

Infernale Widerstandsfähigkeit (SHB S. 70)

Unter Kategorie ersetze „Begegnung“ durch „Täglich“.

Stahlanz (SHB S. 85)

Ersetze unter Waffe „verlangsamt“ durch „unbeweglich“.

Komm und hol mich! (SHB S. 86)

Ersetze den Effekt durch:

Der Kämpfer zieht jedes Ziel 2 Felder weit in ein zu ihm angrenzendes Feld. Ziele, die ein angrenzendes Feld nicht erreichen können, werden nicht gezogen. Dann führt der Kämpfer einen Nahbereichsangriff gegen jedes angrenzende Ziel durch.

Unerschütterliche Wacht (SHB S. 87)

Füge die Kategorie Kampfhaltung hinzu.

Ersetze „Nahbereichsausbreitung 1“ durch „Persönlich“.

Entferne die Zeile Ziel.

Ersetze Effekt durch:

Jeder Verbündete erhält einen Schildbonus von 1 auf RK, wenn er zum Kämpfer angrenzend ist. Führt der Kämpfer einen Schild, erhöht sich dieser Bonus auf 2 und zählt außerdem für die REF-Verteidigung.

Zweifache Vernichtung (SHB S. 90)

Ersetze Effekt durch:

Bis zum Beginn des nächsten Zugs des Charakters kann dieser einen Sekundärangriff als freie Aktion gegen jeden Gegner durchführen, der seinen Zug angrenzend zu ihm beginnt.

Entferne den Eintrag Sekundärziel.

Ruf des Kriegers (SHB S. 90)

Entferne die Kategorie Bezauberung.

Ersetze Effekt durch:

Der Kämpfer zieht jedes Ziel 3 Felder weit in ein zu ihm angrenzendes Feld. Ziele, die ein angrenzendes Feld nicht erreichen können, werden nicht gezogen. Dann führt der Kämpfer einen Nahbereichsangriff gegen jedes angrenzende Ziel durch.

KLERIKER: KLASSENFERTIGKEITEN (SHB S. 95)

Ersetze Erkenntnis (WE) durch Einschätzen (WE).

Strafender Schlag (SHB S. 107)

Ersetze in der Zeile Angriff „ST +2“ mit „ST +4“.

Flammenkugel (SHB S. 130)

Verschiebe den Eintrag Effekt vor Ziel. Ersetze Effekt durch:

Der Magier beschwört eine Flammenkugel mittlerer Größe, die ein Feld innerhalb der Reichweite besetzt und angreift. Jede Kreatur, die ihren Zug angrenzend zur Flammenkugel beginnt, erleidet 1W4 + IN-Modifikator Feuer-

schaden. Der Magier kann die Flammenkugel mit einer Bewegungsaktion bis zu 6 Felder weit bewegen.

Springen (SHB S. 131)

Ersetze Effekt durch:

Das Ziel kann als freie Aktion einen Fertigkeitwurf auf Athletik mit einem Kraftbonus von 10 durchführen. Das Ziel kann sich so viele Felder bewegen, wie dieser Wurf erlaubt und wird so behandelt, als sei dies ein Sprung mit Anlauf.

Geweihter Zirkel (SHB S. 149)

Ersetze Effekt durch:

Die Ausbreitung schafft eine Zone hellen Lichts, die bis zum Ende der Begegnung bestehen bleibt. Der Paladin und seine Verbündeten erhalten innerhalb der Zone einen Kraftbonus von 1 auf alle Verteidigungswerte.

Donnerndes Niederstrecken (SHB S. 149)

Ersetze die Angabe in Klammer in der Zeile Angriff durch: gegen ein vom Paladin markiertes Ziel erzielt der Angriff einen kritischen Treffer mit einer natürlichen 19-20

Hand der Götter (SHB S. 152)

Ersetze „Beiläufige Aktion“ durch „Standardaktion“.

Herrschaft des Gesetzes (SHB S. 158)

Ersetze in der Zeile Treffer den 2. Satz durch:

Wenn das Ziel vom Paladin markiert ist, wird es außerdem geschwächt und benommen, solange die Markierung bestehenbleibt.

Wie ein Geist in der Nacht (SHB S. 169)

Ersetze in der Zeile Treffer „Er bewegt sich ...“ durch „Er verlagert sich ...“

Angriff der Schattenwespe (SHB S. 177)

Ersetze in der Zeile Angriff „RK“ durch „REF“.

Ausdauer (SHB S. 200)

Ersetze in der Tabelle:

„Hunger ignorieren: 10+2 je Tag“ durch „Hunger ignorieren (nach 3 Wochen): 20+5 je Tag“

„Durst ignorieren: 15+4 je Tag“ durch „Durst ignorieren (nach 3 Tagen): 20+5 je Tag“

„Atem anhalten (jede Runde nach der 5.): 10+1 je Runde“ durch „Atem anhalten (nach 3 Minuten): 20+5 je Runde“

Füge der Tabelle hinzu:

„Atem anhalten (in einer Runde, in der man verletzt wurde): 20“

Bluffen

(SHB S. 200)

Ersetze „Ablenkung schaffen, um sich zu verstecken“ durch:

- ◆ **Ablenkung schaffen:** Einmal in einer Kampfbegegnung kann der Charakter eine Ablenkung schaffen, um sich zu verstecken. Dazu macht er als Standardaktion einen Fertigkeitswurf auf Bluffen gegen das automatische Einschätzen jedes Gegners, der ihn sehen kann. Hat er Erfolg, führt er einen Fertigkeitswurf auf Heimlichkeit gegen die automatische Wahrnehmung jedes Gegners durch. Ist der Wurf auf Heimlichkeit erfolgreich, so ist der Charakter bis zum Ende seines Zugs oder bis er angreift vor diesem Gegner verborgen.

Heimlichkeit

(SHB S. 204)

Ersetze den kompletten Text nach dem ersten Absatz durch:

Heimlichkeit: Am Ende einer Bewegungsaktion.

- ◆ **Konkurrierender Wurf:** Heimlichkeit gegen automatische Wahrnehmung. Bei Anwesenheit mehrerer Gegner konkurriert Ihr Heimlichkeitswurf mit dem Wurf auf automatische Wahrnehmung aller Gegner. Wenn Sie im Rahmen Ihrer Bewegungsaktion mehr als 2 Felder zurücklegen, haben Sie -5 auf den Heimlichkeitswurf. Wenn Sie rennen, beträgt der Abzug -10.
- ◆ **Sich verstecken:** Sie können Heimlichkeitswürfe gegen einen Gegner nur dann machen, wenn Sie ihm gegenüber volle Deckung bzw. Tarnung haben oder sich außerhalb seines Sichtbereichs befinden. Außerhalb des Kampfes kann der SL Ihnen erlauben, gegen einen abgelenkten Gegner einen Heimlichkeitswurf zu machen, auch wenn all diese Voraussetzungen nicht erfüllt sind. Der abgelenkte Gegner könnte auf etwas in einer anderen Richtung konzentriert sein, so daß Sie sich an ihn anschleichen können.
- ◆ **Erfolg:** Sie sind versteckt, was bedeutet, Sie sind lautlos und für den Gegner unsichtbar (s. „Tarnung“ und „Auf etwas zielen, das man nicht sehen kann“, S. 309).
- ◆ **Fehlschlag:** Sie können es am Ende einer anderen Bewegungsaktion erneut versuchen.
- ◆ **Versteckt bleiben:** Sie bleiben versteckt, solange Sie folgende Voraussetzungen erfüllen:
- ◆ **Außer Sicht bleiben:** Wenn Sie weder Deckung noch Tarnung gegen einen Gegner haben, bleiben Sie für ihn nicht versteckt. Sie brauchen keine volle Deckung bzw. Tarnung und müssen sich auch nicht außerhalb seines Sichtbereichs befinden, aber Sie brauchen eine gewisse Deckung bzw. Tarnung, um versteckt zu bleiben.
- ◆ **Leise sein:** Wenn sie lauter als im Flüsterton sprechen oder sonstwie Aufmerksamkeit erregen, bleiben Sie für einen Gegner nicht versteckt, der Sie hören kann.
- ◆ **Bewegungslos bleiben:** Wenn Sie im Rahmen Ihrer Bewegungsaktion mehr als 2 Felder zurücklegen, müssen Sie einen neuen Heimlichkeitswurf mit -5 machen. Wenn Sie rennen, beträgt der Abzug -10. Wenn der Wurf auf automatische Wahrnehmung des Gegners Ihr Ergebnis schlägt, bleiben Sie für diesen Gegner nicht versteckt.

- ◆ **Nicht angreifen:** Wenn Sie angreifen, bleiben Sie nicht versteckt.
- ◆ **Nicht versteckt bleiben:** Wenn Sie etwas tun, dessentwegen Sie nicht versteckt bleiben, genießen Sie die Vorteile des Versteckenseins, bis die betreffende Aktion abgewickelt wird. Sie können sich als Teil derselben Handlung nicht erneut verstecken.
- ◆ **Feindliche Aktivität:** In seinem Zug kann der Gegner versuchen, Sie zu finden. Wenn ein Gegner einen Wahrnehmungswurf macht und das Ergebnis Ihres Heimlichkeitswurfs schlägt (Sie würfeln nicht neu), bleiben Sie für ihn nicht versteckt. Auch wenn ein Gegner Ihr Feld zu betreten versucht, bleiben Sie für ihn nicht versteckt.

Wahrnehmung

(SHB S. 206)

Ersetze im dritten Satz des Textkastens „Standardaktion“ durch „beiläufige Aktion“.

TABELLE: EPISCHE TALENTE (SHB S. 226)**Die Voraussetzung für Meister der Axt ist ST 21, KO 17 und nicht ST 21, GE 17.****Die Voraussetzung für Meister der Wuchtwaffe ist ST 19, KO 19 und nicht ST 19, GE 19.**

Meister des Flegels

(SHB S. 227)

Die Voraussetzung ist ST 19, GE 19 und nicht ST 19, GE 20.

AUF ETWAS ZIELEN, DAS MAN NICHT SEHEN KANN

(SHB S. 309)

Ersetze die Absätze „Die unsichtbare Kreatur verwendet Heimlichkeit“ und „Einen Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung machen“ durch folgende:

Die unsichtbare Kreatur verwendet Heimlichkeit: Wenn eine unsichtbare Kreatur vor Ihnen versteckt ist (s. Heimlichkeit S. 204), können Sie diese weder hören noch sehen, und Sie müssen raten, in welchem Feld sie sich aufhält. Ist eine unsichtbare Kreatur vor Ihnen nicht versteckt, können Sie sie hören oder auf andere Art ihre Anwesenheit spüren, so daß Sie wissen, in welchem Feld sie sich aufhält, obwohl Sie sie immer noch nicht sehen können.

Einen Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung machen: Wenn der Charakter am Zug ist, kann er als beiläufige Aktion einen Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung machen (s. S. 206), um den Aufenthaltsort einer unsichtbaren Kreatur zu bestimmen, die vor ihm versteckt ist.

Trank brauen

(SHB S. 331 und 347)

Ändere die Stufe des Rituals von 5 auf 1.