

"Hel denbrief"

Talentspiegel

Kampftechniken: Steigerung pro Stufe: max. 1 Punkte

Boxen (MU/GE/KK)					
Hieb- & Stchw. kurz, scharf (MU/GE/KK)					
Hieb- & Stchw. lang, scharf (MU/GE/KK)					
Ringen (MU/GE/KK)					
Waffenl. Nahkampf (MU/GE/KK)					
Kanonier (KL/GE/KK)					
Schusswaffen (KL/GE/KK)					
Wurf- & Stchw. (KL/GE/KK)					
Persönliche Waffe (MU/GE/KK)					

Natur: Steigerung pro Stufe: max. 2 Punkte

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

Körperbeherrschung: Steigerung pro Stufe: max. 2 Punkte

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

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

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

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

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

Heilung: Steigerung pro Stufe: max. 2 Punkte

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

Wissen: Steigerung: max. 2 Punkte

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

Gesellschaft: Steigerung: max. 2 Punkte

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

Fahr- & Flugzeugbeherrschung: Steigerung: max. 2 Punkte

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

Überleben: Steigerung: max. 1 / 2 Punkte

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

Persönliche Talente: Steigerung: max. 2 Punkte

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