

Lehrer																	
Name des Charakters				Geschlecht und Rasse				Selbstbezeichnung oder Beruf				Kampagne					
												Porträt oder Wappen					
<b>Talente</b>																	
Vitakraft	<b>VK</b>	10		VK-Rüstung / Wert													
Ausdauer	<b>AP</b>	70		AP-Rüstung / Wert													
Magie/Psi	<b>MP</b>			Geld													
Kampagnenspezifisch																	
<b>Bewegungstechniken</b> Anzahl: 3						<b>Handwerkstechniken</b> Anzahl: 2											
<b>Bildungstechniken</b> Anzahl: 4						<b>Sprachen (mit Angabe der Stufe)</b> Sprachpunkte: 13											
Lesen/Schreiben			Rechnen			Deutsch (IV)			(III)			(II)			(I)		
<b>BEWEGUNG</b> Modi Grad 2				<b>SINNESSCHÄRFE</b> Modi Grad 2				<b>GEISTESWISSENSCHAFT</b> Grad 4									
Standard-Gruw			S-Gruw	Standard-Gruw			S-Gruw	*									
Ausweichen	14	2	Gruw 11	Horchen	4	*	Gruw 11	Datensuche			11						
Faustschlag	12	2	Gruw 11	Menschenkenntnis	16	30s	Gruw 7*	Fachkenntnisse		+3=	16						
Fußtritt	10	2	Gruw 9	Reaktion	14	*	Gruw 9	Schreiben			13						
Klettern/Balancieren	6	3	Gruw 9	Suchen	4	*	Gruw 11	Überzeugen		+3=	11						
Rennen	8	1	m 11	Zufällig Finden	18	-	Gruw 8	Fachgebiete:									
Schleichen	2	3	Gruw 9	<b>SPRACHEN</b> Modi Grad 4				*									
Springen/Fallen	8	3;1	Gruw 11	Standard-Gruw			S-Gruw	*									
Überraschen	-	-	Gruw 12	Redegewandtheit	18	*	Gruw 8										
Werfen/Fangen	12	3	Gruw 8	Verwandte Sprache	17	1	Gruw 9										
<b>BILDUNG</b> Modi Grad 3				<b>STÄRKE</b> Modi Grad 1				<b>PSYCHOLOGIE</b> Grad 3									
Standard-Gruw			S-Gruw	Standard-Gruw			S-Gruw	Datensuche			10						
Allgemeinbildung	16	1;*	Gruw 12	Grundlast	-	-	kg 8	Fachkenntnisse		+3=	16						
Erinnern	16	1;*	Gruw 12	Kraftakt	6	3	Gruw 6	Menschenkenntnis		+3=	7						
Psychische Resistenz	18	-	Gruw 6	Kraftaktmasse	-	-	kg 60	Psychotherapie			12						
Benimm	16	1;*	Gruw 9	Ringens	10	3;1	Gruw 10	Überzeugen		+2=	10						
Kultur	16	1;*	Gruw 13	Schadensbonus	-	-	SCH 0	Fachgebiete:									
Naturwissenschaft	16	1;*	Gruw 7	Wurfmasse	-	-	kg	*									
<b>HANDWERK</b> Modi Grad 1				<b>VITALITÄT</b> Modi Grad 1													
Standard-Gruw			S-Gruw	Standard-Gruw			S-Gruw										
Herstellen	2	*	Gruw 10	Benommenheit	-	-	AP 14										
Manipulieren	1	*	Gruw 5	Bewusstlosigkeit	-	-	AP 28										
Reparieren	3	*	Gruw 7	AP-Regeneration	-	1h	AP 3										
Tarnen	2	3	Gruw 8	Laufen	8	1h	km 4,0										
Zerlegen	2	*	Gruw 10	Physische Resistenz	14	-	Gruw 10	Lerp:									

# Computerfreak

Name des Charakters Geschlecht und Rasse Selbstbezeichnung oder Beruf Kampagne


**Talente**

Porträt oder Wappen

Vitakraft	<b>VK</b>	10		VK-Rüstung / Wert	
Ausdauer	<b>AP</b>	70		AP-Rüstung / Wert	
Magie/Psi	<b>MP</b>			Geld	
Kampagnenspezifisch					


<b>Bewegungstechniken</b> Anzahl: 3	<b>Handwerkstechniken</b> Anzahl: 4

<b>Bildungstechniken</b> Anzahl: 4	<b>Sprachen</b> (mit Angabe der Stufe) Sprachpunkte: 8
Lesen/Schreiben      Rechnen	Deutsch (IV)
Computer	(II)

Liste/Fertigkeit	Tempo	Zeit	Wert	Liste/Fertigkeit	Tempo	Zeit	Wert	Liste/Fertigkeit	Tempo	Zeit	Wert
<b>BEWEGUNG</b> Modi Grad 2				<b>SINNESSCHÄRFE</b> Modi Grad 1				<b>COMPUTER</b> Grad 5			
Standard-Gruw			S-Gruw	Standard-Gruw			S-Gruw	Anwendung			14
Ausweichen	14	2	Gruw 11	Horchen	4	*	Gruw 10	Datensucher			14
Faustschlag	12	2	Gruw 11	Menschenkenntnis	16	30s	Gruw 4	Programmierung			12
Fußtritt	10	2	Gruw 9	Reaktion	14	*	Gruw 7				
Klettern/Balancieren	6	3	Gruw 9	Suchen	4	*	Gruw 10				
Rennen	8	1	m 11	Zufällig Finden	18	-	Gruw 8				
Schleichen	2	3	Gruw 9	<b>SPRACHEN</b> Modi Grad 2				<b>AUFTRETEN</b>			Grad 2
Springen/Fallen	8	3:1	Gruw 11	Standard-Gruw			S-Gruw	Bestechung			7
Überraschen	-	-	Gruw 12	Redegewandtheit	18	*	Gruw 7	Einschüchtern			6
Werfen/Fangen	12	3	Gruw 8	Verwandte Sprache	17	1	Gruw 7	Lügen/Belabern			9
<b>BILDUNG</b> Modi Grad 4				<b>STÄRKE</b> Modi Grad 1				Verhören			6
Standard-Gruw			S-Gruw	Standard-Gruw			S-Gruw	Verschweigen			+2= 8
Allgemeinbildung	16	1:*	Gruw 13	Grundlast	-	-	kg 8				
Erinnern	16	1:*	Gruw 13	Kraftakt	6	3	Gruw 6				
Psychische Resistenz	18	-	Gruw 6	Kraftaktmasse	-	-	kg 60				
Benimm	16	1:*	Gruw 10	Ringeln	10	3:1	Gruw 10				
Kultur	16	1:*	Gruw 12	Schadensbonus	-	-	SCH 0				
Naturwissenschaft	16	1:*	Gruw 12	Wurfmasse	-	-	kg				
<b>HANDWERK</b> Modi Grad 3				<b>VITALITÄT</b> Modi Grad							
Standard-Gruw			S-Gruw	Standard-Gruw			S-Gruw				
Herstellen	2	*	Gruw 12	Benommenheit	-	-	AP 14				
Manipulieren	1	*	Gruw 9	Bewusstlosigkeit	-	-	AP 28				
Reparieren	3	*	Gruw 9	AP-Regeneration	-	1h	AP 3				
Tarnen	2	3	Gruw 10	Laufen	8	1h	km 4,0				
Zerlegen	2	*	Gruw 12	Physische Resistenz	14	-	Gruw 10				
								Lerp:			

<b>Chemiker/Student</b>	
Name des Charakters	Geschlecht und Rasse
Selbstbezeichnung oder Beruf	
Kampagne	
<div style="float: right; width: 150px; height: 100px; border: 1px solid black; margin-top: 10px;">                     Porträt oder Wapne                 </div>	

**Talente**

Vitakraft	<b>VK</b>	12	VK-Rüstung / Wert		
Ausdauer	<b>AP</b>	90	AP-Rüstung / Wert		
Magie/Psi	<b>MP</b>		Geld		
Kampagnenspezifisch					


<b>Bewegungstechniken</b> Anzahl: 4	<b>Handwerkstechniken</b> Anzahl: 2

<b>Bildungstechniken</b> Anzahl: 3	<b>Sprachen</b> (mit Angabe der Stufe) Sprachpunkte: 8
Lesen/Schreiben	Rechnen
Computer	Deutsch (IV)
	(II)

Liste/Fertigkeit	Tempo	Zeit	Wert	Liste/Fertigkeit	Tempo	Zeit	Wert	Liste/Fertigkeit	Tempo	Zeit	Wert
<b>BEWEGUNG</b> Modi Grad 3				<b>SINNESSCHÄRFE</b> Modi Grad 4				<b>NATURWISSENSCHAFT</b> Grad 2			
Standard-Gruw			S-Gruw	Standard-Gruw			S-Gruw	Datensuche			9
Ausweichen	14	2	Gruw 12	Horchen	4	*	Gruw 13	Experiment			11
Faustschlag	12	2	Gruw 12	Menschenkenntnis	16	30s	Gruw 5	Fachkenntnisse			+2= 11
Fußtritt	10	2	Gruw 10	Reaktion	14	*	Gruw 12	Fachgebiete:			
Klettern/Balancieren	6	3	Gruw 10	Suchen	4	*	Gruw 13	*			
Rennen	8	1	12	Zufällig Finden	18	-	Gruw 9				
Schleichen	2	3	Gruw 10	<b>SPRACHEN</b> Modi Grad 2							
Springen/Fallen	8	3;1	Gruw 12	Standard-Gruw			S-Gruw				
Überraschen	-	-	Gruw 13	Redegewandtheit	18	*	Gruw 7				
Werfen/Fangen	12	3	Gruw 9	Verwandte Sprache	17	1	Gruw 7				
<b>BILDUNG</b> Modi Grad 2				<b>STÄRKE</b> Modi Grad 1				<b>GLÜCKSRITTER</b> Grad 3			
Standard-Gruw			S-Gruw	Standard-Gruw			S-Gruw	Etikette			+5= 13
Allgemeinbildung	16	1;*	Gruw 11	Grundlast	-	-	Kg 8	Glücksspiel			5
Erinnern	16	1;*	Gruw 11	Kraftakt	6	3	Gruw 6	Intrigieren			8
Psychische Resistenz	18	-	Gruw 5	Kraftaktmasse	-	-	Kg 60	Verführen			13
Benimm	16	1;*	Gruw 8	Ringeln	10	3;1	Gruw 10	Spezialgebiet:			14
Kultur	16	1;*	Gruw 7	Schadensbonus	-	-	SCH 0	*			
Naturwissenschaft	16	1;*	Gruw 9	Wurfmasse	-	-	Kg				
<b>HANDWERK</b> Modi Grad 1				<b>VITALITÄT</b> Modi Grad 3							
Standard-Gruw			S-Gruw	Standard-Gruw			S-Gruw				
Herstellen	2	*	Gruw 10	Benommenheit	-	-	AP 18				
Manipulieren	1	*	Gruw 5	Bewusstlosigkeit	-	-	AP 36				
Reparieren	3	*	Gruw 7	AP-Regeneration	-	1h	AP 3				
Tarnen	2	3	Gruw 8	Laufen	8	1h	Km 6,0				
Zerlegen	2	*	Gruw 10	Physische Resistenz	14	-	Gruw 11	Lerp:			

**Sportler**

Name des Charakters Geschlecht und Rasse Selbstbezeichnung oder Beruf Kampagne


**Talente**

Porträt oder Wappen

Vitakraft	<b>VK</b>	12		VK-Rüstung / Wert	
Ausdauer	<b>AP</b>	90		AP-Rüstung / Wert	
Magie/Psi	<b>MP</b>			Geld	
Kampagnenspezifisch					


<b>Bewegungstechniken</b> Anzahl: 5	<b>Handwerkstechniken</b> Anzahl: 2

<b>Bildungstechniken</b> Anzahl: 3	<b>Sprachen</b> (mit Angabe der Stufe) Sprachpunkte: 8
Lesen/Schreiben      Rechnen	Deutsch (IV)
	(II)

Liste/Fertigkeit	Tempo	Zeit	Wert	Liste/Fertigkeit	Tempo	Zeit	Wert	Liste/Fertigkeit	Tempo	Zeit	Wert
<b>BEWEGUNG</b> Modi Grad 5				<b>SINNESSCHÄRFE</b> Modi Grad 1				<b>ATHLETIK</b> Grad 3			
Standard-Gruw			S-Gruw	Standard-Gruw			S-Gruw	Klettern			+7= 15
Ausweichen	14	2	Gruw 14	Horchen	4	*	Gruw 10	Ringens			+3= 15
Faustschlag	12	2	Gruw 14	Menschenkenntnis	16	30s	Gruw 4	Werfen			+6= 16
Fußtritt	10	2	Gruw 12	Reaktion	14	*	Gruw 7	Spezialgebiet:			12
Klettern/Balancieren	6	3	Gruw 15*	Suchen	4	*	Gruw 10	*			
Rennen	8	1	M 14	Zufällig Finden	18	-	Gruw 8				
Schleichen	2	3	Gruw 12	<b>SPRACHEN</b> Modi Grad 2							
Springen/Fallen	8	3:1	Gruw 14	Standard-Gruw			S-Gruw				
Überraschen	-	-	Gruw 15	Redegewandtheit	18	*	Gruw 7				
Werfen/Fangen	12	3	Gruw 16*	Verwandte Sprache	17	1	Gruw 7				
<b>BILDUNG</b> Modi Grad 2				<b>STÄRKE</b> Modi Grad 3				<b>NATURWISSENSCH</b> Grad 1			
Standard-Gruw			S-Gruw	Standard-Gruw			S-Gruw	*			
Allgemeinbildung	16	1:*	Gruw 11	Grundlast	-	-	Kg 12	Datensuche			8
Erinnern	16	1:*	Gruw 11	Kraftakt	6	3	Gruw 7	Experiment			10
Psychische Resistenz	18	-	Gruw 5	Kraftaktmasse	-	-	Kg 100	Fachkenntnisse			+2= 11
Benimm	16	1:*	Gruw 6	Ringens	10	3:1	Gruw 15*				
Kultur	16	1:*	Gruw 9	Schadensbonus	-	-	SCH 1				
Naturwissenschaft	16	1:*	Gruw 9	Wurfmasse	-	-	Kg				
<b>HANDWERK</b> Modi Grad 1				<b>VITALITÄT</b> Modi Grad 3				Lerp:			
Standard-Gruw			S-Gruw	Standard-Gruw			S-Gruw				
Herstellen	2	*	Gruw 10	Benommenheit	-	-	AP 18				
Manipulieren	1	*	Gruw 5	Bewusstlosigkeit	-	-	AP 36				
Reparieren	3	*	Gruw 7	AP-Regeneration	-	1h	AP 3				
Tarnen	2	3	Gruw 8	Laufen	8	1h	km 6,0				
Zerlegen	2	*	Gruw 10	Physische Resistenz	14	-	Gruw 11				

<b>Handwerker</b>			
Name des Charakters	Geschlecht und Rasse	Selbstbezeichnung oder Beruf	Kampagne
			Porträt oder Wappen
<b>Talente</b>			

Vitakraft	<b>VK</b>	10	VK-Rüstung / Wert		
Ausdauer	<b>AP</b>	70	AP-Rüstung / Wert		
Magie/Psi	<b>MP</b>		Geld		
Kampagnenspezifisch					


<b>Bewegungstechniken</b> Anzahl: 2	<b>Handwerkstechniken</b> Anzahl: 5

<b>Bildungstechniken</b> Anzahl: 3	<b>Sprachen</b> (mit Angabe der Stufe) Sprachpunkte: 13
Lesen/Schreiben	Rechnen
	Deutsch (IV)
	(III)
	(II) (I)

Liste/Fertigkeit	Tempo	Zeit	Wert	Liste/Fertigkeit	Tempo	Zeit	Wert	Liste/Fertigkeit	Tempo	Zeit	Wert
<b>BEWEGUNG</b> Modi Grad 1				<b>SINNESSCHÄRFE</b> Modi Grad 1				<b>HANDWERKER</b> Grad 4			
Standard-Gruw			S-Gruw	Standard-Gruw			S-Gruw	*			
Ausweichen	14	2	Gruw 10	Horchen	4	*	Gruw 10	Herstellen			+6= 20
Faustschlag	12	2	Gruw 10	Menschenkenntnis	16	30s	Gruw 5*	Kenntnisse			+5= 14
Fußtritt	10	2	Gruw 8	Reaktion	14	*	Gruw 7	Manipulieren			+6= 17
Klettern/Balancieren	6	3	Gruw 8	Suchen	4	*	Gruw 10	Reparieren			+6= 17
Rennen	8	1	m 10	Zufällig Finden	18	-	Gruw 8	Zerlegen			+6= 20
Schleichen	2	3	Gruw 8	<b>SPRACHEN</b> Modi Grad 4				<b>Spezialgebiet:</b>			
Springen/Fallen	8	3;1	Gruw 10	Standard-Gruw			S-Gruw	*			
Überraschen	-	-	Gruw 11	Redegewandtheit	18	*	Gruw 8				
Werfen/Fangen	12	3	Gruw 8	Verwandte Sprache	17	1	Gruw 9				
<b>BILDUNG</b> Modi Grad 2				<b>STÄRKE</b> Modi Grad 3				<b>REDEKUNST</b> Grad 2			
Standard-Gruw			S-Gruw	Standard-Gruw			S-Gruw	Beeindrucken			+2= 8
Allgemeinbildung	16	1;*	Gruw 11	Grundlast	-	-	kg 12	Interview			+3= 11
Erinnern	16	1;*	Gruw 11	Kraftakt	6	3	Gruw 7	Menschenkenntnis			+1= 5
Psychische Resistenz	18	-	Gruw 5	Kraftaktmasse	-	-	kg 100	Rhetorik			+0= 8
Benimm	16	1;*	Gruw 6	Ringeln	10	3;1	Gruw 12	Überzeugen			+0= 8
Kultur	16	1;*	Gruw 9	Schadensbonus	-	-	SCH 1	Verführen			+3= 11
Naturwissenschaft	16	1;*	Gruw 9	Wurfmasse	-	-	kg				
<b>HANDWERK</b> Modi Grad 5				<b>VITALITÄT</b> Modi Grad 1							
Standard-Gruw			S-Gruw	Standard-Gruw			S-Gruw				
Herstellen	2	*	Gruw 14	Benommenheit	-	-	AP 14				
Manipulieren	1	*	Gruw 11	Bewusstlosigkeit	-	-	AP 28				
Reparieren	3	*	Gruw 11	AP-Regeneration	-	1h	AP 3				
Tarnen	2	3	Gruw 12	Laufen	8	1h	km 4,0				
Zerlegen	2	*	Gruw 14	Physische Resistenz	14	-	Gruw 10				
<b>Lerp:</b>											

**Angestellter**

Name des Charakters Geschlecht und Rasse Selbstbezeichnung oder Beruf Kampagne


Porträt oder Wappen

**Talente**

Vitalkraft <b>VK</b>	10	VK-Rüstung / Wert	
Ausdauer <b>AP</b>	70	AP-Rüstung / Wert	
Magie/Psi <b>MP</b>		Geld	
Kampagnenspezifisch			


<b>Bewegungstechniken</b> Anzahl: 2	<b>Handwerkstechniken</b> Anzahl: 2

<b>Bildungstechniken</b> Anzahl: 3	<b>Sprachen</b> (mit Angabe der Stufe) Sprachpunkte: 8
Lesen/Schreiben      Rechnen	Deutsch (IV)
Computer	(II)

Liste/Fertigkeit	Tempo	Zeit	Wert	Liste/Fertigkeit	Tempo	Zeit	Wert	Liste/Fertigkeit	Tempo	Zeit	Wert
<b>BEWEGUNG</b> Modi Grad 1				<b>SINNESSCHÄRFE</b> Modi Grad 5				<b>VERWALTUNG</b> Grad 4			
Standard-Gruw			S-Gruw	Standard-Gruw			S-Gruw	Datensuche			11
Ausweichen	14	2	Gruw 10	Horchen	4	*	Gruw 14	Rechtskunde			+3= 12
Faustschlag	12	2	Gruw 10	Menschenkenntnis	16	30s	Gruw 6	Verhandlung			+1= 8
Fußtritt	10	2	Gruw 8	Reaktion	14	*	Gruw 13	Verwaltungspraxis			13
Klettern/Balancieren	6	3	Gruw 8	Suchen	4	*	Gruw 14	Spezialgebiet:			
Rennen	8	1	m 10	Zufällig Finden	18	-	Gruw 10	*			
Schleichen	2	3	Gruw 8	<b>SPRACHEN</b> Modi Grad 2							
Springen/Fallen	8	3:1	Gruw 10	Standard-Gruw			S-Gruw				
Überraschen	-	-	Gruw 11	Redegewandtheit	18	*	Gruw 7				
Werfen/Fangen	12	3	Gruw 8	Verwandte Sprache	17	1	Gruw 7				
<b>BILDUNG</b> Modi Grad 2				<b>STÄRKE</b> Modi Grad 1				<b>HÄNDLER</b> Grad 4			
Standard-Gruw			S-Gruw	Standard-Gruw			S-Gruw	Buchführung			13
Allgemeinbildung	16	1:*	Gruw 11	Grundlast	-	-	kg 8	Geschäftssinn			13
Erinnern	16	1:*	Gruw 11	Kraftakt	6	3	Gruw 6	Lagerkunde			13
Psychische Resistenz	18	-	Gruw 5	Kraftaktmasse	-	-	kg 60	Theorie			+3= 12
Benimm	16	1:*	Gruw 6	Ringens	10	3:1	Gruw 10	Verhandeln			+3= 10
Kultur	16	1:*	Gruw 9	Schadensbonus	-	-	SCH 0				
Naturwissenschaft	16	1:*	Gruw 9	Wurfmasse	-	-	kg				
<b>HANDWERK</b> Modi Grad 1				<b>VITALITÄT</b> Modi Grad 1				Lerp:			
Standard-Gruw			S-Gruw	Standard-Gruw			S-Gruw				
Herstellen	2	*	Gruw 10	Benommenheit	-	-	AP 14				
Manipulieren	1	*	Gruw 5	Bewusstlosigkeit	-	-	AP 28				
Reparieren	3	*	Gruw 7	AP-Regeneration	-	1h	AP 3				
Tarnen	2	3	Gruw 8	Laufen	8	1h	km 4,0				
Zerlegen	2	*	Gruw 10	Physische Resistenz	14	-	Gruw 10				

Schriftsteller			
Name des Charakters	Geschlecht und Rasse	Selbstbezeichnung oder Beruf	Kampagne
			Porträt oder Wappen
<b>Talente</b>			

Vitakraft	<b>VK</b>	10	VK-Rüstung / Wert		
Ausdauer	<b>AP</b>	70	AP-Rüstung / Wert		
Magie/Psi	<b>MP</b>		Geld		
Kampagnenspezifisch					


<b>Bewegungstechniken</b> Anzahl: 2	<b>Handwerkstechniken</b> Anzahl: 2

<b>Bildungstechniken</b> Anzahl: 5	<b>Sprachen</b> (mit Angabe der Stufe) Sprachpunkte: 15			
Lesen/Schreiben	Rechnen	Deutsch	(IV)	(III)
			(II)	(II)
			(I)	

Liste/Fertigkeit	Tempo	Zeit	Wert	Liste/Fertigkeit	Tempo	Zeit	Wert	Liste/Fertigkeit	Tempo	Zeit	Wert
<b>BEWEGUNG</b> Modi Grad 1				<b>SINNESSCHÄRFE</b> Modi Grad 1				<b>KUNST</b> Grad 5			
Standard-Gruw			S-Gruw	Standard-Gruw			S-Gruw	Beeindrucken			+3= 14
Ausweichen	14	2	Gruw 10	Horchen	4	*	Gruw 10	Geschäfte			+3= 17
Faustschlag	12	2	Gruw 10	Menschenkenntnis	16	30s	Gruw 4	Spezialgebiete			14
Fußtritt	10	2	Gruw 8	Reaktion	14	*	Gruw 7	*			
Klettern/Balancieren	6	3	Gruw 8	Suchen	4	*	Gruw 10	*			
Rennen	8	1	m 10	Zufällig Finden	18	-	Gruw 8	*			
Schleichen	2	3	Gruw 8	<b>SPRACHEN</b> Modi Grad 5							
Springen/Fallen	8	3;1	Gruw 10	Standard-Gruw			S-Gruw				
Überraschen	-	-	Gruw 11	Redegewandtheit	18	*	Gruw 9				
Werfen/Fangen	12	3	Gruw 8	Verwandte Sprache	17	1	Gruw 10				
<b>BILDUNG</b> Modi Grad 5				<b>STÄRKE</b> Modi Grad 1				<b>OKKULTISMUS</b> Grad 1			
Standard-Gruw			S-Gruw	Standard-Gruw			S-Gruw	Datensuche			10
Allgemeinbildung	16	1;*	Gruw 14	Grundlast	-	-	kg 8	Mythologie			5
Erinnern	16	1;*	Gruw 14	Kraftakt	6	3	Gruw 6	Übersinn. Fert.:			*
Psychische Resistenz	18	-	Gruw 7	Kraftaktmasse	-	-	kg 60				
Benimm	16	1;*	Gruw 11	Ringeln	10	3;1	Gruw 10				
Kultur	16	1;*	Gruw 14	Schadensbonus	-	-	SCH 0				
Naturwissenschaft	16	1;*	Gruw 14	Wurfmasse	-	-	kg				
<b>HANDWERK</b> Modi Grad 1				<b>VITALITÄT</b> Modi Grad 1							
Standard-Gruw			S-Gruw	Standard-Gruw			S-Gruw				
Herstellen	2	*	Gruw 10	Benommenheit	-	-	AP 14				
Manipulieren	1	*	Gruw 5	Bewusstlosigkeit	-	-	AP 28				
Reparieren	3	*	Gruw 7	AP-Regeneration	-	1h	AP 3				
Tarnen	2	3	Gruw 8	Laufen	8	1h	km 4,0				
Zerlegen	2	*	Gruw 10	Physische Resistenz	14	-	Gruw 10				
								Lerp:			