

Talentbäume

Talentbäume sind der Kern des Systems. Sie umfassen jeweils einen Themenkomplex und ordnen die darin enthaltenen Talente nach aufsteigender Wirkung und Mächtigkeit. Die Talentbäume behandeln den Kampf mit unterschiedlichen Waffengattungen, verschiedenste Spielarten der Magie, handwerkliche Disziplinen sowie Fähigkeiten zum Überleben und Leben in und mit der Natur und Wildnis. Außerdem gibt es zahlreiche Talentbäume für gesellschaftliche Themenkomplexe. Damit stellt CvA den Spielern auch für soziale Interaktionen und Konflikte eine Vielzahl an Fähigkeiten zur Verfügung.

Die Talentbäume sind in fünf Grade unterteilt. Auf den Graden 1 bis 4 befinden sich jeweils vier Talente, auf Grad 5 befinden sich zwei besonders mächtige Talente. Der Einsatz der Talente kostet Ressourcenpunkte.

Die Talentbäume sind in fünf Kategorien unterteilt:

- [Gesellschafts-Talentbäume](#)
 - [Bildnerische Künste](#)
 - [Blasinstrumente](#)
 - [Bräuche & Etikette](#)
 - [Bürokratie](#)
 - [Dichtung & Erzählkunst](#)
 - [Diebeskunst](#)
 - [Diplomatie](#)
 - [Gesang](#)
 - [Handel](#)
 - [Saiteninstrumente](#)
 - [Schlaginstrumente](#)
 - [Straßenwissen](#)
 - [Tanz](#)
 - [Unterhaltungskunst](#)
- [Handwerks-Talentbäume](#)

- [Alchemie](#)
- [Bogen- & Armbrustbau](#)
- [Braukunst](#)
- [Giftkunde](#)
- [Golembau](#)
- [Kochen](#)
- [Magische Runen](#)
- [Rüstungsschmied](#)
- [Waffenschmied](#)
- [Kampf-Talentbäume](#)
 - [Arkaner Krieger](#)
 - [Boxen](#)
 - [Glaubenskrieger](#)
 - [Kampf mit 2 Waffen](#)
 - [Reiterkampf](#)
 - [Schattenkrieger](#)
 - [Schiffskampf](#)
 - [Shima-Stil](#)
 - [Verteidiger](#)
 - [Waffen-Talentbäume](#)
 - [Waffenlose Talentbäume](#)
- [Magie-Talentbäume](#)
 - [Arkane Magie](#)
 - [Beschwörungsmagie](#)
 - [Dämonenbeschwörung](#)
 - [Elementarbeschwörung](#)
 - [Erdmagie](#)
 - [Feuermagie](#)
 - [Fluchmagie](#)
 - [Heilmagie](#)
 - [Hellsichtsmagie](#)
 - [Hohe Arkane Magie](#)

- [Hohe Sakrale Magie](#)
- [Illusionsmagie](#)
- [Lichtmagie](#)
- [Naturmagie](#)
- [Nekromantie](#)
- [Pflanzenmagie](#)
- [Prophezeiungsmagie](#)
- [Sakrale Magie](#)
- [Schallmagie](#)
- [Schattenmagie](#)
- [Schutzmagie](#)
- [Tiermagie](#)
- [Verwandlungsmagie](#)
- [Verzauberungsmagie](#)
- [Wassermagie](#)
- [Wettermagie](#)
- [Windmagie](#)

- [Wildnis-Talentbäume](#)

- [Jagdkunst](#)
- [Kundschaften & Wege finden](#)
- [Monsterjagd](#)
- [Seefahrt & Fischen](#)
- [Tierbegleiter Allgemein](#)
- [Tierbegleiter Kampf](#)
- [Überlebenskunst](#)

Gesellschafts-Talentbäume

Gesellschafts-Talentbäume sind sehr vielseitig und reichen von Bürokratie und Handel über schurkische Talentbäume bis hin zu den schönen Künsten.

Bildnerische Künste

Dieser Talentbaum behandelt Malerei, Bildhauerei, Zeichnung und andere Formen sichtbarer Kunst. Künstler erschaffen wertvolle Werke, erkennen Stile und Fälschungen und können auf hohen Graden sogar außergewöhnliche Kunstwerke mit fantastischen Eigenschaften schaffen.

Blasinstrumente

Der Talentbaum Blasinstrumente umfasst Flöten, Pfeifen, Hörner, Trompeten und ähnliche Instrumente. Seine Talente verbinden weithin hörbare Musik mit Signalen, Warnrufen, Ankündigungen und mächtigen Schallwirkungen. Er eignet sich besonders zur Unterstützung von Gruppen, zur Kommunikation über große Entfernungen und zum Beeinflussen ganzer Bereiche.

Bräuche & Etikette

Bräuche & Etikette behandelt gesellschaftliche Regeln, angemessenes Auftreten und das Verhalten in gehobenen Kreisen. Der Talentbaum hilft dabei, Rangordnungen und Zeremonien zu verstehen, Fehler zu vermeiden und sich auch in ungewohnten sozialen Situationen sicher zu bewegen.

Bürokratie

Bürokratie dreht sich um Akten, Anträge, Vorschriften, Behörden und verwaltungstechnische Abläufe. Kundige Charaktere finden Zuständigkeiten, entdecken Widersprüche und nutzen das System, um Informationen, Genehmigungen oder andere Vorteile zu erhalten.

Dichtung & Erzählkunst

Der Talentbaum Dichtung & Erzählkunst umfasst Gedichte, Geschichten, Reden und magisch wirksame Schriftstücke. Seine Talente helfen dabei, Zuhörer zu überzeugen, Wissen glaubhaft zu vermitteln, Botschaften zu verbergen und Gruppen durch Worte zu inspirieren. Höhere Talente lassen Erzählungen langfristige Wirkung entfalten oder verleihen geschriebenen Worten gefährliche Macht.

Diebeskunst

Diebeskunst umfasst Taschendiebstahl, Einbruch, Schlösser, Fallen und das unauffällige Vorgehen in fremden Gebäuden. Der Talentbaum hilft dabei, Beute zu erkennen, Sicherungen zu überwinden und nach einer Tat möglichst keine Spuren zu hinterlassen.

Diplomatie

Diplomatie beschäftigt sich mit fremden Ländern, politischen Machtstrukturen und Verhandlungen zwischen einflussreichen Parteien. Diplomaten erkennen Interessen, vermitteln zwischen Gegnern, nutzen kulturelles Wissen und können sogar offene Konflikte vorübergehend beenden.

Gesang

Gesang umfasst sowohl gewöhnliche Auftritte als auch zunehmend übernatürliche Lieder. Sänger beeinflussen Stimmungen, stärken Verbündete, schwächen Gegner und können auf hohen Graden mit ihrer Stimme Angst lösen, Wesen bezaubern oder mächtige Illusionen erschaffen.

Handel

Der Talentbaum Handel umfasst Feilschen, Warenkenntnis, Geschäftsbeziehungen und gewinnbringende Geschäfte. Händler erkennen gute Angebote, verbessern Preise und Erträge und können langfristig Handelswege und Märkte für sich nutzen.

Saiteninstrumente

Saiteninstrumente umfasst das Spiel auf Zupf- und Streichinstrumenten wie Laute, Harfe, Lyra, Violine oder Erhu. Musiker begleiten andere, stärken Verbündete, beeinflussen Bewegungen und Stimmungen und entfesseln auf höheren Graden magische Klangwirkungen.

Schlaginstrumente

Der Talentbaum Schlaginstrumente umfasst Trommeln, Rasseln, Schellen, Glocken, Gongs und ähnliche Instrumente. Seine Talente nutzen Rhythmus, Resonanz und gemeinsames Spiel, um Gruppen zu koordinieren, Botschaften zu übermitteln, Gegner zu beeinflussen und große Bereiche zu schützen. Besonders mächtig wird der Talentbaum, wenn mehrere Trommler ihre Musik miteinander verbinden.

Straßenwissen

Straßenwissen ist der Talentbaum für Betrüger, Streuner, Hochstapler und andere Kenner des städtischen (Unterwelt-) Lebens. Er umfasst Gerüchte, Tarnidentitäten, Ablenkungen, zwielichtige Kontakte und die Fähigkeit, sich auf den Straßen durchzusetzen oder unterzutauchen.

Tanz

Der Talentbaum Tanz verbindet künstlerische Darbietung, Körperbeherrschung und bewegungsbasierte Magie. Seine Talente verbessern Tanzaufführungen, Ausweichen, Gleichgewicht, gemeinsame Choreografien und die Beweglichkeit im Kampf. Höhere Talente lenken ganze Gruppen ab, beeinflussen die Umgebung oder entfesseln übernatürliche Tänze, mit denen Energie freigesetzt oder sogar durch die Luft getanzt werden kann.

Unterhaltungskunst

Der Talentbaum Unterhaltungskunst umfasst Schauspiel, Gaukelei, Verführung, Improvisation, Bühnenkunst und andere Formen öffentlicher Darbietung. Seine Talente helfen dabei, ein Publikum zu fesseln, Stimmungen zu erkennen, Aufmerksamkeit zu lenken und mit Stimme, Körpersprache oder Requisiten besonders wirkungsvoll aufzutreten. Höhere Talente verbinden Unterhaltung mit übernatürlichen Illusionen und langfristiger Beeinflussung.

Handwerks-Talentbäume

Die Handwerks-Talentbäume umfassen neben der Herstellung von Ausrüstung und der Zubereitung von Mahlzeiten und Giften auch die Erschaffung magischer Zeichen und sogar magischer Wesen.

Alchemie

Leitfertigkeit: Kochen

Der Talentbaum Alchemie beschäftigt sich mit der Herstellung alchemistischer Tränke, Pulver und anderer Mixturen. Alchemisten lernen immer komplexere Rezepte, entwickeln neue Wirkstoffe und beherrschen schließlich selbst legendäre Verfahren wie den Stein der Weisen, mit denen außergewöhnliche alchemistische Meisterwerke entstehen.

Bogen- & Armbrustbau

Leitfertigkeit: Handwerk

Der Talentbaum Bogen- & Armbrustbau ermöglicht die Herstellung von Bögen, Armbrüsten und besonderen Geschossen. Mit zunehmender Erfahrung entstehen leistungsfähige Fernkampfaffen, raffinierte Spezialkonstruktionen und außergewöhnliche Munition, bis hin zu magischen Bögen und legendären Geschossen.

Braukunst

Der Talentbaum Braukunst widmet sich der Herstellung besonderer Getränke mit außergewöhnlichen Wirkungen. Von stärkenden Heißgetränken über edle Weine und Met bis hin zu legendären Nektaren entstehen Getränke, die Reisen erleichtern, den Geist schärfen oder selbst prophetische Träume hervorrufen können. Ein erfahrener Braumeister versorgt seine Gefährten mit flüssigen Meisterwerken für nahezu jede Gelegenheit.

Giftkunde

Leitfertigkeit: Naturkunde

Der Talentbaum Giftkunde beschäftigt sich mit der Herstellung, Gewinnung und Anwendung unterschiedlichster Gifte. Giftkundige können natürliche Giftquellen nutzen, unbekannte Gifte untersuchen und bestehende Gifte gezielt verändern oder miteinander kombinieren. Mit wachsender Erfahrung entstehen immer gefährlichere und raffiniertere Gifte bis hin zu einzigartigen Meistergiften.

Golembau

Leitfertigkeit: Handwerk

Der Talentbaum Golembau ermöglicht die Erschaffung künstlicher Diener aus Holz, Stein, Metall oder anderen Materialien. Golembauer verbinden präzises Handwerk mit Magie, um Wächter, Helfer und mächtige Konstrukte zu erschaffen, die eigenständig Aufgaben erfüllen und mit zunehmender Meisterschaft immer komplexere Fähigkeiten erhalten.

Kochen

Der Talentbaum Kochen macht aus einfachen Zutaten weit mehr als bloße Verpflegung. Er ermöglicht die Zubereitung besonderer Mahlzeiten mit heilenden, stärkenden und unterstützenden Wirkungen sowie legendärer Festessen, die selbst erfahrene Abenteurer begeistern. Mit wachsender Erfahrung lernt der Koch immer außergewöhnlichere Rezepte und wird zu einem unverzichtbaren Versorger jeder Reisegruppe.

Magische Runen

Der Talentbaum Magische Runen ermöglicht die Erschaffung dauerhaft wirksamer magischer Zeichen mit den unterschiedlichsten Anwendungen. Runen können auf verschiedenste Materialien aufgebracht werden und reichen von einfachen Licht- und Schutzrunen bis hin zu mächtigen Bann-, Waffen- oder Teleportationsrunen. Mit wachsender Meisterschaft entstehen langlebige magische Konstruktionen, die Gebäude, Gegenstände und ganze Regionen dauerhaft prägen.

Rüstungsschmied

Leitfertigkeit: Handwerk

Der Talentbaum Rüstungsschmied widmet sich der Herstellung und Verbesserung von Rüstungen und Schilden. Neben der Anfertigung robuster Ausrüstung beherrschen Rüstungsschmiede zahlreiche Techniken, um Schutzwirkung, Haltbarkeit und besondere Eigenschaften ihrer Werke zu steigern.

Waffenschmied

Leitfertigkeit: Handwerk

Der Talentbaum Waffenschmied umfasst die Herstellung, Reparatur und Veredelung von Nahkampfwaffen. Erfahrene Schmiede erschaffen hochwertige Klingen, Hämmer und andere Waffen, verbessern deren Eigenschaften und fertigen einzigartige Meisterwerke, die selbst magische Kräfte aufnehmen können.

Kampf-Talentbäume

Die Kampf-Talentbäume umfassen mehrere verschiedene Arten von Themenkomplexen. Zunächst gibt es die reinen Waffen-Talentbäume, die sich auf eine bestimmte Waffengattung und den Umgang mit ihr konzentrieren. Zweitens gibt es Talentbäume für besondere Kampfsituationen, und drittens gibt es Kampf-Talentbäume, die als Hybriden den Kampf durch die Kombination mit anderen Fertigkeiten und Fähigkeiten unterstützen.

Arkaner Krieger

Leitfertigkeit: Zauberei

Arkane Krieger verbinden den bewaffneten Kampf mit studierter Magie. Sie verstärken ihre Waffen mit arkaner Energie, kombinieren Angriffe mit Zaubern und bewegen sich mithilfe magischer Kräfte über das Schlachtfeld. Ihr Kampfstil ist offensiv, flexibel und besonders wirkungsvoll gegen feindliche Magiekundige.

Boxen

Leitfertigkeit: Raufen & Ringen

Boxen ist ein waffenloser Kampfstil, der auf schnellen Fäusten, präzisen Treffern und geschickter Beinarbeit basiert. Neben dem Einsatz im Kampf eignet sich dieser Talentbaum auch für faire Wettkämpfe mit einem einfachen Punktesystem. Gegen andere Akomai entfaltet er seine größte Stärke.

Kampf-Talentbäume

Glaubenskrieger

Leitfertigkeit: Gebet

Glaubenskrieger vereinen bewaffneten Kampf mit göttlicher Magie. Sie schützen ihre Verbündeten, stärken deren Moral und bestrafen die Feinde ihres Glaubens mit heiligen Kräften. Ihr Kampfstil verbindet Nahkampf mit unterstützender und schützender Magie.

Kampf mit 2 Waffen

Leitfertigkeit: Geschickswaffen

Dieser Kampfstil nutzt zwei Waffen gleichzeitig und setzt auf fließende Kombinationen aus Angriff und Verteidigung. Zu Beginn wird die Nebenhand auf leichte Waffen beschränkt, später können auch größere Waffen kombiniert werden. Geschwindigkeit, Präzision und Vielseitigkeit zeichnen diesen Stil aus.

Kampf-Talentbäume

Reiterkampf

Leitfertigkeit: Reiten & Fahren

Reiterkämpfer beherrschen den Kampf vom Rücken eines Reittiers aus. Sie nutzen die Geschwindigkeit ihres Reittiers für kraftvolle Angriffe, geschickte Manöver und hohe Mobilität auf dem Schlachtfeld. Der Talentbaum stärkt sowohl Reiter als auch Reittier im gemeinsamen Kampf.

Schattenkrieger

Leitfertigkeit: Heimlichkeit

Schattenkrieger kämpfen aus dem Verborgenen und verbinden Waffenkampf mit Heimlichkeit, Akrobatik und taktischen Hilfsmitteln. Rauchbomben, überraschende Angriffe und schnelle Bewegungen machen sie zu gefährlichen Gegnern. Sie sind Meister der Infiltration und des gezielten Ausschaltens einzelner Ziele.

Kampf-Talentbäume

Schiffskampf

Leitfertigkeit: Seefahrt & Fischen

Schiffskampf vermittelt alle wichtigen Techniken für Gefechte auf See. Dazu gehören Manöver auf schwankenden Decks, Entern feindlicher Schiffe sowie der koordinierte Kampf mit der eigenen Besatzung. Der Talentbaum richtet sich an Seeleute, Piraten und Marineeinheiten.

Shima-Stil

Leitfertigkeit: Geschickwaffen

Der Shima-Stil verbindet elegante Waffenführung mit Akrobatik und waffenlosen Techniken. Seine Kämpfer wechseln fließend zwischen Klingen und Tritten, nutzen ihre Beweglichkeit und halten den Kampfrhythmus aufrecht. Der Stil ist von spektakulären und dynamischen Duellen geprägt.

Kampf-Talentbäume

Verteidiger

Leitfertigkeit: Kriegskunst

Verteidiger sind Spezialisten für den Schutz ihrer Verbündeten. Mit Schild, Rüstung und taktischem Geschick binden sie Gegner, fangen Angriffe ab und halten gefährliche Feinde von der Gruppe fern. Ihr Kampfstil setzt auf Standfestigkeit, Kontrolle und das Halten der Front.

Waffen-Talentbäume

Leitfertigkeit: abhängig von der jeweiligen Waffenfertigkeit

Die Waffen-Talentbäume vermitteln den geübten Umgang mit den unterschiedlichsten Waffenarten. Jeder Talentbaum besitzt einen eigenen Kampfstil und eröffnet den Zugang zu besonderen Waffenmerkmalen und spezialisierten Kampftechniken.

Armbrüste stehen für hohe Durchschlagskraft, Präzision und starke Einzelschüsse.

Äxte setzen auf brachiale Angriffe, schwere Treffer und das Zerschlagen gegnerischer Verteidigung.

Bögen verbinden hohe Reichweite mit präzisen Schüssen und großer Flexibilität.

Dolche sind Waffen für schnelle Angriffe, Heimlichkeit und präzise Stiche.

Fechtwaffen setzen auf Eleganz, Tempo und das Ausnutzen gegnerischer Fehler.

Hieb Waffen überwältigen ihre Gegner mit Wucht, Betäubung und kraftvollen Schlägen.

Kettenwaffen nutzen ihre Reichweite und unberechenbaren Schwünge, um gegnerische Verteidigungen zu umgehen.

Lassos & Netze dienen dazu, Gegner einzufangen, festzuhalten und lebend gefangen zu nehmen.

Leichte Stangenwaffen verbinden Reichweite mit Geschwindigkeit und vielseitigen Kampftechniken.

Leichte Wurf Waffen ermöglichen schnelle Angriffe und hohe Flexibilität auf kurze und mittlere Distanz.

Parierwaffen verbinden Angriff und Verteidigung und machen ihren Träger zu einem geschickten Duellanten.

Peitschen kontrollieren das Schlachtfeld durch Reichweite, Bewegungsmanöver und das Festsetzen von Gegnern.

Säbel stehen für fließende Bewegungen, schnelle Hiebe und elegante Kampfkunst.

Schilde machen ihren Träger zu einem standhaften Verteidiger und schützen sowohl ihn selbst als auch seine Verbündeten.

Schleudern zeichnen sich durch kreative Spezialmunition, weite Schüsse und überraschende Flugbahnen aus.

Schwere Stangenwaffen vereinen große Reichweite mit mächtigen Hieben und halten Gegner auf Abstand.

Schwere Wurfaffen verursachen hohen Schaden und eignen sich besonders gegen große oder schwer gepanzerte Gegner.

Schwerter sind vielseitige Allroundwaffen, die in nahezu jeder Kampfsituation bestehen.

Zweihandschwerter setzen auf enorme Schlagkraft und überwältigende Angriffe mit beiden Händen.

Waffenlose Talentbäume

Leitfertigkeit: Raufen & Ringen

Die waffenlosen Kampfstile umfassen unterschiedlichste Schulen des unbewaffneten Kampfes. Manche setzen auf rohe Kraft, andere auf Geschwindigkeit, Akrobatik oder Verteidigung. Jeder Stil besitzt eine eigene Philosophie und spezielle Techniken.

Boxen konzentriert sich auf schnelle Faustkombinationen und den sportlichen Zweikampf.

Dschungelstil Avila verbindet fließende Bewegungen, Tritte und akrobatische Ausweichmanöver zu einem tänzerischen Kampfstil.

Egiroks Faust ist ein kompromissloser Stil, der auf Kraft, Härte und vernichtende Schläge setzt.

Ringen spezialisiert sich auf Würfe, Haltegriffe und die vollständige Kontrolle des Gegners.

Tempelstil Darash nutzt die Kraft des Angreifers gegen ihn und legt den Schwerpunkt auf Verteidigung, Umlenken und Hebeltechniken.

Wüstenstil Khalek vereint Schnelligkeit, präzise Schläge und die Ausnutzung von Bewegung zu einer schwer vorhersehbaren Kampfkunst.

Magie-Talentbäume

In der Welt von Arvenis ist Magie allgegenwärtig, und auch in vielen anderen Talentbäumen finden sich magische Effekte. Diese Talentbäume konzentrieren sich auf die direkte Nutzung magischer Energien durch Zauberformeln, Rituale und viele andere Spielarten.

Die Magie wird in Arvenis in die arkane Magie mit den Fertigkeiten Zauberei und Beschwörung der „Gelehrten und Gebildeten“ sowie in die spirituelle Magie mit den Fertigkeiten Gebete und Ritus der Priester, „Schamanen und Primitiven“ unterteilt.

Wenn ein Talentbaum beide Richtungen unterstützt, hängt es von der Herkunft des Zaubernden ab, welche Variante er erlernt. „Zivilisierte“ Reiche nutzen die arkane Magie, während bei Naturvölkern im Normalfall nur die spirituelle Variante bekannt ist.

Arkane Magie

Leitfertigkeiten: Zauberei

Arkane Magie ist die klassische Schule der Magier und umfasst vielseitige Zauber, die weder einem Element noch einer speziellen Magierichtung zugeordnet sind. Sie bietet Lösungen für unterschiedlichste Situationen – von Schutz und Bewegung bis hin zu magischen Angriffen – und gilt als Grundlage vieler Zaubertraditionen.

Beschwörungsmagie

Leitfertigkeiten: Beschwörung, Ritus

Beschwörungsmagie erschafft aus der allgegenwärtigen Magie temporäre Konstrukte, Diener und Werkzeuge. Die Beschwörungen besitzen keine eigene Seele, sondern bestehen nur für begrenzte Zeit und erfüllen die Aufgaben ihres Erschaffers. Dadurch zählt diese Schule zu den vielseitigsten Formen der Magie.

Dämonenbeschwörung

Leitfertigkeiten: Beschwörung, Gebet

Dämonenbeschwörung ist eine verbotene Form der Magie, mit der Dämonen aus der Finsternis nach Arvenis gerufen und dämonische Essenz manipuliert werden können. Dämonenbeschwörer können unterschiedliche Dämonen unter ihre Kontrolle zwingen, dunkle Kräfte gegen ihre Feinde einsetzen und Wissen aus der Finsternis erlangen. Jede Beschwörung birgt jedoch die Gefahr, einen unkontrollierten Dämon nach Arvenis zu bringen.

Elementarbeschwörung

Leitfertigkeiten: Beschwörung, Ritus

Elementarbeschwörung erschafft Wesen aus den vier Elementen Feuer, Wasser, Erde und Luft.

Jeder Elementar besitzt eigene Stärken und Fähigkeiten und unterstützt den Beschwörer im Kampf oder bei besonderen Aufgaben. Die Wahl des passenden Elementars ist oft wichtiger als seine reine Stärke.

Magie-Talentbäume

Erdmagie

Leitfertigkeiten: Zauberei, Ritus

Erdmagie verleiht Kontrolle über Erde, Fels und Stein. Mit ihr lassen sich Hindernisse erschaffen, Gelände verändern und mächtige Schutzzauber wirken. Sie steht für Beständigkeit, Stabilität und die unerschütterliche Kraft der Erde.

Feuermagie

Leitfertigkeiten: Zauberei, Ritus

Feuermagie beherrscht Flammen, Hitze und brennende Energie. Sie kann Feuer erschaffen, lenken oder löschen und zählt zu den offensivsten Magieschulen. Gleichzeitig spendet sie Licht und Wärme und findet auch außerhalb des Kampfes vielfältige Anwendungen.

Fluchmagie

Leitfertigkeit: Ritus

Fluchmagie befasst sich mit dem Verfluchen von Wesen und Gegenständen und kann ihren Opfern Pech, körperliche Leiden, geistige Beeinträchtigungen oder lang anhaltende Schicksale auferlegen. Erfahrene Fluchwirker können ihre Flüche über große Entfernungen wirken, an Bedingungen knüpfen und über lange Zeit bestehen lassen. Besonders Hexen sind für die Anwendung dieser gefürchteten Magie bekannt.

Heilmagie

Leitfertigkeiten: Gebet, Ritus, Beschwörung

Heilmagie dient der Wiederherstellung von Körper und Geist. Sie heilt Verletzungen, lindert Zustände und kann selbst schwerste Wunden oder verlorene Körperteile regenerieren. Kaum eine andere Magieschule besitzt einen so großen Nutzen für Gruppen und langfristige Abenteuer.

Hellsichtsmagie

Leitfertigkeiten: Zauberei, Gebet

Hellsichtsmagie erweitert die Wahrnehmung über die natürlichen Grenzen hinaus. Sie deckt Verborgenes auf, erkennt magische Spuren und ermöglicht den Blick auf weit entfernte Orte oder Ereignisse. Ihr größter Wert liegt in Information, Aufklärung und Vorbereitung.

Hohe Arkane Magie

Leitfertigkeit: Zauberei

Hohe Arkane Magie umfasst die mächtigsten und komplexesten Anwendungen der akademischen Magie. Hohe Magier können arkane Strukturen erschaffen und aufheben, Magie analysieren und manipulieren, über große Entfernungen wirken und selbst den Raum durch Teleportation überwinden. Einige ihrer Zauberei können dauerhaft in die Welt eingebunden werden und bilden die Grundlage vieler außergewöhnlicher magischer Konstruktionen.

Hohe Sakrale Magie

Leitfertigkeit: Gebet

Hohe Sakrale Magie umfasst die mächtigsten Riten und Wunder der Kirchen. Hohepriester können mit Geistern und Seelen verkehren, Flüche brechen, Dämonen bannen, heilige Eide besiegeln und Orte dauerhaft weihen. Ihre größten Wunder ermöglichen sogar die Weihe ganzer Tempel oder die Wiederbelebung Verstorbener.

Illusionsmagie

Leitfertigkeit: Beschwörung

Illusionsmagie erschafft Trugbilder, die die Sinne täuschen und von Beobachtern zunächst als real wahrgenommen werden. Illusionisten können Geräusche und Erscheinungen vortäuschen, ihr Aussehen verändern, Dinge verbergen und schließlich ganze Scheinwelten erschaffen. Mächtige Illusionen können so überzeugend sein, dass selbst Berührungen die Täuschung nicht unmittelbar offenbaren.

Lichtmagie

Leitfertigkeiten: Gebet

Lichtmagie ist die Kunst, Licht zu erschaffen, zu formen und als Schutz gegen die Mächte der Finsternis einzusetzen. Sie spendet Helligkeit, blendet Feinde und erschafft mächtige Lichtphänomene. Gegen Dämonen und viele Untote zählt sie zu den wirksamsten Formen der Magie und gilt in vielen Kulturen als Symbol für Reinheit, Hoffnung und Wahrheit.

Magie-Talentbäume

Naturmagie

Leitfertigkeiten: Ritus

Naturmagie verbindet den Zaubernden mit den Kräften der unberührten Natur. Sie beeinflusst Wetter, Wasser, Pflanzen und Landschaften, ohne sich auf einzelne Lebewesen zu spezialisieren. Viele Druiden und naturverbundene Kulturen sehen sie als Einklang mit den Geistern der Wildnis.

Nekromantie

Leitfertigkeiten: Beschwörung, Gebet Nekromantie befasst sich mit der Magie des Todes, der Fäulnis und der Erhebung körperlicher Untoter. Nekromanten können Leichname als Diener erheben, sterbliche Überreste untersuchen und selbst Kontakt zu den Seelen Verstorbener aufnehmen. In vielen Kulturen ist Nekromantie streng kontrolliert oder verboten und ihre Anwender genießen selten einen guten Ruf.

Pflanzenmagie

Leitfertigkeiten: Ritus

Pflanzenmagie beherrscht das Wachstum und die Form lebender Pflanzen. Sie lässt Ranken sprießen, Dornen entstehen und Holz nach dem Willen des Zaubernden wachsen. Ihre Stärke liegt sowohl in der Kontrolle des Schlachtfeldes als auch in zahlreichen Anwendungen außerhalb des Kampfes.

Prophezeiungsmagie

Leitfertigkeiten: Beschwörung, Gebet

Prophezeiungsmagie gewährt Einblicke in mögliche Zukünfte und die Fäden des Schicksals. Sie hilft, Gefahren frühzeitig zu erkennen, Vorzeichen zu deuten und Entscheidungen mit Weitsicht zu treffen. Ihre Macht entfaltet sich vor allem durch Wissen statt durch rohe Gewalt.

Sakrale Magie

Leitfertigkeiten: Gebet

Sakrale Magie schöpft ihre Kraft aus dem Glauben und dem Beistand einer Gottheit. Sie schützt Verbündete, stärkt ihren Mut und wirkt besonders wirksam gegen dämonische Mächte. Viele ihrer Zauberspiegeln die Ideale und Werte der jeweiligen Religion wider.

Schallmagie

Leitfertigkeiten: Zauberei

Schallmagie kontrolliert Töne, Schwingungen und Druckwellen. Sie reicht von kaum hörbaren Klängen bis zu zerstörerischen Schallwellen und mächtigen Resonanzen. Neben offensiven Zaubern eignet sie sich auch für Kommunikation, Ablenkung und besondere Sinneseffekte.

Schattenmagie

Leitfertigkeiten: Gebet

Schattenmagie verleiht die Herrschaft über Schatten und Dunkelheit. Sie erschafft Finsternis, bewegt sich lautlos durch die Schatten und nutzt Angst, Täuschung und Heimlichkeit als ihre stärksten Werkzeuge. Erfahrene Schattenmagier können lebende Schatten erschaffen, selbst mit der Dunkelheit verschmelzen und ihre Umgebung in ein Reich der Finsternis verwandeln.

Schutzmagie

Leitfertigkeiten: Zauberei, Gebet

Schutzmagie befasst sich mit der magischen Abwehr von Gefahren und dem Schutz einzelner Wesen oder ganzer Gruppen. Schutzmagier können Angriffe abwehren, die Widerstandskraft stärken, Gegner an sich binden und mächtige Barrieren oder Schutzbereiche erschaffen. Besonders mächtige Zauberei können ein Wesen sogar vor jeglichem Schaden oder dem drohenden Tod bewahren.

Tiermagie

Leitfertigkeiten: Ritus

Tiermagie stärkt die Verbindung zu den Tieren der Welt und erlaubt es, sie zu verstehen, zu beeinflussen oder ihre Eigenschaften zu nutzen. Sie eignet sich sowohl für das Zusammenleben mit Tieren als auch für Jagd, Reisen und das Überleben in der Wildnis.

Verwandlungsmagie

Leitfertigkeiten: Beschwörung, Ritus

Verwandlungsmagie verändert den Körper des Zaubernden und verleiht ihm neue Fähigkeiten. Sie ermöglicht Anpassungen an unterschiedlichste Situationen, von verstärkter Beweglichkeit bis hin zu vollständigen Tiergestalten. Alle Zauber dieser Schule wirken ausschließlich auf den Zaubernden selbst.

Verzauberungsmagie

Leitfertigkeiten: Beschwörung, Gebet

Verzauberungsmagie verleiht Wesen und Gegenständen vorübergehende oder dauerhafte magische Eigenschaften. Sie verbessert Ausrüstung, stärkt Verbündete oder verändert die Wirkung bestehender Objekte. Ihre Stärke liegt in langfristiger Vorbereitung und vielseitiger Unterstützung.

Wassermagie

Leitfertigkeiten: Zauberei, Ritus

Wassermagie beherrscht fließendes Wasser in all seinen Formen. Sie erschafft Wellen, Strömungen und schützende Wasserbarrieren, kann Wasser reinigen oder formen und verbindet offensive mit unterstützenden Möglichkeiten. Anpassungsfähigkeit und Kontrolle zeichnen diese Magieschule aus.

Magie-Talentbäume

Wettermagie

Leitfertigkeiten: Ritus

Wettermagie beeinflusst Wind, Regen, Nebel, Temperatur und Gewitter. Sie verändert das Wetter im Kleinen oder Großen und erschafft günstige oder gefährliche Umweltbedingungen. Ihre Zauberei eignen sich für Kampf, Reisen und das Leben in der freien Natur gleichermaßen.

Windmagie

Leitfertigkeiten: Zauberei, Ritus

Windmagie verleiht Kontrolle über Luftströmungen und Bewegung. Sie beschleunigt den Zaubernden, schleudert Gegner zurück oder trägt ihn durch die Lüfte. Geschwindigkeit, Beweglichkeit und Freiheit sind die prägenden Eigenschaften dieser Magieschule.

Wildnis-Talentbäume

Wildnis-Talentbäume umfassen jene Talentbäume, die unmittelbar mit der Natur und Wildnis, dem Umgang mit ihr oder dem Überleben in ihr zu tun haben.

Jagdkunst

Leitfertigkeit: Wildniserfahrung

Dieser Talentbaum umfasst das Aufspüren, Beobachten und Erlegen von Wildtieren. Jäger schleichen sich an ihre Beute heran, lesen Fährten und nutzen ihre Kenntnisse über Tiere und Gelände. Im Kampf konzentrieren sie sich auf ein ausgewähltes Ziel und setzen eine passende Jagdwaffe besonders wirkungsvoll ein.

Kundschaften & Wege finden

Leitfertigkeit: Wildniserfahrung

Dieser Talentbaum umfasst das Erkunden unbekannter Gebiete, das Lesen und Verwischen von Spuren sowie das Finden sicherer und verborgener Wege. Kundschafter und Wildnisführer können Gelände, Wetter und Gefahren einschätzen, Karten anfertigen und Gruppen zuverlässig durch schwierige Regionen führen.

Monsterjagd

Leitfertigkeit: Naturkunde

Dieser Talentbaum umfasst die Jagd auf gefährliche, ungewöhnliche und oft besonders widerstandsfähige Kreaturen. Monsterjäger untersuchen Fährten, sammeln Wissen über ihre Beute und bereiten den Kampf sorgfältig vor. Sie erkennen Schwächen, schützen sich vor besonderen Angriffen und passen ihre Vorgehensweise an das jeweilige Monster an.

Seefahrt & Fischen

Leitfertigkeit: Seefahrt & Fischen

Dieser Talentbaum umfasst das Steuern, Segeln, Rudern und Instandhalten von Wasserfahrzeugen sowie das Fischen und den Umgang mit Gefahren auf See. Er unterstützt einzelne Seeleute ebenso wie Kapitäne, die eine Mannschaft koordinieren und ein Schiff auch unter schwierigen Bedingungen sicher führen.

Tierbegleiter Allgemein

Leitfertigkeit: Tierführung

Dieser Talentbaum umfasst die Zusammenarbeit mit einem ausgebildeten tierischen Begleiter außerhalb des Kampfes. Das Tier kann suchen, apportieren, Nachrichten überbringen, Kunststücke vorführen und bei körperlichen Aufgaben helfen. Fortgeschrittene Tierführer können ihrem Begleiter auch komplexe und selbstständige Aufträge erteilen.

Tierbegleiter Kampf

Leitfertigkeit: Tierführung

Dieser Talentbaum umfasst die Zusammenarbeit mit einem tierischen Begleiter im Kampf. Der Tierführer gibt Befehle, koordiniert Angriffe und nutzt die besonderen Fähigkeiten seines Tieres. Mit wachsender Erfahrung kämpfen beide immer besser als Einheit und können einander schützen und unterstützen.

Überlebenskunst

Leitfertigkeit: Wildniserfahrung

Dieser Talentbaum umfasst die grundlegenden Fähigkeiten zum Überleben in jeder Art von Wildnis. Dazu gehören Nahrungssuche, Lagerbau, das Versorgen von Verletzungen, Wachsamkeit und der Schutz vor natürlichen Gefahren. Er eignet sich besonders für Personen, die sich lange abseits von Siedlungen aufhalten und eine Gruppe versorgen können.