

Reihe	Initiative-Wert	SC / NSC
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		

SC-Zustände (kA = keine Aktion)
benommen: keine Aktion, hält nur 1 Runde
betäubt: kA, lässt alles fallen, -2 RK, -GE-Mod.
blind: -2 RK, -GE-Mod., -4 Suchen, verliert Seh-FKs, verfehlt zu 50%
entkräftet: -6 ST, -6 GE, ½ B.rate, n. 1 h Ruhe erschöpft
erschöpft: -2 ST, -2 GE, nicht rennen, kein Sturmangriff, nach 8 h Ruhe okay
erschüttert: -2 Angr., -2 RW, -2 FK, -2 Attributwürfe
fasziniert: kA, -4 FK, Bedrohung beendet es
geblendet: -1 Angr., -1 Entdecken, -1 Suchen
gelähmt: keine Bewegung, ST=0, GE=0, hilflos
hilflos: GE=0 -> -5 GE-Mod.
in Panik: lässt alles fallen, flieht, keine and. Aktionen, -2 Angr., -2 RW, -2 FK, -2 Attributwürfe
kampfunfähig: nur 1 Aktion/R, ½ B.rate, St.-Akt. -1 TP
kauernd: -2 RK, -GE-Mod.
körperlos: nur von körperlosen Kreaturen, magischen Waffen mind. +1 und Magie verletzbar
kränkelnd: -2 Angr., -2 RW, -2 FK, -2 Attributwürfe
Lebenskraftverlust: siehe S. 377 SLHB
liegend: -4 RK (Nahkampf), +4 RK (Fernkampf), -4 Angr.
niedergeworfen: durch Wind, s. S. 116 SLHB
ringend: -GE-Mod.ggü. Nicht-Ringk., kein GhA
stabilisiert: je h 10% aufwach., so. -1 TP (o. Hilfe stabil.)
sterbend: keine Aktion, je R 10% stabilisiert, so. -1 TP
taub: -4 Ini, -Hör-FKs, verbale Zauber 20% Patzer
Übelkeit: nur 1 Bewegungsaktion je R
unsichtbar: +2 Angriff, Gegner -Ge-Mod.
verängstigt: flieht, kann kämpfen, -2 Angr., -2 RW, -2 FK, -2 Attributwürfe
versteinert: wie bewusstlos
verstrickt: -2 Angriff, -4 GE, Zauber: Konz. SG 15, ½ Bew.rate, kein Sturmangriff, nicht rennen
vertrieben: flieht 10 R max., sonst kauernd
verwirrt: 1W% -> s. S. 378 SLHB
wankend: wenn TP=Betäubungsschaden, nur ½ Aktion
weggeblasen: durch Wind, s. S. 116 SLHB

Fertigkeiten:

Bluff (gg. Motiv erk.): -5 will glaub., 0 leicht zu glaub., +5 schwer zu glaub., +10 hohes Risiko, +20 unglaubl.  
Fingerfertigkeit.: SG 10 münzgroßen Gegenst. stehen, SG 20 kleinen Gegenstand stehen  
Heilkunde: SG 15 erste Hilfe / Pflege / Wundenbehandl.

Kampf		Tabelle 8-1 SHB:		Ring-kampf
Angriffswurf:	1W20 + G.-AB + ST-Mod. + Gr.-Mod.	Kolossal	-8	+16
Fernkampf:	1W20 + G.-AB + GE-Mod. + Gr.-Mod. + Entf.-Malus	Gigantisch	-4	+12
Entf.malus: je Vielfaches Grundreichw. -2, max. 10x GRW (Wurf. 5x)		Riesig	-2	+8
In Nahkampf schießen: -4 AW wenn nicht Präzisionsschuss		Groß	-1	+4
RK: 10 + Rüstungs-/Schildbonus + GE-Mod. + Gr.-Mod. + Sonst. Boni		Mittelgroß	0	0
Berührungsangriff: 10 + GE.-Mod. + Gr.-Mod. + Sonst. Boni (nicht natürl. Rüstung)		Klein	+1	-4
auf d. falschen Fuß: RK ohne Ge.-Mod. wenn nicht Reflexbewegung		Sehr Klein	+2	-8
Schaden (AW >= RK): Waffenschaden + ST-Mod.		Winzig	+4	-12
Rettungswürfe: Erfolg, wenn 1W20 + Wert >= SG		Mini	+8	-16
Aktionen + Gelegenheitsangriffe: s. Seite 171 SHB, Tab. 8-2		Tab. 8-5 SHB: Mods auf den Angriffswurf		
Ansturm (SA):	In Verteidigerfeld eindringen, konkurr. ST-Würfe (je Größen-	Angreifer...	nah	fern
kategorie über/unter mittelgroß +/-4; Verteid. +4, wenn er bes.		ist benommen	keine Aktion	
stabil steht). Erfolg: je Pkt. 1,50m zurückdrängen, sonst zurück		ist betäubt	keine Aktion	
auf Nachbarfeld, von wo aus Angreifer in Verteigerfeld eingedr.		ist erschüttert	-2	-2
Berittener Kampf:	siehe Seite 186 SHB	ist geblendet	-1	-1
Deckung:	Wenn ged. Linie von Eckpkt zu Eckpkt durch ein Hindernis geht, +4 RK, kein GhA, +2 Reflexwürfe gg. Angr. (nicht Ausbr.effekte)	ist gelähmt	keine Aktion	
Defensiv zaubern:	GhA b. Zaubern vermeiden: Konzentr.wurf SG 15 + Zaubergrad	ist hilflos	keine Aktion	
Defensiv kämpf. (SA):	-4 Angr, +2 RK für gleiche Runde	ist kränkelnd	-2	-2
Entwaffnen:	GhA (bei Schaden schlägt Entwaffnen fehl), konkurr. Angr.-Würfe m. jew. Waffen (2-Handw. +4, leichte W. -4, waffenlos -4, je Größenkateg. Diff. +4, Ziel keine NK-Waffe Verteid. -4)	ist unsichtbar	+2	+2
Erfolg: Waffe am Boden / in der Hand d. Angreifers		ist verängstigt	-2	-2
Misserf.: Entwaffnungskonter d. Verteid. mögl (ohne GhA!)		ist verstrickt	-2	-2
Finte (SA):	Bluff gg. Motiv erk.+ G.-AB. Erf.: Verteid. -GE.-Mod. im n. Angr.	flankt	+2	-
Flanking:	+2 Angr., wenn ged. Linie durch 2 ggü.lieg. Seit. b. Gegner geht	liegt	-4	-
Hilfloser Verteidiger:	regul. Angr.: s. Tab.; Coup de Grace (volle Akt.): autom. krit. Tr.	steht höher	+1	0
Jmd. Helfen (SA):	Angr. gg. RK 10. Erfolg: +2 auf Angr./RK b. Verbünd.	zwängt sich	-4	-4
Konzentration:	wenn gestört: Konzentr.wurf (SG s. S. 90 SHB), bei gegn. Angr.: SG 10 + verursachter Schaden + Zaubergrad	Tab. 8-6 SHB: Mods auf die RK		
Kampf m. 2 Waffen:	zusätzl. Angr. m. Zweitw., jed. -6/-10 Angr. (-4/-8 leicht od. Talent!)	Verteidiger...	nah	fern
Reittier:	Aufsitzen/Absteigen als Freie Aktion mit Reiten SG 20	ist betäubt*	-2	-2
Rennen (VA):	4x Bew.rate, kein 1,50 m, - GE.-Mod., max. KO in Rd. o. Check	ist blind*	-2	-2
Ringkampf	1. GhA (bei Schaden schlägt Ringk.versuch fehl) 2. Ergreifen: Berührungsangriff im Nahkampf muss gelingen 3. Festhalten: konkurr. Würfe G.-AB + ST-Mod. + spez. Gr.-Mod. Erf.: Ringk., Ziel kann wie m. waffenl. Schlag Schad. zugef. werd.	hat Deckung	+4	+4
Stabilisieren (SA):	Heilkunde SG 15 oder mind. 1 TP heilen	ist entkräftet	-3	-3
Sturmangriff (VA):	3m - 2x Bew.rate auf einen Gegner zustürmen (Bed.: freie Linie), + 2 Angr., -2 RK bis Beginn n. Zug; kein 1,50 m, keine zus. Angr.	ist erschöpft	-1	-1
Tarnung:	Fehlschlagchance, wenn eingeschr. Sicht, 20% (50% b. vollst. T.)	ist erschüttert	-2	-2
Überrennen:	siehe Seite 190 SHB	ist falschen Fuß*	0	0
Untote vertreiben:	siehe Seite 190 SHB	ist gefesselt²	-4	0
Volle Verteidig. (SA):	eine Runde lang +4 RK, kein GhA ausführbar	ist gelähmt²	-4	0
Voller Angriff (VA):	Mehrf. Angr. (hoher G.-AB, 2 Waff., Doppelw.) als volle Aktion	ist hilflos²	-4	0
Waffe m. Fläch.wirkg.	Ber.angr. auf Entf. gg. Ziel od. Knotenpkt.(RK 5, Spritzschaden)	ist in Panik	-2	-2
Das Vorbereiten der Waffe ist eine volle Aktion! (s. S. 171 SHB)		kauert*	-2	-2
Waffe zerschmettern:	1. GhA; 2. Konkurr. Angr.-Würfe (2-Handw. +4, leichte W. -4	kniet od. sitzt	-2	+2
je Größenkateg. Diff. +4); Erf.: Schaden an Waffe / Schild würfeln		ist kränkelnd	-2	-2
zu Fall bringen:	Waffenl. Ber.angr. NK (GhA!), konkurr. ST gg. ST/GE Gegner (je Gr.kateg.üb./unt. mittelgr. +/-4; Verteid. +4, wenn er bes. stabil steht), Erfolg: Gegner liegt, sonst Konter mögl.	liegt	-4	+4
Zurückziehen (VA):	2x Bew.rate, keine GhA im Startfeld, kein 1,50 m mehr	ringt*	0	0
		schläft²	-4	0
		ist unsichtbar		
		ist verängstigt	-2	-2
		ist verstrickt	-2	-2
		zwängt sich	-4	-4
		* GE-Mod. wird nicht anger.		
		² GE-Mod.= -5 (als ob GE=0)		

Klettern: SG 0 steile Steig., 5 Seil, 10 gestufte Mauer, 15 sich hochz., 20 grobe Mauer, 25 feine M./ Überh.  
Lauschen: SG -10 Kampf, 0 redende Leute, 5/10 Schleichender m./o. Rüstg., 15 flüstern; +5 Tür, +1 je 3m  
Schlösser öffnen: SG 20 sehr einf. Schloss, 25 Ø-liches Schloss, 30 gutes Schloss, 40 hervorrag. Schloss  
Schwimmen: SG 10 ruhiges Gewässer, 15 raues Gewässer, 20 stürmisches Gewässer  
Springen: weit: SG = Weite in Fuß.; hoch: SG = Höhe in Fuß. x 4 (wenn jew. 6 m Anlauf, sonst doppelt)  
Suchen: SG 10 best. Gegenstand in voller Truhe finden, 20 Geheimtür / Falle, 30 gut verborg. Geheimtür  
Turnen: SG 15 Sturz 3 m verkürzen / mit ½ Bew.rate an Gegn. o. GhA vorbei, 25 durch gegn. Feld o. GhA  
Zauberkunde: SG 15 / 20 + Zaubergrad: Zauber identifizieren, der gerade gewirkt wird / der bereits besteht