

# "Hel denbrief"

Talentspiegel

Kampftechniken: Steigerung pro Stufe: max. 1 Punkte

<b>Boxen (MU/GE/KK)</b>					
<b>Hieb- &amp; Stchw. kurz, scharf (MU/GE/KK)</b>					
Hieb- & Stchw. lang, scharf (MU/GE/KK)					
<b>Ringen (MU/GE/KK)</b>					
<b>Waffenl. Nahkampf (MU/GE/KK)</b>					
<b>Kanonier (KL/GE/KK)</b>					
<b>Schusswaffen (KL/GE/KK)</b>					
<b>Wurfwaffen (KL/GE/KK)</b>					
<b>Persönliche Waffe (MU/GE/KK)</b>					

Natur: Steigerung pro Stufe: max. 2 Punkte

<b>Fallenstellen / Entdecken (KL/GE/KK)</b>					
<b>Fesseln / Entfesseln (GE/GE/KK)</b>					
<b>Fischen / Angeln (KL/GE/KK)</b>					
<b>Orientierung (MU/KL/KL)</b>					
<b>Pflanzenkunde (MU/KL/KL)</b>					
<b>Spurensuche (KL/KL/GE)</b>					
<b>Tierkunde (MU/CH/KL)</b>					
<b>Wettervorhersage (KL/CH/CH)</b>					
<b>Wildnisleben (MU/KL/GE)</b>					

Körperbeherrschung: Steigerung pro Stufe: max. 2 Punkte

<b>Akrobatik (MU/GE/KK)</b>					
<b>Klettern (MU/GE/KK)</b>					
<b>Schleichen (MU/KL/GE)</b>					
<b>Sich Verstecken (MU/KL/GE)</b>					
<b>Sinnesschärfe (KL/CH/GE)</b>					
<b>Springen (MU/GE/KK)</b>					

Spez. Fortbewegungen: Steigerung pro Stufe: max. 2 Punkte

<b>Bergsteigen (MU/GE/KK)</b>					
<b>Fallschirmspringen (KL/GE/KK)</b>					
<b>Rudern / Segeln (GE/KK/KK)</b>					
<b>Schwimmen (MU/GE/KK)</b>					
<b>Skilauf (GE/GE/KK)</b>					
<b>Tauchen (MU/GE/KK)</b>					

Technik und Handwerk: Steigerung pro Stufe: max. 2 Punkte

<b>Abrichten (MU/KL/CH)</b>					
<b>Bergbau (KL/GE/KK)</b>					
<b>Elektronik (KL/KL/GE)</b>					
<b>Holzbearbeitung (KL/GE/KK)</b>					
<b>Kochen (MU/KL/GE)</b>					
<b>Lederbearbeitung (KL/GE/GE)</b>					
<b>Malen / Zeichnen (KL/GE/GE)</b>					
<b>Mechanik (KL/KL/GE)</b>					
<b>Metallbearbeitung (KL/GE/KK)</b>					
<b>Steinbearbeitung (KL/GE/KK)</b>					
<b>Stoffbearbeitung (KL/GE/GE)</b>					

Heilung: Steigerung pro Stufe: max. 2 Punkte

<b>Chirurgie (KL/CH/GE)</b>					
<b>Erste Hilfe (MU/CH/GE)</b>					
<b>Krankheiten (KL/KL/CH)</b>					
<b>Psychologie (KL/CH/CH)</b>					
<b>Toxikologie (MU/KL/GE)</b>					

Wissen: Steigerung: max. 2 Punkte

<b>Alte Sprachen (KL/KL/GE)</b>					
<b>Astronomie (KL/KL/GE)</b>					
<b>Biologie (KL/KL/CH)</b>					
<b>Chemie (KL/KL/GE)</b>					
<b>Geografie (KL/KL/GE)</b>					
<b>Geschichtswissen (KL/KL/GE)</b>					
<b>Kriegskunst (MU/KL/CH)</b>					
<b>Mathematik (KL/KL/GE)</b>					
<b>Physik (KL/KL/GE)</b>					
<b>Politik &amp; Staatskunst (KL/KL/CH)</b>					
<b>Pyrotechnik (KL/GE/GE)</b>					
<b>Sich Verkleiden (MU/CH/GE)</b>					
<b>Sprachen Kennen (KL/KL/CH)</b>					

Gesellschaft: Steigerung: max. 2 Punkte

<b>Bekehren (KL/CH/CH)</b>					
<b>Betören (MU/CH/CH)</b>					
<b>Etikette (KL/CH/GE)</b>					
<b>Falschspiel (MU/KL/GE)</b>					
<b>Feilschen (MU/KL/CH)</b>					
<b>Gassenwissen (MU/KL/CH)</b>					
<b>Gaukeleien (CH/GE/GE)</b>					
<b>Glücksspiel (MU/MU/CH)</b>					
<b>Lehren (KL/CH/GE)</b>					
<b>Lügen (MU/MU/CH)</b>					
<b>Menschenkenntnis (KL/CH/CH)</b>					
<b>Schätzen (MU/KL/CH)</b>					
<b>Tanzen (CH/CH/GE)</b>					
<b>Zechen (KL/GE/KK)</b>					

Fahr- & Flugzeugbeherrschung: Steigerung: max. 2 Punkte

<b>Baufahrzeuge (KL/GE/KK)</b>					
<b>Helis &amp; Flugzeuge (KL/KL/GE)</b>					
<b>LKW (KL/GE/GE)</b>					
<b>Motorrad, jedes (KL/GE/GE)</b>					
<b>Panzer, jede Art (MU/KL/GE)</b>					
<b>PKW (KL/GE/GE)</b>					
<b>Raumflugobjekte (KL/KL/GE)</b>					
<b>Wasserfahrzeuge oben (KL/GE/GE)</b>					
<b>Wasserfahrzeuge unten (KL/KL/GE)</b>					

Überleben: Steigerung: max. 1 / 2 Punkte

<b>Allg. Reflex/ Rettungsw. (GE/GE/KK)</b>					
<b>Gefahreninstinkt (MU/KL/CH)</b>					
<b>Selbstbeherrschung (MU/KK/KK)</b>					
<b>Zwergennase (KL/CH/GE)</b>					

Persönliche Talente: Steigerung: max. 2 Punkte

<b>Bogenbau (KL/GE/KK)</b>					
<b>Lasso werfen (GE/GE/KL)</b>					
<b>Musizieren (KL/CH/GE)</b>					
<b>Prophezeien (MU/CH/CH)</b>					
<b>Reiten (CH/GE/KK)</b>					
<b>Stimmen Imitieren (KL/CH/GE)</b>					
<b>Taschendiebstahl (MU/KL/GE)</b>					