Swords & Wizardry

Regel-Update

This work includes AELF Open Gaming Content, which may only be used under the terms of the AELF Open License version 1.0a.

This work includes material taken from the System Reference Document 5.1 ("SRD 5.1") by Wizards of the Coast LLC and available at: www.dnd.wizards.com/resources/systemsreference-document. The SRD 5.1 is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License available at: www.creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.

Impressum

Amerikanische Ausgabe Swords & Wizardry Complete (Revised)

Text: Matt Finch

Lektorat: Matt Finch, Suzy Moseby

Illustrationen: Del Teigeler, J.E. Shields, Brett Barkley, Chris Arneson, Ed Bickford, Ala Fedorova, Mike Hunter, Matt Finch, J. Preston, Adrian Landeros

Umschlagsillustration: Del Teigeler

Layout: Suzy Moseby

Besonderer Dank: Will Mistretta

©2023 Mythmere Games. All rights reserved. Reproduction without the written permission of the publisher is expressly forbidden. Printing a copy of this PDF for personal use is permitted. Mythmere Games and the Mythmere Games logo are trademarks of Mythmere Games, LLC. All characters, names, places, items, art and text herein are copyrighted by Mythmere Games, LLC. The mention of or reference to any company or product in these pages is not a challenge to the trademark or copyright concerned.

Deutsche Ausgabe Swords & Wizardry Regel-Update

Projektleitung und Produktion: System Matters Verlag, Jedamzik und Neugebauer GbR

Übersetzung, Kompilation und Redaktion: Günther Kronenberg und Daniel Neugebauer

Lektorat & Korrektorat: Günther Kronenberg

Design und Layout des deutschen Regel-Updates: Bettina Hanisch und Christian Hanisch

Druck: Vilnius, Litauen (www.standart.lt)

Deutsches S&W Regel-Update von System Matters Verlag unter Lizenz von Mythmere Games, 2024.

Jedamzik und Neugebauer GbR | Augustastr. 45|

45888 Gelsenkirchen | Deutschland

MYTHMERE GAMES

www.system-matters.de
www.swordsandwizardry.com
www.mythmeregames.com

SYSTEM MATTERS VERLAG

Copyright © 2008–2024 Matthew J. Finch. All rights reserved. Reproduction without the written permission of the publisher is expressly forbidden. Swords & Wizardry, S&W, and Mythmere Games, are trademarks of Matthew J. Finch.
Some artwork copyrighted by Necromancer Games.
The mention of or reference to any company or product in these pages is not a challenge to the trademark or copyright concerned.
This book uses the supernatural for settings, characters, and themes. All mystical and supernatural elements are fiction and intended for entertainment purposes only. Reader discretion is advised.

Inhalt

Vorwort 4

SC-Erschaffung
Charisma 5
Klassenanpassungen 5
Bewegungsraten 8

Wie gespielt wird
Optionale Moralregeln 10

Magie
Magische Forschung 11

Abenteuer entwerfen
Wildnis-Begegnungen 13
Zufällige Burgen 13
Hilfreiche Spielwerte 16

Monster
Neue Monster-Spielwerte 19
Neue Monster 23

Schätze
Zufällige Schatzhorte erzeugen 28

Anhänge
SL-Protokollbogen 30
Lizenz 31

Vorwort

Swords & Wizardry ist auf englisch ein Klassiker der Oldschool-Rollenspiele. Ende 2022 konntet ihr endlich die deutsche Ausgabe in euren Händen halten. Wie es das Schicksal will, wurde nur wenig später eine überarbeitete („revised“) englischsprachige Druckauflage angekündigt.

Mit Zustimmung von Autor Matt Finch können wir euch in diesem Dokument alle wesentlichen Änderungen kostenlos als Download zur Verfügung stellen. Und die gute Nachricht ist: Der Regelkern bleibt vollkommen unangetastet.

Es gibt zwei Arten von Änderungen:

- Feinjustierungen (bei einzelnen Klassen, bei den Bewegungsraten, beim Schatzhorte erstellen);
- Regelergänzungen (magische Forschung, Burgen in Wildnisabenteuern, optionale Moralregeln, ein paar neue Monster und zusätzliche Monsterinfos).

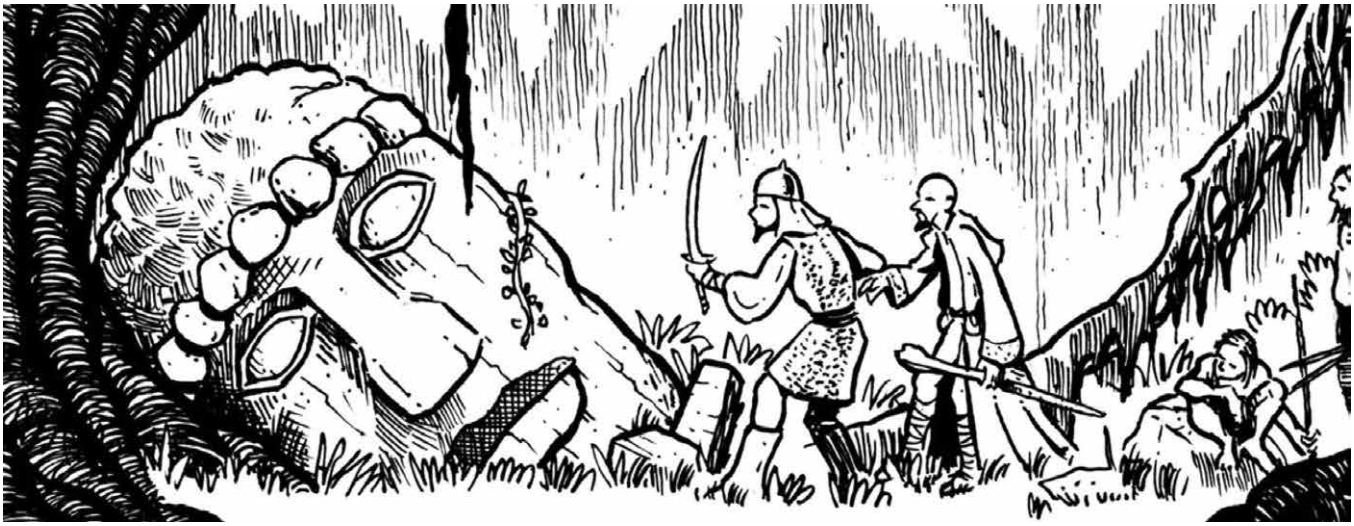
Wir haben die wesentlichen Neuerungen in Reihenfolge der Buchkapitel angeordnet und mit vielen Seitenverweisen auf den Regelband so gestaltet, dass sie sich nahtlos in das deutsche *Swords & Wizardry Gesamtregelwerk* einfügen.

Folgender Hinweis ist uns sehr wichtig: Die Regeln der deutschen Ausgabe werden dadurch nicht ungültig! Ihr erhaltet in der von Matt Finch gewohnten Weise weitere Optionen und ein paar Updates, also Angebote, aus denen ihr auswählen könnt. Entscheidend ist der Spielspaß! Wenn euch Regeln nicht gefallen, ändert sie ab oder lasst sie weg.

Eine große Änderung abseits der Regeln ist der Wechsel der Lizenz. *Swords & Wizardry* und alle dazu erscheinenden Abenteuer verwenden auch auf deutsch nicht mehr die OGL, sondern die AELF-Lizenz. Nähere Informationen zur AELF sind (auf englisch) auf der Website von Mythmere Games zu finden.

Viel Spaß mit dem Regel-Update!

Die S&W-Redaktion
August 2024



Kapitel SC-Erschaffung

Charisma

Die Tabelle erhält eine weitere Spalte, die die Auswirkungen von Charisma auf die Moral von Gefolgsleuten darstellt (vgl. S. 10):

Zusätzliche Moralbonus-Spalte

Tabelle 5: Charisma (*S&W-GRW* S. 13)

3W6	Modifikator für Gefolgsleute-Moral
3–4	–4
5–6	–2
7–8	–1
9–12	0
13–15	+1
16–17	+2
18	+4

Assassin:in/Dieb:in

Die Werte der diebischen Fähigkeit „Wände erklettern“ haben sich bei beiden Klassen wie folgt leicht verändert:

Tabellen 7 und 9: Diebische Fähigkeiten (*S&W-GRW* S. 17 f.)

ASS-Stufe	DIE-Stufe	Wände erklettern
3	1	87 %
4	2	88 %
5	3	89 %
6	4	90 %
7	5	91 %
8	6	92 %
9	7	93 %
10	8	94 %
11	9	95 %
12+	10+	96 %

Tabellenanpassung

Tabelle 10: Boni für nichtmenschliche Dieb:innen (*S&W-GRW* S. 18)

Der Bonus für zwergische Dieb:innen für „Filigrane Aufgaben und Fallen“ erhöht sich auf 15 %, gilt aber nur noch für Fallen.

Kämpfer:in

Der Rettungswurf wurde angepasst (um –1 niedriger, dafür gibt es meist einen Rettungswurfbonus von +1).

Klassenfähigkeiten-Anpassung

Parieren: Es wird klargestellt, dass jederzeit pariert werden kann und in derselben Runde Angriffe ausgeführt werden können. Parieren wirkt nicht gegen Fernangriffe, allerdings auch gegen Krallen-, Biss- und Berührungsangriffe.

Rettungswurfbonus: Du erhältst einen Rettungswurfbonus von +1, außer gegen Zauber (inkl. solcher aus Zauberstäben und -stecken).

Tabellenanpassung

Tabelle 13: Stufenaufstieg für Kämpfer:innen (*S&W-GRW* S. 23)

Stufe	Rettungswurf	Stufe	Rettungswurf
1	15	12	5
2	14	13	5
3	13	14	5
4	12	15	5
5	11	16	5
6	10	17	5
7	9	18	5
8	8	19	5
9	7	20	5
10	6	21+	5
11	5		

Mönch:in

Die schon laut Klassenbeschreibung „sehr mächtige Klasse" (S&W-GRW S. 26 f.) wurde etwas entschärft. Es wurden keine Klassenfähigkeiten entfernt. Stattdessen werden bestimmte Mindestattributswerte benötigt, um einige der Klassenfähigkeiten „freizuschalten".

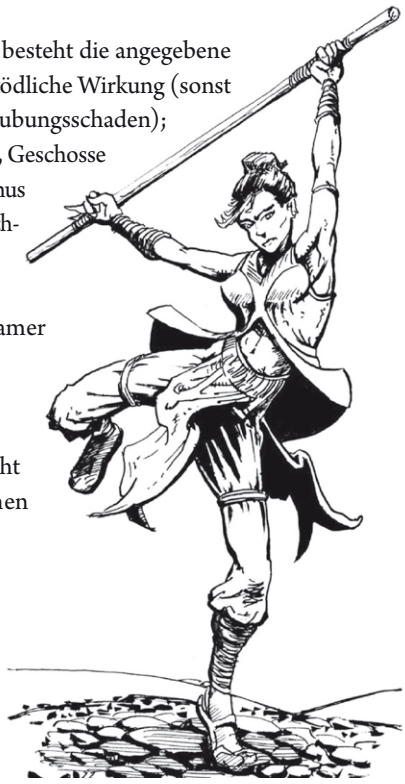
Attribut-Mindestanforderungen für Klassenfähigkeiten

Entwicklerkommentar: Mönch:in-Mindestattribute

Beachte, dass die Klassenausführung des Originalspiels hohe Mindestattributswerte voraussetzte. Wir haben diese Anforderung fallen gelassen. Die vollen Kräfte der Klasse stehen allerdings erst bei Erfüllung der Original-Mindestanforderungen zur Verfügung.

Folgende Klassenfähigkeiten stehen nur zur Verfügung, wenn der mönchische SC die angegebenen Mindestattributswerte erfüllt:

- **ST 12:** Bei Tödlicher Schlag besteht die angegebene Wahrscheinlichkeit für eine tödliche Wirkung (sonst nur wie beschrieben für Betäubungsschaden);
- **GE 15:** Diebische Fähigkeiten, Geschosse abwehren, Waffenschadensbonus (Stufe 2), Waffenloser Mehrfachangriff (Stufe 6);
- **WE 12:** Rettungswurfbonus
- **WE 15:** Wachsamkeit, Langsamer Fall (Stufe 5).



Klassenfähigkeiten-Anpassung

Waffenloser Mehrfachangriff (Stufe 6): Die Fähigkeit gilt nun nur „während einer einzelnen Kampfrunde".

Waffenschadensbonus (Stufe 2): Der Schadensbonus erhöht sich wie bisher auf jeder weiteren geraden Stufe um +1, erreicht aber auf Stufe 10 mit +5 seinen höchsten Wert.

Tabellenanpassung

Tabelle 17: Diebische Fähigkeiten

Stufe	Wände erklettern
1	87 %
2	88 %
3	89 %
4	90 %
5	91 %
6	92 %
7	93 %
8	94 %
9	95 %
10	96 %
11	96 %
12+	96 %

Waldläufer:in

Die Klassenfähigkeit Zaubern ist erst ab Stufe 9 verfügbar.

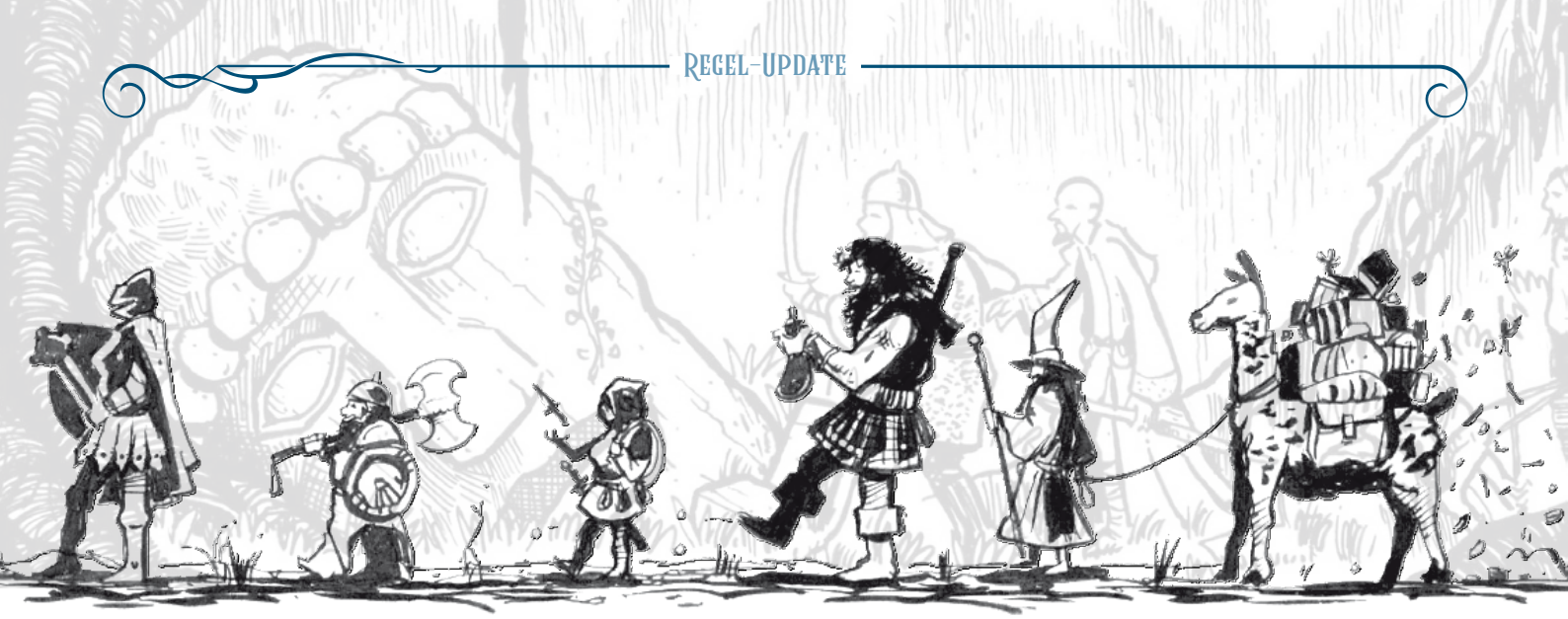
Klassenfähigkeiten-Anpassung

Zaubern (Stufe 8): Diese Fähigkeit steht erst ab Stufe 9 zur Verfügung (vgl. Tabellenwert-Anpassungen unten).

Tabellenanpassung

Tabelle 19: Stufenaufstieg für Waldläufer:innen (*S&W-GRW* S. 30)

Stufe	1. Grad KLE	1. Grad ZAK	2. Grad KLE	2. Grad ZAK
8	–	–	–	–
9	1	–	–	–



Gewicht und Bewegung

Die Bewegungsentfernungen (S&W-GRW S. 44) wurden so angepasst, dass sie nun stärker dem Originalspiel ähneln und v.a. einige sehr nützliche Vereinfachungen im Spiel ermöglichen.

Bewegungsraten-Anpassung

- Die Kampfbewegungsraten wurden angepasst:
  - Kampf („Gewölbe“) = Grundbewegungsrate mal 3 m/Runde;
  - Kampf („Wildnis“) = Grundbewegungsrate mal 10 m/Runde;
- Die restlichen Bewegungsraten bleiben unverändert.

Tabellen-Anpassung

Tabelle 27: Bewegung in Gebäuden, in der Stadt oder unterirdisch

Beschreibung	Bewegungsrate	Konsequenz
Gehen	Grundbewegungsrate mal 6 in m/Phase	Kartografieren und sorgfältige Beobachtung der Umgebung sind möglich.
Rennen	Grundbewegungsrate mal 12 in m/Phase	Kein Kartografieren erlaubt. SC sind automatisch überrascht und haben keine Chance, andere zu überraschen. Das Laufgeräusch könnte Feinde anlocken.
Kampf	Grundbewegungsrate mal 3 in m/Runde	Herumtänzeln beim Bekämpfen deiner Gegner. Alternativ: um dein Leben rennen.

Tabelle 28: Bewegung im Gelände

Beschreibung	Bewegungsrate	Konsequenz
Wandern	Grundbewegungsrate mal 1,5 in km/Tag	Keine Gewaltmarschprobe (s. u.) notwendig.
Gewaltmarsch	Grundbewegungsrate mal 3 in km/Tag	Gewaltmarschprobe einmal pro Tag (4W6 gg. Stärke).
Kampf	Grundbewegungsrate mal 10 in m/Runde	Deine Feinde bekämpfen oder um dein Leben rennen.

Neue Schnellübersicht für Bewegungsraten

Die folgende Schnellübersicht erleichtert das Ermitteln von Bewegungsentfernungen deutlich. Sie berücksichtigt die unterschiedlich hohen Grundbewegungsraten, die sich durch Gewichtsbelastung ergeben (vgl. *S&W-GRW* S. 44, Tabelle 26):

Tabelle U-1: Schnellübersicht Bewegungsraten

	Grundbewegungsrate			
„Gewölbe“	**6**	**9**	**12**	
Gehen	36	54	72	m/Phase
Rennen	72	108	144	m/Phase
Kampf	18	27	36	m/Runde
„Wildnis“	**6**	**9**	**12**	
Wandern	9	13,5	18	km/Tag
Gewaltmarsch	18	27	36	km/Tag
Kampf	60	90	120	m/Runde

Anmerkung des Übersetzers: Faustformel für Bewegungsraten

Durch diese Änderung lassen sich Bewegungsreichweiten von SC in vielen Fällen ohne Rechnerei direkt auf der Karte ablesen: Gewölbekarten sollten dafür ein 3-m-Raster und Wildniskarten einen Meilenmaßstab (= gerundet 1,5 km) verwenden.

In **Gewölben** kann die zurücklegbare Entfernung auf Gewölbekarten in Kästchenfeldern gezählt werden:

- Gehen („Gewölbe“):
  Zurücklegbare Felder pro Phase = doppelter Grundbewegungsrate-Wert;
- Rennen („Gewölbe“):
  Zurücklegbare Felder pro Phase = vierfacher Grundbewegungsrate-Wert;
- Kampf („Gewölbe“):
  Zurücklegbare Felder pro Runde = Grundbewegungsrate-Wert;

In der **Wildnis** kann die zurücklegbare Entfernung nun als Vielfaches des Meilenmaßstabs abgelesen werden:

- Wandern („Wildnis“):
  Zurücklegbare Meilenstrecke pro Tag = Grundbewegungsrate-Wert;
- Gewaltmarsch („Wildnis“):
  Zurücklegbare Meilenstrecke pro Tag = doppelter Grundbewegungsrate-Wert;
- Kampf („Wildnis“):
  Zurücklegbare Entfernung pro Runde = zehnfacher Grundbewegungsrate-Wert in Metern (… da Wildniskämpfe früher oft mit Yards gemessen wurden, die gerundet in etwa den Meterwerten entsprechen).

Kapitel „Wie gespielt wird“

Optionale Moralregeln: „B/X“-Moralwurf

Die normalen Moralregeln des Regelbandes (S&W-GRW S. 58) erlauben es der SL, die Moral von Gegnern sehr flexibel entsprechen der Spielsituation festzulegen. Die im Folgenden beschriebene optionale Regel orientiert sich an späteren Regeln der 1980er und definiert genauer je Monster, welche Moral es besitzt.

Jede Art von Monster besitzt einen Moralwert zwischen 2 und 12. Der Wert 2 steht für Kreaturen, die überhaupt nicht kämpfen, während der Wert 12 geistlose Wesen darstellt, die immer bis zum bitteren Ende kämpfen. Die SL kann diese Werte selbst Kreaturen zuordnen – *in diesem Regelupdate haben wir im Monsterabschnitt sämtliche Moralwerte der Monster tabellarisch aufgeführt.*

Während eines Kampfes wird ein Moralwurf in zwei Situationen notwendig:

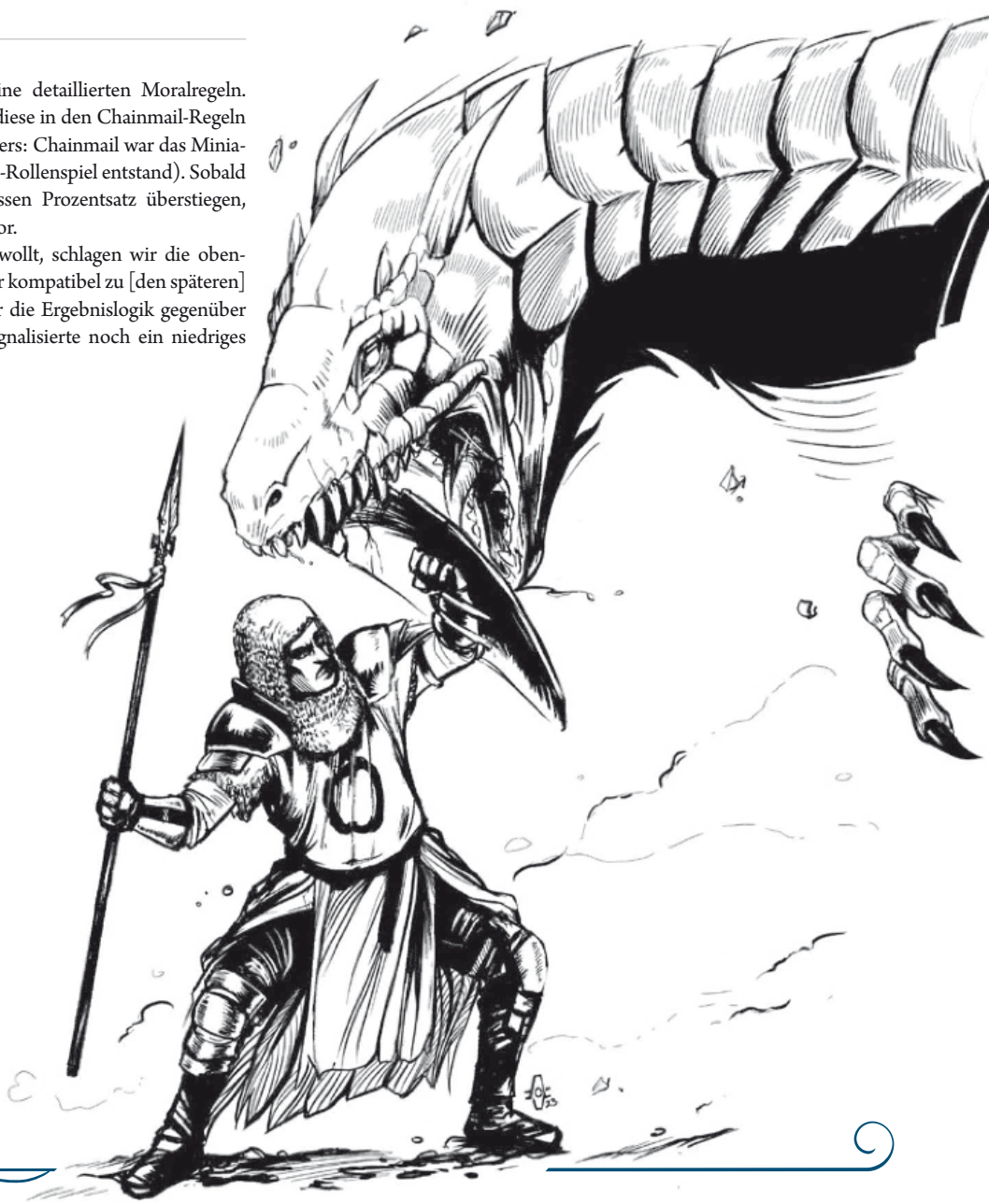
- sobald eine Kampfseite ihren ersten Verlust erleidet;
- sobald eine Kampfseite die Hälfte ihrer Gesamtzahl verliert (sei es durch Tod oder durch Kampfunfähigkeit wie z.B. Schlaf, Betäubung usw.).

Der Moralwurf wird durchgeführt, indem die SL für jedes Monster (oder NSC) der betroffenen Kampfseite 2W6 würfelt. Überschreitet das Ergebnis den Moralwert der Kreatur, so gilt der Wurf als gescheitert und das Wesen wird sich ergeben oder zurückziehen.

Entwicklerkommentar: Moralwurf

Das ursprüngliche Spiel enthielt keine detaillierten Moralregeln. Wahrscheinlich deshalb, weil die Spielgruppe diese in den Chainmail-Regeln nachschlagen sollte (Anmerkung des Übersetzers: Chainmail war das Miniaturen-Kriegsspiel, auf dessen Basis das Original-Rollenspiel entstand). Sobald die Verluste einer Kampfeinheit einen gewissen Prozentsatz überstiegen, sahen jene Regeln einen Moralwurf mit 2W6 vor.

Wenn ihr Moralregeln im Spiel einsetzen wollt, schlagen wir die obenstehenden optionale Regel vor. Diese haben wir kompatibel zu [den späteren] B/X-Versionen des Spiels gemacht, indem wir die Ergebnislogik gegenüber dem Originalspiel umgekehrt haben. Dort signalisierte noch ein niedriges Ergebnis einen Fehlschlag.



Kapitel Magie
Abschnitt Magische Forschung

An den Abschnitt zum Thema „Magische Forschung“ (S&W-GRW S. 69) schließen sich folgende neue Regeln an:

Zauber erforschen

Zauberkundige und Kleriker:innen können neue Zauber erforschen (natürlich auf jeweils unterschiedliche Weise). Dieser Prozess und der zu erforschende Zauber bedürfen der Zustimmung der SL. Die SL sollte dabei darauf achten, dass der neue Zauber nicht zu mächtig für seinen Zaubergrad ist. Für die Erforschung eines Zaubers des 1. Grades sind mindestens 2.000 GM auszugeben. Diese Mindestkosten verdoppeln sich mit jedem weiteren Zaubergrad des gewünschten Zaubers. Mit dem Ausgeben dieser Mindestkosten ist eine Erfolgswahrscheinlichkeit von 20 % verbunden, den Zauber vollständig zu entwickeln. Wenn der forschende SC mehr Geld in die Forschung steckt, erhöht jedes weitere Bezahlen dieser Mindestkosten die Erfolgswahrscheinlichkeit um weitere 20 %. Die Forschungsarbeit dauert eine Woche Spielzeit pro Grad des Zaubers.

Magische Gegenstände herstellen

Charaktere können magische Gegenstände nach den folgenden Richtlinien herstellen, obwohl dies ein Bereich ist, in dem die SL völlige Handlungsfreiheit hat. Es steht ihr frei, Regeln zu ersetzen.

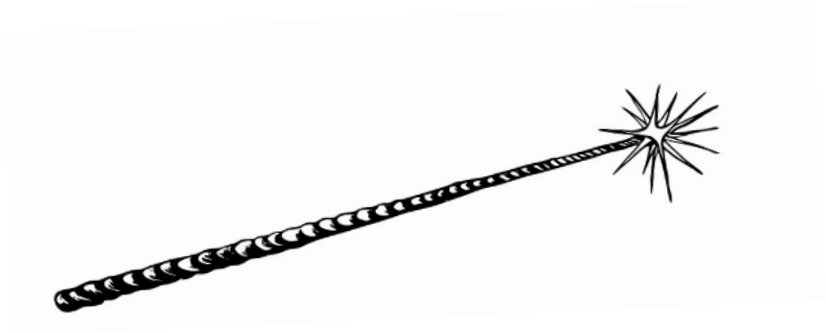
Tränke werden von Alchemist:innen hergestellt (siehe „Gefolgsleuten anwerben“, *S&W-GRW* S. 65), wobei das Brauen mächtigerer Tränke normalerweise die Hilfe von Zauberkundigen erfordert. Zauberkundige, die Tränke herstellen wollen, müssen eine:n Alchemist:in einstellen. Die Zusatzkosten für Zutaten und die Zeit für die Herstellung von Tränken sollten in etwa den Werten für einen Schriftrollenzauber entsprechen, der einen vergleichbar starken Effekt besitzt (siehe nächster Absatz). Die SL kann die Verfügbarkeit billiger Trankzutaten durchaus als Motivationshilfe für ein Abenteuer einsetzen.

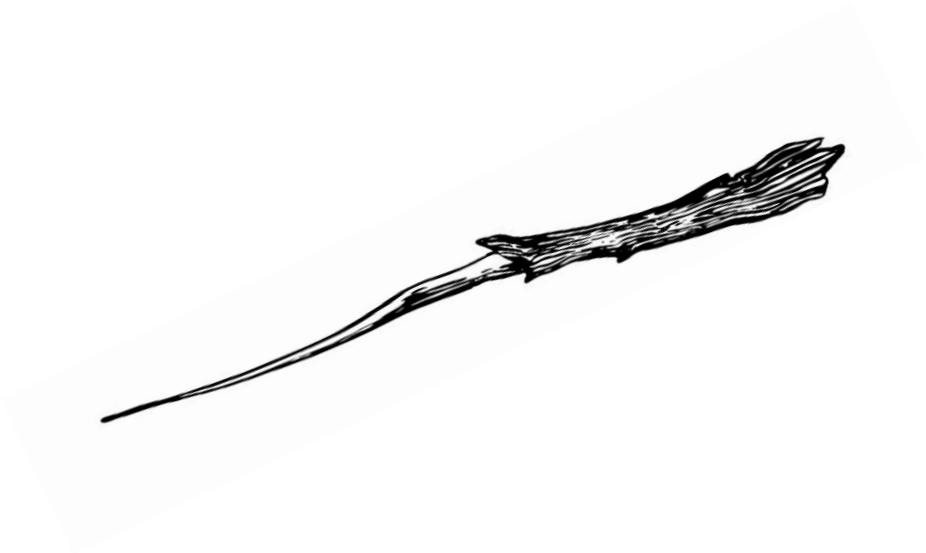
Schriftrollen können von Kleriker:innen oder Zauberkundigen zu einem Preis von 100 GM pro Zaubergrad hergestellt werden und erfordern eine Woche Arbeit pro Zaubergrad. Der Hauptbestandteil dieser Kosten ist die von Alchemist:innen gebraute magische Tinte, die außerhalb großer Städte nicht ohne Weiteres erhältlich ist.

Andere magische Gegenstände können nur von Zauberkundigen ab mindestens Stufe 11 erschaffen werden. Die Kosten für die Herstellung eines magischen Gegenstandes, der mehrfach benutzt werden kann (einschließlich wiederaufladbarer Gegenstände wie Zauberstäben und -stecken), richten sich nach den folgenden Richtlinien: Die SL kann entscheiden, dass Kosten oder Zeitaufwand durch bereits magisches Ausgangsmaterial geringer ausfallen. Ebenso könnte ein SC einen Gegenstand mit einer relativ trivialen Verzauberung versehen wollen, die anderenfalls mit höheren Mindestkosten verbunden wäre. Analog würden magische Gegenstände von großer Macht mehr kosten als in diesen Richtlinien angegeben.

- **Waffen:** Die Verzauberung einer Waffe (oder 10 Stück Munition) mit einem Bonus von +1 erfordert 1.000 GM und dauert 4 Wochen. Eine Verzauberung mit einem Bonus von +2 kostet zusätzlich 3.000 GM, +3 zusätzlich 9.000 GM und +4 zusätzlich 27.000 GM. Jeder zusätzliche Bonuspunkt verlängert die Herstellung um weitere 4 Wochen. Die Kosten für eine Waffe mit einem Bonus von +4 betragen also 40.000 GM.
- **Rüstungen:** Die Verzauberung einer Rüstung mit einem Bonus von +1 erfordert 2.000 GM und dauert 4 Wochen. Eine Verzauberung mit einem Bonus von +2 kostet zusätzlich 6.000 GM, +3 zusätzlich 18.000 GM und +4 zusätzlich 54.000 GM. Jeder zusätzliche Bonuspunkt verlängert die Herstellung um weitere 4 Wochen. Die Kosten für eine Rüstung mit einem Bonus von +4 betragen also 80.000 GM.
- **Zauberstäbe**: Die Verzauberung eines Zauberstabs kostet 10.000 GM und dauert 24 Wochen.

Wiederverwendbare Gegenstände ohne Ladungen: Die Herstellung von Gegenständen, die kein magischen Ladungen benötigen, erfordert 30.000–50.000 GM und dauert 40–48 Wochen.





Kapitel Spielleitung
Abschnitt Wildnisabenteuer

Wildnis-Begegnungen

Zur Verwendung der Wildnis-Begegnungen-Tabellen (S&W-GRW S. 121 ff.) wurde folgende Erläuterung eingefügt:

Wenn die Gruppe von Ort zu Ort zieht, überprüfe einmal täglich, ob eine Begegnung stattfindet (Wahrscheinlichkeit 1 : 6). In sicheren oder zivilisierteren Gegenden könntest du die Art und Anzahl von Monstern entsprechend anpassen (*Hinweis d. Ü.:* die Anzahl von Monstern ist im Monsterabschnitt dieses Updatedokuments zu finden).

Zufällige Burgen

Dieser Abschnitt wurde am Ende des Wildnisbegegnungen-Tabellen eingefügt (nach S&W-GRW S. 124, Tabelle 69):

Standardmäßig wird davon ausgegangen, dass es sich bei der Wildnis um ein Lehensgebiet handelt, in dem es nur vereinzelte Siedlungen gibt. Dank fliegender Reittiere könnte es einige grobe, ungenaue und kostspielige Karten geben. Die meisten Reisen durch die Wildnis ähneln allerdings eher einer Forschungsreise. Denn sie führen meist Wege entlang, die schlechter als antike Steinstraßen ausgezeichnet sind. Einheimische können die Landschaft in ihrer unmittelbaren Umgebung vage beschreiben. Aber abgesehen von professionellen Reisenden wie Minnesängern und Händlern verreisen die meisten Leute einfach nicht weit von ihrem Zuhause.

Auf eurer Wildniskarte sollte die Lage von Burgen (und den dazugehörigen Dörfern oder Weilern) vermerkt sein. Die Details einer Burg können allerdings beim Spielen eines Wildnisabenteuers zufällig bestimmt werden.

Die **Reaktionen einer Burgbesatzung** fallen sehr wachsam gegenüber sich näherenden Fremden aus. Nähert sich eine SC-Gruppe einer Burg…

- bis auf 15 bis 7,5 km: Mit 15 % Wahrscheinlichkeit wird von der Burg ein Ausfall unternommen.
- bis auf 7,5 bis 4,5 km: Mit 30 % Wahrscheinlichkeit stößt die Gruppe auf einen Stoßtrupp.
- bis auf unter 4,5 km (= innerhalb des 7,5- oder 9-km-Hexfeldes der Burg): Mit 50 % Wahrscheinlichkeit werden Burgherr:in samt Gefolgsleuten (aber ohne die Burgbesatzung) die Burg verlassen und die Gruppe herausfordern.

- bis zur Burg selbst: Die Burgbesatzung reagiert (wenn die SC gefährlich genug aussehen, könnte die Reaktion allerdings darin bestehen, dass die Zugbrücke hochgezogen und darauf gewartet wird, dass die SC wieder abziehen).

Die **Burgbesatzung** besteht aus 3W6 x 10 menschlichen Soldaten, mit 1 Feldwebel pro 10 Soldaten. Die Hälfte der Truppen ist mit Armbrüsten bewaffnet. Eine Burgbesatzung kann – wie in der folgenden Tabelle angegeben – über besondere Anführer:innen verfügen.

Tabelle U-2: Burgbesatzung

1W6	Burgherr:in	Gefolgsleute	Besondere Burgbesatzung	Gesinnung
1	KÄM 9	*Würfle 1W4, um das Gefolge zu bestimmen:* **1:** 1W8 KÄM 7; **2:** 1W6 KÄM 4 auf Greifen; **3:** 1W10 KÄM 6; **4:** 1W4 Riesen (vgl. Tab. U-4)	Es besteht eine 25%ige Chance, dass sich unter der Besatzung 1 ZAK der Stufe 1W4+4 befindet, und außerdem eine 50%ige Chance, dass sich unter der Besatzung 1 KLE der Stufe 1W4+2 befindet.	*Würfle 1W100:* 01-25: Rechtschaffen 26-50: Chaotisch 51-00: Neutral
2	KÄM 8	*Würfle 1W4, um das Gefolge zu bestimmen:* **1:** 1W8 KÄM 6; **2:** 1W4 KÄM 4 auf Roks; **3:** 1W10 KÄM 5; **4:** 1W4 Oger	Es besteht eine 25%ige Chance, dass sich unter der Besatzung 1 ZAK der Stufe 1W4+4 befindet, und eine 50%ige Chance, dass sich unter der Besatzung 1 KLE der Stufe 1W4+2 befindet.	*Würfle 1W100:* 01-25: Rechtschaffen 26-50: Chaotisch 51-00: Neutral
3	ZAK 11	*Würfle 1W4, um das Gefolge zu bestimmen:* **1:** 1W4 Drachen (vgl. Tab. U-3); **2:** 1W4 Chimären; **3:** 1W4 Wyvern; **4:** 1W4 Basilisken	Es besteht eine 50%ige Chance, dass sich unter der Besatzung 1 ZAK der Stufe 1W4+3 befindet, und eine 25%ige Chance, dass sich unter der Besatzung 1 KÄM der Stufe 1W4+4 befindet.	*Würfle 1W100:* 01-25: Rechtschaffen 26-50: Chaotisch 51-00: Neutral
4	ZAK 10	*Würfle 1W4, um das Gefolge zu bestimmen:* **1:** 1W4 Chimären; **2:** 1W6 Mantikore; **3:** 1W12 KÄM 5; **4:** 1W12 Gargylen	Es besteht eine 50%ige Chance, dass sich unter der Besatzung 1 ZAK der Stufe 1W4+3 befindet, und eine 25%ige Chance, dass sich unter der Besatzung 1 ZAK der Stufe 1W4+4 befindet.	*Würfle 1W100:* 01-25: Rechtschaffen 26-50: Chaotisch 51-00: Neutral
5	KLE 9 der Ordnung	*Würfle 1W4, um das Gefolge zu bestimmen:* **1:** 1W20 KÄM 4; **2:** 1W6 KÄM 8; **3:** 1W10 KÄM 5; **4:** 1W8 KÄM 4 auf Hippogreifen	Es besteht eine 50%ige Chance, dass die Besatzung 1W6 KLE-Assistent:innen der Stufe 1W4+3 umfasst.	Rechtschaffen
6	KLE 9 des Chaos	*Würfle 1W4, um das Gefolge zu bestimmen:* **1:** 1W10 Trolle; **2:** 1W6 Vampire; **3:** 1W20 Oger; **4:** 1W10 Todesalbe	Es besteht eine 50%ige Chance, dass die Garnison 1W6 KLE-Assistent:innen der Stufe 1W4+3 umfasst.	Chaotisch

Drachen im Burgherr:in-Gefolge

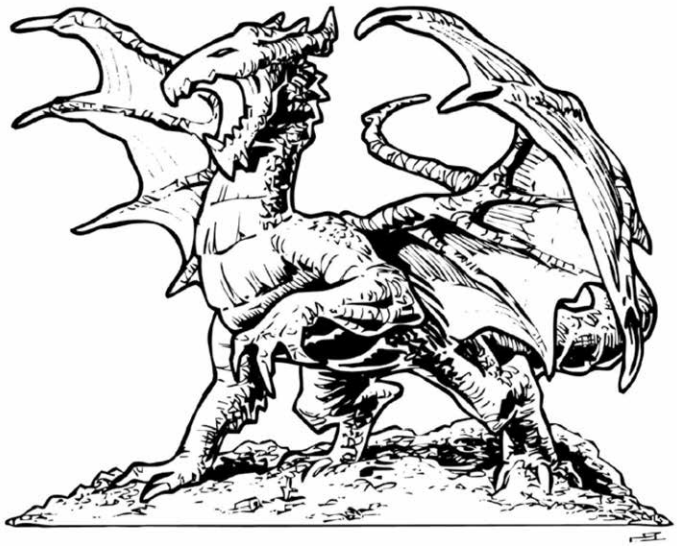
Für jeden Drachen wird separat gewürfelt.

Würfle 1W6 für die Drachenart und 1W8 für die Alterskategorie des Drachens auf der folgenden Tabelle.

Tabelle U-3: Besondere Burgbesatzung – Drachen

Würfle:	Drachenart (1W6)	Alterskategorie (1W8)
1	Golddrache	sehr jung
2	Schwarzer Drache	jung
3	Weißer Drache	jugendlich
4	Roter Drache	erwachsen
5	Blauer Drache	alt
6	Grüner Drache	Sehr alt
7	–	ehrwürdig
8	–	uralt

Ein goldener Drache, der anderen als rechtschaffener Zauberkundiger dient, wurde unterworfen und könnte sich gegen seinen Anführer wenden, wenn dieser in einem Kampf schwer verletzt wird. Ebenso sind alle Drachen mit chaotischer Gesinnung, die rechtschaffenen Zauberkundigen dienen, unterworfen und können die Gefolgschaft wechseln, wenn der Kampf gegen ihren Anführer geht. Chaotische Drachen im Dienste eines neutralen oder chaotischen Anführers und goldene Drachen im Dienste eines rechtschaffenen Anführers werden als vollwertige Gefolgsleute betrachtet und nicht unterworfen.



Riesen im Burgherr:in-Gefolge

Würfle einmal 1W6, um die Art der Riesen in der Burg zu bestimmen.

Tabelle U-4: Besondere Burgbesatzung – Riesen

1W6	Riesenart
1	Hügelriesen
2	Steinriesen
3	Frostriesen
4	Feuerriesen
5	Wolkenriesen
6	1 Sturmriese; wenn mehr als ein Riese angezeigt wird, würfle erneut, um die zweite Riesenart zu bestimmen

Reaktion der Burgherr:innen

Rechtschaffene Burgherr:innen

- greifen Grupen mit mindestens einem chaotischen Mitglied an,
- reagieren neutral auf Gruppen, die ausschließlich aus neutralen SC besteht,
- reagieren freundlich, wenn Gruppen mindestens einen rechtschaffenen SC besitzen (sofern nicht auch ein SC mit chaotischer Gesinnung dabei ist).

Chaotische Burgherr:innen

- greifen Gruppen mit mindestens einem rechtschaffenen Mitglied an,
- reagieren neutral auf eine Gruppe ohne rechtschaffene SC.

Neutrale Burgherr:innen

reagieren auf jede Gruppe neutral.

- **Freundliche Reaktion** bedeutet, dass Burgherr:innen nicht versuchen, einen Tribut einzufordern und den SC erlauben, im Dorf zu bleiben (obwohl sie nicht unbedingt Einlass in die Burg selbst erhalten).

- **Neutrale Reaktionen** gegenüber einer SC-Gruppe fallen nach dem unten beschriebenen Muster aus, das nach SL-Ermessen anpassbar ist:
- *Kämpfer:in-artige Burgherr:innen* verlangen einen Wegzoll von 1W6 x 100 GM für die Durchreise (für die gesamte Gruppe). Wenn sich die SC weigern, den Wegzoll zu entrichten, werden alle Kämpfer:in-artigen SC (*Anm. d. Ü.:* gemeint sind Kämpfer:innen, Waldläufer:innen und Paladin:innen) zum Kampf aufgefordert, der nicht bis zum Tode ausgefochten wird. Gewinnt die Burgherr:in-Seite, verliert der unterlegene SC seine Rüstung; wenn der SC gewinnt, wird die Gruppe von der Burgherr:in-Seite bis zu einem Monat lang beherbergt, erhält zwei Wochen Rationen und zusätzlich jeder SC ein Schlachtross.
- *Zauberkundige-Burgherr:innen* verlangen einen Wegzoll in Form eines magischen Gegenstandes oder 1W4 x 100 GM je Gruppenmitglied. Wird der Wegzoll nicht gezahlt, wird ein Geas-Zauber auf die Gruppe gelegt, der sie motiviert, sich auf eine Art von Schatzsuche zu begeben und die Hälfte ihrer Funde de:r Zauberkundige:n abzuliefern.
- *Klerikale Burgherr:innen* verlangen einen Zehnt der Münzen, Edelsteine und Schmuckstücke der SC. Ist dies nicht der Fall, wirken sie einen Auftragzauber auf die SC, damit sie eine Schatzsuche unternehmen. Rechtschaffenen Kleriker:innen dürfen die SC ein Viertel des Erlöses, chaotischen Kleriker:innen drei Viertel des Erlöses übergeben.

Hilfreiche Spielwerte

Wache, leichtbewaffnet: **TW** 1 (W6); **RK** 5[14]; **A** Speer (1W6) oder 1 Armbrust (1W6); **BW 9; RW 18; G** beliebig; **HG/EP** B/10. **Ausrüstung**: Brünne und Schild, Speer, Armbrust, 20 Bolzen, Geldkatze mit 1W6 GM.

Kämpfer:innen (KÄM)

KÄM 9: **TW** 9 (W8); **RK** 2[17]; **A** 1 Langschwert (1W8) oder 2 Langbogen (1W6); **BW** 6; **RW** 7; **G** variiert; **HG/EP** 9/1300. **BES**: RW-Bonus von +1 außer gegen Zauber. **Ausrüstung**: Plattenpanzer, Schild, Langschwert, Langbogen. 45% Chance, dass ein Gegenstand davon Bonus von +1 besitzt.

KÄM 8: **TW** 8 (W8); **RK** 2[17]; **A** 1 Langschwert (1W8) oder 2 Langbogen (1W6); **BW** 6; **RW 8; G** variiert; **HG/EP** 8/900. **BES**: RW-Bonus von +1 außer gegen Zauber. **Ausrüstung**: Plattenpanzer, Schild, Langschwert, Langbogen. 40% Chance, dass ein Gegenstand davon Bonus von +1 besitzt.

KÄM 7: **TW** 7 (W8); **RK** 2[17]; **A** 1 Langschwert (1W8) oder 2 Langbogen (1W6); **BW** 6; **RW** 9; **G** variiert; **HG/EP** 7/600. **BES**: RW-Bonus von +1 außer gegen Zauber. **Ausrüstung**: Plattenpanzer, Schild, Langschwert, Langbogen. 35% Chance, dass ein Gegenstand davon Bonus von +1 besitzt.

KÄM 6: **TW** 6 (W8); **RK** 2[17]; **A** 1 Langschwert (1W8) oder 2 Langbogen (1W6); **BW** 6; **RW** 10; **G** variiert; **HG/EP** 6/400. **BES**: RW-Bonus von +1, außer gegen Zauber. **Ausrüstung**: Plattenpanzer, Schild, Langschwert, Langbogen. 30% Chance, dass ein Gegenstand davon Bonus von +1 besitzt.

KÄM 5: **TW** 5 (W8); **RK** 2[17]; **A** 1 Langschwert (1W8) oder 2 Langbogen (1W6); **BW** 6; **RW** 11; **G** variiert; **HG/EP** 5/240. **BES**: RW-Bonus von +1, außer gegen Zauber. **Ausrüstung**: Plattenpanzer, Schild, Langschwert, Langbogen. 25% Chance, dass ein Gegenstand davon Bonus von +1 besitzt.

KÄM 4: **TW** 4 (W8); **RK** 2[17]; **A** 1 Langschwert (1W8) oder 2 Langbogen (1W6); **BW** 6; **RW** 12; **G** variiert; **HG/EP** 4/120. **BES**: RW-Bonus von +1, außer gegen Zauber. **Ausrüstung**: Plattenpanzer, Schild, Langschwert, Langbogen. 20% Chance, dass ein Gegenstand davon Bonus von +1 besitzt.

Zauberkundige (ZAK)

ZAK 11: TW 11 (W4); **RK** 9[10]; **A** Stab (1W6); **BW** 12; **RW** 5; **G** variiert; **HG/EP** 14/4800. **BES**: RW-Bonus von +2 gegen Zauber. **Zauber** (4/4/4/3/3): 1. Grad: *Person bezaubern* (x2), *Schlaf*, *Schutz vor Bösem*; 2. Grad: *Schweben*, *Spiegelbilder*, *Spinnennetz*, *Unsichtbarkeit*; 3. Grad: *Feuerball*, *Fliegen*, *Magie bannen* (x2); 4. Grad: *Furcht*, *Verwandlung (selbst)*, *Verwirrung*; 5. Grad: *Eisenwand*, *Schwachsinn*, *Todeswolke*. **Schatz**: Zauberbuch, 65% Chance für eine Schriftrolle mit Zaubern des 2. Grades, 50% Chance für eine Schriftrolle mit Zauber des 3. Grades, 20% Chance für eine Schriftrolle mit Zauber des 4. Grades (S. 202, Tab. 86), 75% Chance für einen zufälligen Trank (S. 201, Tab. 85), 20% Chance für einen Zauberstab (S. 212, Tab. 101 f.).

ZAK 10: TW 10 (W4); **RK** 9[10]; **A** Stab (1W6); **BW** 12; **RW** 6; **G** variiert; **HG/EP** 13/3900. **BES**: RW-Bonus von +2 gegen Zauber. **Zauber** (4/4/3/2/2): 1. Grad: *Magie entdecken*, *Person bezaubern* (x2), *Schlaf*; 2. Grad: *Feuerwerk*, *Spiegelbilder*, *Spinnennetz*, *Unsichtbarkeit*; 3. Grad: *Blitzstrahl*, *Feuerball*, *Magie bannen*; 4. Grad: *Furcht*, *Verwandlung (selbst)*; 5. Grad: *Steinwand*, *Todeswolke*. **Schatz**: Zauberbuch, 65% Chance

für eine Schriftrolle mit Zauber des 2. Grades, 30% Chance für eine Schriftrolle mit Zauber des 3. Grades, 20% Chance für eine Schriftrolle eines Zaubers der vierten Stufe (S. 202, Tab. 86), 65% Chance für einen zufälligen Trank (S. 201, Tab. 85), 10% Chance für einen Zauberstab (S. 212, Tab. 101 f.).

ZAK 8: TW 8 (W4); **RK** 9[10]; **A** Stab (1W6); **BW** 12; **RW** 8; **G** variiert; **HG/EP** 10/1800. **BES**: RW-Bonus von +2 gegen Zauber. **Zauber** (4/3/3/2): 1. Grad: *Person bezaubern* (x2), *Schlaf* (x2); 2. Grad: *Feuerwerk, Spiegelbilder, Spinnennetz*; 3. Grad: *Feuerball* (x2), *Magie bannen*; 4. Grad: *Dimensionstür, Furcht*. **Schatz**: Zauberbuch, 65% Chance für eine Schriftrolle mit Zauber des 2. Grades, 20% Chance für eine Schriftrolle mit Zauber des 3. Grades (S. 202, Tab. 86), 55% Chance für einen zufälligen Trank (S. 201, Tab. 85).

ZAK 7: TW 7 (W4); **RK** 9[10]; **A** Stab (1W6); **BW** 12; **RW** 9; **G** variiert; **HG/EP** 9/1300. **BES**: RW-Bonus von +2 gegen Zauber. **Zauber** (4/3/2/1): 1. Grad: *Magie lesen, Person bezaubern* (x2), *Schlaf*; 2. Grad: *Schweben, Spinnennetz, Unsichtbarkeit*; 3. Grad: *Blitzstrahl, Einflüsterung* 4. Grad: *Verwirrung*. **Schatz**: Zauberbuch, 65% Chance für eine Schriftrolle mit Zauber des 2. Grades, 10% Chance für eine Schriftrolle mit Zauber des 3. Grades (S. 202, Tab. 86), 45% Chance für einen zufälligen Trank (S. 201, Tab. 85).

ZAK 6: TW 6 (W4); **RK** 9[10]; **A** Stab (1W6); **BW** 12; **RW** 10; **G** variiert; **HG/EP** 8/900. **BES**: RW-Bonus von +2 gegen Zauber. **Zauber** (4/2/2): 1. Grad: *Person bezaubern, Pforte zuhalten, Schild, Schlaf*; 2. Grad: *Spinnennetz, Unsichtbarkeit*; 3. Grad: *Hellhören, Person festhalten*. **Schatz**: Zauberbuch, 60% Chance für eine Schriftrolle mit Zauber des 2. Grades (S. 202, Tab. 86), 40% Chance für einen zufälligen Trank (S. 201, Tab. 85).

ZAK 5: TW 5 (W4); **RK** 9[10]; **A** Stab (1W6); **BW** 12; **RW** 11; **G** variiert; **HG/EP** 7/600. **BES**: RW-Bonus von +2 gegen Zauber. **Zauber** (4/2/1): 1. Grad: *Person bezaubern* (x2), *Schlaf* (x2); 2. Grad: *Feuerwerk, Spiegelbilder*; 3. Grad: *Feuerball*. **Schatz**: Zauberbuch, 50% Chance für eine Schriftrolle mit Zauber des 1. Grades (S. 202, Tab. 86).

Kleriker:innen (KLE)

KLE 9 der Ordnung: TW 9 (W6); **RK** 2[17]; **A** 1 Streitkolben (1W6); **BW** 6; **RW** 7; **G** R; **HG/EP** 12/3100. **BES**: RW-Bonus von +2 gegen Lähmung oder Gift. **Zauber** (3/3/3/2/2): 1. Grad: *Leichte Wunden heilen* (x3); 2. Grad: *Person festhalten* (x2), *Segnen*; 3. Grad: *Fluch brechen, Gebet, Gegenstand aufspüren*; 4. Grad: *Schwere Wunden heilen, Stöcke zu Schlangen*; 5. Grad: *Auftrag, Finger des Todes*. **Schatz**: Plattenpanzer, Schild, Streitkolben. 40% Chance, dass ein Gegenstand davon Bonus von +1 besitzt, 40% Chance für eine Schriftrolle mit Zauber des 1. Grades (S. 202, Tab. 86), 25% Chance für einen Schwachen Ring (S. 210, Tab. 99).

KLE 9 des Chaos: TW 9 (W6); **RK** 2[17]; **A** 1 Streitkolben (1W6); **BW** 6; **RW** 7; **G** C; **HG/EP** 12/3100. **BES**: RW-Bonus von +2 gegen Lähmung oder Gift. **Zauber** (3/3/3/2/2): 1. Grad: *Leichte Wunden zufügen** (x3); 2. Grad: *Person festhalten* (x2), *Segnen*; 3. Grad: *Dauerhafte Dunkelheit**, *Gebet, Gegenstand aufspüren*; 4. Grad: *Schwere Wunden zufügen**, *Stöcke zu Schlangen*; 5. Grad: *Auftrag, Finger des Todes*. **Schatz**: Plattenpanzer, Schild, Streitkolben. 40% Chance, dass ein Gegenstand davon Bonus von +1 besitzt, 40% Chance für eine Schriftrolle mit Zauber des 1. Grades (S. 202, Tab. 86), 25% Chance für einen Schwachen Ring (S. 210, Tab. 99).

KLE 7 der Ordnung: TW 7 (W6); **RK** 2[17]; **A** 1 Streitkolben (1W6); **BW** 6; **RW** 9; **G** R; **HG/EP** 10/1800. **BES**: RW-Bonus von +2 gegen Lähmung oder Gift. **Zauber** (2/2/2/1/1): 1. Grad: *Leichte Wunden heilen* (x2); 2. Grad: *Segen, Stille (4,5 m Umkreis)*; 3. Grad: *Fluch brechen, Gebet*; 4. Grad: *Schwere Wunden heilen*; 5. Grad: *Insektenplage*. **Schatz**: Plattenpanzer, Schild, Streitkolben. 30% Chance, dass ein Gegenstand davon Bonus von +1 besitzt, 20% Chance für eine Schriftrolle mit Zauber des 1. Grades (S. 202, Tab. 86), 20% Chance für einen Schwachen Ring (S. 210, Tab. 99).

KLE 7 des Chaos: TW 7 (W6); **RK** 2[17]; **A** 1 Streitkolben (1W6); **BW** 6; **RW** 9; **G** C; **HG/EP** 10/1800. **BES**: RW-Bonus von +2 gegen Lähmung oder Gift. **Zauber** (2/2/2/1/1): 1. Grad: *Leichte Wunden zufügen** (x2); 2. Grad: *Segnen, Stille (4,5 m Umkreis)*; 3. Grad: *Dauerhafte Dunkelheit**, Gebet; 4. Grad: *Schwere Wunden zufügen**; 5. Grad: *Insektenplage*. **Schatz**: Plattenpanzer, Schild, Streitkolben. 30% Chance, dass ein Gegenstand davon Bonus von +1 besitzt, 20% Chance für eine Schriftrolle mit Zauber des 1. Grades (S. 202, Tab. 86), 20% Chance für einen Schwachen Ring (S. 210, Tab. 99).

KLE 6 der Ordnung: TW 6 (W6); **RK** 2[17]; **A** 1 Streitkolben (1W6); **BW** 6; **RW** 10; **G** R; **HG/EP** 8/900. **BES**: RW-Bonus von +2 gegen Lähmung oder Gift. **Zauber** (2/2/1/1): 1. Grad: *Leichte Wunden heilen* (x2); 2. Grad: *Person festhalten, Stille (4,5 m Umkreis)*, 3. Grad: *Gebet*; 4. Grad: *Schwere Wunden heilen*. **Schatz**: Plattenpanzer, Schild, Streitkolben. 25% Chance, dass ein Gegenstand davon Bonus von +1 besitzt, 20% Chance für eine Schriftrolle mit Zauber des 1. Grades (S. 202, Tab. 86).

KLE 6 des Chaos: TW 6 (W6); **RK** 2[17]; **A** 1 Streitkolben (1W6); **BW** 6; **RW** 10; **G** C; **HG/EP** 8/900. **BES**: RW-Bonus von +2 gegen Lähmung oder Gift. **Zauber** (2/2/1/1): 1. Grad: *Leichte Wunden zufügen** (x2); 2. Grad: *Person festhalten, Stille (4,5 m Umkreis)*, 3. Grad: *Gebet*; 4. Grad: *Schwere Wunden zufügen**. **Schatz**: Plattenpanzer, Schild, Streitkolben. 25% Chance, dass ein Gegenstand davon Bonus von +1 besitzt, 20% Chance für eine Schriftrolle mit Zauber des 1. Grades (S. 202, Tab. 86).

KLE 5 der Ordnung: TW 5 (W6); **RK** 2[17]; **A** 1 Streitkolben (1W6); **BW** 6; **RW** 11; **G** R; **HG/EP** 6/400. **BES**: RW-Bonus von +2 gegen Lähmung oder Gift. **Zauber** (2/2): 1. Grad: *Leichte Wunden heilen* (x2); 2. Grad: *Person festhalten, Stille (4,5 m Umkreis)*. **Schatz**: Plattenpanzer, Schild, Streitkolben. 20% Chance, dass ein Gegenstand davon Bonus von +1 besitzt, 10% Chance für eine Schriftrolle mit Zauber des 1. Grades (S. 202, Tab. 86).

KLE 5 des Chaos: TW 5 (W6); **RK** 2[17]; **A** 1 Streitkolben (1W6); **BW** 6; **RW** 11; **G** C; **HG/EP** 6/400. **BES**: RW-Bonus von +2 gegen Lähmung oder Gift. **Zauber** (2/2): 1. Grad: *Leichte Wunden zufügen** (x2); 2. Grad: *Person festhalten, Stille (4,5 m Umkreis)*. **Schatz**: Plattenpanzer, Schild, Streitkolben. 20% Chance, dass ein Gegenstand davon Bonus von +1 besitzt, 10% Chance für eine Schriftrolle mit Zauber des 1. Grades (S. 202, Tab. 86).

KLE 4 der Ordnung: TW 4 (W6); **RK** 4[15]; **A** 1 Streitkolben (1W6); **BW** 9; **RW** 12; **G** R; **HG/EP** 5/240. **BES**: RW-Bonus von +2 gegen Lähmung oder Gift. **Zauber** (2/1): 1. Grad: *Leichte Wunden heilen* (x2); 2. Grad: *Person festhalten*. **Schatz**: Kettenhemd (unter der Robe), Schild, Streitkolben. 15% Chance, dass ein Gegenstand davon Bonus von +1 besitzt..

KLE 4 des Chaos: TW 4 (W6); **RK** 4[15]; **A** 1 Streitkolben (1W6); **BW** 9; **RW** 12; **G** C; **HG/EP** 5/240. **BES**: RW-Bonus von +2 gegen Lähmung oder Gift. **Zauber** (2/1): 1. Grad: *Leichte Wunden zufügen** (x2); 2. Grad: *Person festhalten*. **Schatz**: Kettenhemd (unter der Robe), Schild, Streitkolben. 15% Chance, dass ein Gegenstand davon Bonus von +1 besitzt.

KLE 3 der Ordnung: TW 3 (W6); **RK** 4[15]; **A** 1 Streitkolben (1W6); **BW** 9; **RW** 13; **G** R; **HG/EP** 4/120. **BES**: RW-Bonus von +2 gegen Lähmung oder Gift. **Zauber** (2/0): *Leichte Wunden heilen, Schutz vor Bösem*. **Schatz**: Kettenhemd (unter der Robe), Schild, Streitkolben. 10% Chance, dass ein Gegenstand davon Bonus von +1 besitzt..

KLE 3 des Chaos: TW 3 (W6); **RK** 4[15]; **A** 1 Streitkolben (1W6); **BW** 9; **RW** 13; **G** C; **HG/EP** 4/120. **BES**: +2 Rettungswürfe gegen Lähmung oder Gift. **Zauber** (2/0): *Leichte Wunden zufügen*, Schutz vor Gutem (3m Umkreis)**. **Schatz**: Kettenhemd (unter der Robe), Schild, Streitkolben. 10% Chance, dass ein Gegenstand davon Bonus von +1 besitzt.

* *Anm. d. Ü.*: Es handelt sich um umgekehrte „chaotische“ Versionen von Standardzaubern:

- *Dauerhafte Dunkelheit* –> Normalzauber *Dauerhaftes Licht*
- *Leichte Wunden zufügen* –> Normalzauber *Leichte Wunden heilen*
- *Schutz vor Gutem* –> Normalzauber *Schutz vor Bösem*
- *Schwere Wunden zufügen* –> Normalzauber *Schwere Wunden heilen*.

Die Wirkungsweise des Normalzaubers bleibt bei der umgekehrten Version größtenteils unverändert. Statt eine bestimmte Menge von Schaden zu heilen, wird in gleicher Höhe Schaden zugefügt. Statt Licht wird Dunkelheit verbreitet. Statt vor böser Gesinnung wird vor guter Gesinnung geschützt. Die übrigen Angaben der Zauberbeschreibung bleiben unverändert.

Kapitel Monster

Neben zusätzlichen Angaben zu bestehenden Monstern erhaltet ihr mit diesem Update einige völlig neue Monster.

Neue Spielwert-Angaben

Zu den bisherigen Monsterspielwerten (*S&W-GRW* S. 137) kommen folgende Spielwerte neu hinzu:

- **Moral (ML):** Wenn mit der weiter oben genannten optionalen Regel für Moral gespielt wird, so gibt dieser Wert den Zielwert für den Moralwurf an.
- **Anzahl bei Begegnung (Anzahl):** Dieser Wert gibt die Anzahl von Monstern dieser Art an, die der SC-Gruppe bei einer Zufallsbegegnung begegnen.
- **Wahrscheinlichkeit im Lager (% im Lager):** Wenn die SC-Gruppe auf ein Monster aufgrund einer Zufallbegegnungstabelle trifft (wie z.B. einer der Wildnisbegegnungstabellen auf S. 121 ff.), so wird dieser Wert verwendet: Würfle mit 1W100. Ist das Ergebnis nicht höher als der angegebene Zielwert in der Monsterbeschreibung, so ist die Gruppe in das Lager des Monsters gestolpert. Bei einigen Monstern ist das Konzept eines Lagers bedeutungslos (sie reisen nicht, erbauen keine Lager/Nester/Bauten oder leben auf einer anderen Existenzebene). In diesen Fällen könnte – je nachdem, was im Einzelfall zutreffend erscheint – pauschal „0“ oder „100“ als Ergebnis angesetzt werden.

Diese neuen Angaben sind im Folgenden für alle Monster tabellarisch aufgeführt:

Tabelle U-5: Zusätzliche Spielwerte für S&W-Monster

Monster	Moral	Anzahl	% im Lager
Aaskriecher	9	1W6	60
Ameise, Riesen- (Arbeiterin)	10	Späher (1W4 +1) oder Bau (1W100)	10
Ameise, Riesen- (Königin)	10	1, nur als Teil des Baus	100
Ameise, Riesen- (Soldatin)	10	Späher (1W4 +1) oder Bau (1W100)	10
Bär	7	1W4	0
Basilisk	9	1W6	40
Baumhirte	9	2W10	0
Blutegel, Riesen-	10	2W6	0
Blutmücke	9	1W10 x 3	60
Chimäre	9	1W4	50
Dachs, Riesen-	10	1W4 +1	0
Dämon, Baalroch (Balor)	10	1	25
Dämon, Dretch	7	1W3 oder 1W6 (Lager)	5
Dämon, Erinye	10	3	20
Dämon, Glabrezu	10	1W3 oder 1W6 (Lager)	15
Dämon, Hezrou	10	1W3 oder 1W6 (Lager)	10
Dämon, Lemure	9	5W6	100
Dämon, Mane	8	4W4	0
Dämon, Marilith	10	1W3 oder 1W6 (Lager)	10
Dämon, Nalfeschnie	10	1W3 oder 1W6 (Lager)	20
Dämon, Quasit	7	1	10
Dämon, Sukkubus	6	1	5
Dämon, Vrock	10	1W3 oder 1W6 (Lager)	5
Dämonenfürst, Orcus	10	1 (einzigartiges Wesen)	50
Deckenlauerer	10	1	0
Dinosaurier, Ankylosaurus		S.u.: Neue Monster	
Dinosaurier, Brontosaurus		S.u.: Neue Monster	
Dinosaurier, Triceratops		S.u.: Neue Monster	

Monster	Moral	Anzahl	% im Lager
Dinosaurier, Tyrannosaurus Rex		S.u.: Neue Monster	
Doppelgänger	10	1W2 oder 3W4	20
Drache, Blauer	9	1W4	60
Drache, Gold-	10	1W4	60
Drache, Grüner	9	1W4	60
Drache, Roter	10	1W4	60
Drache, Schwarzer	8	1W4	60
Drache, Weißer	8	1W4	60
Drachenschildkröte	10	1	5
Dryade	6	1W6	20
Dschinn	12	1	0
Echsenmensch	12	1W4 x 10	40
Einhorn	7	1W4	0
Elementar, Erd-	10	1	0
Elementar, Feuer-	10	1	0
Elementar, Luft-	10	1	0
Elementar, Wasser-	10	1	0
Elf:e	8	1W6 oder 1W10 x 3	25
Eulenbär	9	1W4 +1	40
Falldorn	12	3W6	100
Fallenstellerbestie	12	1	100
Fisch, Riesen-	9	1W3	0
Flimmerhund	6	4W4	30
Gallertwürfel	12	1	0
Gargyl	11	2W10	25
Geist	12	N/A	100
Gelbschimmel	N/A	N/A	0
Ghul	9	2W12	20
Gnoll	8	1W10 oder 1W10 x 20	30
Goblin	7	1W6 +2 oder 1W10 x 40	50
Golem, Eisen-	12	1	0
Golem, Fleisch-	12	1	0
Golem, Lehm-	12	1	0
Golem, Stein-	12	1	0
Gorgone	8	1W4	50
Grauer Schlick	12	1	0
Greif	8	2W8	10
Großfledermaus	8	1W4 +1	10
Grottenschrat	9	Späher (1W6) oder Clan (6W6)	30
Gruftschrecken	12	2W12	60
Grüner Schleim	N/A	N/A	N/A
Harpyie	7	2W6	20
Hobgoblin	8	2W4 +1 oder 1W10 x 20 (Lager)	30
Höllenhund	9	2W4	25
Hund, Schoß- oder Wild-		S.u.: Neue Monster	
Hund, Wach- oder Kriegs-		S.u.: Neue Monster	

Monster	Moral	Anzahl	% im Lager
Hyäne		S.u.: Neue Monster	
Hyäne, Riesen-		S.u.: Neue Monster	
Hydra	9	1	25
Ifrit	12	1	0
Irrlicht	12	1 oder 1W3	5
Käfer, Riesen- (Feuer-)	7	3W4	0
Kobold	6	2W4 +1 oder 1W10 x 40	50
Kreischer	12	2W4	0
Krokodil, normal	7	1 oder 3W8	0
Krokodil, Riesen- oder Meeres-	9	1W20	0
Landhai	9	1W2	0
Leichnam	10	1W4	100
Löwe	9	1W6	0
Lykanthrop, Werbär	9	1W4	15
Lykanthrop, Wereber	12	2W4	15
Lykanthrop, Werratte	8	4W6	15
Lykanthrop, Wertiger	9	1W6	15
Lykanthrop, Werwolf	8	1 oder 3W6	15
Mammut		S.u.: Neue Monster	
Mantikor	9	1W4	25
Medusa	8	1W4	75
Meermensch	8	1W6 +1 oder 1W10 x 30	40
Mensch, Berserker	8 (12)	1W6 +1 oder 1W10 x 30	15
Mensch, Feldwebel	8	variiert	15
Mensch, normaler	6	1W4 oder gemäß Siedlungsgröße	20
Mensch, Räuber	8	1W6 +1 oder 1W10 x 30	15
Mensch, Soldat	8	1W6 +1 oder 1W10 x 30	15
Minotaurus	12	1W8	10
Modernder Schlurfer	9	1W3	30
Monsterfledermaus	9	1W3	15
Mumie	12	1W12	30
Nachtmahr		S.u.: Neue Monster	
Naga, Geister-	9	1W3	60
Naga, Wächter-	10	1W2	75
Naga, Wasser-	9	1W4	50
Nixe	6	1W4 x 10	95
Ockergallerte	12	1	0
Oger	10	3W6	30
Ogermagus	10	1W6	30
Oktopus, Riesen-	7	1W4	30
Ork	8	1W6 +2 oder 1W10 x 30	50
Otyugh		S.u.: Neue Monster	
Pegasus	8	1W12	0
Pferd, Reit-	7	variiert	0
Pferd, Schlachtross	9	variiert	0
Pferdegreif	8	2W8	0

Monster	Moral	Anzahl	% im Lager
Purpurwurm	10	1W4	25
Rakschasa	10	1W4	25
Ratte, Riesen-	8	5W10	10
Ratte, Riesen- (monströs groß)	9	2W8	10
Riese, Feuer-	9	1W8	30
Riese, Frost-	9	1W8	30
Riese, Hügel-	8	1W8	30
Riese, Stein-	9	1W8	30
Riese, Sturm-	10	1W8	30
Riese, Wolken-	10	1W8	30
Riesenspinne, Große (1,8 m Ø)	8	1W8	70
Riesenspinne, Kleine	7	2W10	50
Riesenspinne, Menschengroße (1,2 m Ø)	8	1W12	60
Riesentausendfüßler, Großer (6 m lang)	11	1	0
Riesentausendfüßler, Kleiner nichttödlicher	7	2W12	0
Riesentausendfüßler, Kleiner tödlicher	7	2W12	0
Riesentausendfüßler, Menschengroßer	10	1W4	0
Roch	9	1W20	20
Salamander	8	1W4 +1	75
Schatten	12	2W10	50
Schlickpirscher	12	1	0
Schnecke, Riesen-	10	1	0
Schreckgespenst	11	1W8	25
Schreckhahn	7	1W8	30
Schwarzer Blob	12	1	0
Seeschlange	8	1	0 oder 30 (unter Wasser)
Seeungeheuer	9	1	0 oder 40 (unter Wasser)
Skelett	12	3W10	0
Spinne, Äther-	9	1W6	80
Tintenfisch, Riesen-	7	2W6	40
Titan	10	1	10
Todesalb	12	2W8	20
Todesfee	9	1	10
Troll	10	2W6	50
Unsichtbarer Pirscher	12	1	0
Vampir	11	1W6 +2 oder 1W10 x 30	20
Vampirfledermaus	8	1W10 +1	10
Vettel, Nacht-		S.u.: Neue Monster	
Warg	9	3W4	10
Wildschwein	9	1W12	0
Wolf	8	2W10	10
Wyvern	9	1W6	60
Yeti	10	1W6	10
Zecke, Riesen-	8	3W4	0
Zentaur	8	2W10	5
Zombie	12	1W10 x 3	0
Zwerg:in, Zwerg:innen	8	1W6 oder Clan (1W10 x 40)	50

Neue Monster

Dinosaurier

Dinosaurier, Ankylosaurus

Trefferwürfel: 9
Rüstungsklasse: 0 [19]
Angriffe: 1 mit Keulenschwanz (3W6)
Rettungswurf: 6
Moral: 7
Besonderheiten: Keine
Bewegungsrate: 6
Gesinnung: Neutral
Anzahl: 1W6
% im Lager: 0
Herausforderungsgrad/EP: 9/1.300

Ein Ankylosaurus sieht aus wie eine Schildkröte mit Stacheln um den Rand des Panzers und elephantasievollen Beinen. Er hat einen Schwanz mit einem keulenförmigen Ende. Sie sind Pflanzenfresser und bewegen sich in kleinen Gruppen.

Ankylosaurus: **TW** 9; **RK** 0[19]; **A** 1 Keulenschwanz (3W6); **BW** 6; **RW** 6; **ML** 7; **G** N; **HG/EP** 9/1300; **BES**: Keine.

Dinosaurier, Brontosaurus

Trefferwürfel: 30
Rüstungsklasse: 5 [14]
Angriffe: 1 mit Stampfen (3W6)
Rettungswurf: 3
Moral: 8
Besonderheiten: Keine
Bewegungsrate: 6
Gesinnung: Neutral
Anzahl: 1 oder 1W6+4
% im Lager: 0
Herausforderungsgrad/EP: 30/27.300

Der Brontosaurus (Apatosaurus) ist ein massiver, langhalsiger Pflanzenfresser. Er ist in Gruppen oder sogar Herden anzutreffen. Ein Brontosaurus ist an der Schulter bis zu 6 m hoch und wiegt zwischen 35 und 45 Tonnen.

Brontosaurus: TW 30; **RK** 5[14]; **A** 1 mit Stampfen (3W6); **BW** 6; **RW** 3; **ML** 8; **G** N; **HG/EP** 30/27.300; **BES**: Keine.

Dinosaurier, Triceratops

Trefferwürfel: 16
Rüstungsklasse: 1 [18] (Vorderseite) oder 6 [13] (Rückseite)
Angriffe: 1 Biss (1W8) und 2 Hörner (1W12)
Rettungswurf: 3
Moral: 8
Besonderheiten: Sturmangriff
Bewegungsrate: 9
Gesinnung: Neutral
Anzahl: 1 (einzelner Bulle), 1W4+1 (kleine Herde), oder 3W12 (Herde)
% im Lager: 0
Herausforderungsgrad/EP: 17/8.100

Ein Triceratops besitzt drei Hörner, die aus seinem Schädel herausragen, und eine schützende Platte, die wie eine gepanzerte Halskrause hinter seinem Kopf aufragt. Er ist extrem schwer mit frontalen Angriffen zu verletzen. Die knöcherne Platte hinter dem Kopf würde auch einen hervorragenden Schutz für einen Reiter bieten.

Sturmangriff: Die Hörner richten doppelten Schaden an, wenn die Kreatur einen Sturmangriff durchführt.

Triceratops: TW 16; **RK** 1[18] vorne, 6[13] hinten; **A** 1 Biss (1W8) und 2 Hörner (1W12); **BW** 9; **RW** 3; **ML** 8; **G** N; **HG/EP** 17/8.100; **BES**: Sturmangriff.

Dinosaurier, Tyrannosaurus Rex

Trefferwürfel: 18
Rüstungsklasse: 5 [14]
Angriffe: 1 Biss (5W8) und 1 Tritt (1W10)
Rettungswurf: 3
Moral: 11
Besonderheiten: Zerbeißen
Bewegungsrate: 15
Gesinnung: Neutral
Anzahl: 1W2
% im Lager: 0
Herausforderungsgrad/EP: 19/10.800

Der Tyrannosaurus Rex ist ein tödlicher fleischfressender Dinosaurier, der auf zwei Beinen läuft und mit seinem extrem kräftigen Biss angreift.

Zerbeißen: Wenn er Beute beißt, packt er das Opfer zwischen seinen Kiefern, schüttelt es und verursacht durch sein Kauen in den Folgerunden 3W8 Punkte automatischen Schaden. Er kann solchen Schaden sogar Gegnern von der Größe eines Brontosaurus zufügen. Nur Kreaturen mit Knochenpanzern, -kragen oder -stacheln können den horrenden Bissschaden vermeiden, den ein Tyrannosaurus zufügen kann (z.B. Triceratops, Stegosaurus und Ankylosaurus).

Tyrannosaurus Rex: TW 18; **RK** 5[14]; **A** 1 Biss (5W8); **BW** 15; **RW** 3; **ML** 11; **G** N; **HG/EP** 19/10.800; **BES**: Zerbeißen (3W8 Schaden pro Runde).

Hunde

Haus- oder Wildhund

Trefferwürfel: 1
Rüstungsklasse: 7 [12]
Angriffe: 1 Biss (1W3)
Rettungswurf: 17
Moral: 6
Besonderheiten: keine
Bewegungsrate: 15
Gesinnung: Neutral
Anzahl: 1 oder 1W6+1
% im Lager: 0
Herausforderungsgrad/EP: 1/15

Als Haustiere gehaltene Hunde und Wildhunde sind kleiner als Wach-/ Kriegshunde.

Haus-/ Wildhund: TW 1; **RK** 7[12]; **A** 1 Biss (1W3); **BW** 15; **RW** 17; **ML** 6; **G** N; **HG/EP** 1/15; **BES**: Keine.

Wach- oder Kriegshund

Trefferwürfel: 2
Rüstungsklasse: 7 [12]
Angriffe: 1 Biss (1W6)
Rettungswurf: 16
Moral: 9
Besonderheiten: keine
Bewegungsrate: 14
Gesinnung: Neutral
Anzahl: 1 oder 1W6+1
% im Lager: 0
Herausforderungsgrad/EP: 2/30

Wachhunde und Kriegshunde sind große, ausgebildete Hunde.

Wach- /Kriegshund: TW 2; **RK** 7[12]; **A** 1 Biss (1W6); **BW** 14; **RW** 16; **ML** 9; **G** N; **HG/EP** 2/30; **BES**: Keine.

Hyänen

Hyäne, normale

Trefferwürfel: 1
Rüstungsklasse: 7 [12]
Angriffe: 1 Biss (1W3)
Rettungswurf: 17
Moral: 5
Besonderheiten: keine
Bewegungsrate: 16
Gesinnung: Neutral
Anzahl: 1W6+4
% im Lager: 0
Herausforderungsgrad/EP: 1/15

Hyänen sind Rudeljäger und Aasfresser, die für das unheimliche lachende Geräusch bekannt sind, das sie von sich geben. Sie stellen normalerweise keine große Bedrohung dar, obwohl sie in ausreichender Anzahl schwach aussehende Feinde angreifen können.

Hyäne, normale: TW 1; **RK** 7[12]; **A** 1 Biss (1W3); **BW** 16; **RW** 17; **ML** 5; **G** N; **HG/EP** 1/15; **BES**: keine.

Hyäne, Riesen-

Trefferwürfel: 5
Rüstungsklasse: 6 [13]
Angriffe: 1 Biss (2W6)
Rettungswurf: 12
Moral: 7
Besonderheiten: keine
Bewegungsrate: 18
Gesinnung: Neutral
Anzahl: 1W6+1
% im Lager: 0
Herausforderungsgrad/EP: 5/240

Riesenhyänen sind schulterhoch und aggressiver als ihre normalen Verwandten. Sie könnten als Reittiere für Gnollstämme in prähistorischen oder Swords & Sorcery-Kampagnen dienen.

Hyäne, Riesen-: TW 5; **RK** 6[13]; **A** 1 Biss (2W6); **BW** 18; **RW** 12; **ML** 7; **G** N; **HG/EP** 5/240; **BES**: keine.

Mammut

Trefferwürfel: 12
Rüstungsklasse: 5 [14]
Angriffe: 1 Rüssel (1W10), 2 Stoßzähne (1W10+4) und 2 Stampfangriffe (2W6+4)
Rettungswurf: 3
Moral: 8
Besonderheiten: Keine
Bewegungsrate: 12
Gesinnung: Neutral
Anzahl: 1 oder 2W6
% im Lager: 0
Herausforderungsgrad/EP: 13/3.900

Mammuts sind riesige, zottelige Vorfahren der Elefanten, allerdings größer und wilder sowie mit großen, gebogenen Stoßzähnen. Sie könnten von Schneebarbaren als Reittiere trainiert werden. Wenn ein einsames Mammut angetroffen wird, besteht eine 50%ige Wahrscheinlichkeit dafür, dass es krank oder alt ist (höchstens 4 TP pro TW) und eine 50%ige Chance, dass es ein Jungbulle ist (mindestens 4 TP pro TW).

Mammut: **TW** 12; **RK** 5[14]; **A** 1 Rüssel (1W10), 2 Stoßzähne (1W10+4) und 2 Stampfangriffe (2W6+4); **BW** 12; **RW** 3; **ML** 8; **G** N; **HG/EP** 13/3.900; **Besondere**: keine.

Nachtvettel

Trefferwürfel: 8
Rüstungsklasse: 8 [11]
Angriffe: 1 Biss (2W6)
Rettungswurf: 8
Moral: 9
Besonderheiten: Magieresistenz (65%), Immunität gegen schwachmagische Waffen (+2), magische Fähigkeiten
Bewegungsrate: 10
Gesinnung: Chaos
Anzahl: 1 oder 1W4+1
% im Lager: 0
Herausforderungsgrad/EP: 11/2.400

Nachtvetteln kommen von jenseits der Materiellen Existenzebene: vielleicht aus dem Reich der Träume, vielleicht aus den dämonischen Gruben der Unterwelten. Diese Kreaturen lauern den Seelen Derjenigen auf, die böse/chaotisch sind.

Angriffe:

- *Schlaf*: Nachtvetteln können böse/chaotische Individuen einmalig mit *Schlaf* (*S&W-GRW* S. 91) verzaubern (wirksam bis zur 12. Stufe, Rettungswurf möglich);
- Heimsuchung im Schlaf: Alternativ können sie nachts die Träume des Opfers besuchen (kein Rettungswurf), um ihm einen Punkt Konstitution pro Nacht auszusaugen, bis das Attribut 0 erreicht und die Vettel die Seele stehlen kann;
- Schadenszauber: Sie können einen Zauber wirken, der automatisch 2W8 Punkte Schaden bei einem einzelnen Gegner verursacht. Die Reichweite beträgt 30 m;
- Stärkeentzug: Im Kampf können Nachtvetteln einen Gegner dreimal täglich magisch auf die Hälfte seiner normalen Stärke schwächen (Rettungswurf möglich). Die Reichweite beträgt ebenfalls 30 m.

Immunitäten/Resistenzen:

- Immunität gegen schwachmagische Waffen (+2): Nachtvetteln können nicht durch Waffen getroffen werden, die einen Bonus von +2 oder weniger besitzen.
- Magieresistenz (65 %): Sie sind hochgradig resistent gegen Magie.

Weitere Besonderheiten:

- Ätherisch: Eine Nachtvettel kann nach Belieben ätherisch und körperlos werden.
- Dämonischen Verbündeten herbeirufen: Einmal pro Tag kann sie einen Dämonenverbündeten mit lediglich 50 % Erfolgschance herbeirufen.

Nachtvettel: TW 8; **RK** 8[11]; **A** 1 Biss (2W6); **BW** 10; **RW** 8; **ML** 9; **G** C; **HG/EP** 11/2.400; **BES**: Immunität gegen schwachmagische Waffen (+2), Magieresistenz (65%), magische Fähigkeiten.

Nachtmahr

Trefferwürfel: 7
Rüstungsklasse: -4 [23]
Angriffe: 1 Biss (1W8), 2 Hufe (2W6)
Rettungswurf: 9
Moral: 10
Besonderheiten: Existenzebenenwechsel, Schwefelatem
Bewegungsrate: 18/ 35 (fliegend)
Gesinnung: Chaos
Anzahl: 1 oder 1W4+1
% im Lager: 0
Herausforderungsgrad/EP: 10/1.800

Nachtmahre sind die Reittiere von Nachtvetteln und anderen Dämonen. Sie sehen wie schwarze Pferde mit flammenden Hufen und Mähne aus.

Existenzebenenwechsel: Diese schrecklichen Kreaturen können körperlos werden und mitsamt ihrer bösen/chaotischen Reiter:innen von einer Existenzebene zu einer anderen reisen.

Schwefelatem: Ihr Atem besteht aus einer Wolke aus Schwefelrauch, die jedem in der Nähe befindlichen Gegner einen Angriffsmalus von –2 auferlegt (Rettungswurf möglich).

Nachtmahr: **TW** 7; **RK** –4[23]; **A** 1 Biss (1W8), 2 Hufe (2W6); **BW** 18/ 35 (fliegend); **RW** 9; **ML** 10; **G** C; **HG/EP** 10/1.800; **BES**: Existenzebenenwechsel, Schwefelatem.

Otyugh

Trefferwürfel: 7
Rüstungsklasse: 3 [16]
Angriffe: 2 Tentakel (1W8), Biss (1W4+1)
Rettungswurf: 9
Moral: 10
Besonderheiten: Krankheit, Telepathie
Bewegungsrate: 6
Gesinnung: Neutral
Anzahl: 1
% im Lager: 0
Herausforderungsgrad/EP: 8/900

Otyughs leben unterirdisch und verstecken sich in Müllhaufen, da sie Allesfresser sind. Diese bizarren Kreaturen sind etwas größer als ein Mensch und ähneln einer Fleischmasse auf drei gedrungenen, elefantenähnlichen Beinen. Otyughs besitzen einen Fortsatz mit Sinnesorganen und zwei raue, knochenbewehrte Tentakel, mit denen sie Feinde angreifen.

Krankheit: Wer von einem Otyugh gebissen wird, erkrankt mit 90%iger Wahrscheinlichkeit an einer tödlichen Krankheit (ohne Heilung Tod in 3W6 Tagen).

Telepathie: Obwohl sie über relativ wenig Intelligenz verfügen, benutzen Otyughs eine rudimentäre Form von Telepathie, um miteinander zu kommunizieren (und bei Begegnungen mit anderen telepathisch begabten Wesen).

Otyugh: **TW** 7; **RK** 3[16]; **A** 2 Tentakel (1W8), Biss (1W4+1); **BW** 6; **RW** 9; **ML** 10; **G** N; **HG/EP** 8/900; **BES**: Krankheit, Telepathie.

Herausforderungsgrad und -Erfahrungspunkte

Erfahrungspunkte nach Herausforderungsgrad

Ab Herausforderungsgrad (HG) 8 fallen die Erfahrungspunkte (EP) höher als in der bisherigen Fassung aus:

Tabelle U-5a: Erfahrungspunkte nach Herausforderungsgrad

HG	EP	HG	EP
A (bis 1W4 TP)	5	11	2.400
B (1W6 TP)	10	12	3.100
1	15	13	3.900
2	30	14	4.800
3	60	15	5.800
4	120	16	6.900
5	240	17	8.100
6	400	18	9.400
7	600	19	10.800
8	900	20	12.300
9	1.300	Ab 21	+1.500 pro zusätzlichem HG
10	1.800		

Herausforderungsgrad-Änderungen

Die Herausforderungsgrad-Angaben einiger Monster wurden angepasst:

Tabelle U-5b: Monster mit geändertem Herausforderungsgrad

Monster	Alter HG	Neuer HG	Monster	Alter HG	Neuer HG
Aaskriecher	4	5	Pferd, Schlachtross	k.A.	3
Ameise, Riesen- (Königin)	8	10	Roch	TW*	TW+1*
Blutmücke	1	2	Schreckhahn	7	8
Dämon, Baalroch (Balor)	13	17	Schwarzer Blob	11	12
Dämon, Erinye	9	10	Seeschlange	17	16
Dämon, Glabrezu	11	15	Seeungeheuer	30	31
Dämon, Vrock	9	11	Tausendfüßler, Riesen- (menschengroß)	4	3
Deckenlauerer	10	13	Tintenfisch, Riesen-	9	11
Flimmerhund	4	5	Todesalb	6	8
Grottenschrat	3	4	Vampir	TW+2*	TW+3*
Gruftschrecken	5	6	Wyvern	9	10
Irrlicht	10	11	Zecke, Riesen-	3	4
Pegasus	4	5	Zentaur	5	4
Pferd, Reit-	k.A.	2			

* TW+x = Anzahl der Monster-Trefferwürfel + x

Kapitel Schätze

Die Berechnung von Schatzhorten wurde leicht abgeändert. Die nachfolgend aufgeführten Tabellen bilden den neuen Startpunkt zum Auswürfeln von Schätzen. Von dort wird auf die bestehenden Tabellen im S&W-GRW weiter referenziert:

Update: Zufällige Schatzhorte erzeugen

Schritt 1: Ermittle die Gesamterfahrungspunktezahl (Gesamt-EP) für die Monster, denen der Schatzhort gehört. Beispiel: 10 Goblins mit jeweils 10 EP bedeuten Gesamt-EP i.H. von 100 EP.

Schritt 2: Multipliziere die Gesamt-EP mit 1W3+1. Beispiel: Würfle 1W3 (sagen wir mit dem Ergebnis 2) und addiere 1. Die Gesamtsumme ist also 3. Multipliziere für unsere 10 Goblins diese 3 mit 100 (ihre Gesamt-EP aus Schritt 1). Das Ergebnis von 300 ist der ungefähre Goldmünz-Wert (GM-Wert) des Schatzes .

Schritt 3: Würfle auf der Tabelle unten, die dem ungefähren GM-Wert des Schatzes entspricht. Wenn ein Schatz größer als 7000 GM ausfällt, erwürfle den Schatz in Teilstücken, indem du die jeweils größtmögliche Tabelle verwendest. Bei einem Schatz von 60.200 GM würfelst du also achtmal auf der Tabelle für 4.000–7.000 (in Summe 56.000 GM des Schatzes), würfelst dann einmal auf der Tabelle für 2.001– 4.000 GM, und schließlich einmal auf der Tabelle für 101–250 GM (um die verbleibenden 200 GM zu berücksichtigen).

Zur Erinnerung: „PM“ sind Platinmünzen, „GM“ sind Goldmünzen, „SM“ sind Silbermünzen und „KM“ sind Kupfermünzen.

Tabelle U-6: Schatzwert 1–50 GM

1W10	Schatz
1	1W10 SM, 1W100 KM
2	1W6 GM, 1W20 KM
3	1W10 GM, 1W10 SM
4	1 Edelstein (10 GM), 1W6 GM
5	1W10 GM, 1W10 SM, 1W10 KM
6	Plunder im Gesamtwert von 4W6 GM
7	1W10 SM, 1 Wurf auf Tab. 85 (*S&W-GRW* S. 201)
8	1W10 PM
9	1W100 GM
10	Würfle auf der nächsthöheren Tabelle (51–100)

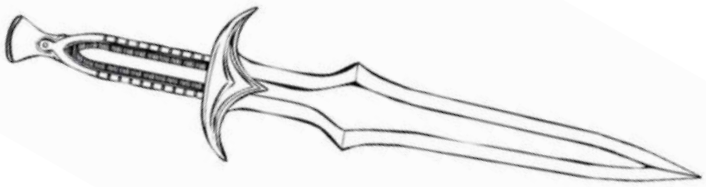


Tabelle U-7: Schatzwert 51–100 GM

1W10	Schatz
1	1W100 SM, 1W4 x 1000 KM
2	1W10 GM, 1W1000 SM, 1W2 x 1000 KM
3	1W6 PM, 1W10 GM, 1W100 SM, 1 Edelstein (Wert: 25 GM), Chance von 10 % für Wurf auf Tab. 82 (*S&W-GRW* S. 199)
4	Plunder im Gesamtwert von 1W100 GM, 1W10 x 5GM
5	1W100 SM, 1W100 KM, Chance von 10 % für Wurf auf Tab. 82 (*S&W-GRW* S. 199)
6	1 Edelstein (50 GM), 1W6 GM, 1W20 SM, 1W100 KM, Chance von 10 % für Wurf auf Tab. 82 (*S&W-GRW* S. 199)
7	Edelsteine (Wert: je 25 GM)
8	1W100 GM, 1W100 SM, 1W100 KM, Chance von 10 % für Wurf auf Tab. 82 (*S&W-GRW* S. 199)
9	1W20 x 10 GM
10	Würfle auf der nächsthöheren Tabelle (101–250)

Tabelle U-8: Schatzwert 101–250 GM

1W10	Schatz
1	1W6 PM, 1W20 GM, 1W1000 KM, 1 Wurf auf Tab. 79 (*S&W-GRW* S. 198)
2	Plunder im Gesamtwert von 2W10 GM, 1W100 GM, 1W6 x 1000 KM
3	1W100 GM, 1 Wurf auf Tab. 85 (*S&W-GRW* S. 201)
4	1 Edelstein (100 GM), 1W100 GM, 1W100 SM, 1W1000 KM
5	1W20 PM, 1W100 GM, 1W1000 SM, 1W3 x 1000 KM
6	1W20 GM, 1W100 KM, 1 Wurf auf Tab. 82 (*S&W-GRW* S. 199)

Tabelle U-9: Schatzwert 251–500 GM

1W10	Schatz
1	1W4 x 100 GM, 1W1000 SM
2	1W2 x 100 GM, 1 Wurf auf Tab. 79 (*S&W-GRW* S. 198)
3	1W100 GM, 1W6 x 1000 SM, 1W6 x 1000 KM
4	1W100 PM, 1W10 GM, 1W1000 SM
5	1W100 GM, 1W100 SM, 2 Würfe auf Tab. 79 (*S&W-GRW* S. 198)
6	1W100 GM, 1W100 SM, 1W1000 KM, 1 Wurf auf Tab. 82 (*S&W-GRW* S. 199)

Tabelle U-10: Schatzwert 501–1000 GM

1W10	Schatz
1	1W100 GM, 1W100 PM, 1W10 x 1000 SM, 2 Würfe auf Tab. 79 (*S&W-GRW* S. 198)
2	1W100 GM, 1 Wurf auf Tab. 79 (S&W-GRW S. 198), würfle mit 1W6 auf Tab. 86 (*S&W-GRW* S. 202)
3	1W1000 GM, 1 Wurf auf Tab. 85 (*S&W-GRW* S. 201)
4	1W1000 GM, 1W1000 SM, 1W1000 KM, 1 Wurf auf Tab. 82 (*S&W-GRW* S. 199)
5	1W100 PM, 1W100 GM, 5 Würfe auf Tab. 79 (*S&W-GRW* S. 198)
6	1W100 SM, 1W100 KM, 1 Wurf auf Tab. 80 (*S&W-GRW* S. 198)

Tabelle U-11: Schatzwert 1001–2000 GM

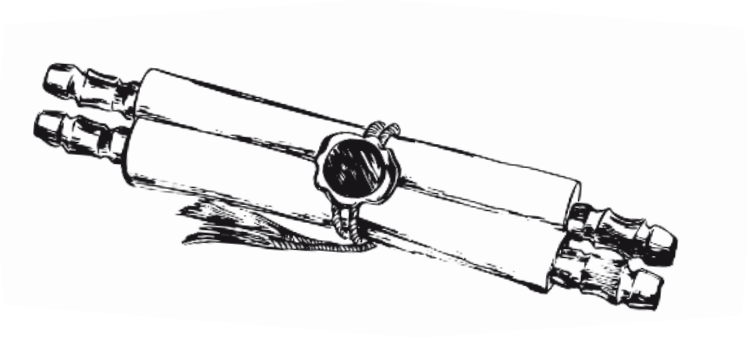
1W10	Schatz
1	1W10 x 100 GM, 1W10 x 1000 SM, 1W10 Würfe auf Tab. 79 (*S&W-GRW* S. 198)
2	1W10 x 100 GM, 1 Wurf auf Tab. 80 (*S&W-GRW* S. 198)
3	1W10 x 100 GM, 1 Wurf auf Tab. 83 (*S&W-GRW* S. 199)
4	1W6 x 500 GM, 1W100 SM, 1W1000 KM
5	1W10 x 100 GM, 2W10 x 1000 SM
6	1W100 GM, 4 Würfe auf Tab. 79 (*S&W-GRW* S. 198), 1 Wurf auf Tab. 80 (*S&W-GRW* S. 198)

Tabelle U-12: Schatzwert 2001–4000 GM

1W10	Schatz
1	1W10 x200 GM, 1W6 x 1000 SM, 1W6 x 1000 KM, 1 Wurf auf Tab. 83 (*S&W-GRW* S. 199)
2	1W1000 GM, 10 Würfe auf Tab. 79 (*S&W-GRW* S. 198), 1 Wurf auf Tab. 80 (*S&W-GRW* S. 198)
3	1W1000 GM, 1W10 x 1000 SM, 1W10 Würfe auf Tab. 79 (*S&W-GRW* S. 198)
4	1W4 x 1000 GM, 1W8 x 1000 SM, 1 Wurf auf Tab. 82 (*S&W-GRW* S. 199)
5	1W4+1 x 1000 GM, 1 Wurf auf Tab. 82 (*S&W-GRW* S. 199)
6	1W6 x 1000 GM

Tabelle U-13: Schatzwert 4001–7000 GM

1W10	Schatz
1	1W2 x 1000 GM, 1 Wurf auf Tab. 84 (*S&W-GRW* S. 199)
2	1W4 x 1000 GM, 10 Würfe auf Tab. 79 (*S&W-GRW* S. 198), 1W4 Würfe auf Tab. 80 (*S&W-GRW* S. 198), 1 Wurf auf Tab. 83 (*S&W-GRW* S. 199)
3	1W10 x 1000 GM, 2W4 Würfe auf Tab. 79 (*S&W-GRW* S. 198) 1W4 Würfe auf Tab. 82 (*S&W-GRW* S. 199)
4	1W10 x 100 GM, 1 Wurf auf Tab. 81 (*S&W-GRW* S. 198), 1 Wurf auf Tab. 82 (*S&W-GRW* S. 199)
5	1W6 x 1000 GM, 1W6 Würfe auf Tab. 80 (*S&W-GRW* S. 198)
6	1W100 PM, 1W10 x 1000 GM, 1W10 x 1000 SM, 1W10 x 1000 KM, 1 Wurf auf Tab. 79 (*S&W-GRW* S. 198)



SL-Spielprotokollbogen

SC-Nr.	Name Spieler:in	Name SC	Klasse/Stufe	Volk/Geschlecht	Gesinnung	Besondere Fähigkeiten (Magische Gegenstände oder SC-Fähigkeiten)	Kampf-Modifik.	RK & Rüstungsart	TP
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									

Marschordnung

Lichtquellen

Anz.	Art	Schatz	Anz.	Art	Schatz

Anzahl	Monstername	TW	TP	RK	BW	Angriffe & Verteidigung	Schaden

Ungewöhnliche Ereignisse:

© System Matters Verlag, Jedamzik und Neugebauer GbR. Kopieren für den persönlichen Gebrauch gestattet.

Lizenz

AELF OPEN LICENSE VERSION 1.0A

Defined Terms are listed in Section 13.

1. CONSIDERATION AND GRANT: In consideration for Your agreement to abide by the terms of this License, Mythmere Games LLC and each other Contributor grants You an irrevocable, perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license to Use the AELF Open Gaming Content that such Contributor has contributed under this License. By Using AELF Open Gaming Content under this License, You accept the terms of this License.

2. CONTRIBUTION OF OPEN CONTENT: AELF Open Gaming Content may be contributed by any Contributor, and if so contributed may be Used by You, under the terms of this License. In connection with the contribution, Distribution, or Use of any AELF Open Gaming Content under this License, no terms or conditions may be added to or subtracted from this License except as expressly described herein.

3. OTHER USAGE BY CONTRIBUTOR: Material that any Contributor contributes as AELF Open Gaming Content may also be released by that Contributor under one or more other licenses so long as it does not include AELF Open Gaming Content that was created by another Contributor without such other Contributor's separate consent. However, such other licenses must be independent of this License: they may not add or subtract terms or conditions to the use of the AELF Open Gaming Content under this License, nor may they affect the validity of the contribution or the rights of Use of such AELF Open Gaming Content hereunder.

4. REQUIREMENTS FOR CONTRIBUTING AELF OPEN GAMING CONTENT: If You are contributing material as AELF Open Gaming Content, You represent that Your contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License (which may include, without limitation, through a Creative Commons CC-BY or CC0 license grant or another permanent licensing arrangement that allows any use of the intellectual property without any restriction on use other than attribution). Once the material is contributed, it is subject to the grant included in Section 1 and all other terms and conditions of this License. If your material is derived from a Creative Commons CC-BY License grant, you must require the proper attribution to this upstream material by those using your material under this license. Material derived from a Creative Commons License that includes the designators SA, ND, or NC, which restrict the use of the material by downstream users, may not be contributed as AELF Open Gaming Content under this License.

5. NOTICES: In order to Use any AELF Open Gaming Content under this License: (a) You must include a copy of this License in any material in which you Use such AELF Open Gaming Content; (b) in that copy of this License, You must update the COPYRIGHT NOTICE in Section 14 below to include (i) the exact text of the COPYRIGHT NOTICE from any AELF Open Gaming Content contributed by anyone else that You are Using, and (ii) the title, the copyright date, and the copyright holder's name of any AELF Open Gaming Content you are contributing, and (iii) any attributions required under a Creative Commons License or similar permitted open license for the use of any content under either clause (i) or clause (ii); and (c) You must prominently (immediately before the copy of the license required under (a) above, and also on the title page of the work, if possible) include in your work the following statement: "This work includes AELF Open Gaming Content, which may only be used under the terms of the AELF Open License version 1.0a. This product is not endorsed or reviewed by Mythmere Games LLC or any other contributor of AELF Open Gaming Content and does not represent the views of Mythmere Games LLC or any other contributor."

6. USE OF PRODUCT IDENTITY: This license does not grant to You any rights in any Product Identity, and the owner of any Product Identity shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity. However, where rights of fair use or other exceptions or limitations on copyright or similar law apply to any Product Identity, such rights, exceptions, and limitations supersede a claim of Product Identity under the terms of this License, but do not exempt You from any notice requirements in Section 5. The inclusion of any Product Identity in any work that includes AELF Open Gaming Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity.

7. NO NEED TO CONTRIBUTE: Using AELF Open Gaming Content under this license does not require you to contribute any new AELF Open Gaming Content. If you do contribute new AELF Open Gaming Content, it must be clearly identified as such.

8. USE OF CONTRIBUTOR CREDITS: You may not market or advertise AELF Open Gaming Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so. You may include a statement of compatibility if the Contributor has set forth terms for statements of compatibility or if your statement complies with relevant law regarding trademarks.

9. PRIVITY OF CONTRACT: In any dispute hereunder, only the Contributors of content Used by You are considered to be in privity of contract with You. No other person shall be deemed a third-party beneficiary of this License with respect to You.

10. INABILITY TO COMPLY: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the AELF Open Gaming Content due to statute, judicial order, or governmental regulation, then You may not Use any AELF Open Gaming Content so affected.

11. TERMINATION FOR FAILURE TO COMPLY WITH LICENSE: This License (under all versions present and future) will terminate automatically, but only as to You (and to all of Your affiliates and subsidiaries), if You fail to comply with any of the terms hereof and You do not cure such failure within 30 days of becoming aware of it. If the License has so terminated with respect to You, it may only be reinstated if all Contributors of the relevant content Used by You, who were adversely affected by Your failure to comply, waive such failure in writing. However, no such termination shall affect the license of any AELF Open Gaming Content (whether contributed by the person as to which this License has terminated or by any other person) under this License to any persons as to which this License has not terminated.

12. OTHER PROVISIONS: (a) If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable. (b) You agree that before you use this License, you will seek such advice, including legal counsel, as you deem appropriate, and will take such advice into consideration before using this License. As a result, the inter-

pretation of this License shall not be construed against the drafter. (c) This License shall be governed by and construed in accordance with the laws of the State of Texas.

13. DEFINED TERMS: This License includes certain defined terms, which may be identified by the use of a capital letter. (a) "AELF Open Gaming Content" means any content clearly identified as AELF Open Gaming Content by a Contributor in any work covered by this License and any material that is purely numerically or game-mechanically derived from such content; (b) "Contributors" means Mythmere Games LLC and each other copyright and/or trademark owner who has contributed AELF Open Gaming Content under this License; (c) "Derivative Material" means material based on pre-existing copyrighted material, including translations (including translations into computer languages), modifications, corrections, additions, extensions, upgrades, improvements, compilations, abridgments, or any other form in which the pre-existing work may be recast, transformed or adapted; (d) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit, or otherwise distribute; (e) "Product Identity" means any trademark, any tradename, or any material subject to copyright, in each case in any work covered by this License, that is not clearly identified as AELF Open Gaming Content by the Contributor that owns such intellectual property; Product Identity may include such things as product and product line names; logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures; characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, and language; artwork; symbols, designs, depictions, likenesses, formats, or poses; concepts; themes; graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses, and special abilities; places, locations, and environments; equipment; and magical or supernatural abilities or effects; (f) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of AELF Open Gaming Content; and (g) "You" or "Your" means a licensee under this License.

14. COPYRIGHT NOTICE

a) Notice

S&W-Regelupdate includes AELF Open Gaming Content, which may only be used under the terms of the AELF Open License version 1.0a. This product is not endorsed or reviewed by Mythmere Games LLC or any other contributor of AELF Open Gaming Content and does not represent the views of Mythmere Games LLC any other contributor.

Open Game License v 1.0a, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Swords & Wizardry Complete Revised, Copyright 2023, Matthew J. Finch

Swords & Wizardry Regel-Update, Copyright 2024, System Matters Verlag

b) not applicable

c) Product Identity

System Matters Verlag is designated as Product Identity.

d) Required Attributions

S&W-Regelupdate is compatible with the Swords & Wizardry rules. Swords & Wizardry, S&W, and Mythmere Games are trademarks of Mythmere Games LLC. Jedamzik & Neugebauer GbR/System Matters Verlag is not affiliated with Mythmere Games LLC.

[END OF LICENSE]

SYSTEM MATTERS
VERLAG