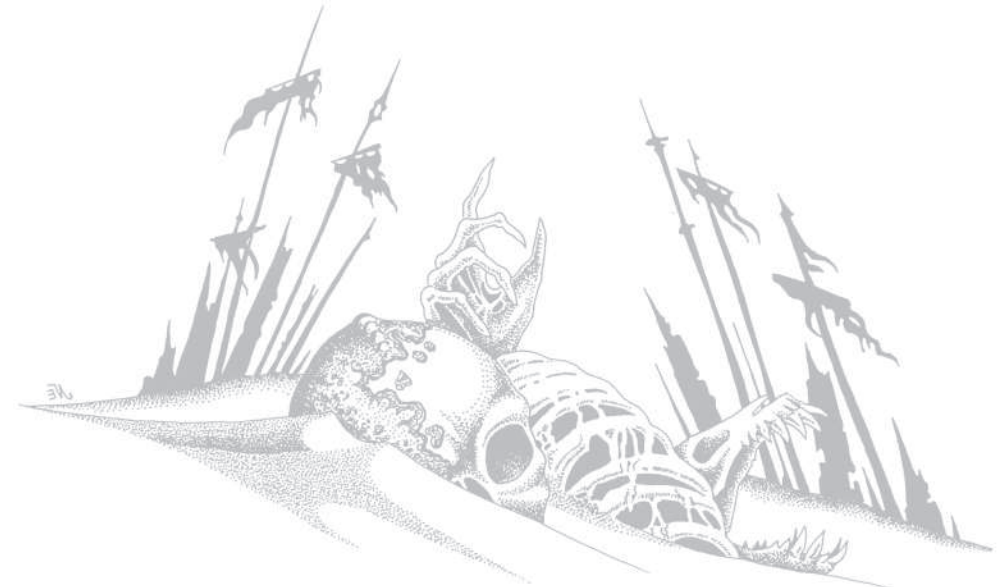


DIE FESTWERTTABELLE

Zauberfertigkeit	Festwert für	Wert
Allgemeine Werte	Sprachzauber / Gestenzauber / Mentaler Zauber	2 / 3 / 4
Astral	Astralsprung, Astralverwandlung, Astralwahrnehmung Astralzauber	8 6
Beschwörung	Schuttkreis gegen Dämonen Dämon der ersten Hierarchie beschwören Dämon der zweiten Hierarchie beschwören Dämon der dritten Hierarchie beschwören	5 7 10 15
Elemente	Elementerschaffung Elementarruf Elementkontrolle, Elementverstärkung Elementschadenszauber	7 10 4 9
Erhebung	Mit Toten sprechen Tote erheben (klein / mittel / groß)	8 6 / 7 / 9
Erschaffung	Belebung von Materie Eigenschaftserhöhung, Fertigkeitserhöhung Fertigkeiten für belebte Wesen (jeweils)	6 5 1
Geist	Gefühlsregung, Schlaf, Telekinese Sinnestäuschungen, Sinnesverbesserungen Telepathie, Eigenschaften und Fertigkeiten erkennen, Kontaktpunkt setzen Geistzauber auf Nicht-Lebewesen	7 8 6 4
Geistkampf	Gedankenkontrolle Gedankenlesen, Körperlähmung, Schmerzen Mentaler Schlag, Vergessen Geistverschmelzung Geistkampfzauber auf Nicht-Lebewesen	12 8 9 7 4
Illusion	Befehle bei Illusionen (jeweils) Illusion erkennen Illusion erschaffen (unbewegt / beweglich / eigenbeweglich)	1 6 4 / 5 / 6
Lebensmagie/ Todesmagie	Bannzauber (unbewegt / beweglich / mitbewegend) Eigenschaftserhöhung, Fertigkeitserhöhung Heilzauber (leicht / mittel / schwer) Erkennungszauber Regenerationszauber	3 / 4 / 5 6 10 / 15 / 20 7 8
Licht	Nachtsicht, Wärmesicht Lichtkontrolle (unbewegt / beweglich / mitbewegend)	6 3 / 4 / 5
Natur	Alterung, Erkennungszauber, Tiersprache Befehlen von Pflanzen und Tieren, Wetterwechsel Eigenschafts- oder Fertigkeitsübernahme von Tieren, Sinnesverschmelzung, Tierruf	7 9 8
Reise	Teleportation (mit Berührung / ohne Berührung) Teleportation durch feste Materie (je 5cm Materiedicke) Teleporterkreis erstellen	6 / 11 1 8
Veränderung	Beschleunigen oder Verlangsamen Farbzauber, Gewichts- und Größenzauber Verwandlung	9 7 8
Verteidigung	Schild (unbewegt / beweglich / mitbewegend) Schutzzauber für Schilde (einfacher Schutz / Magie / spezielle Wesen)	1 / 2 / 3 1 / 2 / 3
Wissen	Erkennen / Finden / Magie erkennen Erkennungsmuster speichern Wissensgebiet aufrufen	6 / 7 / 8 5 8
Zauberwandlung	Aktivierungsbedingungen für Runen Erschaffung von Runen, Runenwirkung aussetzen Zauber Verlängerung Zauberfertigkeit erkennen Zauber Verbindung schaffen (pro Person) Zerstreuungszauber	1 4 8 8 3 9

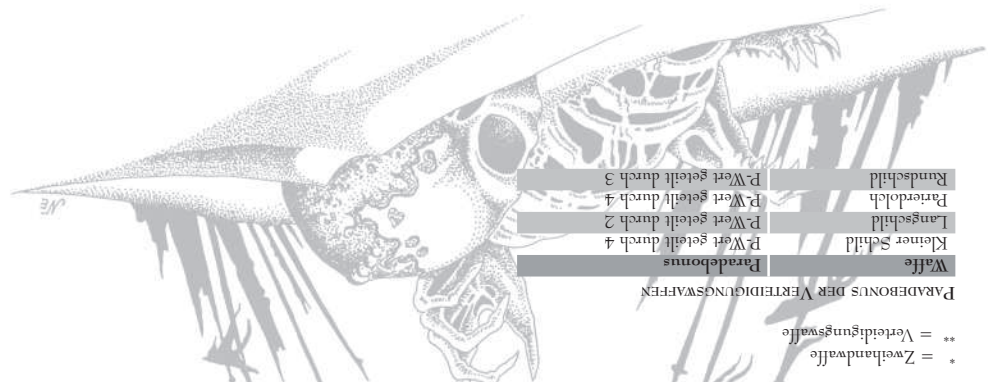
DIE TABELLEN DER VARIABLEN WERTE

Stufe	Gewicht (kg) Umkreis (m)	Reichweite (m)	Wertever. (Punkte) Maß (m/cm)	Heilung/Schaden (in Würfeln)	Wirkungsdauer / Verzögerungsdauer	Erweiterte Wirkungsdauer
1	2	5	1	1W6	3 Runden	16 Stunden
2	5	10	2	2W6	1 Minute	24 Stunden
3	10	25	4	3W6	5 Minuten	2 Tage
4	15	50	7	4W6	15 Minuten	4 Tage
5	20	100	10	5W6	60 Minuten	8 Tage
6	30	150	15	6W6	2 Stunden	15 Tage
7	50	200	20	7W6	4 Stunden	1 Monat
8	75	250	25	8W6	8 Stunden	3 Monate
9	100	300	30	9W6	16 Stunden	6 Monate
10	125	400	40	10W6	24 Stunden	1 Jahr
11	150	500	50	11W6	2 Tage	2 Jahre
12	200	750	60	12W6	4 Tage	4 Jahre
13	250	1000	75	13W6	8 Tage	6 Jahre
14	300	1250	90	14W6	15 Tage	8 Jahre
15	350	1500	105	15W6	1 Monat	10 Jahre
16	400	2000	120	16W6	3 Monate	15 Jahre
17	500	2500	135	17W6	6 Monate	20 Jahre
18	600	3000	150	18W6	1 Jahr	30 Jahre



Waffe	Abh.	Mindest	Maximum	Grundwert
Amburst* (25m)	GE	05	04	1W6-2
Amburst* (50m)	ST	07	04	1W6+1
Armbrust* (200m)	ST	09	05	1W6+1
Äxt	ST	07	06	1W6-1
Büschrohr* (25m)	GE	04	08	1W6-3
Dolch	GE	06	04	1W6-2
Hammer	ST	08	05	1W6-1
Hallebarde*	ST	07	06	1W6+1
Holzkule	ST	06	04	1W6-1
Kampfspeiß*	ST	07	07	1W6
Kampflab*	GE	05	08	1W6-2
Kleinert Schild**	GE	05	07	1W6-5
Kriegsaxt*	KO	13	09	1W6-1
Kriegshammer*	KO	13	08	2W6-1
Kriegsschwert*	KO	12	10	2W6-2
Kriegsschwert	KO	12	10	2W6-2
Kriegsbogen* (100m)	ST	08	06	1W6+2
Kriegsbogen* (200m)	ST	07	05	1W6-1
Langschild**	GE	09	08	1W6-3
Langschwert	ST	08	06	1W6
Lanze	KO	12	09	2W6+3
Morgenstern	ST	08	09	1W6
Netz* (25m)	SC	09	10	1W6-4
Parierloch**	GE	05	08	1W6-3
Peitsche	SC	05	10	1W6-3
Rapier	SC	05	07	1W6-2
Randschild**	GE	07	07	1W6-4
Schilder* (50m)	GE	07	11	1W6-3
Sense*	ST	07	08	1W6+1
Stein* (25m)	GE	04	11	1W6-3
Streichkolben	ST	08	05	1W6-1
Wallflöser Kampf*	ST	04	04	1W6-3
Wallflöser Kampf 2*	GE	06	06	1W6-4
Wallflöser Kampf 3*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 4*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 5*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 6*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 7*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 8*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 9*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 10*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 11*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 12*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 13*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 14*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 15*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 16*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 17*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 18*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 19*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 20*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 21*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 22*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 23*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 24*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 25*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 26*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 27*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 28*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 29*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 30*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 31*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 32*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 33*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 34*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 35*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 36*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 37*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 38*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 39*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 40*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 41*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 42*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 43*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 44*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 45*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 46*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 47*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 48*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 49*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 50*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 51*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 52*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 53*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 54*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 55*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 56*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 57*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 58*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 59*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 60*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 61*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 62*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 63*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 64*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 65*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 66*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 67*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 68*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 69*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 70*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 71*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 72*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 73*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 74*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 75*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 76*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 77*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 78*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 79*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 80*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 81*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 82*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 83*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 84*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 85*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 86*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 87*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 88*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 89*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 90*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 91*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 92*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 93*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 94*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 95*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 96*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 97*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 98*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 99*	GE	06	06	1W6-3
Wallflöser Kampf 100*	GE	06	06	1W6-3

Die Maximalwerte der Waffen Valcreons



* = Zweihandwaffe
 ** = Verteilungswaffe
 Parabeon der Verteilungswaffen

Waffe	Paradebonus	P Wert gestellt durch 4
Kleiner Schild	P Wert gestellt durch 4	
Langschild	P Wert gestellt durch 2	
Parierloch	P Wert gestellt durch 4	
Randschild	P Wert gestellt durch 3	

Spärenspezifelle Fertigkeiten

PLANZENKUNDE

Vorkommen	Normal (10)
oft	relativ oft
relativ oft	Erschwert (15)
selt	Schwer (25)
sehr selten	Sehr schwer (30)

SPACHEN SPRECHEN (VALCREON)

Rasse	Sprache
Alburn	Alburn
Boak	Boak
Elflon	Elflon
Kar	Kar
Moran	Sid
Qwe	Qwe
Rogar	Sid
Sinien	Sinisch
Sid	Sid
T-shk	Ghl
Tham	Tha
Vendal	Ven

SPACHEN SPRECHEN (ICROS)

Sprache	... gesprochen auf
Goran	Elks (aktuelle Gemeinsprache)
Elba	Elks (Sprache der Aukentrischem)
Sol	Solo (alte Sprache Solos)
Val	Val (alte Sprache Valvs)
Beman	Beman (Ursprung von Goran)
Lot	Lotem (alte Sprache Lotems)
Kharum	Alle Sprache der Gelnhten

TOXIKOLOGIE (VALCREON)

Giftstärke	Art der KO-Probe
Normal (10)	Erschwert (15)
Erschwert (15)	Schwert (20)
Schwert (20)	Sehr schwer (30)

TOXIKOLOGIE (ICROS)

Form	Modifikation
Feststoff (Pulverform)	+1
Flüssig	0
Gasförmig	-2

Wirkungsdauer	Modifikation
Wirkung tritt verspätet auf (1 Tag)	+3
Wirkung tritt verspätet auf (1 Std.)	+1
Sofortige Wirkung	0

Wirkungsart

Wirkungsart	1 W6 Schaden
Modifikation	0

Jede weitere 2 W6 SP

Behindernd (-1 auf alle Werte)

Behindernd (je zusätzl. Punkt Abzug)

Behindernd (KO-Abzug 0 / 1 Std.)

Behindernd (je KO-Abzug-Punkt)

Wirkungsverhängung

Längere Betäubungswirkung (pro Kunde)

Längere Betäubungswirkung (pro Sid.)

Pro weiteren 5 Kubikmeter (gasl.)

Besondere Eigenschaften

Fahrlos

Gernichlos

Geschmacklos

Kontaktil

Schwer zu erkennen (Probe -2) (je)

Halbbarkeit

1 Woche

Längere Halbbarkeit (pro Woche)

Erstellungsdauer

10 Minuten

Jede Minute weniger Erstellungzeit

Art der KO-Probe

Normal (10)

Erschwert (15)

Schwert (20)

Sehr schwer (30)

Art der KO-Probe

Normal (10)

Erschwert (15)

Schwert (20)

Sehr schwer (30)

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Wert der Eigenschaft	FE	A/P	SP
1	-2	-4	-4
2	-2	-4	-3
3	-2	-3	-3
4	-1	-3	-2
5	-1	-2	-2
6	-1	-2	-1
7	0	-1	-1
8	0	-1	0
9	0	0	0
10	+1	1	0
11	+1	1	+1
12	+1	2	+1
13	+2	2	+2
14	+2	3	+2
15	+2	3	+3
16	+3	4	+3
17	+3	4	+4
18	+3	5	+4
19	+4	5	+5
20	+4	6	+5
21	+4	6	+6
22	+5	7	+6
23	+5	7	+7
24	+5	8	+7
25	+6	8	+8
26	+6	9	+8
27	+6	9	+9
28	+7	10	+9
29	+7	10	+10
30	+7	11	+10
31	+8	11	+11
32	+8	12	+11
33	+8	12	+12
34	+9	13	+12
35	+9	13	+13
36	+9	14	+13

REGENERATION LP / MP

Wert	Regeneration LP	Regeneration MP
1-10	1W6	1W6
11-15	1W6+1	1W6+3
16-20	1W6+2	2W6
21-25	1W6+3	2W6+3
26-30	2W6	3W6
31-35	2W6+1	3W6+3
36-40	2W6+2	4W6
41-45	2W6+3	4W6+3
46-50	3W6	5W6
51-55	3W6+1	5W6+3
56-60	3W6+2	6W6

NORMALE FERTIGKEITEN

SCHLEICHEN

Untergrund	Modifikator
Sandboden	+4
Wasser	+2
Kies	-3
Wald	-4
Urwald	-7
Stein/Lehm	0

SCHWIMMEN

Gewässerzustand	Schwierigkeit
Leichte Strömung	Erschwert
Stärkere Strömung/Wellengang	Schwierig
Starke Strömung/Wellengang	Schwer
Wildbach/Meeresströmung	Sehr schwer
Sturm	Waghalsig

Geschwindigkeit	Dauer je Punkt	Entfernung je Punkt
Normal	15 min.	0,2 m/Runde
Schnell	2 min.	0,5 m/Runde
Sehr schnell	5 Sek.	1 m/Runde

SPURENLESEN

Untergrund	Schwierigkeit
Urwald, Sand	Normal
Wald	Erschwert
Kies, Geröll	Schwierig
Kies	Schwer
Stein	Sehr schwer

VERSTECKEN

Art der Tarnung	Bonus
Kleidung/Bemalung	+4
Chamäleonfertigkeit	+6
Zusätze/Behänge	zus. +2

Sicht- bzw. Lichtverhältnisse	Bonus
Regen, Schnee oder leichter Nebel	+5
Dichter Nebel	+8
Dämmerung	+4
Vollmondnacht	+6
Vollkommene Dunkelheit	+10

WAFFENBAU

Gesamtergebnis	Qualität
1-14	Waffe ist unbrauchbar
15-24	Waffe mit -1 auf A, P, SP
25-29	Waffe mit -1 auf A und P
30-44	Waffe ohne Abzüge
45-52	Waffe mit +1 auf A und P
ab 53	Waffe mit +1 auf A, P, SP

WAFFENMANÖVER VALCREONS

Der Kostenaufwand in Punkten für die Neuerlernung und Verbesserung steht unter der Überschrift "K" (=Kosten). Die maximal mögliche Anzahl der Lernverbesserungen eines Manövers ist in der Spalte "L" (=Lernanzahl) zu finden.

Waffe	Manöver	A	P	SP	K	L	
Armbr. (25m)	2 ApR (je)	-3	x	-3	4	3	
	Liegend schießen	-3	x	-3	4	3	
	Liegend schießen	-3	x	-3	4	3	
Armbr. (50m)	2 ApR (je)	-3	x	-3	4	3	
	Liegend schießen	-3	x	-3	4	3	
Armbr. (200m)	1 ApR	-3	x	-3	4	3	
	Liegend schießen	-3	x	-3	4	3	
Axt	2 ApR (je)	-3	-3	-3	4	3	
	Doppelh. Schlag	+1	-3	+1	4	3	
	Entwaffnen	-4	-4	-4	6	4	
	Werfen	-4	x	-4	6	4	
Blasrohr	2 ApR (je)	-3	x	-3	4	3	
	Dolch	-3	-3	-3	4	3	
Dolch	Doppelh. Stich	+1	-3	+1	4	3	
	Werfen	-4	x	-4	6	4	
	Hammer	2 ApR (je)	-3	-3	-3	4	3
Hammer	Doppelhänd. Schlag	+1	-3	+1	4	3	
	Entwaffnen	-4	-4	x	6	4	
	Werfen	-4	x	-4	6	4	
	Hellebarde	2 ApR (je)	-3	-3	-3	4	3
Hellebarde	Entwaffnen	-4	-4	x	6	4	
	Entwaffnen Schild	-4	-4	x	6	4	
	Geg. zu Fall bringen	-5	-5	x	8	5	
	Schlag	-3	-3	-3	4	3	
Holzkeule	2 ApR (je)	-3	-3	-3	4	3	
	Werfen	-3	x	-3	4	3	
Kampfspiel	2 ApR (je)	-3	-3	-3	4	3	
	Entwaffnen	-4	-4	x	6	4	
	Entwaffnen Schild	-4	-4	x	6	4	
	Geg. zu Fall bringen	-5	-5	x	8	5	
	Werfen	-4	x	-4	6	4	
Kampfstab	2 ApR (je)	-3	-3	-3	4	3	
	3 ApR (je)	-3	-3	-3	4	3	
	Entwaffnen	-4	-4	x	6	4	
	Entwaffnen Schild	-4	-4	x	6	4	
	Geg. zu Fall bringen	-5	-5	x	8	5	
Kleiner Schild	2 ApR (je)	-3	-3	-3	4	3	
	Schildschlag	-4	-4	-4	6	4	
	Kriegsaxt	2 ApR (je)	-3	-3	-3	4	3
	Entwaffnen	-4	-4	x	6	4	
Kriegsaxt	Mehrfachangriff	-3	-3	-3	4	3	
	Schwerer Schlag	+1	-3	+1	4	3	
	Kriegshammer	2 ApR (je)	-3	-3	-3	4	3
	Entwaffnen	-4	-4	x	6	4	
Kriegshammer	Mehrfachangriff	-3	-3	-3	4	3	
	Schwerer Schlag	+1	-3	+1	4	3	
	Kriegsschwert	2 ApR (je)	-3	-3	-3	4	3
	Entwaffnen	-4	-4	x	6	4	
Kriegsschwert	Mehrfachangriff	-3	-3	-3	4	3	
	Schwerer Schlag	+1	-3	+1	4	3	

Waffe	Manöver	A	P	SP	K	L
Kurzbogen	2 ApR (je)	-3	x	-3	4	3
	2 Pfeile gleichzeitig	-5	x	-5	8	5
	Liegend schießen	-5	x	-5	8	5
Kurzschwert	2 ApR (je)	-3	-3	-3	4	3
	Doppelh. Schlag	+1	-3	+1	4	3
	Entwaffnen	-4	-4	x	6	4
Langbogen	2 ApR (je)	-3	x	-3	4	3
	2 Pfeile gleichzeitig	-4	x	-4	6	4
Langschild	2 ApR (je)	-3	-3	-3	6	4
	Schildschlag	-4	-4	-4	6	4
Langschwert	2 ApR (je)	-3	-3	-3	4	3
	Doppelh. Schlag	+1	-3	+1	4	3
	Entwaffnen	-4	-4	x	6	4
Lanze	-					
	Morgenstern	2 ApR (je)	-3	-3	-3	4
Morgenstern	Doppelh. Schlag	+1	-3	+1	4	3
	Entwaffnen	-4	-4	x	6	4
	Entwaffnen Schild	-4	-4	x	6	4
	Netz	Gegner einwickeln	-5	-5	x	8
Netz	Geg. zu Fall bringen	-3	-3	x	4	3
	Parierdolch	2 ApR (je)	-3	-3	-3	4
Parierdolch	Klingen brechen	-5	-5	x	8	5
	Riposte	-3	-3	-3	4	3
	Peitsche	2 ApR (je)	-3	-3	-3	4
Peitsche	Entwaffnen	-4	-4	x	6	4
	Umwickeln	-5	-5	x	8	5
	Rapier	2 ApR (je)	-3	-3	-3	4
Rapier	3 ApR (je)	-3	-3	-3	4	3
	Rundschild	2 ApR (je)	-3	-3	-3	4
Rundschild	Schildschlag	-4	-4	-4	6	4
	Schleuder	2 ApR (je)	-3	-3	-3	4
Sense	2 ApR (je)	-3	-3	-3	6	4
	Entwaffnen	-4	-4	x	6	4
	Entwaffnen Schild	-4	-4	x	6	4
	Geg. zu Fall bringen	-3	-3	x	4	3
	Mehrfachangriff	-3	-3	-3	4	3
Stein	2 ApR (je)	-3	x	-3	4	3
	3 ApR (je)	-3	x	-3	4	3
Streitkolben	2 ApR (je)	-3	-3	-3	4	3
	Doppelh. Schlag	+1	-3	+1	4	3
	Entwaffnen	-4	-	x	6	4
	Werfen	-4	x	-4	6	4
WK (ST)	2 ApR (je)	-3	-3	-3	4	3
	WK (GE)	2 ApR (je)	-3	-3	-3	4
WK 2	3 ApR (je)	-3	-3	-3	4	3
	Entwaffnen	-4	-4	x	6	4
	Parademanöver	x	+3	x	4	3
WK 3	Geg. zu Fall bringen	-3	-3	x	4	3
	Entwaffnen Schild	-4	-4	x	6	4
	Frontalangriff	+2	-3	0	4	3
Wurfmesser	2 ApR (je)	-3	x	-3	4	3
	Wurfspeer	-				
Wurfspeer	2 ApR (je)	-3	x	-3	4	3
	3 ApR (je)	-3	x	-3	4	3

x = Wert beträgt 0

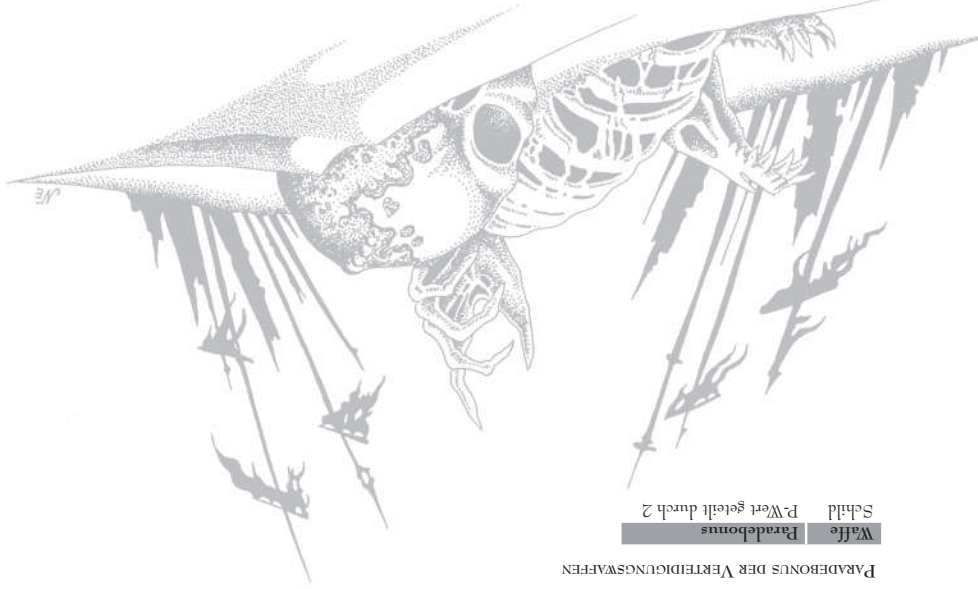
DIE MAXIMALWERTE DER WAFFEN ICROS

Waffe	Abb.	Mindest	Maximum	Grundwert
Axt	ST	07	12	8
Elektrischerock (25m)	GE	04	10	0
Flammenwerfer* (25m)	GE	08	18	0
Flammenwerfer* (200m)	GE	07	16	0
Granatwerfer* (200m)	GE	07	14	0
Hammer	ST	08	12	7
Handgranate (50m)	GE	06	14	0
Kelle	ST	06	04	8
Messer	GE	06	04	8
Narkosegewehr*	GE	04	14	0
Pistole - 7 mm (50m)	GE	05	12	0
Pistole - 9 mm (100m)	GE	06	14	0
Pistole - 11 mm (100m)	ST	08	16	0
Präzisionsgewehr* (500m)	GE	07	11	18
Raketen-gewehr* (1000 m)	KO	10	07	14
Schild**	GE	06	07	5
Schnellfeuer-gewehr* (200m)	ST	08	09	15
Schnellfeuer-pistole (50m)	SC	07	10	14
Schrotflinte* (50m)	ST	12	06	18
Stein (25m)	GE	04	04	11
Wallflöser Kampf*	ST	04	04	3
Wallflöser Kampf*	GE	06	06	6
Wallflöser Kampf 2*	GE	08	08	7
Wallflöser Kampf 3*	GE	10	10	9
Wurfmesser (25m)	GE	05	07	12

* = Zweihandwaffe
 ** = Verteidigungswaffe

PARADEBONUS DER VERTEIDIGUNGSWAFFEN

Waffe	Paradebonus
Schild	P-Wert geteilt durch 2



MAGIE

Wissen	Wert	Wissensgebiet
1	1	Werkkunde
2	2	Anthropologie
3	3	Astronomie
4	4	Kartographie
5	5	Orientierung
6	6	Kriminologie
7	7	Geologie
8	8	Biologie
9	9	Chemie
10	10	Physik
11	11	Gastronomie
12	12	Mechanik
13	13	Werkstoffkunde
14	14	Kampfkunst
15	15	Seefahrtskunde
16	16	Spurenlesen
17	17	Mathematik
18	18	Erste Hilfe
19	19	Medizin
20	20	Sprachen sprechen
21	21	Sprachen lesen / schreiben

Probenwert = Festwert(e)
 + Summe der variablen Werte

ZAUBERN IN STRESSSITUATIONEN

Zaubern ...	Erhöhung der Probe
... in Stresssituationen	+4
... während des Rennens	+5
... beim Anwenden einer Fertigkeit	+3

ERSCHEINUNG

Materialart und Zustand	Eigenschaftshöchstwerte
Wesen aus sehr instabiler Materie (Luft)	ST, KO 12; GE, SC 24
Wesen aus instabiler Materie (Wasser)	ST, KO 16; GE, SC 21
Wesen aus fester Materie (Erde)	ST, KO, GE, SC 18
Wesen aus sehr fester Materie (Stein)	ST, KO 21; GE, SC 15
Wesen aus stabiler Materie (Metall)	ST, KO 24; GE, SC 12
Wesen aus sehr stabiler Materie (Holz)	ST, KO 27; GE, SC 9
Wesen ohne Gehirn	Natürlicher RS: 8

Wesen mit nur einem Bein
 Max. ST, KO x 0,5
 Max. GE x 0,75

Einarmige Wesen
 Max. ST x 0,5
 Max. GE x 0,75

Wesen
 Verste oder un-menschliche
 CH 4

Größe des Wesens
 Eigenschaftshöchstwerte

Sehr groß (3-4 m)	Max. ST, KO x 1,5
Groß (2-3 m)	Max. ST, KO x 1,25
Normal (1-2 m)	Max. ST, KO x 1
Klein (0,5-1 m)	Max. ST, KO x 0,5
Sehr klein (0,25-0,5 m)	Max. ST, KO x 0,25



WISSEN

EIGENSCHAFTEN UND FERTIGKEITEN

EIGENSCHAFTS- UND FERTIGKEITSPROBEN

Schwierigkeitsgrad der Probe	Erforderliches Gesamtergebnis
Normal	10
Erschwert	15
Schwierig	20
Schwer	25
Sehr schwer	30
Waghalsig	35
Heldenhaft	40
Unmöglich	45
Utopisch	50

NAHKAMPF

Nahkampf-Modifikationen	A-Wert
Zwei Angreifer	je +3
Drei Angreifer	je +5
Angriff in den Rücken des Gegners (bzw. vierter Angreifer)	+8
Überraschungsangriff (siehe S. 36)	+8
Angriff gegen sehr große Ziele	+4
Angriff gegen sehr kleine Ziele	-4

GEZIELTE TREFFER

Körperteil	Abzug A	Abzug P
Arme und Beine	-4	-2
Oberkörper	-6	-3
Kopf und Hals	-8	-4
Organe	-10	-5

KAMPF WÄHREND DER BEWEGUNG

Bewegung des Ziels	A-Wert
Frontale Bewegung des Ziels	-2
Seitliche Bewegung des Ziels	-4
Frontale, schnelle Bewegung des Ziels	-5
Seitliche, schnelle Bewegung des Ziels	-8

FERNKAMPF

	1-5	6-10	11-15	15-20	21-25
	1-10	11-20	21-30	31-40	41-50
	1-20	21-40	41-60	61-80	81-100
	1-40	41-80	81-120	121-160	161-200
	1-100	101-200	201-300	301-400	401-500
	1-200	201-400	401-600	601-800	801-1000
W	-9	-12	-15	-19	-24
SK	-6	-9	-12	-15	-19
K	-3	-6	-9	-12	-15
M	0	-3	-6	-9	-12
G	+3	0	-3	-6	-9
SG	+6	+3	0	-3	-6
R	+9	+6	+3	0	-3

Allgemeine Modifikationen	A-Wert
Ziel befindet sich im Nahbereich (zwischen 1 und 4 Metern)	+4
Überraschungsangriff	+8

Bewegung des Ziels	A-Wert
Frontale Bewegung des Ziels	-2
Seitliche Bewegung des Ziels	-4
Frontale, schnelle Bewegung des Ziels	-5
Seitliche, schnelle Bewegung des Ziels	-8

Witterungsbedingte Abzüge	A-Wert
Regen, Schnee oder leichter Nebel	-5
Dichter Nebel	-8
Dämmerung	-4
Vollmondnacht	-6
Vollkommene Dunkelheit	-10
Starker Wind	-4
Sturm	-8

Nahkampfmodifikationen	A-Wert
Ziel befindet sich im Zweikampf	-7
Jeder weitere Nahkampfteilnehmer	-2

PARADE GEGEN EXPLOSIONSWAFFEN

Unterschied	Schadenswirkung
Parade 20 Punkte ≤ Angriff	Dreifacher Schaden
Parade 10 Punkte ≤ Angriff	Doppelter Schaden
Parade ≤ Angriff	Einlicher Schaden
Parade ≥ Angriff	1 W6 weniger Schaden
Parade 10 Punkte > Angriff	2 W6 weniger Schaden
Parade 20 Punkte > Angriff	3 W6 weniger Schaden

WAFFENMANÖVER ICROS'

Der Kostenaufwand in Punkten für die Neuerlernung und Verbesserung steht unter der Überschrift "K" (=Kosten). Die maximal mögliche Anzahl der Lernverbesserungen eines Manövers ist hinter jeder Waffe in der Spalte "L" (=Lernanzahl) zu finden.

Waffe	Manöver	A	P	SP	K	L
Axt	2 ApR (je)	-3	-3	-3	4	3
	Doppelhänd. Schlag	+1	-3	+1	4	3
	Entwaffnen	-4	-4	x	6	4
	Werfen	-4	x	-4	6	4
Elektroschock.	2 ApR (je)	-3	x	-3	4	3
	Flammenwerfer	2 ApR (je)	-3	x	-3	4
Hammer	Mehrfachangriff	-3	-3	-3	4	3
	2 ApR (je)	-3	x	-3	4	3
	Doppelhänd. Schlag	+1	-3	+1	4	3
	Entwaffnen	-4	-4	x	6	4
Handgranate	2 ApR (je)	-3	x	-3	4	3
	Keule	2 ApR (je)	-3	-3	-3	4
Messer	Werfen	-3	x	-3	4	3
	2 ApR (je)	-3	-3	-3	4	3
Narkosegewehr	Doppelh. Stich	+1	-3	+1	4	3
	Werfen	-4	x	-4	4	3
	1 ApR	-3	x	-3	4	3
	2 ApR (je)	0	x	0	0	0
Pistole	3 ApR (je)	-3	x	-3	4	3
	4 ApR (je)	-3	x	-3	4	3
	2 ApR (je)	-3	x	-3	4	3
Präzisionsgew.	2 ApR (je)	-3	x	-3	4	3
	Raketenwerfer	1 ApR	-3	x	-3	4
Schild	2 ApR (je)	-3	-3	-3	4	3
	Schildschlag	-4	-4	-4	6	3
Schnell. gewehr	2 ApR (je)	0	x	0	0	0
	3 ApR (je)	-3	x	-3	4	3
	Salve abfeuern	-3	x	-3	4	3
	4 ApR (je)	-3	x	-3	4	3
Schnell. pistole	2 ApR (je)	0	x	0	0	0
	3 ApR (je)	0	x	0	0	0
Schrotflinte	2 ApR (je)	-3	x	-3	4	3
	3 ApR (je)	-3	-3	-3	4	3
	4 ApR (je)	-3	-3	-3	4	3
Stein	2 ApR (je)	-3	-3	-3	4	3
	3 ApR (je)	-3	-3	-3	4	3
WK (ST)	2 ApR (je)	-3	-3	-3	4	3
	WK (GE)	2 ApR (je)	-3	-3	-3	4
WK 2	3 ApR (je)	-3	-3	-3	4	3
	Entwaffnen	-4	-4	x	6	4
	Parademanöver	x	+3	x	4	3
	Geg. zu Fall bringen	-3	-3	-3	4	3
WK 3	Entwaffnen Schild	-4	-4	x	6	4
	Frontalangriff	+2	-3	0	4	3
	Haltegriff	-3	-3	x	4	3
Wurfmesser	2 ApR (je)	-3	x	-3	4	3

x = Wert beträgt 0

WAFFENMANÖVER (ALLGEMEIN)

WAFFENUNABHÄNGIGE MANÖVER

Manöver	A	P	SP	K	L
An einem Gegner vorbeidrängen	-3	-3	x	4	3
Eigene Kampfposition wechseln	-3	-3	x	4	3
Fluchtvorbereitung	-3	-3	x	4	3
Gegner studieren	+1	+1	0	4	3
Gegner zurückdrängen	-3	-3	x	4	3

GRUPPENMANÖVER

Manöver	A	P	SP	K	L
Gleichz. Angriff von 2 Personen	+3	-3	0	4	3
Gleichz. Angriff von 3 Personen	+3	-3	+1	4	3
Gleichz. Angriff von 4 Personen	+3	-3	+2	4	3

PREISLISTE ICROS'

	Schwerer Fehler beim Angriff	Schwerer Fehler bei der Parade	Besonderer Erfolg beim Angriff	Besonderer Erfolg bei der Parade
2 - 6	Keine Auswirkungen.	Keine Auswirkungen.	Keine Auswirkungen.	Keine Auswirkungen.
7 - 11	Der Kämpfer verliert den Halt an seiner Waffe (nächste Aktion mit -3).	Der Kämpfer verliert den Halt an seiner Waffe (nächste Aktion mit -3).	Der Angreifer darf einen Zusatzangriff durchführen.	Bei einem Nahkampf erhält der Abwehrende +3 beim nächsten Angriff auf seinen A-Wert.
12 - 16	Der Kämpfer verliert den Halt an seiner Waffe (nächste Aktion mit -5).	Der Kämpfer verliert den Halt an seiner Waffe (nächste Aktion mit -5).	Der Gegner kann seine nächste Aktion nicht durchführen.	Bei einem Nahkampf erhält der Abwehrende +5 beim nächsten Angriff auf seinen A-Wert.
17 - 21	Der Kämpfer stolpert und kann seine nächste Aktion nicht durchführen.	Der Kämpfer stolpert und kann seine nächste Aktion nicht durchführen.	Der Gegner erhält zusätzlich einfachen Schaden.	Bei einem Nahkampf kann der Gegner seine nächste Aktion nicht durchführen.
22 - 25	Der Kämpfer stolpert und kann seine nächste Aktion nicht durchführen. Befindet sich der Kämpfer im Nahkampf, so erhält jeder seiner Gegner +3 beim nächsten Angriff auf seinen A-Wert.	Der Kämpfer stolpert und kann seine nächste Aktion nicht durchführen. Befindet sich der Kämpfer im Nahkampf, so erhält jeder seiner Gegner +3 beim nächsten Angriff auf seinen A-Wert.	Der Gegner erhält zusätzlich einfachen Schaden und kann seine nächste Aktion nicht durchführen.	Bei einem Nahkampf stolpert der Gegner, kann seine nächste Aktion nicht durchführen und der Abwehrende erhält +3 beim nächsten Angriff auf seinen A-Wert.
26 - 29	Der Kämpfer lässt seine Waffe fallen.	Der Kämpfer lässt seine Waffe fallen.	Der Gegner erhält zusätzlich einfachen Schaden und wird entwaffnet.	Bei einem Nahkampf stolpert der Gegner, kann seine nächste Aktion nicht durchführen und der Abwehrende erhält +5 beim nächsten Angriff auf seinen A-Wert.
30 - 33	Der Kämpfer verstaucht sich sein Handgelenk, kann seine nächste Aktion nicht durchführen und erhält für die Dauer des Kampfes -3 auf alle weiteren Aktionen.	Der Kämpfer verstaucht sich sein Handgelenk, kann seine nächste Aktion nicht durchführen und erhält für die Dauer des Kampfes -3 auf alle weiteren Aktionen.	Der Gegner erhält zusätzlich doppelten Schaden.	Bei einem Nahkampf wird der Gegner entwaffnet und der Abwehrende erhält +3 beim nächsten Angriff auf seinen A-Wert.
34 - 37	Der Kämpfer verstaucht sich sein Fußgelenk, kann seine nächste Aktion nicht durchführen und erhält für die Dauer des Kampfes -5 auf alle weiteren Aktionen.	Der Kämpfer verstaucht sich sein Fußgelenk, kann seine nächste Aktion nicht durchführen und erhält für die Dauer des Kampfes -5 auf alle weiteren Aktionen.	Der Gegner erhält zusätzlich doppelten Schaden und wird entwaffnet.	Bei einem Nahkampf wird der Gegner entwaffnet und der Abwehrende erhält +5 beim nächsten Angriff auf seinen A-Wert.
38 - 39	Der Kämpfer verletzt sich mit seiner eigenen Waffe, und verstaucht sich das Fußgelenk. Er kann seine nächste Aktion nicht durchführen und erhält für die Dauer des Kampfes -5 auf alle weiteren Aktionen.	Der Kämpfer verletzt sich mit seiner eigenen Waffe, und verstaucht sich das Fußgelenk. Er kann seine nächste Aktion nicht durchführen und erhält für die Dauer des Kampfes -5 auf alle weiteren Aktionen.	Der Gegner erhält zusätzlich dreifachen Schaden und verliert seine Waffe. Weiterhin darf der Charakter den A-Wert der angewendeten Waffe um einen Punkt erhöhen.	Bei einem Nahkampf stolpert der Gegner, verliert dabei seine Waffe, kann seine nächste Aktion nicht durchführen und der Abwehrende erhält +7 beim nächsten Angriff auf seinen A-Wert. Weiterhin darf der Charakter den P-Wert der angewendeten Waffe um einen Punkt erhöhen.
40	Der Kämpfer wird durch einen schweren Sturz für 1W6 Minuten ohnmächtig (Verlust aller MP).	Der Kämpfer wird durch einen schweren Sturz für 1W6 Minuten ohnmächtig (Verlust aller MP).	Tödlicher Treffer.	Bei einem Nahkampf stürzt der Gegner und wird für 1W6 Minuten ohnmächtig (Verlust aller MP).

Waffen

Betäubungspistole	40
Axt	30
Flammenwerfer*	500
Hammer	35
Gewehr	700
Granatwerfer (200 m)*	600
Handgranate*	45
Holzkeule	10
Messer	40
Pistole - 7 mm	250
Pistole - 9 mm	350
Pistole - 11 mm	450
Präzisionsgewehr*	1200
Raketenwerfer (1000 m)*	1500
Schlagring*	11
Schnellfeuergewehr*	1450
Schnellfeuerpistole*	700
Schrotflinte*	400
Stein	1
Wurfmesser	20
Munition	
Betäubungspistolentatterie	4
Flammenwerfergasflasche*	50
10 x Gewehrpatrone	5
Granate (200 m)*	30
10 x 7 mm-Kugel	2
10 x 9 mm-Kugel	4
10 x 11 mm-Kugel	6
10 x Präzisionsgewehrpatrone*	15
10 x Schnellfeuerpatrone*	7
10 x Schrotpatrone*	12
Magazin	10
Rakete (1000 m)*	10
Schalldämpfer*	50
Granaten	
Blind- oder Rauchgranate*	20
Tränengasgranate*	25
Sprengstoffe und Zubehör	
Fernausslöser*	30
Plastiksprengstoff (20 gr.)*	10
Zünder (einfach)*	10
Zünder (ferngesteuert)*	60
Rüstungen	
Armschutz mit Schutz 2	80
Armschutz mit Schutz 4	150
Armschutz mit Schutz 10	400
Beinschutz mit Schutz 2	100
Beinschutz mit Schutz 4	180
Beinschutz mit Schutz 10	500
Helm mit Schutz 4	100
Helm mit Schutz 8	150
Helm mit Schutz 12	250
Weste mit Schutz 2	100
Weste mit Schutz 4	200
Weste mit Schutz 10	500

Kleidung

Anzug	150
Hemd	20
Hose	40
Hut	25
Jacke	90
Lederhose	80
Mütze	15
Schuhe	75
Sonnenbrille	30
Sportschuhe	65
Stiefel	90
T-Shirt	10
Unterwäsche	10
Edle Kleidung	x 5
Trendkleidung	x 3
Elektr. Überwachungs-ausrüstung	
Abhöranlage*	75
Abhörsender*	100
Abhörempfänger*	100
Aufzeichnungsgerät	200
Bewegungsmelder	20
Entfernungsmesser	100
Kameraempfangsgerät	200
Kleines Aufnahmegerät	300
Kl. Überwachungskamera	120
Metalldetektor	140
Restlichtverstärker	1000
Störsender*	300
Teleskoplottoapparat	500
Wärmesichtgerät	2000
Kommunikationsgeräte	
Handkommunikator	100
Kleinkommunikator	250
Mobiletelefon	70
Satelliten-Telefon	900
Andere Ausrüstungsgegenstände	
Brandfackel	2
Erste-Hilfe-Kästen	10
Fallschirm	700
Fernglas	70
Flaschenzug (elektrisch)	200
Gasmasken	25
Handschelle	18
Kletterhaken	0,5
Kugelsicheres Glas	700
Leuchtfackel	2
Sanitäts-Koffer	200
Satelliten-Navigationssystem	300
Signallicht	1
Tragseil 1 mm (20m)	1
Tragseil 5 mm (20 m)	5
Wetterzelt	150

* = illegale Ware

Lebensmittel

Alkohol (leicht) (1 Liter)	3
Alkohol (stark) (1 Liter)	8
Brot (1 kg)	1
Fleisch (1 kg)	6
Gemüse (1 kg)	2,5
Milch (1 Liter)	0,5
Wurst / Käse (1 kg)	7
Drogen und Chemikalien	
Betäubungsgas (100 ml)*	20
Chloroform (10 ml)*	2
K.O.-Tropfen (10 ml)*	2
Torimat (1 gr.)*	50
Medar (1 gr.)*	5
Wahrheitsdroge*	12
Zigarretten (Packung)	3
Zigaretten (Stück)	4
Gegenmittel Betäub. (10 ml)*	4
Gegenmittel Chlorof. (10 ml)*	4
Gegenmittel K.O.-Tr. (10 ml)*	4
Gegenmittel Wahrheit. (10 ml)*	15
Medikamente	
Schlaftabletten (10 St.)	5
Schmerzmittel (10 St.)	3
Computercodes	
Codierungsprogramme*	600
Hackprogramme*	1200
Passwort (je Stufe)*	1250
Virenprog. (Erstellen)*	1000
Virenprog. (Schutz/Lösch.)*	400
Virus (je Stufe)*	800
Transportmittel	
Boot (groß)	15000
Boot (klein)	8000
Flugzeug (klein)	40000
Hubschrauber	33000
Lastfahrzeug	16000
Motorrad	5000
PKW	8000
Hotel / Gasthaus	
Einzelzimmer (einfach)	30
Doppelzimmer (einfach)	50
Besseres Zimmer	x 2
Luxuriöses Zimmer	x 8
Mahlzeit (einfach)	7
Mahlzeit (gut)	14
Mahlzeit (luxuriös)	60
Reisedienstleistungen	
Bahnfahrt (pro 100 km)	20
Fahrschiff (pro Tag)	50
Flug (pro 100 km)	50
Kreuzfahrt-Schiff (pro Tag)	150
Mietauto (pro Tag)	50
Transport-Schiff (pro Tag)	20
Andere Kosten	
Fertigkeit (pro Punkt)	10
Lehrmeister (pro Tag)	40

NORMALE FERTIGKEITEN

UNIVERSIELLE FERTIGKEITEN

Anthropologie (IN)

Archäologie (IN)

Artille (GE)

Astronomie (IN)

Bauwesen (IN)

Beidhändigkeit (??)

Bergbau (IN)

Borstbergang (IN)

Biologie (IN)

Blind kämpfen (GR)

Chemie (IN)

Diplomatie (CH)

Einbrechen (GE)

Erste Hilfe (IN)

Falshen (GE)

Fallenbau (GE)

Fischen (SC)

Gastronomie (IN)

Gehörnte Fertigkeiten (CH)

Geloge (KO)

Geologie (IN)

Glücksprobe (CH)

Handel (CH)

Hypnotisieren (CH)

Jagen (SC)

Kampf in Rüstung (KO)

Kampf während der Bewegung (GE)

Kampfkunst (IN)

Kartographie (IN)

Klettern (GE)

Körperverstärkung (KO)

Kriminologie (IN)

Kunstlerische Fertigkeiten (CH)

Langzeit (IN)

Mathematik (IN)

Mechanik (IN)

Medizin (IN)

Mentale Verstärkung (GR)

Menschen (GE)

Orientierung (IN)

Physik (IN)

Psychologie (CH)

Räuten (GE)

Schiffe fahren (GE)

Schleichen (GE)

Schnelziehen (SC)

Schwimmen (SC)

Sekundärskunde (IN)

Säulenkunst (GE)

Soziologie (CH)

Spurensuchen (IN)

Strabendenstab (GE)

Taschen (KO)

Taschenraub (KO)

Überwachen (GE)

Unerfahrene (IN)

Verfälschen (CH)

Verfälschen (CH)

Verstecken (GE)

Waldenbau (ST)

Wahrnehmung (-)

Werkstoffkunde (IN)

Zauberbesorgergang (GR)

Zauberkunde (GR)

SPHÄRENSPEZIELLE FERTIGKEITEN (VALCREON)

Alchemie (GR)

Fischen (GE)

Geschichte (IN)

Gesetze (IN)

Kriegsmaschinen bedienen (ST)

Landerschiff (IN)

Landwirtschaft (IN)

Literatur (IN)

Pflanzenkunde (IN)

Räuten auf Flugwesen (GE)

Religion (IN)

Sprachen lösen / schreiben (IN)

Sprachen sprechen (IN)

Tekunde (IN)

Toxinologie (IN)

Wagen lenken (GE)

Zaubererlehre (GR)

SPHÄRENSPEZIELLE FERTIGKEITEN (LGROS)

Computer (IN)

Elektronik (IN)

Extraktieren (IN)

Fahrzeuge fahren (GE)

Fallschirm springen (GE)

Flanzwesen (IN)

Fliegen (GE)

Geschichte (IN)

Gesetze (IN)

Hacking (IN)

Landeskunde (IN)

Literatur (IN)

Luftkampf (GE)

Medizinwissenschaften (IN)

Pharmakologie (IN)

Philosophie (GR)

Rätsel (CH)

Raumfahrt (GE)

Religion (IN)

Sprachen berechnen (GE)

Sprachen lösen / schreiben (IN)

Sprachen sprechen (IN)

Spargelölle (IN)

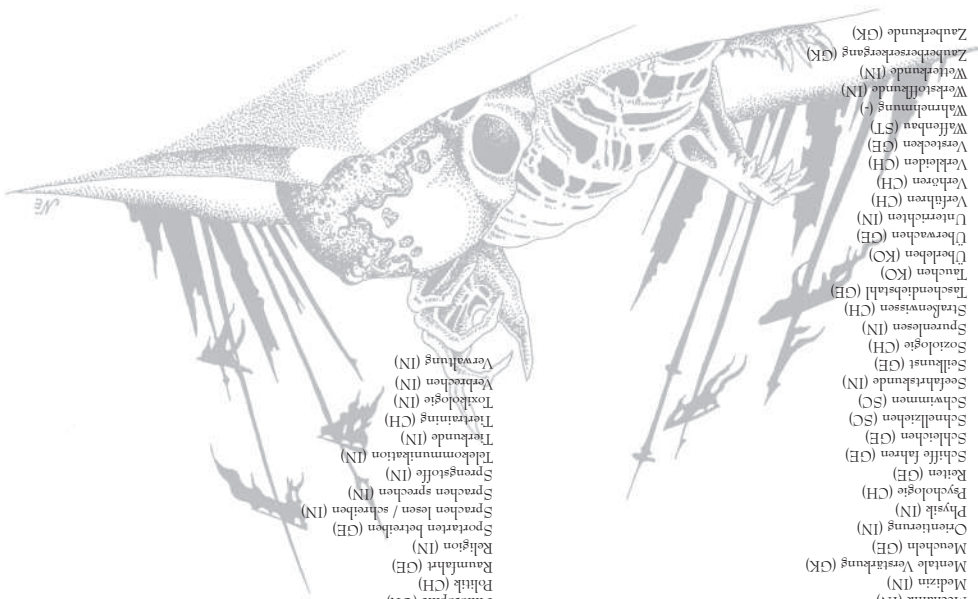
Telkommunikation (IN)

Tekunde (IN)

Tierhaltung (CH)

Toxinologie (IN)

Verstecken (IN)



SPIELLEITERHEFT



SPHÄRE RECHNUNG