

DSA "Heldenbrief"

Talentspiegel

Kampftechniken: Steigerung pro Stufe: max. 1 Punkte

Boxen (MU/GE/KK)				
Ringern (MU/GE/KK)				
Enikotawa (MU/GE/KK)				
Äxte (MU/GE/KK)				
Hieb Waffen, scharf (MU/GE/KK)				
Hieb Waffen, stumpf (MU/GE/KK)				
Schwerter (MU/GE/KK)				
Stich Waffen (MU/GE/KK)				
Schuss Waffen (KL/GE/KK)				
Wurf Waffen (KL/GE/KK)				

Natur: Steigerung pro Stufe: max. 3 Punkte

Fährten suche (KL/KL/GE)				
Fallen stellen (KL/GE/KK)				
Fischen / Angeln (KL/GE/KK)				
Fesseln / Entfesseln (GE/GE/KK)				
Gefahren instinkt (MU/KL/CH)				
Pflanzen kunde (MU/KL/KL)				
Orientierung (MU/KL/KL)				
Tier kunde (MU/CH/KL)				
Wetter vorhersage (KL/CH/CH)				
Wildnis leben (MU/KL/GE)				

Körperbeherrschung: Steigerung pro Stufe: max. 2 Punkte

Akrobatik (MU/GE/KK)				
Fliegen (MU/KL/KK)				
Klettern (MU/GE/KK)				
Reiten (CH/GE/KK)				
Rudern / Segeln (GE/KK/KK)				
Schleichen (MU/KL/GE)				
Schwimmen (MU/GE/KK)				
Sich Verstecken (MU/KL/GE)				
Sinnesschärfe (KL/CH/GE)				
Springen (MU/GE/KK)				

Spezielle Talente: Steigerung pro Stufe: max. 1 Punkt

Persönliche Waffe (MU/GE/KK)				
Gaukeleien (CH/GE/GE)				
Selbstbeherrschung (MU/KK/KK)				
Stimmen Imitieren (KL/CH/GE)				
Lehren (KL/CH/GE)				
Kriegskunst (MU/KL/CH)				
Staatskunst (KL/KL/CH)				
Sternkunde (KL/KL/CH)				

Steigerung pro Stufe: max. 2 Punkte

Geschichtswissen (KL/KL/GE)				
Lederarbeiten (KL/GE/GE)				
Stoffarbeiten (KL/GE/GE)				
Töpfern (KL/GE/GE)				
Geographie (KL/KL/GE)				
Alte Sprachen (KL/KL/GE)				
Etikette (KL/CH/GE)				

Gesellschaft, Wissen, Handwerk: Steigerung: max. 2 Punkte

Abrichten (MU/KL/CH)				
Alchimie (MU/KL/KL)				
Bekehren (KL/CH/CH)				
Bergbau (KL/GE/KK)				
Betören (MU/CH/CH)				
Bogenbau (KL/GE/KK)				
Fahrzeug Lenken (MU/CH/GE)				
Falschspiel (MU/KL/GE)				
Feilschen (MU/KL/CH)				
Gassenwissen (MU/KL/CH)				
Glücksspiel (MU/MU/CH)				
Heilkunde, Gift (MU/KL/CH)				
Heilkunde, Krankh. (KL/CH/CH)				
Heilkunde, Seele (KL/CH/CH)				
Heilkunde, Wunden (KL/CH/GE)				
Holzbearbeitung (KL/GE/KK)				
Kochen (MU/KL/GE)				
Lesen / Schreiben (KL/KL/GE)				
Lügen (MU/MU/CH)				
Malen / Zeichnen (KL/GE/GE)				
Mechanik (KL/KL/GE)				
Menschenkenntnis (KL/CH/CH)				
Musizieren (KL/CH/GE)				
Prophezeien (MU/CH/CH)				
Rechnen (KL/KL/GE)				
Rüstungsbau (KL/GE/KK)				
Schätzen (MU/KL/CH)				
Sich Verkleiden (MU/CH/GE)				
Sprachen Kennen (KL/KL/CH)				
Tanzen (CH/CH/GE)				
Taschendiebstahl (MU/KL/GE)				
Waffen Schmieden (KL/GE/KK)				
Zechen (KL/GE/KK)				
Zwergennase (KL/CH/GE)				

Eigene Talente : Steigerung pro Stufe: max. 1 Punkt

Allgemeiner Reflex (GE/GE/KK)				
Bergsteigen (MU/GE/KK)				
Fallschirmspringen (KL/GE/KK)				
Skifahren (GE/GE/KK)				
Tauchen (MU/GER/KK)				

Notizen: