile herstellen

**Fischen & Angeln**: Salzwassertiere, Süßwassertiers, Wasserungeheuer

**Orientierung**: Sonnenstand, Sternenhimmel, Unter Tage

**Pflanzenkunde**: Giftpflanzen, Heilpflanzen, Nutzpflanzen, Haltbarmachung (Pflanzenart), Ackerbau [Nutzpflanzen]

**Tierkunde**: Domestizierte Tiere, Ungeheuer, Wildtiere, Tierzucht (Tierart), Abrichten [Wildtiere], Tierstimmen imitieren, Tiere züchten [domestizierte Tiere], Tierfreundschaft [Wildtiere]

**Wildnisleben**: Feuer machen, Lageraufbau, Lagersuche, Wettervorhersage, Iglubau [Lageraufbau]

**Wissenstalente**

**Brett- und Glücksspiel**: Würfelspiele, Brettspiele, Kartenspiele, Falschspielen

**Geographie**: Einzelne Regionen, Fachpublikationen, Kartographie

**Geschichtswissen**: Einzelne Regionen, Fachpublikationen

**Götter & Kulte**: Einzelne Götter, Fachpublikationen, Vision [einzelner Gott]

**Kriegskunst**: Belagerung, Feldschlacht, Partisanenkampf, Seegefechte, Turnierkampf, Fachpublikationen, Drachenkampf-Taktik [Kriegskunst], Erweiterte Drachenkampf-Taktik [Kriegskunst], Kamerad des guten Goldes [Kriegskunst], Ungeheuer-Taktik (einzelne Spezies) [Kriegskunst]

**Magiekunde**: Artefakte, Magische Wesen, Rituale, Zaubersprüche, Fachpublikationen, Analytiker [Artefakte, Magische Wesen, Rituale, Zaubersprüche], Scholar der Akademie der Hohen Magie zu Punin [Magiekunde]

**Mechanik**: Hebel, Hydraulik, Komplexe Systeme, Fachpublikationen

**Rechnen**: Bruchrechnung, Punktrechnung, Strichrechnung, Fachpublikationen, Verschlüsselungen, Zahlenmystik

**Rechtskunde**: Einzelne Regionen, Fachpublikationen, Gildenrecht

**Sagen & Legenden**: Einzelne Regionen, Märchen

**Sphärenkunde**: Limburg, Nach Sphäre, Sphärenwesen, Fachpublikationen

**Sternkunde**: Astrologie, Himmelskartographie, Kalendarium, Fachpublikationen, Scholar der Töchter Niobaras [Astrologie]

**Handwerkstalente**

**Alchemie**: Alchemistische Gifte, Elixiere, Profane Alchemie

**Boote & Schiffe**: Kampfmanöver, Langstrecke, Verfolgungsjagden, Wettfahrten, Navigation

**Fahrzeuge**: Kampfmanöver, Langstrecke, Verfolgungsjagden, Wettrennen

**Handel**: Buchhaltung, Feilschen, Geldwechsel, Bine Maschores, Buchprüfung, Hehlerei, Rosstäuscher [Feilschen], Verwaltung [Handel]

**Heilkunde Gift**: Alchemistische Gifte, Mineralische Gifte, Pflanzliche Gifte, Tierische Gifte

**Heilkunde Krankheiten**: Verschiedene Krankheiten[[1]](#footnote-1), Tierkrankheiten behandeln (Tierart)

**Heilkunde Seele**: Unterdrückung von Ängsten, Unterdrückung von Persönlichkeitsschwächen, Unterdrückung von schlechten Eigenschaften, Gesunder Geist, gesunder Körper [Heilkunde Seele], Harmonie der Seele [Heilkunde Seele], Wohlklang der Seele [Heilkunde Seele]

**Heilkunde Wunden**: Heilung fördern, Schmerzen nehmen, Stabilisieren, Amputieren, Chirurgie, Knochenbrüche, Tierheilkunde (Tierart), Verbrennungen, Zahnbehandlung, Massage [Heilkunde Wunden]

**Holzbearbeitung**: Schlagen & Schneiden, Tischlerarbeiten, Zimmermannsarbeiten, Boote bauen, Kutschen bauen, Mechanische Konstrukte herstellen, Instrumente bauen, Räder herstellen, Rüstungsherstellung, Schiffe bauen, Schmuck herstellen, Waffen herstellen, Möbelstücke herstellen [Tischlerarbeiten, Zimmermannsarbeiten]

**Lebensmittelherstellung**: Ausnehmen, Backen, Braten & Sieden, Brauen, Haltbarmachung, Schnaps brennen, Winzerei, Bierbrauen, Konditor [Backen]

**Lederbearbeitung**: Gerben, Kürschnern, Lederwaren herstellen, Mechanische Konstrukte herstellen, Rüstungsherstellung

**Malen & Zeichnen**: Malen, Ritzen, Zeichnen, Dokumente fälschen, Drucken, Kalligraphie, Kohlezeichnungen anfertigen, Kupferstich anfertigen, Ölgemälde malen, Tätowierungen, Wandmalerei anfertigen, Zauberzeichen malen

**Metallbearbeitung**: Feinschmiedearbeiten, Grobschmiedearbeiten, Metallguss, Instrumente bauen, Mechanische Konstrukte herstellen, Rüstungsherstellung, Schmuck herstellen, Spezielle Geschosse herstellen, Waffen herstellen

Musizieren: Blasinstrumente, Saiteninstrumente, Trommeln, Dirigieren, Beeindruckende Vorstellung

**Schlösserknacken**: Bartschlösser, Kombinationsschlösser, Fallen entschärfen

**Steinbearbeitung**: Maurerarbeiten, Steine brechen, Steinmetzarbeiten, Bernstein verformen, Deichbau, Glasbläserei, Kristalle züchten, Mechanische Konstrukte herstellen, Minenkenntnis, Porzellanarbeiten, Schmuck herstellen, Töpferei, Waffen herstellen, Bildhauerei [Steinmetzarbeiten], Unterminieren [Steinbearbeitung]

**Stoffbearbeitung**: Färben, Filzen, Schneidern, Spinnen, Weben, Mechanische Konstrukte herstellen, Prunkkleider herstellen, Rüstungsherstellung

1. Alle Kinderkrankheiten zusammen gelten als ein Anwendungsgebiet. [↑](#footnote-ref-1)