

DAEMON

AGRIBAAL

Der Fluch des Eisens; eingehörnter Diener Agrimoths oder Iribaars (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 1
Magieresistenz: 10
Geschwindigkeit: 4
Initiative: 8

Unsichtbarkeit, Artefakt beseelen

Ausweichen RW 0 VT 4 AT TP

AsP: 32

Dämonisch: 12 (Arcanovi, je einige passende Zauber aus den Bereichen Eigenschaften, Einfluss, Umwelt und den Elementen Feuer, Humus, Erz und Luft))

Beschwörung: Invocatio

Dienste: Einfaches Artefakt mit 1 Ladung erschaffen+4, Einfaches Artefakt mit wenigen Ladungen erschaffen+0

Info: Der Dämon kann einen Gegenstand beseelen und aus diesem ein einfaches, ladungsbasiertes Artefakt erschaffen. Er verliert: WS, GS, Ausweichen Meist kommt es bei solchen Artefakten jedoch zu dämonischen Nebeneffekten nach SL-Entscheid.)

AMRIFAS

Der Erdschütterer; neugehörnter Diener Agrimoths, sehr großer Gegner (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 18
Magieresistenz: 20
Geschwindigkeit: 2
Initiative: 3

Magieabweisend, Unsichtbarkeit

Steinschlag RW 8 VT 16 AT 20 TP 3W20+0
Flächenangriff (1 Schritt um das Hauptziel), Niederwerfen (-4)

Fertigkeiten: Pirschen 20, Wachsamkeit 30

AsP: 128

Dämonisch: 24 (alle Zauber des Elements Erz und ähnliche Effekte)

Beschwörung: Invocatio

Dienste: Gebäude zum Einsturz bringen+4, Vulkanausbruch verursachen+0, Erdbeben verursachen-4

ACHORCHOBAL

Der Weiße Wurm, der Große Alchemist; viergehörnter Diener Agrimoths, sehr großer Gegner (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 15
Magieresistenz: 14
Geschwindigkeit: 4
Initiative: 4

Regeneration I, Schreckgestalt II, Verwundbarkeit I (Erz)

Biss RW 0 VT 2 AT 16 TP 4W6+4
Nachbrennen (Säure), Verschlingen (Bei einem Triumph wird der Gegner verschlungen, 4W20 TP)

Säure spucken RW 8 VT AT TP 2W6+4
Nachbrennen (Säure)

Fertigkeiten: Pirschen 14, Wachsamkeit 16

Fertigkeiten: Gesteinskunde 3

Beschwörung: Invocatio

Dienste: Nach Edelsteinen und -metallen suchen (1 Tag, +4)+4 (1 Tag), Tunnel treiben+0 (1 Woche), Metall verhütten-4 (1 Tag)

ARJUNIOOR

Meister der Orkane; achtgehörnter Diener Agrimoths, großer Gegner (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 13
Magieresistenz: 24
Geschwindigkeit: 12
Initiative: 22

Flugfähig, Zusätzliche Attacke I

Orkanböe RW 8 VT 18 AT 22 TP 1W20+0
Flächenangriff (180° vor dem Dämon), Zurückstoßen
Kampfvorteile: Sturmangriff

Fertigkeiten: Fliegen 20, Sinnenschärfe 28, Wachsamkeit 24

AsP: 128

Dämonisch: 24 (Aeolitus, Aerofugo, Aerogelo, Atemnot, Krähenruf, Kulminatio, Leib des Windes, Orcanofaxius, Orcanosphaero, Orkanwand, Silentium, Tlalucs Odem, Wettermeisterschaft, Windhose, Windstille)

Beschwörung: Invocatio

Dienste: Kontrolle über einen Vogelschwarm-4 (1 Tag), Sturm heraufbeschwören+0, Landstrich mit Blitz und Hagel verwüsten-4

ATUUM

Der gefräßige Schlund, der Lebensverschlinger; niederer Diener Asfaloths (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 4
Magieresistenz: 12
Geschwindigkeit: 3
Initiative: 2

Aura, Explosion (4W6), Regeneration I, Zusätzliche Attacke II

Tentakel	RW 2	VT 4	AT 8	TP 2W6+0
<i>Umklammern (-2, 12)</i>				
Maul	RW 0	VT 2	AT 6	TP 3W6+0

Kampfvorteile: Niederwerfen

Fertigkeiten: Pirschen 12, Wachsamkeit 10

Beschwörung: Invocatio

Dienste: Leiche eines Mordopfers restlos verschlingen+4, Ort, an dem Tod und Fäulnis herrschen, bewachen+0 (1 Jahr), Anderen Ort bewachen-4 (1 Wochen)

BAL'IRHIADH

Die rechte Hand des Schwarzen Mannes; ein mächtiger Diener Blakharaz', sehr großer Gegner (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 14
Magieresistenz: 20
Geschwindigkeit: 12
Initiative: 12

Besessenheit von Tieren, Limbusreisender, Regeneration I, Schreckgestalt III, Zusätzliche Attacke IV

Klauen	RW 1	VT 12	AT 20	TP 5W6+2
<i>Niederwerfen (-8)</i>				
Riemen	RW 8	VT 16	AT 20	TP 3W6+2
<i>Betäubung (wie Ertränken) oder Umklammern (-4, 20) (bei jedem Angriff frei wählbar)</i>				

Fertigkeiten: Pirschen 20, Untertauchen 20, Sinnenschärfe 24, Wachsamkeit 24

AsP: 128

Dämonisch: 24 (Alpgestalt, Blick in die Gedanken, Dunkelheit, Halluzination, Skelettarius, Totes handle, Traumgestalt)

Beschwörung: Invocatio

Dienste: Opfer mit Alpträumen und Halluzinationen in den Wahnsinn treiben+4 (bis von meisterlichem Seelenheiler geheilt), Opfer mit kontrolliertem Tier suchen und töten+0 (1 Woche), Untote erheben und Opfer töten-4 (1 Woche)

Info: Der Dämon fährt in ein Tier ein. Er verliert: Klauen, Riemen, Koloss, GS, Besessenheit von Tieren, Limbusreisender, Regeneration I, Schreckensgestalt III, Zusätzliche Attacke IV und erhält die Eigenschaften und Attacken des Tiers. Der Dämon kontrolliert das Tier vollständig, das Tier erhält die Vorteile Regeneration I, Schreckgestalt II, Tarnung und Zusätzliche Attacke II. Das Tier erleidet während der Besessenheit kein Erschöpfung durch körperliche Anstrengung.

BALKH'ABUL

Wächter der unermesslichen Schätze; dreiehörnter Diener Tasfarels, großer Gegner (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 12
Magieresistenz: 14
Geschwindigkeit: 6
Initiative: 8

Aura, Formlosigkeit, Immunität (profan), Resistenz I (geweiht), Unsichtbarkeit

Biss	RW 1	VT 4	AT 15	TP 4W6+2
-------------	------	------	-------	----------

Klauen	RW 1	VT 6	AT 12	TP 3W6+1
<i>Niederwerfen (-4)</i>				

Schwanz	RW 2	VT 4	AT 10	TP 2W6+1
<i>Niederwerfen, Flächenangriff (180° hinter dem Dämon)</i>				

Kampfvorteile: Zusätzliche Attacke I

Fertigkeiten: Untertauchen 20, Sinnenschärfe 24, Wachsamkeit 24

AsP: 64

Dämonisch: 18 (Auris Nasus, Leib des Erzes, Motoricus, Invocatio (Khidma'kha'bulim))

Beschwörung: Invocatio

Dienste: Schätze bewachen+4 (1 Jahr), Andere Gegenstände bewachen+0 (1 Woche), Beschwörer bewachen-4 (1 Tag)

BHA'LEVEK

Geißel des Geistes; eingehörnter Diener Amazeroths (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 1
Magieresistenz: 12
Geschwindigkeit: 6
Initiative: 8

Unsichtbarkeit

Ausweichen	RW 0	VT 4	AT	TP
-------------------	------	------	----	----

AsP: 32

Dämonisch: 12 (Traumgestalt)

Beschwörung: Invocatio

Dienste: Kopfschmerzen beim Opfer erzeugen+4 (1 Tag), Alpträume erzeugen+0 (1 Woche), Zauberer verwirren-4 (1 Stunde)

BHURKHESCH

Die Augenkröte; niederer Diener Belkeles, sehr kleiner Gegner (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 1
Magieresistenz: 8
Geschwindigkeit: 1
Initiative: -1

Ausweichen in den Limbus, Präsenz

Zunge RW 1 VT 8 AT 8 TP 2W6+2
Giftig (Bhurkhesch-Sekret, Stufe 20, Verzögerung 4 Aktionen, Wirkungsdauer 8 Stunden, Halluzinationen, Euphorie und aphrodisierende Wirkung, Proben -2 kumulativ))

Fertigkeiten: Untertauchen 20, Wachsamkeit 10

Beschwörung: Invocatio
Dienste: 5 Portionen Sekret zur Verfügung stellen+4, Orgie auslösen+0, Opfer in den Wahnsinn treiben-4

BRAGGU

Grün-violette Dämonenfratze; ein niederer Diener Thargunitoths (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 4
Magieresistenz: 6
Geschwindigkeit: 8
Initiative: 8

Flieger, Schreckgestalt II, Zusätzliche Attacke I

Stinkender Nebel RW 2 VT 12 AT 6 TP 2W6+2
Ertränken (Giftgas)

AsP: 24
Einfluss: 10 (Böser Blick, Horripobus)

Beschwörung: Invocatio
Dienste: Gegner erschrecken+4 (1 Stunde), Alpträume erzeugen+0 (1 Tag), Ort bewachen-4 (1 Woche)

BRUKHAKLAH

Der Verderber des Eisens, die gepanzerte Made; niederer Diener Belzhorashs (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 10
Magieresistenz: 14
Geschwindigkeit: 2
Initiative: 4

Madensäure, Regeneration I, Zusätzliche Attacke I

Tentakel RW 1 VT 10 AT 10 TP 2W6+2
Nachbrennen (Säure)

Beschwörung: Invocatio
Dienste: Metallenen Gegenstand auflösen+4, ca. 30 Stein Metall auflösen+0, Kampf-4 (1 Minute)

CANILARAAN, SHAKALARAAN

Der brünstige Hund; niederer Diener Belkeles (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 5
Magieresistenz: 20
Geschwindigkeit: 8
Initiative: 8

Rudel

Biss RW 0 VT 4 AT 12 TP 3W6+0

Kampfvorteile: Niederwerfen, Sturmangriff

Fertigkeiten: Laufen 12, Wachsamkeit 8

Beschwörung: Invocatio
Dienste: Hetzjagd+4 (1 Tag), Daimoniden-Züchtung;+0, Person suchen und vernichten-4 (1 Tag)

CHA'MUYAN

Vielgestaltige Schleicherin in den Schatten; eine gehörnte Dämonin aus dem Gefolge Aphasmayras (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 12
Magieresistenz: 8
Geschwindigkeit: 11
Initiative: 10

Blitzschnell, Resistenz I, Tarnung, Zusätzliche Attacke II

Prankenrieb RW 1 VT 12 AT 16 TP 2W6+4
Doppelangriff, Niederwerfen (-4)
Biss RW 0 VT 2 AT 16 TP 5W6+2

Kampfvorteile: Sturmangriff

Fertigkeiten: Laufen 16, Pirschen 24, Wachsamkeit 18

Beschwörung: Invocatio
Dienste: Beratung als Sphinx+4, Kampf als Berglöwin+0 (1 Minute), Als Panther Person suchen und töten-4 (1 Tag)

CHUCHATHABOMEK

Das fliegende Hebewerk, der Vetter Karakils; dreieehörnter Diener Lolgramoths, sehr großer Gegner (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 10
Magieresistenz: 14
Geschwindigkeit: 2
Initiative: 4

Flugfähig, Regeneration I

Klauenhieb RW 1 VT 12 AT 12 TP 4W6+4

Klammer RW 1 VT 2 AT 8 TP
Festes Umklammern (Das Ziel wird umschlungen. Gelingt ihm oder einem Helfer bis zur nächsten INI: phase keine KK-Probe (32), erleidet es 4W20 SP.)

Fertigkeiten: Fliegen 16, Wachsamkeit 8

Beschwörung: Invocatio
Dienste: Beschwörer transportieren+4 (1 Tag), Lasten transportieren+0 (1 Tag), Schwere Sordulsäpfel abwerfen-4 (1 Stunde)

CTHLLANOGOG

Der Alles Gebärende; niederer Diener Asfaloths, sehr großer Gegner (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 10
Magieresistenz: 16
Geschwindigkeit: 0
Initiative: 2

Lebensraub, Präsenz, Regeneration II, Immunität

Asthieb RW 2 VT 6 AT 12 TP 2W6+2
Mutation, Niederwerfen

Fertigkeiten: Wachsamkeit 12

AsP: 32
Dämonisch: 12 (Wand aus Dornen, Zorn der Elemente)

Beschwörung: Invocatio
Dienste: Körperteil des Beschwörers wiederherstellen+4, Körperteil eines „Opfers“ wiederherstellen+0, Mehrere Körperteile wachsen lassen-4

Info: Jeder Dienst des Cthllanogog beginnt damit, dass man ihm Blut desjenigen opfert, dessen Körperteil wachsen soll.

DARKHA

Der Zerfetzter, Teil der blutigen Horde; ein minderer Diener Belhalhars, kleiner Gegner (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 3
Magieresistenz: 6
Geschwindigkeit: 8
Initiative: 6

Rudel

Krallen RW 1 VT 6 AT 6 TP 1W6+0

Biss RW 0 VT 6 AT 6 TP 2W6+0

Dolch RW 0 VT 8 AT 8 TP 1W6+1

Speer RW 2 VT 8 AT 8 TP 2W6-1
Wendig
Kampfvorteile: Sturmangriff

Fertigkeiten: Laufen 8, Pirschen 6, Wachsamkeit 6

AsP: 24
Dämonisch: 8 (Corpofesso)

Beschwörung: Invocatio
Dienste: Entflohenen Gefangenen jagen und töten+4 (1 Stunde), Kampf+0 (1 Minute), Im Rudel über eine Barrikade schwärmen-4

DEOLGOLUP

Der stumme Wächter der augenlosen Pforten; ein niederer Diener Agrimoths (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 6
Magieresistenz: 12
Geschwindigkeit: 8
Initiative: 8

Rudel, Rüstung beseelen, Unsichtbarkeit

Ausweichen RW 0 VT 4 AT TP

Waffe RW 0 VT 14 AT 14 TP
RW und TP je nach Waffe

Fertigkeiten: Wachsamkeit 12

AsP: 24
Illusion: 12 (Duplicatus)

Beschwörung: Invocatio
Dienste: Wache+4 (1 Woche), Schutz des Beschwörers+0 (1 Stunde), Kampf-4 (1 Minute)

Info: Der Deolgolup beseelt eine Rüstung und eine dazugehörige Waffe. Er verliert Rüstung beseelen, Unsichtbarkeit, Ausweichen. Der Dämon kontrolliert die Rüstung vollständig, seine WS* erhöht sich um den RS der jeweiligen Rüstung. Die Rüstung erhält die Eigenschaft Explosion (4W6).

DHORMARHEI

Der Nachtmahr; zweigehörnter Diener Thargunitohts, kleiner Gegner (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 6
Magieresistenz: 12
Geschwindigkeit: 6
Initiative: 6

Unsichtbarkeit

Ausweichen	RW 0	VT 6	AT	TP
-------------------	------	------	----	----

AsP: 32
Dämonisch: 16 (Blitz,, Horriphobus, Traumgestalt)

Beschwörung: Invocatio
Dienste: Alpträume erzeugen+4 (1 Tag), Opfer suchen und in Alptraumwelt gefangenhalten+0 (1 Tag)

DREIGEHÖRNTER GURGULUM

Der Dunkelschlund, ein dreigehörnter Diener des Blakharaz, sehr kleiner Gegner (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 3
Magieresistenz: 10
Geschwindigkeit: 1
Initiative: 4

Unsichtbarkeit, Kritische Konsistenz, Opfer übernehmen, Stärkung des Wirts

Ausweichen	RW 0	VT 4	AT	TP
-------------------	------	------	----	----

Würgen	RW 0	VT 2	AT 12	TP 1W6+0
<i>Umklammern (-2, 12)</i>				

AsP: 24
Einfluss: 10 (Große Gier, Imperavi)

Beschwörung: Invocatio
Dienste: Kontrolle über Wirt übernehmen+0 (1 Monat), Kontrolle über Wirt übernehmen+4 (6 Monate)

Info: Der Durgulum legt sich um den Hals des Opfers und verliert alle Angriffe mit *. Er kann kurzfristig die Kontrolle über das Opfer übernehmen oder dieses zur Strafe würgen. Die Einnahme von Rauschmitteln lässt den Durgulum für einige Zeit schlafen.

ELYMELUSINIAS

Der Bote der Tiefe; dreigehörnter Diener Charyptorohts (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 8
Magieresistenz: 12
Geschwindigkeit: 6
Initiative: 8

Amphibisches Wesen, Regeneration I, Tarnung

Stab	RW 2	VT 14	AT 14	TP 2W6+2
-------------	------	-------	-------	----------

Wasserstrahl	RW 8	VT	AT	TP 2W6+4
<i>Ertränken</i>				

Fertigkeiten: Geographie 16, Pirschen 16, Menschenkenntnis 14, Schwimmen 20, Überreden 16, Überleben (Meer) 20, Wachsamkeit 12

AsP: 128
Dämonisch: 18 (alle Wasserzauber und ähnliche Effekte, Brenne!, Kulminatio, Skelettarius, Totes Handle, Weiches Erstarre!)

Beschwörung: Invocatio
Dienste: Preisgeben von Informationen (lohnende Beute für Piraten, gute Fischgründe oder Meeresströmungen)+4, Gegenstand auf dem Meeresgrund oder einem Schiff suchen und stehlen+0 (1 Tag), Wasserleichen erheben-4

ETEMA-SOROPH

Jenes-das-nimmermehr-freigibt; ein minderer Diener Tasfarelels, sehr kleiner Gegner (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 1
Magieresistenz: 6
Geschwindigkeit: 0
Initiative: 0

Biss	RW 0	VT	AT 14	TP 1W6+4
-------------	------	----	-------	----------

Fertigkeiten: Untertauchen 14, Wachsamkeit 12

AsP: 24
Einfluss: 8 (Große Gier, Harmlose Gestalt)

Beschwörung: Invocatio
Dienste: Geld des Beschwörers verwahren und Dieben die Finger abbeißen+4 (1 Monat), Geld eines mit dem Geldbeutel beschenkten Konkurrenten verschlingen+0 (1 Woche), Gier in einem Opfer auslösen+4 (1 Tag)

EUGALP

Der Plagenbringer; eine viergehörnte Wesenheit, vermutlich
einstmals aus dem Gefolge Mishkharas (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 14 Magieresistenz: 20 Geschwindigkeit: 11 Initiative: 10				
Regeneration I, Schreckgestalt II				
Krallen	RW 1	VT 10	AT 12	TP 2W6+4 <i>Infektion (Das Ziel wird mit der Dämonenfäule angesteckt.)</i>
AsP: 64 Dämonisch: 16 (Fluch der Pestilenz)				
Beschwörung: Invocatio Dienste: Nahes Ziel mit Dämonenfäule infizieren+4, Lebensmittel verseuchen+0, Besitzer eines vorhandenen Körperteils suchen und mit Dämonenfäule infizieren-4				

FARGY'RAFF

Der freudlose Quell der Habgier; ein sechsgehörnter Diener Tas-
farels (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 10 Magieresistenz: 18 Geschwindigkeit: 6 Initiative: 12				
Faust	RW 0	VT 14	AT 14	TP 2W6+2
Fertigkeiten: Gebräuche 20, Menschenkenntnis 24, Überreden 24 Fertigkeiten: Händler 3				
AsP: 64 Dämonisch: 20 (Bannbaladin, Große Gier, Seidenzunge)				
Beschwörung: Invocatio Dienste: Dem Beschwörer einen seltenen Gegenstand verkaufen+4, Schatzkammer des Beschwörers füllen+0, Jemanden zu einem Pakt verführen-4				

FRAZZAROTH

Der kindliche Herr der Dunklen Pforten; niederer Diener Lolgra-
moths, kleiner Gegner (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 3 Magieresistenz: 10 Geschwindigkeit: 10 Initiative: 10				
Ausweichen in den Limbus, Limbusreisender				
Hieb	RW 1	VT 12	AT 6	TP 1W6+2
Fertigkeiten: Laufen 12, Pirschen 10, Wachsamkeit 12				
AsP: 32 Dämonisch: 10 (Axxeleratus, Transversalis)				
Beschwörung: Invocatio Dienste: Transport des Beschwörers durch den Limbus an einen be- reits besuchten Ort+4, Transport des Beschwörers durch den Lim- bus an einen bekannten, aber noch nicht besuchten Ort+0				
Info: Sollte der Frazzaroth jemanden durch den Limbus trans- portieren, so muss der Mitreisende eine Willenskraftprobe (16) bestehen, um keinen Furcht- Effekt der Stufe I erleiden. Zusätzlich kann der Frazzaroth in solch einem Fall seinen Mitreisenden an einen anderen als den gewünschten Ort bringen oder sogar im Limbus stranden lassen.				

GLAA-THO-YUB

Der Schlangenvanst; ein vielgehörnter unabhängiger Dämon,
großer Gegner (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 4 Magieresistenz: 16 Geschwindigkeit: 2 Initiative: 1				
Präsenz,, Regeneration II, Schlangenvanst				
Prankenhieb	RW 1	VT 12	AT 16	TP 2W6+4 <i>Doppelangriff, Niederwerfen (-4)</i>
Biss	RW 0	VT 2	AT 16	TP 5W6+2 <i>Nachbrennen (Säure)</i>
Fertigkeiten: Wachsamkeit 16, Pirschen 6				
AsP: 64 Dämonisch: 16 (Exposami, Fluch der Wandlung, Krähenruf (Schlangen), Krabbelter Schrecken, Reptilea)				
Beschwörung: Invocatio Dienste: Dorf mit Schlangen tyrannisieren+4 (1 Woche), Viehherde vernichten+0, Wache+4 (1 Monat)				
Info: Der Dämon trägt 10 Schlangenschwärme in seinem Bauch, die er jeden Tag aussendet um Lebewesen zu fressen. Pro Schwarm, der vollgefressen zu ihm zurückkehrt, erhöht sich seine WS um +1, bis zu einem Maximum von 14. Werte für einen Schwarm: WS 5, koloss 1, INI 4, GS 2, PA 6, RW 0, AT 12, TP 2W6 (Nachbrennen (Säure), Schmerzimmun II, Resistenz II (Stichwaffen), Verwundbarkeit IV (Flächenschaden)), Schreckgestalt II				

GLAZ'MADRAA

Der Herzensfrost; siebengehörnter Diener Belshirashs, sehr großer Gegner (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 16
Magieresistenz: 20
Geschwindigkeit: 8
Initiative: 6

Aura (Kälte, Zähigkeit (24), alle 4 INI: phasen, 1 Wunde), Regeneration I, Schreckgestalt II, Verwundbarkeit I (Feuer), Zusätzliche Attacke I (nur Trampeln)

Faust RW 2 VT 12 AT 16 TP 2W20+5
Niederwerfen (-12)
Keule RW 5 VT 12 AT 18 TP 3W20+10
Flächenangriff (180° vor dem Dämon), Niederwerfen (-16), Zurückstoßen
Trampeln RW 1 VT 6 AT 16 TP 4W20+0
Flächenangriff (1 Schritt Umkreis), Niederwerfen (-16), Überrennen (wird nicht durch erfolgreiche VT: gestoppt)
Kampfvorteile: Sturmangriff, Unaufhaltsam

Fertigkeiten: Laufen 16, Pirschen 2, Sinnenschärfe 24, Wachsamkeit 24

AsP: 128
Dämonisch: 24 (Caldofrigo, Frigisphaero, Gletscherwand, Warmes Gefrierel!)

Beschwörung: Invocatio
Dienste: Person suchen und töten+4 (1 Tag), Burg einfrieren+0 (1 Woche), Dorf zerstören-4

GNA-RISHAJ-TUMAR

Der Architekt des Ewigen Bauplatzes der Berstenden Zitadelle; ein viergehörnter Diener Agrimoths, sehr großer Gegner (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 12
Magieresistenz: 18
Geschwindigkeit: 2
Initiative: 4

Regeneration I

Prankenhiel RW 1 VT 6 AT 16 TP 3W6+2
Umklammern (-4, 16)

Fertigkeiten: Wachsamkeit 20, Pirschen 14, Untertauchen 14
Fertigkeiten: Baumeister 3

AsP: 64
Dämonisch: 16 (Fesselranken, Hartes Schmelzel, Leib des Erzes))

Beschwörung: Invocatio
Dienste: Kontrolle von Baudämonen+4 (1 Woche), Gestein formen+0 (1 Tag), Transport schwerer Lasten-4 (1 Tag)

GRAKVALOTH

Bote der Niederhöhlen, das ungesehene Grauen; ein viergehörnter Diener des Namenlosen, großer Gegner (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 10
Magieresistenz: 18
Geschwindigkeit: 10
Initiative: 10

Flugfähig, Resistenz I, Schreckgestalt II, Unsichtbarkeit, Zusätzliche Attacke I

Prankenhiel RW 1 VT 12 AT 16 TP 2W6+4
Doppelangriff, Niederwerfen (-4)
Biss RW 0 VT 2 AT 16 TP 5W6+2

Kampfvorteile: Sturmangriff

Fertigkeiten: Wachsamkeit 20, Pirschen 24, Laufen 16

Beschwörung: Invocatio
Dienste: Wache+4 (1 Woche), Kampf+0 (1 Minute), Person suchen und töten-4 (1 Tag)

GREGORROTH

Meister der Kakophonie; niederer Diener Amazeroths oder Belkel-els (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 1
Magieresistenz: 12
Geschwindigkeit: 6
Initiative: 8

Besessenheit, Unsichtbarkeit

Ausweichen RW 0 VT 2 AT TP

AsP: 32
Einfluss: 12 (Melodie des Einlullens, Melodie der Verwirrung, Schriller Klang)

Beschwörung: Invocatio
Dienste: Besessenheit eines Musikinstruments+4 (1 Woche), Besessenheit eines Musikers+0 (1 Stunde), Verwirrung einer Festgesellschaft-4 (1 Stunde)

Info: Der Dämon kann von einem Musikinstrument oder ein Wesen Besitz ergreifen. Er verliert Besessenheit, WS, GS, Ausweichen und erhält die Eigenschaften/Attacken des Ziels (bei einem Wesen). Musiker oder Instrumente können keine wohlklingende Musik mehr erzeugen, eventuelle Proben auf entsprechende Freie Fertigkeiten sind um +12 erschwert.). Sphärenklang (alle Personen in einer Zone von 32 Schritt Durchmesser um den Dämon müssen eine Probe auf MR (20) bestehen, um nicht Opfer eines zufälligen Zaubers der Fertigkeit Einfluss zu werden).

GROSSER ORCIOSIL

Die brüllende Seele des Sturms; ein minderer Diener Agrimoths, mittlerer Gegner (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 3 Magieresistenz: 8 Geschwindigkeit: 1 Initiative: -1				
Rudel				
Zunge	RW 1	VT 4	AT 12	TP 1W6+2
Fertigkeiten: Pirschen 18, Wachsamkeit 12				
AsP: 16 Dämonisch: 10 (Aeolitus)				
Beschwörung: Invocatio Dienste: Segelboot antreiben+4 (1 Tag), Gegner auf Abstand halten+0 (1 Minute), Wachstum zu einem großen Orciosil-4 (1 Tag)				

GURGULUM

Der Dunkelschlund, ein niederer Diener des Blakharaz, sehr kleiner Gegner (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 3 Magieresistenz: 10 Geschwindigkeit: 1 Initiative: 4				
Unsichtbarkeit, Kritische Konsistenz, Opfer übernehmen				
Ausweichen	RW 0	VT 4	AT	TP
Würgen <i>Umklammern (-2, 12)</i>	RW 0	VT 2	AT 12	TP 2W6+0
AsP: 24 Einfluss: 10 (Große Gier, Imperavi)				
Beschwörung: Invocatio Dienste: Kontrolle über Wirt übernehmen+0 (1 Monat), Kontrolle über Wirt übernehmen+4 (6 Monate)				
Info: Der Durgulum legt sich um den Hals des Opfers und verliert alle Angriffe mit *. Er kann kurzfristig die Kontrolle über das Opfer übernehmen oder dieses zur Strafe würgen. Die Einnahme von Rauschmitteln lässt den Durgulum für einige Zeit schlafen.				

HANAESTIL

Die Allschöne, der verderbte Traum, die dunkle Verführerin; fünfgehörnte (vermutlich einzigartige) Dienerin der Shaz-man-yat (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 14 Magieresistenz: 14 Geschwindigkeit: 14 Initiative: 10				
Unsichtbarkeit				
Ausweichen	RW 0	VT 20	AT	TP
Krallen	RW 1	VT 20	AT 16	TP 3W6+4
Kampfvorteile: Defensiver Kampfstil				
Fertigkeiten: Betören 24, Wachsamkeit 20				
AsP: 64 Einfluss: 16 (Bannbaladin, Imperavi, Levthans Feuer, Satuaras Herrlichkeit)				
Beschwörung: Invocatio Dienste: Liebesspiel mit dem Beschwörer+4 (1 Stunde), Person in der Nähe verführen+0 (1 Tag), Person verführen und töten-4 (1 Tag)				

HAQOUM

Der Verfluchte Feilscher, der dämonische Steuereintreiber; ein eingehörter Diener Tasfarels oder Amazeroths, kleiner Gegner (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 8 Magieresistenz: 10 Geschwindigkeit: 4 Initiative: 8				
Regeneration I, Tarnung				
Kurzschwert <i>Wendig</i>	RW 0	VT 12	AT 12	TP 2W6+0
Leichte Armbrust <i>Zweihändig</i>	RW 32	VT	AT	TP 3W6+1
Kampfvorteile: Reflexschuss, Ruhige Hand, Schnellziehen				
Fertigkeiten: Pirschen 16, Untertauchen 20, Wachsamkeit 12				
AsP: 32 Dämonisch: 12 (Duplicatus, Foramen, Impersona, Motoricus, Somnigravis, Visibili)				
Beschwörung: Invocatio Dienste: Geld von Schuldiger eintreiben+4 (1 Woche), Diebstahl+0 (1 Tag), Person aufspüren und meucheln-4 (1 Tag)				

HEKTABELUS

Fliegender Bote der Pestilenz; gehörnter Diener Belzhorashs, sehr kleiner Gegner (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 1
Magieresistenz: 12
Geschwindigkeit:
Initiative: 8

Flieger, Rudel, Unsichtbarkeit

Ausweichen	RW 0	VT 2	AT	TP
------------	------	------	----	----

AsP: 32
Dämonisch: 12 (Fluch der Pestilenz)

Beschwörung: Invocatio

Dienste: Nahes Ziel mit einer Krankheit bis Stufe 24 infizieren+4, Besessenheit eines Erkrankten und weitere Verbreitung der Krankheit+0 (1 Tag), Besitzer eines vorhandenen Körperteils suchen und mit einer Krankheit bis Stufe 24 infizieren-4

HIRR'NIRAT

Der Rattenfürst; niederer Diener Belzhorashs, sehr kleiner Gegner (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 2
Magieresistenz: 8
Geschwindigkeit: 6
Initiative: 10

Rudel

Biss	RW 0	VT 6	AT 14	TP 2W6+1
------	------	------	-------	----------

Fertigkeiten: Untertauchen 16, Wachsamkeit 8

AsP: 24
Einfluss: 10 (Krähenruf)

Beschwörung: Invocatio

Dienste: Kontrolle über Rattenschwarm+4 (1 Woche), Lebensmittel vernichten+0 (1 Stunde), Pestrattenschwarm beschwören und Krankheiten verbreiten-4

Info: Krähenruf mit Ratten statt Krähen, Werte wie Pestrattenschwarm

IRHIADHZAL

Der unbarmherzige Verfolger; ein gehörnter Diener Blakharaz (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 12
Magieresistenz: 16
Geschwindigkeit: 10
Initiative: 8

Besessenheit von Tieren

Ausweichen	RW 0	VT 14	AT	TP
------------	------	-------	----	----

AsP: 64
Dämonisch: 16 (Alpgestalt, Halluzination, Skelettarius, Totes handle, Traumgestalt)

Beschwörung: Invocatio

Dienste: Opfer mit Alpträumen und Halluzinationen in den Wahnsinn treiben+4 (bis von meisterlichem Seelenheiler geheilt), Opfer mit kontrolliertem Tier suchen und töten+0 (1 Tag), Untote erheben und Opfer töten-4 (1 Tag)

Info: Der Dämon fährt in ein Tier ein. Er verliert WS, GS, Ausweichen und erhält die Eigenschaften und Attacken des Tiers. Der Dämon kontrolliert das Tier vollständig, das Tier erhält die Vorteile Regeneration I, Schreckgestalt I, Tarnung und Zusätzliche Attacke I. Das Tier erleidet während der Besessenheit kein Erschöpfung durch körperliche Anstrengung.

ISPHANIL

Die unsichtbare Bringerin dunkler Gaben; Nutznießerin finsterner Gelüste; dreigehörnte Dienerin der Shaz-Man-Yat (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 6
Magieresistenz: 10
Geschwindigkeit: 18
Initiative: 12

Ausweichen in den Limbus, Limbusreisender, Unsichtbarkeit

Ausweichen	RW 0	VT 10	AT	TP
------------	------	-------	----	----

Fertigkeiten: Untertauchen 20, Wachsamkeit 24

AsP: 32
Eigenschaften: 18 (Große Verwirrung)

Beschwörung: Invocatio

Dienste: Opfer ausspionieren+4 (1 Woche), Körperteil für ein Ritual vom Opfer beschaffen+0 (1 Tag)

IVASH

Der Feuerteufel; niederer Diener des Namenlosen Gottes (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 5
Magieresistenz: 13
Geschwindigkeit: 10
Initiative: 10

Flammenkörper, Formlosigkeit,, Immunität (Feuer),, Resistenz I (geweiht),, Verwundbarkeit I (Wasser)

Flammenzunge RW 2 VT 12 AT 12 TP 2W6+3
Nachbrennen

Fertigkeiten: Pirschen 4, Wachsamkeit 10

AsP: 32
Dämonisch: 12 (Brennel, Ignifaxius)

Beschwörung: Invocatio
Dienste: Kampf+4 (1 Minute), Ort bewachen+0 (1 Woche), Schutz des Beschwörers-4 (1 Stunde)

KAH-THURAK-ARFAI

Der Nachtdämon; dreigehörnter und dennoch überaus mächtiger Diener Agrimoths, großer Gegner (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 13
Magieresistenz: 24
Geschwindigkeit: 5
Initiative: 16

Flugfähig, Nachtdämon, Regeneration I, Schreckgestalt II, Tarnung, Zusätzliche Attacke I

Prankenhieb RW 1 VT 10 AT 18 TP 3W6+3
Wendig

Biss RW 0 VT 4 AT 16 TP 4W6+2

Schwanz RW 1 VT 4 AT 16 TP 3W6+0
Niederwerfen

Kampfvorteile: Niederwerfen, Sturmangriff

Fertigkeiten: Pirschen 20, Wachsamkeit 24

AsP: 32
Verwandlung: 14 (Visibili)

Beschwörung: Invocatio
Dienste: Kampf+4 (1 Minute), Wache+0 (1 Woche), Nächtliche Spionage+0 (1 Nacht), Suchen und Töten einer Person-4 (1 Nacht)

KARMOTH

Der Vernichter, der unaufhaltsame Bulle, das blutsaufende Rind; sechsgehörnter Diener Belhalhars, sehr großer Gegner (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 20
Magieresistenz: 20
Geschwindigkeit: 9
Initiative: 6

Aura, Regeneration II, Schreckgestalt III, Unbeugsamkeit, Zusätzliche Attacke II

Axt RW 5 VT 12 AT 20 TP 3W20+10
Niederwerfen (-16), Zurückstoßen

Trampeln RW 1 VT 6 AT 16 TP 4W20+0
Flächenangriff (1 Schritt Umkreis), Niederwerfen (-16), Überrennen

(wird nicht durch erfolgreiche VT: gestoppt
Kampfvorteile: Befreiungsschlag, Gegenhalten, Niederwerfen, Offensiver Kampfstil, Sturmangriff, Unaufhaltsam

Fertigkeiten: Einschüchtern 32, Wachsamkeit 32

KARUNGA

Der Grünwisch; ein minderer Diener Amazeroths, kleiner Gegner (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 2
Magieresistenz: 6
Geschwindigkeit:
Initiative: 15

Flieger, Immunität (Schadenszauber), Rudel

Ausweichen RW 0 VT 2 AT TP

AsP: 24
Dämonisch: 10 (Auris Nasus, Blitz, Menetekel)

Beschwörung: Invocatio
Dienste: Gegner verwirren+4 (1 Minute), Nachricht überbringen+0, Trugbilder erzeugen-4 (1 Stunde)

KHARZ'OREEL

Der Eishauer und niederhöllische Alchemist; eingehörnter Diener Belshirashs (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 12
Magieresistenz: 14
Geschwindigkeit: 6
Initiative: 8

Unsichtbarkeit, Zusätzliche Attacke I

Kalter Hauch RW 2 VT 6 AT 16 TP 2W6+2
Erfrieren

AsP: 32
Dämonisch: 12 (Corporfrigo, Metamorpho))

Beschwörung: Invocatio
Dienste: Eis formen+4 (1 Tag), Theriak-Nadel formen+0 (1 Jahr), Gegner einfrieren+4

KHELEVATHAN

Der gehörnte Schänder; ein viergehörnter Diener Belkeles (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 12
Magieresistenz: 20
Geschwindigkeit: 4
Initiative: 8

Ausweichen in den Limbus, Lebensraub, keine Verwundbarkeit I (Rahja), Tarnung, Zusätzliche Attacke I

Hornstoß	RW 0	VT 8	AT 10	TP 3W6+4
<i>Niederwerfen</i>				
Krallen	RW 1	VT 12	AT 16	TP 2W6+4
Tritt	RW 1	VT 6	AT 12	TP 2W6+4
<i>Niederwerfen</i>				

Fertigkeiten: Betören 20, Pirschen 16, Untertauchen 16, Wachsamkeit 14

AsP: 64
Dämonisch: 16 (Böser Blick, Levthans Feuer, Große Gier, Große Verwirrung, Halluzination, Höllenpein, Satuaras Herrlichkeit, Zunge lähmen)

Beschwörung: Invocatio
Dienste: Jemanden in einen Mannwidder verwandeln+4, Ziel verführen und Regeneration rauben+0 (1 Woche), Ziel verführen und quälen-4 (1 Tag)

KHURALTHU

Der Blutdrescher; ein niederer Diener Belzorashs (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 6
Magieresistenz: 12
Geschwindigkeit: 6
Initiative: 10

Regeneration I, Zusätzliche Attacke II

Hieb	RW 1	VT 10	AT 12	TP 2W6+1
<i>Wendig</i>				
Biss	RW 0	VT 2	AT 10	TP 3W6+1
<i>Erfrieren (Übelkeit), Infektion (Das Ziel wird mit einer Krankheit bis Stufe 24 infiziert.)</i>				
Kampfvorteile: Niederwerfen, Sturmangriff				

Fertigkeiten: Laufen 10, Pirschen 4, Wachsamkeit 10

AsP: 24
Dämonisch: 10 (Tlalucs Odem)

Beschwörung: Invocatio
Dienste: Ritualplatz bewachen+4 (1 Tag), Beschwörer beschützen+0 (1 Tag), Kampf-4 (1 Minute)

L'BAAL

Die Fleischformerin der inneren Einöden; eine sechsgehörnter Dienerin Asfaloths, großer Gegner (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 10
Magieresistenz: 18
Geschwindigkeit: 4
Initiative: 4

Schreckgestalt II, Regeneration I, Zusätzliche Attacke IV

Zange	RW 1	VT 8	AT 16	TP 3W6+4
<i>Niederwerfen (-4), Rüstungsbrechend</i>				
Biss	RW 0	VT 4	AT 18	TP 4W6+4
<i>Mutation, Rüstungsbrechend</i>				

Fertigkeiten: Pirschen 14, Wachsamkeit 20

AsP: 128
Dämonisch: 24 (Chimaeroform, Krabbelnder Schrecken, Pandämonium, Salander)

Beschwörung: Invocatio
Dienste: 6 nützliche Chimären gebären+4, 3 starke Chimären gebären+0, 1 mächtige Chimäre gebären-4

MACTANS

Die gepanzerte Spinne, das weitreichende Netz; ein fünfgehörnter Dämon, großer Gegner (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 10
Magieresistenz: 18
Geschwindigkeit: 6
Initiative: 16

Regeneration II, Schreckgestalt II, Verwundbarkeit (Seeschlangenzähne), Zusätzliche Attacke IV

Tentakel	RW 2	VT 8	AT 14	TP 3W6+2
Schnabel	RW 0	VT 2	AT 16	TP 4W6+4

AsP: 64
Dämonisch: 16 (Arachnea, Auge des Limbus, Granit und Marmor, Große Verwirrung, Paralysis)

Beschwörung: Invocatio
Dienste: Wache+4 (1 Jahr), Kampf+0 (1 Minute), Gegner versteinern oder in den Limbus schleudern-4

MARUK-METHAI

Der Wille zur Macht, die Kraft des Namenlosen, seine abgeschlagene und immer wachsende rechte Hand; fünfgehörnter Diener des Namenlosen
(Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 2
Magieresistenz: 6
Geschwindigkeit: 2
Initiative: 4

Ausweichen, Unsichtbarkeit, Beschwörer stärken

Ausweichen	RW 0	VT 2	AT	TP
------------	------	------	----	----

Beschwörung: Invocatio
Dienste: Beschwörer stärken+0 (1 Woche)

Info: Beschwörer stärken (Der Dämon fährt in den Beschwörer ein und verleiht diesem übermenschliche Kräfte. Der Dämon verliert (WS, GS, Ausweichen, Unsichtbarkeit) und erhält die Eigenschaften/Attacken des Opfers. Der Beschwörer erhält folgende Bonusse: Proben auf körperliche Attribute sind um +8, Fertigungsproben mit körperlichen Attributen um +4 erleichtert, MR +8, INI +8, WS +2, Resistenz I (profan), Schmerzzimmun II, Kalte Wut, Proben auf die übernatürliche Fertigkeit Einfluss sind um +4 erleichtert. Der Beschwörer erleidet 2W6 SP pro Tag, zudem versucht Maruk-Methai gänzlich von ihm Besitz zu ergreifen. Dies gelingt ihm wenn bei einem täglich anfallenden Wurf mit W20 18-20 gewürfelt wird.)

MORCAN

Bote der Nacht des Irrsinns, Sklavenmeister der Seelen; minderer Diener Thargunitohts (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 5
Magieresistenz: 8
Geschwindigkeit: 4
Initiative: 8

Unsichtbarkeit, Besessenheit

Ausweichen	RW 0	VT 2	AT	TP
------------	------	------	----	----

AsP: 24
Einfluss: 10 (Traumgestalt)

Beschwörung: Invocatio
Dienste: Besessenheit+4 (1 Tag), Alpträume erzeugen+0 (1 Woche), Opfer mit einer Alptraumwelt in den Wahnsinn treiben-4 (bis von erfahrenem Seelenheiler geheilt)

Info: Besessenheit (Der Morcan fährt in sein Opfer ein und kontrolliert dieses in der Nacht, sofern diesem keine Probe auf Willenskraft (20) gelingt. Der Morcan verliert WS, GS, Ausweichen, Unsichtbarkeit und erhält die Eigenschaften/Attacken des Opfers.)

MUWALAARAN

Der schwarze Hengst; zweigehörnter Diener Belkelels, großer Gegner (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 15
Magieresistenz: 20
Geschwindigkeit: 10
Initiative: 10

Flugfähig, Regeneration I

Tritt	RW 1	VT 6	AT 14	TP 3W6+4
Niederwerfen				
Biss	RW 0	VT 2	AT 12	TP 2W6+3

Kampfvorteile: Sturmangriff, Überrennen

Fertigkeiten: Laufen 16, Fliegen 18, Wachsamkeit 10

Beschwörung: Invocatio
Dienste: Beschwörer transportieren+4 (1 Stunde), Daimoniden-Züchtung+0, Transport großer Lasten-4

NEMANAR

Der Schattentod, der Vollstrecker im Dunkeln; ein zweigehörnter Diener Blakharaz (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 8
Magieresistenz: 14
Geschwindigkeit: 8
Initiative: 12

Lichtscheu, Regeneration I, Tarnung

Dolch	RW 0	VT 12	AT 16	TP 2W6+2
Leichte Armbrust	RW 32	VT	AT	TP 3W6+1
Zweihändig				
Kampfvorteile:	Reflexschuss, Ruhige Hand, Schnellschuss, Meisterschuss, Todesstoß			

Fertigkeiten: Pirschen 20, Sinnenschärfe 14, Untertauchen 20, Wachsamkeit 14

AsP: 64
Dämonisch: 14 (Dunkelheit, Falkenauge, Silentium, Spurlos, Umbraporta)

Beschwörung: Invocatio
Dienste: Opfer suchen und meucheln+4 (1 Tag), Mehrere Opfer an einem Ort suchen und meucheln-4 (1 Tag)

NISHKAKAT

Der scheinheilige Diener der dreiköpfigen Echse von Nabuleth; dreigehörnter Diener Amazeroths, kleiner Gegner (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 2
Magieresistenz: 16
Geschwindigkeit:
Initiative: 10

Flieger

Biss RW 0 VT 16 AT 6 TP 2W6+0

Kampfvorteile: Sturmangriff

Fertigkeiten: Dämonenkunde 20, Derekunde 16, Handwerk 16, Magietheorie 16, Mythenkunde 16
Fertigkeiten: Lehrer 3, etliche Sprachen und Schriften 3

AsP: 32
Verwandlung: 14 (Visibili)
Dämonisch:

Beschwörung: Invocatio
Dienste: Berater für Beschwörungen+4 (1 Tag), Opfer falsches Wissen einflüstern;+0, Lehrmeister für profane Talente, Schriften oder Sprachen-4 (1 Woche)

OBORADDON

Der Herrscher der Nimmer Ruhenden; sechsgehörnter Diener Thargunitoths, großer Gegner (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 8
Magieresistenz: 16
Geschwindigkeit: 8
Initiative: 10

Unsichtbarkeit, Leiche beseelen

Ausweichen RW 0 VT 12 AT TP

Kampfvorteile: Formiert euch!, Keine Gefangenen!

Fertigkeiten: Anführen 24, Pirschen 20, Wachsamkeit 16

AsP: 128
Dämonisch: 20 (Skelettarius, Totes Handle!)

Beschwörung: Invocatio
Dienste: Mehrere schwache Untote erschaffen und kontrollieren+4 (1 Stunde), Mehrere nützliche Untote erschaffen und kontrollieren+0 (1 Stunde), König der Untoten erschaffen, indem er dem von ihm beseelten Untoten zusätzliche Fähigkeiten im Wert von -20 verleiht-4 (1 Woche oder bis der Untote zerfällt)

Info: Der Dämon erhebt eine Leiche als Untoten. Er verliert Unsichtbarkeit, WS, GS und erhält die Eigenschaften/Attacken des Untoten. Der Dämon kontrolliert den Untoten vollständig. Jeder Dienst des Oboraddon beginnt damit, dass er eine Leiche als Untoten erhebt, wie oben beschrieben.

ORCIOSIL

Die brüllende Seele des Sturms; ein minderer Diener Agrimoths, kleiner Gegner (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 3
Magieresistenz: 8
Geschwindigkeit: 1
Initiative: -1

Rudel

Zunge RW 1 VT 2 AT 10 TP 1W6+2

Fertigkeiten: Pirschen 18, Wachsamkeit 12

AsP: 16
Dämonisch: 10 (Aeolitus)

Beschwörung: Invocatio
Dienste: Segelboot antreiben+4 (1 Tag), Gegner auf Abstand halten+0 (1 Minute), Wachstum zu einem großen Orciosil-4 (1 Tag)

PERSHIRASH

Der gierige Schlinger; minderer Diener Belshirashs, sehr kleiner Gegner (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 2
Magieresistenz: 10
Geschwindigkeit: 1
Initiative: 2

Flieger, Lebensraub, Auge des Pershirash legen, Verbindung zum Beschwörer

Krallen RW 0 VT 8 AT 12 TP 1W6+5
Erfrieren, Umklammern
Schnabel RW 0 VT 2 AT 14 TP 2W6+4

Kampfvorteile: Sturmangriff

Fertigkeiten: Pirschen 16, Fliegen 18, Wachsamkeit 16, Zähigkeit 2

AsP: 24
Dämonisch: 10 (Axxeleratus, Exposami)

Beschwörung: Invocatio
Dienste: Jagd auf ein Tier+4 (1 Stunde), Auge ausreißen und Kristall-Ei erschaffen+0, Spionage-4 (1 Tag)

QASAAR

Der schnurrende Verschlinger; minderer Diener der Aphasmayra, sehr kleiner Gegner (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 2 Magieresistenz: 8 Geschwindigkeit: 8 Initiative: 10				
Immunität (profan), Präsenz, Regeneration I, Resistenz (magisch, geweiht)				
Biss	RW 0	VT 12	AT 12	TP 1W6+2
Kampfvorteile: Defensiver Kampfstil				
Beschwörung: Invocatio Dienste: Opfer terrorisieren+4 (1 Jahr)				

SCYLAPHOTAI

Die Flammenqualle; minderer Diener Charyptoroths (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 6 Magieresistenz: 10 Geschwindigkeit: Initiative: 4				
Aura, wasserwesen, Aura				
Nesselbeschuss	RW 16	VT	AT	TP 2W6+2
Beschwörung: Invocatio Dienste: Wasser erhitzen+4, Hafeneinfahrt oder Meerenge bewachen+0 (1 Woche), Kampf-4 (1 Minute)				

SHARBAZZ

Der Weibel der Niederhöllen; zweigehörnter Diener Belhalhars, großer Gegner (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 14 Magieresistenz: 12 Geschwindigkeit: 4 Initiative: 4				
Flugfähig, Regeneration I, Zusätzliche Attacke I				
Säbel	RW 1	VT 12	AT 16	TP 3W6+6
Tritt <i>Niederwerfen (-4)</i>	RW 1	VT 4	AT 12	TP 2W6+4
Kampfvorteile: Formiert euch!, Keine Gefangenen!, Niederwerfen, Sturmangriff				
Fertigkeiten: Anführen 20, Einschüchtern 20, Pirschen 0, Wachsamkeit 12				
AsP: 32 Dämonisch: 12 (Corpofesso, Karnifilo)				
Beschwörung: Invocatio Dienste: Kontrolle von mehreren niederen Dienern Belhalhars+4 (1 Stunde), Planung einer Schlacht+0, Kontrolle von mehreren Shruufya-4 (1 Stunde)				

SORDUL

Der Zersetzer; niederer Diener Belzhorashs (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 7 Magieresistenz: 6 Geschwindigkeit: 8 Initiative: 6				
Aura, Dämonische Säure				
Krallen <i>Nachbrennen (Säure)</i>	RW 1	VT 10	AT 10	TP 2W6+4
Biss	RW 0	VT 2	AT 12	TP 3W6+0
Beschwörung: Invocatio Dienste: Gegenstand auflösen+4, Wache+0 (1 Woche), Kampf-4 (1 Minute)				

TAIFELEL

Die Täuschende Flamme; eingehörnter Diener Agrimoths (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 7 Magieresistenz: 10 Geschwindigkeit: 2 Initiative: 4				
Aura, Immunität (Feuer), Verwundbarkeit I (Wasser)				
Prankenhiß <i>Nachbrennen</i>	RW 1	VT 12	AT 12	TP 2W6+4
Fertigkeiten: Wachsamkeit 10				
AsP: 32 Dämonisch: 12 (Caldofrigo, Ignimorpho)				
Beschwörung: Invocatio Dienste: Feuer formen+4, Gegenstand erhitzen+0, Wache-4 (1 Woche)				

THALON

Das Schwarze Wiesel; niederer Diener Belshirashs (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 3 Magieresistenz: 10 Geschwindigkeit: 10 Initiative: 8				
Regeneration I, Zusätzliche Attacke I				
Biss	RW 0	VT 8	AT 8	TP 2W6+4
Fertigkeiten: Laufen 16, Pirschen 16, Sinnenschärfe 14, Wachsamkeit 14				
AsP: 24 Dämonisch: 10 (Axxeleratus, Visibili)				
Beschwörung: Invocatio Dienste: Wild jagen+4 (1 Tag), Spionage+0 (1 Tag), Opfer suchen und töten-4 (1 Tag)				

THAZ-LARANJI

Laraansbrut; niederer Diener Belshirashs (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 1
Magieresistenz: 12
Geschwindigkeit: 6
Initiative: 8

Unsichtbarkeit

Ausweichen RW 0 VT 2 AT TP

Fertigkeiten: Untertauchen 12, Betören 16

AsP: 24
Dämonisch: 10 (Levthans Feuer, Traumgestalt)

Beschwörung: Invocatio
Dienste: Beschwörer erotische Träume bereiten+4, Regeneration des Opfers stehlen+0, Alpträume erzeugen-4 (1 Woche)

TRACHRHABAAR

Die Näherin der Leiber; eingehörnte Dienerin Asfaloths, großer Gegner (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 13
Magieresistenz: 18
Geschwindigkeit: 6
Initiative: 4

Immunität (profan), Regeneration II, Schreckgestalt II

Klauen RW 1 VT 6 AT 14 TP 2W6+4
Mutation
Tritt RW 1 VT 2 AT 10 TP 2W6+4
Niederwerfen

Fertigkeiten: Pirschen 10, Wachsamkeit 14

AsP: 64
Dämonisch: 14 (Balsam, Chimaeroform)

Beschwörung: Invocatio
Dienste: Zusammennähen einer schwachen Chimäre+4, Zusammennähen einer nützlichen Chimäre+0, Heilung des Beschwörers mit Milch-4

TUUR-AMASH

Die Schwarze Kröte; siebengehörnter Diener Agrimoth, großer Gegner (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 12
Magieresistenz: 18
Geschwindigkeit: 2
Initiative: 10

Krötensekret, Regeneration I

Sprungangriff RW 16 VT 10 AT 20 TP 4W6+2
Mutation, Niederwerfen (-8)
Zunge RW 8 VT 10 AT 20 TP 3W6+2
Fesseln, Mutation, Umklammern (-4, 20)
Kampfvorteile: Sturmangriff

Fertigkeiten: Sinnenschärfe 20, Wachsamkeit 20

AsP: 64
Dämonisch: 16 (Chimaeroform, Haselbusch, Krötensprung, Rikais Fluch, Tlalucs Odem, Sumpfstudel)

Beschwörung: Invocatio
Dienste: Giftige Dornenhecken wuchern lassen+4, Felder pervertieren+0, Erschaffung von Daimoniden-4

UDAPOTH

Das Grauen aus dem Wasser, der Tentakelkopf; ein niederer Diener Charyptoroths (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 6
Magieresistenz: 12
Geschwindigkeit: 4
Initiative: 6

Amphibisches Wesen, Regeneration I, Verwundbarkeit I (Feuer)

Hieb RW 1 VT 10 AT 12 TP 2W6+1
Umklammern (-4, 12)
Biss RW 0 VT 2 AT 10 TP 3W6+1

Kampfvorteile: Niederwerfen

Fertigkeiten: Pirschen 10, Wachsamkeit 10

AsP: 24
Dämonisch: 10 (Aquafoxius)

Beschwörung: Invocatio
Dienste: Wache+4 (1 Woche), Schutz des Beschwörers+0 (1 Tag), Opfer suchen und zum Beschwörer verschleppen-4 (1 Tag)

UGRABAAN

Der Chimärenschlund; dreigehörnter Diener Asfaloths, großer Gegner (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 13
Magieresistenz: 18
Geschwindigkeit: 6
Initiative: 6

Zusätzliche Attacke II

Pseudopode	RW 2	VT 6	AT 12	TP 2W6+4
<i>Umklammern (-4, 12)</i>				
Biss	RW 0	VT 2	AT 14	TP 4W6+4

Kampfvorteile: Niederwerfen

Fertigkeiten: Pirschen 18, Wachsamkeit 14

AsP: 64
Dämonisch: 14 (Chimaeroform)

Beschwörung: Invocatio
Dienste: Einem Opfer auflauern und es verschlingen+4 (1 Tag), Zwei Lebewesen fressen und zu einer nützlichen Chimäre verschmelzen+0, Ein Dorf überfallen und alles auf seinem Weg fressen-4 (1 Stunde)

UMDOREEL

Der Meister der Jagd; dreigehörnter Diener Belshirashs, großer Gegner (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 10
Magieresistenz: 18
Geschwindigkeit: 7
Initiative: 4

Aura, Regeneration I, Schreckgestalt I, Zusätzliche Attacke II

Krallen	RW 1	VT 9	AT 15	TP 4W6+1
<i>Niederwerfen (-4)</i>				
Keule	RW 2	VT 8	AT 14	TP 5W6+4
<i>Niederwerfen (-8), Stumpf</i>				
Biss	RW 0	VT 2	AT 16	TP 5W6+2
<i>Fesseln, Mutation, Umklammern (-4, 20)</i>				

Kampfvorteile: Befreiungsschlag, Formiert euch!, Keine Gefangenen!, Sturmangriff

Fertigkeiten: Anführen 16, Pirschen 16, Wachsamkeit 18

Beschwörung: Invocatio
Dienste: Ziel suchen und töten-4 (1 Tag), Mit der Wilden Jagd Angst und Schrecken verbreiten+0 (1 Tag), Kampf+4 (1 Minute)

URIDABASH

Die Hand mit dem Stab; ein vielgehörnter Diener Amazeroths (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 12
Magieresistenz: 24
Geschwindigkeit: 4
Initiative: 8

Ausweichen in den Limbus, Tarnung, Zusätzliche Attacke I

Stab	RW 2	VT 16	AT 14	TP 2W6+6
<i>Verwirrung (Wundschmerzeffekt, KL (20, I), alle Proben -2 für 8 INI-Phasen)</i>				

Fertigkeiten: Magiekunde 22, Mythenkunde 22, Menschenkenntnis 16, Rhetorik 20, Überreden 20, Untertauchen 10, Wachsamkeit 18

AsP: 128
Antimagie: 24 (Alle Zauber)
Illusion: 24 (Alle Zauber)
Kraft: 24 (Alle Zauber)

Beschwörung: Invocatio
Dienste: Lehrmeister für Zauber+4, Artefakt entzaubern+0, Lehrmeister für magischen Vorteil-4

USUZOREEL

Der-dich-in-den-Tod-treibt; ein minderer Diener Belshirashs (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 4
Magieresistenz: 10
Geschwindigkeit:
Initiative: 8

Empfindlichkeit I (Feuer), Flieger, Lichtscheu, Regeneration I, Rudel, Schreckgestalt II

Ausweichen	RW 0	VT 8	AT	TP
-------------------	------	------	----	----

Beschwörung: Invocatio
Dienste: Gegner erschrecken+4 (1 Stunde), Opfer zu Tode hetzen+0 (1 Tag)

UTTARA'VHA

Die diebische Elster; ein niederer Diener Tasfarels, sehr kleiner Gegner (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 2
Magieresistenz: 6
Geschwindigkeit: 1
Initiative: 2

Flieger

Krallen RW 0 VT 6 AT 12 TP 1W6+2

Fertigkeiten: Untertauchen 12, Wachsamkeit 10

AsP: 24
Dämonisch: 10 (Axxeleratus, Gefunden!)

Beschwörung: Invocatio
Dienste: Gegenstand suchen und stehlen+4 (1 Tag), Spionage-4 (1 Tag)

VHATACHEOR

Meister des brennenden Wassers; achtgehörnter Diener Charyp-
 thoroths, großer Gegner (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 13
Magieresistenz: 20
Geschwindigkeit: None
Initiative: 6

Regeneration I, Schreckgestalt II, Wasserwesen, Zusätzliche Attacke
 IV

Krallen RW 8 VT 16 AT 20 TP 4W6+2
Ertränken, Nachbrennen
Biss RW 0 VT 2 AT 14 TP 3W20+10

Fertigkeiten: Pirschen 16, Schwimmen 24, Wachsamkeit 16

AsP: 128
Dämonisch: 24 (Brenne, Wand aus Flammen, Wasserwand)

Beschwörung: Invocatio
Dienste: Schiffbrüchige verbrennen+4, Schiff in Brand setzen+0,
 Kampf+4 (1 Minute)

XAMANOTH

Das Verbotene Wissen; siebengehörnter Diener Amazeroths
 (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 10
Magieresistenz: 24
Geschwindigkeit: 1
Initiative: 12

Ausweichen in den Limbus, Flieger, Lebensraub, Limbusreisender,
 Zusätzliche Attacke III

Tentakel RW 2 VT 18 AT 10 TP 2W6+4

Fertigkeiten: Magiekunde 24, Mythenkunde 24, Untertauchen 18,
 Wachsamkeit 16
Fertigkeiten: Lehrer 3

AsP: 128
Fast Alle: 24

Beschwörung: Invocatio
Dienste: Lehrmeister für einen Zauber in borbaradianischer Tra-
 dition+4, Weitergabe von geheimem Wissen+0, Lehrmeister für die
 borbaradianische Tradition-4

Info: Xamanoth beherrscht nahezu alle bekannten Zauberformeln
 mit einem PW von 24. Jeder Dienst erfordert die Opferung von Ei-
 genblut des Beschwörers.

XARRMALK

Der Vielleibige Aufhetzer; ein sechsgehörnter Diener Lolgramoths
 (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 12
Magieresistenz: 20
Geschwindigkeit: 6
Initiative: 10

Ausweichen in den Limbus

Krallen RW 1 VT 12 AT 16 TP 2W6+6

Fertigkeiten: Einschüchtern 16, Gebräuche 20, Menschenkenntnis
 18, Rhetorik 24, Überreden 24, Wachsamkeit 16

AsP: 64
Einfluss: 20 (Bannbaladin, Große Gier, Imperavi, Seidenzunge)

Beschwörung: Invocatio
Dienste: Menschenmenge aufwiegen+4 (1 Stunde), Häretische
 Lehren verbreiten+0 (1 Woche), Umsturz einleiten-4 (1 Woche)

YAR'YURAAM

Die rastlose Bewegung, der ewige Läufer; zweigehörnter Diener Lolgramoths (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 1
Magieresistenz: 10
Geschwindigkeit: 4
Initiative: 8

Limbusreisender, Unsichtbarkeit, Besessenheit

Ausweichen	RW 0	VT 4	AT	TP
-------------------	------	------	----	----

AsP: 32
Dämonisch: 12 (Axxeleratus)

Beschwörung: Invocatio
Dienste: Tier zu Tode hetzen+4, Objekt beseelen und Beschwörer transportieren+0 (1 Woche), Menschliches Opfer suchen und zu Tode hetzen-4 (1 Tag)

Info: Besessenheit: Der Dämon kann von einem Gegenstand wie z.B. eine Hütte oder einem Wesen, meist einem Tier, Besitz ergreifen. Er verliert Limbusreisender, Unsichtbarkeit, Besessenheit, WS, GS und erhält die Eigenschaften/Attacken des Ziels (bei einem Wesen). Einem Objekt wachsen Beine und es erhält eine GS von 8. Bei einem Wesen steigt dessen GS um +4 und es beginnt sofort im Dauerlauf in eine beliebige Richtung zu laufen, bis es an Erschöpfung stirbt.

YASH'NATAM

Das gläserne Klirren auf dem Eis, das Ross Nagrachs; eingehörnter Diener Belshirashs, großer Gegner (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 15
Magieresistenz: 20
Geschwindigkeit: 10
Initiative: 10

Regeneration I

Tritt	RW 1	VT 6	AT 14	TP 3W6+4
--------------	------	------	-------	----------

Niederwerfen

Biss	RW 0	VT 2	AT 12	TP 2W6+3
-------------	------	------	-------	----------

Erfrieren

Schwanz	RW 2	VT 4	AT 12	TP 3W6+0
----------------	------	------	-------	----------

Niederwerfen

Kampfvorteile: Sturmangriff, Überrennen

Fertigkeiten: Laufen 16, Pirschen 12, Wachsamkeit 10

AsP: 32
Dämonisch: 12 (Corpofrigo, Kulminatio)

Beschwörung: Invocatio
Dienste: Beschwörer transportieren+4 (1 Tag), Beschwörer in den Kampf tragen+0 (1 Stunde)

YASH'OREEL

Der Zermalmer, die Eiskalte Seele, die Kristallene Mordlust; zweigehörnter Diener Belshirashs (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 8
Magieresistenz: 12
Geschwindigkeit: 12
Initiative: 8

Präsenz, Regeneration I, Unsichtbarkeit

Ausweichen	RW 0	VT 4	AT	TP
-------------------	------	------	----	----

Fertigkeiten: Pirschen 16, Wachsamkeit 10

AsP: 64
Dämonisch: 14 (Applicatus, Frigifaxius, Glacioflumen, Leib des Eises, Metamorpho, Motoricus, Stillstand)

Beschwörung: Invocatio
Dienste: Theriaknadel beseelen und antreiben-4 (1 Jahr), Magische Eisfalle auslösen+0, Lawine auslösen+4

YEL'ARIZEL

Der schlechte Ratgeber, Sämann der Zwietracht; niederer Diener Lolgramoths (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 1
Magieresistenz: 12
Geschwindigkeit: 6
Initiative: 8

Unsichtbarkeit, Besessenheit

Ausweichen	RW 0	VT 2	AT	TP
-------------------	------	------	----	----

Fertigkeiten: Überreden 14, Menschenkenntnis 12

AsP: 32
Einfluss: 12 (Ängste mehren, Große Gier, Seidenzunge)

Beschwörung: Invocatio
Dienste: Beratung von Verbündeten stören+4 (1 Tag), Freunde entzweien+0 (1 Woche)

Info: Der Dämon kann von einem Wesen Besitz ergreifen. Er verliert WS, GS, Ausweichen, Unsichtbarkeit und erhält die Eigenschaften/Attacken des Opfers. Er flüstert dem Opfer schlechte Ratschläge ein und sorgt für Zwist und Hader. Alternativ nutzt der Dämon eine Eigenheit des Opfers aus, wenn diesem keine Konterprobe Willenskraft (16) gelingt.

YEOL-KHARDAS

Der Meister des Bades; viergehörnter Diener Belkeles (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 11
Magieresistenz: 12
Geschwindigkeit: 8
Initiative: 6

Amphibisch, Regeneration I, Tarnung (im Wasser), Zusätzliche Attacke I

Tentakel RW 2 VT 8 AT 16 TP 2W6+0
Umklammern (-4, 16), Ersäufen (Ein umklammertes Ziel wird unter Wasser gezogen und erleidet in jeder INI: phase 1 Punkt Erschöpfung. Der Dämon kann bis zu zwei Ziele gleichzeitig unter Wasser halten.

Wasserstrahl RW 8 VT AT TP 2W6+4
Zurückstoßen, Ertränken

Fertigkeiten: Gebräuche 16, Menschenkenntnis 14, Pirschen 14, Schwimmen 20, Wachsamkeit 12
Fertigkeiten: Bader 3

AsP: 64

Dämonisch: 16 (Aquafaxius, Aquasphaero, Caldofrigo, Hartes Schmelze, Macht über den Regen, Mahlstrom, Manifesto, Nebelwand, Nebelleib, Sapefacta, Wand aus Wasser, Wellenlauf)

Beschwörung: Invocatio

Dienste: Verführerische Konversation mit den Badenden+4 (1 Stunde), Erotische Wassermassage für mehrere Badende+0 (1 Stunde), Fluten eines Bades mit warmem Wasser-4

YISH'AZRHI

Die niederhöllische Spottdrossel; zweigehörnte Dienerin Lolgramoths, sehr kleiner Gegner (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 1
Magieresistenz: 6
Geschwindigkeit: 1
Initiative: 8

Flieger, Kritische Konsistenz, Unsichtbarkeit

Schnabel RW 0 VT 16 AT 8 TP 1W6+0

Fertigkeiten: Fliegen 12, Untertauchen 16, Wachsamkeit 14, Überreden 18

AsP: 32

Einfluss: 12 (Papperlapapp, Schabernack)

Beschwörung: Invocatio

Dienste: Vortrag eines Konkurrenten stören+4 (1 Stunde), Ziel zur Weißglut treiben+0 (1 Stunde)

YLMADATH

Das sternenhafte Leuchten in der Finsternis; ein niedriger Diener Amazeraths (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 1
Magieresistenz: 8
Geschwindigkeit: 6
Initiative: 6

Flieger, Macht der Zauberei, Prophezeien

Funke* RW 2 VT 2 AT 8 TP 2W6+2
Nachbrennen

Fertigkeiten: Fliegen 6, Pirschen 10, Wachsamkeit 8, Willenskraft 12

AsP: 24

Dämonisch: 10 (Flirrender Funkelglanz, Madas Spiegel, Orbitarium)

Beschwörung: Invocatio

Dienste: Bekannte Person an einem fernen Ort zeigen+4, Unterstützung bei einer Prophezeiung+0 (1 Stunde), Person die Macht der Zauberei verleihen-4 (1 Tag)

Info: Der Dämon kann von einem Wesen Besitz ergreifen. Er verliert Macht der Zauberei, fliegend, WS, Funke und erhält die Eigenschaften/Attacken des Ziels, hat jedoch keinerlei Kontrolle über das Ziel. Das Ziel erhält den Vorteil Zauberer II, die Tradition der Magiedilettanten sowie drei Zauber mit PW 8.

YO'NAHOH

Die Multipode oder der Neunkrake, die Arme aus der Tiefe; zehngehörnter und einzigartiger Diener Charyptoraths, sehr großer Gegner (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: -1
Magieresistenz: 24
Geschwindigkeit: 4
Initiative: 4

Regeneration II, Schreckgestalt III, Wasserwesen, Zusätzliche Attacke IV (nur Tentakel)

Biss (Rumpf) RW 1 VT 4 AT 16 TP 3W20+10
Rüstungsbrechend

Tentakelhieb RW 12 VT 10 AT 20 TP 4W6+2

Flächenangriff (45°), Niederwerfen (-8), Zurückstoßen

Tentakelklammer RW 10 VT 10 AT 18 TP 4W6+0

Umklammern (-4, 32)

Kampfvorteile: Unaufhaltsam

Fertigkeiten: Pirschen 16, Schwimmen 20, Wachsamkeit 16

Beschwörung: Invocatio

Dienste: Schiff festhalten+4, Schiff oder großes Meerestier vernichten+0, Ort bewachen+4 (1 Woche)

YO'UGGHATUGYTHOT

Der Zerreißer der Sphären; ein dreieehörnter, unabhängiger Dämon (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 6
Magieresistenz: 16
Geschwindigkeit: 6
Initiative: 6

Ausweichen in den Limbus, Limbusreisender

Krallenhieb RW 1 VT 14 AT 14 TP 2W6+4

Fertigkeiten: Pirschen 16, Wachsamkeit 14

AsP: 64

Kraft: 14 (Auge des Limbus, Limbus versiegeln, Oculus Astralis, Planastrale, Transversalis, Verschwindibus)

Beschwörung: Invocatio

Dienste: Beschwörer durch den Limbus transportieren+4 (1 Stunde), Gegenstand stehlen und in den Limbus befördern+0, Limbusportal öffnen-4

Info: Im Limbus GS und INI 12 und Regeneration II.

YST-PHOGORTHU

Das hohe Ross; ein zweieehörnter, unabhängiger Dämon, großer Gegner (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 15
Magieresistenz: 10
Geschwindigkeit: 10
Initiative: 10

Ausweichen in den Limbus

Hornstoß RW 0 VT 4 AT 16 TP 2W6+7

Tritt RW 1 VT 6 AT 14 TP 3W6+4

Niederwerfen
Biss RW 0 VT 2 AT 12 TP 2W6+3

Kampfvorteile: Sturmangriff, Überrennen

Fertigkeiten: Laufen 16, Wachsamkeit 10

AsP: 32

Dämonisch: (Armatrutz, Gardianum, Leidensbund)

Beschwörung: Invocatio

Dienste: Beschwörer transportieren+4 (1 Stunde), Beschwörer im Kampf mit Zaubern schützen+0 (1 Stunde)

Info: Mit entsprechenden Donaria kann Yst-Phogorthu Eigenschaften niederhöllischer Domänen erhalten. Blakharaz: Höllisches Streitross (AT, VT, TP: +2)

Lolgramoth: Rasendes Ross (GS 20) Thargunitoth: Nachtmähre (Schreckgestalt II) Agrimoth: Lauffeuerfuchs (Immunität (Feuer), Biss und Hornstoß erhalten die Waffeneigenschaft Nachbrennen)

ZAZAMOTL'GNAKHYAA

Der gefräßige Söldner der niedersten Höllen; ein zweieehörnter, unabhängiger Dämon, kleiner Gegner (Quelle: Pandämonium)



Wundschwelle: 4
Magieresistenz: 10
Geschwindigkeit: 4
Initiative: 8

Resistenz (dämonisch, magisch), „Zusätzliche Attacke I

Klauen RW 0 VT 12 AT 12 TP 2W6+0
Doppelangriff

Stachel RW 0 VT 4 AT 16 TP 2W6+5
Gift (Zazamotxin (W,K), wirkt nur gegen Dämonen, umgeht deren Immunität (Gift), Stufe 20 (MR statt KO für Gegenprobe), Verzögerung 0, Intervall 1 Aktion, Schaden 1 Wunde, Proben -8, Dauer 4 Aktionen)

Beschwörung: Invocatio

Dienste: Kampf gegen Dämon+4 (1 Minute), Dämon suchen und vernichten+0 (1 Tag), 1 Dosis Zazamotxin zur Verfügung stellen-4

mythen

ALTER GOLEM

hinterhältiger Jäger aus Stein (Quelle: Allgemeine Gegner)



Wundschwelle: 10
Magieresistenz: 12
Geschwindigkeit: 2
Initiative: 2

Immunität (Eigenschaften, Hellsicht, Verwandlung), Angepasst II (Dunkelheit), Tarnung (in der Stadt), Geisterpanzer

Klauen RW 1 VT 2 AT 8 TP 2W6+6

Kampfvorteile: Doppelangriff, Niederwerfen, Standfest, Sturmangriff (max. +6 TP)

Attribute: GE 6, KK 24, KO 28, MU 12

Fertigkeiten: Untertauchen 18, Wachsamkeit 10, Zähigkeit 16

Info: Anfällig gegen Einflusszauber (gegen Zauber der Fertigkeit Einfluss gilt eine MR von 0)

GARGYL

hinterhältiger Jäger aus Stein (Quelle: Allgemeine Gegner)



Wundschwelle: 8
Magieresistenz: 12
Geschwindigkeit: 6
Initiative: 4

Flugfähig, Immunität (Eigenschaften, Hellsicht, Verwandlung), Angepasst II (Dunkelheit), Tarnung (in der Stadt), Geisterpanzer

Klauen RW 1 VT 6 AT 12 TP 2W6+2

Kampfvorteile: Doppelangriff, Niederwerfen, Standfest, Sturmangriff (max. +6 TP)

Attribute: GE 6, KK 24, KO 28, MU 12

Fertigkeiten: Untertauchen 18, Wachsamkeit 10, Zähigkeit 16

Info: Anfällig gegen Einflusszauber (gegen Zauber der Fertigkeit Einfluss gilt eine MR von 0)

GREIF

Mythenwesen und mächtiger Diener Praios'; großer Gegner (Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: 14
Magieresistenz: 20
Geschwindigkeit: 6
Initiative: 8

Flugfähig, Willensstark II, Geisterpanzer (WS 20), Unbeugsamkeit

Prankenhieb RW 1 VT 11 AT 17 TP 2W6+4

Schnabelhieb RW 0 VT 2 AT 17 TP 3W6+4

Kampfvorteile: Zusätzlicher Attacke I, Haltet stand!, Hammer Schlag, Niederwerfen, Standfest, Sturmangriff

Attribute: GE 16, KK 24, KO 26, MU 40

Fertigkeiten: Anführen 10, Menschenkenntnis 20, Pirschen 0, Wachsamkeit 16, Zähigkeit 16

KaP: 64

Ordnung und Magiebann: 16 (alle Praiosliturgien)

Karmale Vorteile: Aura der Heiligkeit, Gesegnete Waffe*, Liebling Praios, Liturgische Disziplin, Liturgische Routine, Stärke des Glaubens*, Streiter der Schöpfung*, Unterstützung der Gläubigen, Verseuchung erspüren, Licht

Info: *gegen unheilige Kreaturen: TP: +1W6, WS +2, AT/VT: +2, Liturgien +4

HYRALKOR, EIN KAISERDRACHE

Herrscher seines Landstrichs; sehr großer Endgegner (Quelle: Illaris Regeln)



Wundschwelle: -1
Magieresistenz: 17
Geschwindigkeit: 4
Initiative: 9

Aura (Hitze, Zähigkeit (28) jede INI:phase, 1 Wunde), Flugfähig, Immunität (Feuer), Schreckgestalt II, Verwundbarkeit I (Eis)

Biss	RW 2	VT 10	AT 19	TP 2W20+10
<i>Zerbrechlich</i>				
Flammenstrahl	RW 32	VT	AT	TP 5W6+8
<i>Nachbrennen</i>				
Flammeninferno	RW 16	VT	AT	TP 4W6+4
<i>Flächenangriff (90° vor dem Drachen), Nachbrennen</i>				
Trampeln (Beine)	RW 0	VT 6	AT 11	TP 3W20+0
<i>Flächenangriff (1 Schritt Umkreis), Niederwerfen (-8)</i>				
Pranken (Beine)	RW 1	VT 10	AT 16	TP 2W20+5
<i>Niederwerfen (-8)</i>				
Schwanzhieb (S.)	RW 8	VT 8	AT 16	TP 4W6+2
<i>Flächenangriff (90° hinter dem Drachen), Niederwerfen (-4)</i>				
Windstoß (Flügel)	RW 4	VT 6	AT 20	TP
<i>Flächenangriff (360° um den Drachen), Zurückstoßen, Raumgreifend (nur einsetzbar, wenn Hyralkor seine Flügel voll spannen kann)</i>				
Kampfvorteile: Hammerschlag, Offensiver Kampfstil, Sturmangriff, Zusätzliche Attacke I				

Attribute: GE 12, KK 200, KL 20, KO 220, MU 30

Fertigkeiten: Anführen 10, Einschüchtern 20, Fliegen 14, Menschenkenntnis 16, Wachsamkeit 12, Zähigkeit 24

AsP: 140

Einfluss: 20 (Band und Fessel, Bannbaladin, Blitz dich find, Große Gier, Halluzination, Herr über das Tierreich, Horriphobus, Imperavi, Respondami, Zauberswang)

Hellsicht: 16 (Analys, Blick aufs Wesen, Blick durch fremde Augen, Blick in die Gedanken, Exposami, Oculus, Odem, Sensibar)

Umwelt: 16 (Dunkelheit, Flim Flam, Motoricus, Nihilogravo, Wettermeisterschaft)

Magische Vorteile: Drachenmagie (Reichweite und Wirkungsdauer jedes Zaubers ist vervielfacht)

vorgehen: Hyralkor bleibt auf Distanz und nutzt seine Flammenangriffe. Nur wenn seine Flügel schwer verletzt wurden oder er in beengten Verhältnissen kämpft, geht Hyralkor in den Nahkampf über - bevorzugt mit einem Sturmangriff aus der Luft. Am Boden verwendet Hyralkor seine Feuerangriffe gegen entfernte Gegner und seinen Prankenhieb gegen Angreifer in Schlagreichweite. Kämpfer unter sich versucht er zu zertrampeln, während er Angreifer hinter sich mit Schwanzhieben zur Seite fegt. Rücken ihm zu viele Angreifer zu nahe, versucht er sie mit einem Windstoß umzuwerfen um sich dann mit einem gewaltigen Satz Luft zu verschaffen. Sein Gebiss setzt er nur gegen schwer angeschlagene oder sehr widerstandsfähige Gegner ein, da er schmerzhaft Gegenangriffe in den Rachen befürchtet. Schwachpunkte: Um den Drachen zu töten, muss sein Rumpf oder Kopf vernichtet werden. Ersterer ist extrem zäh, während zweiterer für Nahkampfwaffen unerreichbar ist. Deswegen sollten zuerst anderer Zonen angegriffen werden: Ohne die Flügel wird Hyralkor auf den Boden gezwungen und wenn seine Beine einknicken, kommt der Kopf in Reichweite. Dabei hilft eine alte Verletzung Hyralkors: Einst rammten ihm die Brüder Turgosch und Targosch einen Drachentöter durch den rechten Hinterlauf. Die Spitze der Waffe steckt noch immer in der Wunde. Kennt ein Charakter die zwergische Geschichte, kann er mit einer GE- oder Akrobatik-Probe (24) in Position gelangen und die Waffe mit einer AT: -12 weiter ins Bein treiben. Dadurch wird der Drache für eine INI:phase handlungsunfähig und heißes Blut schießt aus der Wunde (Akrobatik (24) oder 4W6 Schadenspunkte). Kampfunfähigkeit: Hyralkor flieht, wenn er 6 Wunden erlitten hat. In seinem Hort kämpft er jedoch bis zum Tod.

PERLDRACHE

intelligenter Drache und geschickter Fischer; großer Gegner (Quelle: Illaris Regeln)



Wundschwelle: 8
Magieresistenz: 12
Geschwindigkeit: 2
Initiative: 6

Angepasst I (Wasser), Aura (Hitze Zähigkeit (20) alle 4 INI:phasen 1 Wunde), Flugfähig, Resistenz II (Feuer), Schreckgestalt I

Biss	RW 2	VT 8	AT 12	TP 5W6+4
Klauenhieb	RW 1	VT 12	AT 12	TP 4W6+4
Schwanzschlag	RW 2	VT 8	AT 14	TP 2W6+2
<i>Flächenangriff (180° hinter dem Drachen)</i>				
Kampfvorteile: Niederwerfen, Standfest, Sturmangriff, Zerstörerisch I, Zusätzliche Attacke I				

Attribute: GE 12, KK 70, KO 74, MU 20

Fertigkeiten: Einschüchtern 10, Fliegen 18, Menschenkenntnis 8, Wachsamkeit 10, Zähigkeit 24

AsP: 24

Hellsicht: 12 (Nach SL-Entscheid)

Illusion: 12 (Nach SL-Entscheid)

WESTWINDDRACHE

intelligenter Drache und geschickter Fischer; großer Gegner (Quelle: Illaris Regeln)



Wundschwelle: 8
Magieresistenz: 12
Geschwindigkeit: 2
Initiative: 6

Angepasst I (Wasser), Aura (Hitze, Zähigkeit (20) alle 4 INI:phasen, 1 Wunde), Flugfähig, Resistenz II (Feuer), Schreckgestalt I

Biss	RW 2	VT 8	AT 12	TP 5W6+4
Klauenhieb	RW 1	VT 12	AT 12	TP 4W6+4
Schwanzschlag	RW 2	VT 8	AT 14	TP 2W6+2
<i>Flächenangriff (180° hinter dem Drachen)</i>				
Kampfvorteile: Niederwerfen, Standfest, Sturmangriff, Zerstörerisch I, Zusätzliche Attacke I				

Attribute: GE 12, KK 70, KO 74, MU 20

Fertigkeiten: Einschüchtern 10, Fliegen 18, Menschenkenntnis 8, Wachsamkeit 10, Zähigkeit 24

TIER

BÄR

Raubtier der Wälder; großer Gegner (Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: 11
Magieresistenz: 6
Geschwindigkeit: 6
Initiative: 2

Prankenhieb RW 1 VT 6 AT 13 TP 2W6+6
Niederwerfen (-4), Doppelangriff

Biss RW 0 VT 3 AT 14 TP 4W6+6
Zerbrechlich

Kampfvorteile: Standfest, Sturmangriff

Attribute: GE 16, KK 40, KO 42, MU 16

Fertigkeiten: Wachsamkeit 16, Pirschen 8, Laufen 16, Zähigkeit 14

BAUMDRACHE

tierhafter Drache ohne magische Fähigkeiten (Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: 4
Magieresistenz: 8
Geschwindigkeit: 1
Initiative: 5

Flugfähig, Resistenz I (Feuer)

Klauen RW 0 VT 6 AT 10 TP 2W6+1

Feueratem RW VT AT TP
Wer zum Ziel eines Angriffs wird, muss eine Zähigkeits-Probe (16) ablegen, um nicht 1 Punkt Erschöpfung zu erleiden.

Kampfvorteile: Niederwerfen, Sturmangriff (max. +6)

Attribute: GE 20, KK 6, KO 6, MU 8

Fertigkeiten: Wachsamkeit 10, Zähigkeit 6

BERGLÖWE

Stolzer König der Khômwüste (Quelle: Allgemeine Gegner)



Wundschwelle: 6
Magieresistenz: 2
Geschwindigkeit: 6
Initiative: 4

Biss RW 0 VT 1 AT 13 TP 3W6+2
Zerbrechlich

Prankenhieb RW 1 VT 6 AT 14 TP 2W6+2
Wendig

Kampfvorteile: Doppelangriff, Niederwerfen, Standfest, Sturmangriff

Attribute: GE 16, KK 20, KO 16, MU 12

Fertigkeiten: Laufen 20, Pirschen 18, Wachsamkeit 14, Zähigkeit 12, Klettern 20

BLUTFISCHSCHWARM

gierige Fressmaschinen der Dschungelflüsse; großer Gegner (Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: 3
Magieresistenz: 2
Geschwindigkeit: 0
Initiative: 1

Wasserwesen, Schmerzzimmun II, Resistenz II (Stichwaffen), Verwundbarkeit IV (Flächenschaden)

Biss RW 0 VT 4 AT 14 TP 2W6+3

Kampfvorteile: Zusätzliche Attacke II

Fertigkeiten: Pirschen 16, Schwimmen 8, Wachsamkeit 14

ELEFANT

gutmütiger Pflanzenfresser; sehr großer Gegner (Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: 15
Magieresistenz: 4
Geschwindigkeit: 9
Initiative: 1

Stoßzähne RW 1 VT 6 AT 8 TP 5W6+4

Niederwerfen

Trampeln RW 1 VT 4 AT 6 TP 3W20+0

Flächenangriff (1 Schritt Umkreis), Niederwerfen (-8)

Kampfvorteile: Standfest, Überrennen, Unaufhaltsam, Zerstörerisch I und II

Attribute: KK 120, KO 140, MU 10

Fertigkeiten: Laufen 14, Wachsamkeit 12, Zähigkeit 14

ELEFANT MIT RÜSTUNG

gutmütiger Pflanzenfresser; sehr großer Gegner (Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: 15
Magieresistenz: 4
Geschwindigkeit: -1
Initiative: 1

Stoßzähne RW 1 VT 6 AT 8 TP 5W6+4

Niederwerfen

Trampeln RW 1 VT 4 AT 6 TP 3W20+0

Flächenangriff (1 Schritt Umkreis), Niederwerfen (-8)

Kampfvorteile: Standfest, Überrennen, Unaufhaltsam, Zerstörerisch I und II

Attribute: KK 120, KO 140, MU 10

Fertigkeiten: Laufen 14, Wachsamkeit 12, Zähigkeit 14

FLECKENHAI

Räuber der Meere (Quelle: Allgemeine Gegner)



Wundschwelle: 7
Magieresistenz: 4
Geschwindigkeit: 8
Initiative: 4

Wasserwesen

Biss RW 0 VT 4 AT 10 TP 1W6+3
Zerbrechlich, Gift (Stufe 24, Verzögerung 0, Intervall 0, 1 Wunde, WD 1W6 Tage, Lähmung: körperliche Proben -2, kumulativ)
Kampfvorteile: Sturmangriff

Attribute: GE 14, KK 20, KO 20, MU 12
Fertigkeiten: Pirschen 8, Schwimmen 16, Wachsamkeit 12, Zähigkeit 14

FLUGECHSE

Großer Jäger der Lüfte und Reittier von Achaz (Quelle: Bestiarium+)



Wundschwelle: 6
Magieresistenz: 4
Geschwindigkeit: 2
Initiative: 5

Flugfähig, Kältestarre

Klauen RW 0 VT 4 AT 8 TP 2W6+2

Biss RW 0 VT 6 AT 8 TP 1W6+4
Zerbrechlich
Kampfvorteile: Niederwerfen, Sturmangriff

Attribute: GE 6, KK 16, KO 12
Fertigkeiten: Wachsamkeit 10, Fliegen 10

GHUL

ansteckender und gieriger Leichenfresser (Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: 4
Magieresistenz: 9
Geschwindigkeit: 6
Initiative: 6

Empfindlichkeit II (Sonnenlicht), Immunität (Einfluss), Lichtscheu, Schreckgestalt I

Unbewaffnet RW 1 VT 6 AT 6 TP 1W6+0
Stumpf, Zerbrechlich, Hochansteckend (Jede erlittene Wunde erhöht das Chance einer Ansteckung mit Wundbrand oder einer anderen Krankheit um 50%. Eine Probe auf Gifte und Krankheiten (24) eliminiert das Risiko.)

Zähne RW 0 VT 6 AT 6 TP 2W6+0
Zerbrechlich, Ghulgift (Stufe 16, Verzögerung 0 Aktionen, Wirkungs-dauer 8 Stunden; Proben auf körperliche attribute und Fertigkeiten sind kumulativ um -4 erschwert. Fällt bei der KO-Probe eine 1-4, verwandelt sich der Vergiftete binnen 1W6 Tagen selbst in einen Ghul, wenn keine Probe auf Gifte und Krankheiten (28) gelingt.)

Attribute: GE 8, KK 8, KL 2, KO 8, MU 8
Fertigkeiten: Pirschen 8, Wachsamkeit 6

GROSSER HUND

verbreitetes Rudeltier (Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: 4
Magieresistenz: 2
Geschwindigkeit: 8
Initiative: 2

Angepasst II (Dunkelheit)

Biss RW 0 VT 6 AT 6 TP 2W6+0
Zerbrechlich
Kampfvorteile: Niederwerfen, Standfest, Sturmangriff

Attribute: GE 14, KK 6, KO 6, MU 6
Fertigkeiten: Laufen 24, Pirschen 12, Wachsamkeit 18, Zähigkeit 4

GRUFTASSEL

flinker Aasfresser (Quelle: Allgemeine Gegner)



Wundschwelle: 4
Magieresistenz: 11
Geschwindigkeit: 5
Initiative: 3

Angepasst II (Dunkelheit)

Zange RW 0 VT 5 AT 9 TP 2W6+0
Rüstungsbrechend
Kampfvorteile: Doppelangriff, Standfest

Attribute: GE 4, KK 6, KO 12, MU 4
Fertigkeiten: Pirschen 12, Wachsamkeit 10, Zähigkeit 10

HAMMERHAI

Räuber der Meere (Quelle: Allgemeine Gegner)



Wundschwelle: 10
Magieresistenz: 4
Geschwindigkeit: 8
Initiative: 4

Wasserwesen

Biss RW 0 VT 2 AT 8 TP 2W6+0
Zerbrechlich
Kampfvorteile: Sturmangriff, Raserei 2 (bei Verletzung: AT+2, VT-2, TP+2)

Attribute: GE 14, KK 20, KO 20, MU 12
Fertigkeiten: Pirschen 8, Schwimmen 16, Wachsamkeit 12, Zähigkeit 14

HARPYIE

wahnsinnige Verschmelzung von Vogel und Frau (Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: 4
Magieresistenz: 4
Geschwindigkeit: 2
Initiative: 8

Flieger

Klauen RW 0 VT 8 AT 12 TP 2W6+0

Kampfvorteile: Niederwerfen, Sturmangriff

Attribute: GE 16, KK 6, KO 4, MU 4
Fertigkeiten: Fliegen 12, Wachsamkeit 10

HÖHLENSPINNE

einzelgängerische Spinne mit Lähmungsgift



Wundschwelle: 3
Magieresistenz: 9
Geschwindigkeit: 3
Initiative: 3

Angepasst II (Dunkelheit), Immunität (Niederwerfen, Umreißen und ähnliche Effekte)

Biss RW 0 VT 6 AT 9 TP 1W6+2

Giftig (Spinnengift, Stufe 20, Verzögerung 0, Wirkungsdauer 8 Stunden; körperliche attribute und Fertigkeiten sind kumulativ um -1 erschwert)

Attribute: KK 4, KO 4, MU 4
Fertigkeiten: Wachsamkeit 14, Pirschen 14, Zähigkeit 8

Info: Das Netz der Spinne ist im Fackelschein mit einer Wachsamkeits-Probe (24) zu erkennen. Misslingt die Probe, verfängt sich ein Opfer im Netz, das wie ein Umklammern (-4, 20) wirkt.

HORNECHSE

friedfertiger Pflanzenfresser und Reittier der Achaz; großer Gegner



Angepasst I (Sumpf), Verwundbarkeit I (Eis)

Horn RW 0 VT 4 AT 8 TP 4W6+6

Niederwerfen (-8)
Kampfvorteile: Sturmangriff, Überrennen

Attribute: GE 6, KK 48, KO 54, MU 12
Fertigkeiten: Wachsamkeit 8, Zähigkeit 16

IFIRNSHAI

Räuber der Meere (Quelle: Allgemeine Gegner)



Wundschwelle: 9
Magieresistenz: 4
Geschwindigkeit: 8
Initiative: 4

Wasserwesen

Biss RW 0 VT 4 AT 10 TP 2W6+2

Zerbrechlich
Kampfvorteile: Sturmangriff

Attribute: GE 14, KK 20, KO 20, MU 12
Fertigkeiten: Pirschen 8, Schwimmen 16, Wachsamkeit 12, Zähigkeit 14

KAMPFHUND

verbreitetes Rudeltier (Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: 5
Magieresistenz: 3
Geschwindigkeit: 7
Initiative: 3

Angepasst II (Dunkelheit)

Biss RW 0 VT 6 AT 6 TP 2W6+0

Zerbrechlich
Kampfvorteile: Niederwerfen, Standfest, Sturmangriff

Attribute: GE 14, KK 8, KO 8, MU 6
Fertigkeiten: Laufen 20, Pirschen 12, Wachsamkeit 18, Zähigkeit 4

KHORAMSBESTIE

verbreitetes Rudeltier (Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: 4
Magieresistenz: 4
Geschwindigkeit: 10
Initiative: 4

Angepasst II (Dunkelheit)

Biss RW 0 VT 6 AT 6 TP 2W6+0

Zerbrechlich
Kampfvorteile: Niederwerfen, Standfest, Sturmangriff

Attribute: GE 14, KK 8, KO 8, MU 6
Fertigkeiten: Laufen 24, Pirschen 12, Wachsamkeit 18, Zähigkeit 4

KRAKENMOLCH

vielfarmiger Schrecken der Küsten und Sümpfe; großer Gegner
(Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: -1
Magieresistenz: 16
Geschwindigkeit: 2
Initiative: 2

Amphibisch, Angepasst II (Wasser), Schreckgestalt I

Biss RW 1 VT 4 AT 12 TP 4W6+4

Tentakelhieb RW 8 VT 10 AT 14 TP 2W6+4
Niederwerfen

Tentakelklammer RW 8 VT 10 AT 13 TP 2W6+0
Umklammern (-4, 22)

Kampfvorteile: Zusätzliche Attacke II

Attribute: KK 12, KO 100, MU 20

Fertigkeiten: Pirschen 8, Schwimmen 14, Wachsamkeit 10

KRIEGSELEFANT

gutmütiger Pflanzenfresser; sehr großer Gegner (Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: 15
Magieresistenz: 4
Geschwindigkeit: 9
Initiative: 1

Stoßzähne RW 1 VT 10 AT 12 TP 5W6+4
Niederwerfen

Trampeln RW 1 VT 8 AT 10 TP 3W20+0
Flächenangriff (1 Schritt Umkreis), Niederwerfen (-8)

Kampfvorteile: Standfest, Überrennen, Unaufhaltsam, Zerstörerisch I und II

Attribute: KK 120, KO 140, MU 10

Fertigkeiten: Laufen 14, Wachsamkeit 12, Zähigkeit 14

KRIEGSPFERD

kampferprobtes Reittier aus den Ställen Elenvinas; großer Gegner
(Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: 15
Magieresistenz: 6
Geschwindigkeit: 10
Initiative: 1

Tritt RW 1 VT 5 AT 12 TP 2W6+2
Niederwerfen

Biss RW 0 VT 2 AT 12 TP 1W6+3
Zerbrechlich

Kampfvorteile: Rüstungsgewöhnung, Standfest, im Reiterkampf WM +1

Attribute: GE 8, KK 26, KO 24, MU 12

Fertigkeiten: Wachsamkeit 10, Zähigkeit 10

Info: Im Reiterkampf sind hauptsächlich WS-, GS- und TP: bedeutend, da AT- und VT: auf den PW Reiten abgelegt werden.

KRIEGSPFERD MIT LEICHTER RÜSTUNG

kampferprobtes Reittier aus den Ställen Elenvinas; großer Gegner
(Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: 15
Magieresistenz: 6
Geschwindigkeit: 10
Initiative: 1

Tritt RW 1 VT 5 AT 12 TP 2W6+2

Niederwerfen

Biss RW 0 VT 2 AT 12 TP 1W6+3

Zerbrechlich

Kampfvorteile: Rüstungsgewöhnung, Standfest, im Reiterkampf WM +1

Attribute: GE 8, KK 26, KO 24, MU 12

Fertigkeiten: Wachsamkeit 10, Zähigkeit 10

Info: Im Reiterkampf sind hauptsächlich WS-, GS- und TP: bedeutend, da AT- und VT: auf den PW Reiten abgelegt werden.

KRIEGSPFERD MIT MITTLERER RÜSTUNG

kampferprobtes Reittier aus den Ställen Elenvinas; großer Gegner
(Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: 15
Magieresistenz: 6
Geschwindigkeit: 9
Initiative: 1

Tritt RW 1 VT 4 AT 11 TP 2W6+2

Niederwerfen

Biss RW 0 VT 1 AT 11 TP 1W6+3

Zerbrechlich

Kampfvorteile: Rüstungsgewöhnung, Standfest, im Reiterkampf WM +1

Attribute: GE 8, KK 26, KO 24, MU 12

Fertigkeiten: Wachsamkeit 10, Zähigkeit 10

Info: Im Reiterkampf sind hauptsächlich WS-, GS- und TP: bedeutend, da AT- und VT: auf den PW Reiten abgelegt werden.

KRIEGSWILDSCHWEIN

gefräßiger Schädling und goblinisches Reittier (Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: 11
Magieresistenz: 3
Geschwindigkeit: 7
Initiative: 3

Stoß RW 0 VT 4 AT 11 TP 2W6+6

Niederwerfen

Kampfvorteile: Standfest, Sturmangriff, im Reiterkampf WM +0

Attribute: GE 8, KK 18, KO 22

Fertigkeiten: Laufen 12, Pirschen 4, Wachsamkeit 10, Zähigkeit 4

LEIBWÄCHTER

persönlicher Wächter eines Würdenträgers (Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: 4
Magieresistenz: 5
Geschwindigkeit: 6
Initiative: 12

Amazonensäbel	RW 1	VT 16	AT 13	TP 2W6+3
<i>Wendig</i>				
Holzschild	RW 0	VT 18	AT 15	TP 1W6+2
<i>Schild, Stumpf</i>				
Faust	RW 0	VT 14	AT 14	TP 1W6+4
<i>Kopflastig, Stumpf, Wendig, Zerbrechlich</i>				

Kampfvorteile: Schildkampf III (Schildwall), Aufmerksamkeit, Ausfall, Defensiver Kampfstil, Kampfreflexe, Niederwerfen, Standfest, Sturmangriff, Waffenloser Kampf

Attribute: CH 6, FF 10, GE 12, IN 16, KK 16, KL 6, KO 10, MU 8
Fertigkeiten: Einhandklingenwaffen 14, Gebräuche 7, Menschenkenntnis 15, Schilde 15, Wachsamkeit 15, Waffenlos 15, Zähigkeit 12
Profane Vorteile: Flink I und II, Vorausschauend I und II

LÖWE

König der Dschungel und nördlichen Steppen; großer Gegner (Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: 10
Magieresistenz: 6
Geschwindigkeit: 11
Initiative: 10

Angepasst II (Dunkelheit), Blitzschnell (erleidet keine Passierschläge, wenn er sich aus dem Nahkampf zurückzieht)

Prankenhieb	RW 1	VT 12	AT 16	TP 2W6+0
<i>Doppelangriff, Niederwerfen (-4)</i>				
Biss	RW 0	VT 2	AT 16	TP 5W6-2
<i>Zerbrechlich</i>				

Kampfvorteile: Standfest, Sturmangriff

Attribute: GE 16, KK 16, KO 18, MU 14
Fertigkeiten: Laufen 16, Pirschen 18, Wachsamkeit 18, Zähigkeit 16

MAMUT

gutmütiger Pflanzenfresser; sehr großer Gegner (Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: 17
Magieresistenz: 4
Geschwindigkeit: 9
Initiative: 1

Stoßzähne	RW 1	VT 6	AT 8	TP 5W6+9
<i>Niederwerfen</i>				
Trampeln	RW 1	VT 4	AT 6	TP 3W20+5
<i>Flächenangriff (1 Schritt Umkreis), Niederwerfen (-8)</i>				

Kampfvorteile: Standfest, Überrennen, Unaufhaltsam, Zerstörerisch I und II, Resistenz gegen Kälte

Attribute: KK 160, KO 200, MU 10
Fertigkeiten: Laufen 14, Wachsamkeit 12, Zähigkeit 14

MORFU

schleimige Giftschncke, die ihre Stacheln verschießt; großer Gegner (Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: 4
Magieresistenz: 16
Geschwindigkeit: 1
Initiative: 0

Immunität (Niederwerfen, Umreißen und ähnliche Effekte), Resistenz I (Stumpfe Waffen)

Dornensalve	RW 8	VT	AT	TP 2W6+2
<i>Morfugift (Stufe 20, Verzögerung 4 Aktionen, Wirkungsdauer sofort; das Ziel erleidet eine Wunde)</i>				

Attribute: KK 8, KO 8, MU 10
Fertigkeiten: Laufen -10, Wachsamkeit 8

NACHTWIND

Sehr kleiner, magiehassender, geflügelter Jäger (Quelle: Allgemeine Gegner)



Wundschwelle: 2
Magieresistenz: 4
Geschwindigkeit: 1
Initiative: 2

Magiegespür, Flieger, Angepasst II (Dunkelheit)

Krallen	RW 0	VT 6	AT 13	TP 1W6+1
----------------	------	------	-------	----------

Kampfvorteile: Sturmangriff (max. +2 TP)

Attribute: GE 2, KK -6, KO -2, MU 4
Fertigkeiten: Pirschen 16, Wachsamkeit 18, Zähigkeit -4

OGER

stinkender Vielfraß und Menschenfresser; großer Gegner (Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: 12
Magieresistenz: 8
Geschwindigkeit: 6
Initiative: 4

Faust	RW 1	VT 8	AT 14	TP 2W6+4
<i>Stumpf</i>				
Keule	RW 2	VT 8	AT 14	TP 4W6+6
<i>Stumpf, Niederwerfen (-4)</i>				

Kampfvorteile: Kraftvoller Kampf III (Befreiungsschlag), Niederwerfen, Sturmangriff

Attribute: GE 4, KK 22, KL -2, KO 20, MU 20
Fertigkeiten: Laufen 14, Pirschen 8, Wachsamkeit 6, Zähigkeit 16

KRIEGSOGER

stinkender Vielfraß und Menschenfresser; großer Gegner (Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: 14
Magieresistenz: 10
Geschwindigkeit: 8
Initiative: 6

Faust	RW 1	VT 8	AT 14	TP 2W6+8
<i>Stumpf</i>				
Keule	RW 2	VT 8	AT 14	TP 4W6+8
<i>Stumpf, Niederwerfen (-4)</i>				
Kampfvorteile: Kraftvoller Kampf III (Befreiungsschlag), Niederwerfen, Sturmangriff				

Attribute: GE 4, KK 22, KL -2, KO 20, MU 20
Fertigkeiten: Laufen 14, Pirschen 8, Wachsamkeit 6, Zähigkeit 16

OGERSTATUE

behäbige Bronzestatue eines Ogers; großer Gegner (Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: 10
Magieresistenz: 20
Geschwindigkeit: 1
Initiative: -1

Immunität (Gifte, Krankheiten), Resistenz II (Feuer, Stichwaffen)

Faust	RW 2	VT 4	AT 12	TP 2W20+6
<i>Niederwerfen (-4)</i>				
Kampfvorteile: Zusätzliche Attacke I, Unaufhaltsam				

Attribute: KK 44, KO 48
Fertigkeiten: Laufen -2, Wachsamkeit 4

Beschwörung: Stein wandle!
Dienste: Lastentransport+4 (1 Tag), Wache+0 (1 Tag), Kampf-4 (1 Minute)

PANTHER

König der Dschungel und nördlichen Steppen; großer Gegner (Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: 11
Magieresistenz: 6
Geschwindigkeit: 11
Initiative: 10

Angepasst II (Dunkelheit), Blitzschnell (erleidet keine Passierschläge), wenn er sich aus dem Nahkampf zurückzieht)

Prankenhieb	RW 1	VT 12	AT 16	TP 2W6+4
<i>Doppelangriff, Niederwerfen (-4)</i>				
Biss	RW 0	VT 2	AT 16	TP 5W6+2
<i>Zerbrechlich</i>				
Kampfvorteile: Standfest, Sturmangriff				

Attribute: GE 20, KK 20, KO 22, MU 18
Fertigkeiten: Laufen 16, Pirschen 18, Wachsamkeit 18, Zähigkeit 16

SEHR GROSSER PESTRATTEN-SCHWARM

ansteckender Schwarm aus Rattenkadavern; großer Gegner (Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: 5
Magieresistenz: 2
Geschwindigkeit: 2
Initiative: 0

Astralsinn, Resistenz II (Stichwaffen), Schmerzzimmun II, Verwundbarkeit IV (Flächenschaden)

Biss	RW 0	VT 6	AT 16	TP 2W6+0
<i>Hochansteckend (Jede erlittene Wunde erhöht das Risiko einer Ansteckung mit Wundbrand um 50%. Eine Probe auf Gifte und Krankheiten (24) eliminiert das Risiko.)</i>				
Kampfvorteile: Zusätzliche Attacke II				

Fertigkeiten: Laufen 4, Pirschen 4, Wachsamkeit 16

Beschwörung: Skelettarius, Totes handle!
Dienste: Stall leerfressen+4 (1 Stunde), Andere Lebewesen fressen+0 (1 Minute), nur bestimmtes Lebewesen fressen-4 (1 Minute)

REITPONY

kampferprobtes Reittier aus den Ställen Elenvinas; großer Gegner (Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: 11
Magieresistenz: 6
Geschwindigkeit: 10
Initiative: 1

Tritt	RW 1	VT 5	AT 12	TP 2W6+0
<i>Niederwerfen</i>				
Biss	RW 0	VT 2	AT 12	TP 1W6+1
<i>Zerbrechlich</i>				
Kampfvorteile: Rüstungsgewöhnung, Standfest, im Reiterkampf WM +1				

Attribute: GE 8, KK 26, KO 24, MU 12
Fertigkeiten: Wachsamkeit 10, Zähigkeit 10

Info: Im Reiterkampf sind hauptsächlich WS-, GS: und TP: bedeutend, da AT: und VT: auf den PW Reiten abgelegt werden.

REITPFERD

kampferprobtes Reittier aus den Ställen Elenvinas; großer Gegner
(Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: 13
Magieresistenz: 6
Geschwindigkeit: 12
Initiative: 1

Tritt	RW 1	VT 5	AT 12	TP 2W6+0
<i>Niederwerfen</i>				
Biss	RW 0	VT 2	AT 12	TP 1W6+1
<i>Zerbrechlich</i>				

Kampfvorteile: Rüstungsgewöhnung, Standfest, im Reiterkampf WM +1

Attribute: GE 8, KK 26, KO 24, MU 12
Fertigkeiten: Wachsamkeit 10, Zähigkeit 10

Info: Im Reiterkampf sind hauptsächlich WS-, GS- und TP: bedeutend, da AT- und VT: auf den PW Reiten abgelegt werden.

RIESE

Unsterblicher Gigant; sehr großer Gegner (Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: 16
Magieresistenz: 16
Geschwindigkeit: 9
Initiative: 6

Schreckgestalt II, Unbeugsamkeit, Willensstark II

Faust	RW 2	VT 12	AT 16	TP 2W20+5
<i>Niederwerfen (-12)</i>				
Baumstamm	RW 5	VT 12	AT 18	TP 3W20+10
<i>Flächenangriff (180° vor dem Riesen), Niederwerfen (-16), Zurückstoßen (wird nicht durch erfolgreiche VT: gestoppt)</i>				
Trampeln	RW 1	VT 6	AT 16	TP 4W20+0
<i>Flächenangriff (1 Schritt Umkreis), Niederwerfen (-16), Überrennen</i>				
Felsbrocken	RW 16	VT	AT 14	TP 3W20+0
<i>Flächenangriff (1 Schritt Radius um das Hauptziel), Niederwerfen (-12)</i>				

Kampfvorteile: Zusätzliche Attacke I (nur Trampeln), Standfest, Sturmangriff, Unaufhaltsam, Zerstörerisch I und II

Attribute: GE 6, KK 150, KO 130, MU 20
Fertigkeiten: Laufen 16, Wachsamkeit 10, Zähigkeit 26

Info: kampfunfähig: Der Riese flieht, wenn er 6 Wunden erlitten hat.

schwachpunkte: Im Nacken des Riesen, vom Boden unsichtbar, liegt eine armdicke Ader direkt unter der Haut. Sie kann entweder von einem Fernkämpfer in ähnlicher Höhe mit Sinnenschärfe (28) erspäht und mit einem FK: (28) getroffen werden, oder ein tollkühner Kletterer erklimmt den Riesen (Klettern (28)). Nach einem Treffer müssen sich nur noch alle Umstehenden in Sicherheit bringen, wenn sich der Riese in Schmerzen zu Boden wirft und alles niederwalzt (in 3 Schritt Umkreis GE: oder Akrobatik 30, sonst 3W20 TP:). Das kostet den Riesen 1 Aktion und gibt Umstehenden die Chance auf einen Passierschlag.

vorgehen: Eine Übermacht hält sich der Riese mit Befreiungsschlägen mit einem Baumstamm vom Leib, während er die Gegner unter sich niedertrampelt. Wegen des Vorteils Unaufhaltsam sollte seinen Angriffen unbedingt ausgewichen werden. Sollte ihm ein Fernkämpfer oder Zauberer gefährlich werden, stürmt er auf ihn zu (und trampelt alles im Weg nieder) oder bewirft ihn mit gewaltigen Felsbrocken.

RIESENAFFE

Erstaunlich Intelligenter und gefährlicher Dschungelbewohner
(Quelle: Bestarium+)



Wundschwelle: 11
Magieresistenz: 2
Geschwindigkeit: 6
Initiative:

Prankenhieb	RW 1	VT 4	AT 8	TP 3W6+4
<i>Stumpf</i>				
Knüppel	RW 2	VT 3	AT 7	TP 5W6+2
<i>Befreiungsschlag</i>				

Kampfvorteile: Niederwerfen

Attribute: GE 8, KK 40, KO 32, MU 20
Fertigkeiten: Wachsamkeit 8, Zähigkeit 16, Pirschen 10, Klettern 12, Laufen 14, Akrobatik 10

RIESENAMÖBE

allesfressender Schleimhaufen; großer Gegner



Wundschwelle: 6
Magieresistenz: 14
Geschwindigkeit: 1
Initiative: 0

Immunität (Niederwerfen, Umreißen und ähnliche Effekte), Körperlosigkeit, Resistenz I (Stichwaffen, stumpfe Waffen), Schmerzzimmun II

Scheinarm	RW 1	VT 2	AT 6	TP 1W6+0
<i>Umklammern (-2, 16), Ätzend (Ein Opfer in der Umklammerung erleidet in jeder INI:phase 2W6 SP. Die Riesenamöbe kann nur ein Opfer Umklammern.)</i>				

Fertigkeiten: Laufen -8

RIESENKAIMAN

gefährlicher Jäger der südlichen Gewässer (Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: 13
Magieresistenz: 4
Geschwindigkeit: 4
Initiative: 4

Amphibisch, Immunität (Niederwerfen, Umreißen und ähnliche Effekte), Verwundbarkeit (Eis)

Biss	RW 0	VT 6	AT 8	TP 4W6+4
<i>Zerbrechlich</i>				
Schwanz	RW 2	VT 2	AT 6	TP 1W6+2
<i>Flächenangriff (90° hinter dem Kaiman), Niederwerfen</i>				

Kampfvorteile: Zusätzliche Attacke I

Attribute: KK 20, KO 38, MU 10
Fertigkeiten: Pirschen 14 None, Schwimmen 10 None, Wachsamkeit 6 None

RIESENKRAKEN

Albtraum vieler Seefahrer; sehr großer Endgegner (Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: -1
Magieresistenz: 20
Geschwindigkeit: 6
Initiative: 2

Schreckgestalt III, Wasserwesen, Willensstark II

Biss (Rumpf)	RW 1	VT 2	AT 14	TP 3W20+10
<i>Rüstungsbrechend</i>				
Tentakelhieb	RW 12	VT 8	AT 18	TP 4W6+2
<i>Flächenangriff (45°), Niederwerfen (-8), Zurückstoßen</i>				
Tentakelklammer	RW 10	VT 8	AT 15	TP 4W6+0
<i>Umklammern (-4, 32)</i>				

Kampfvorteile: Zusätzliche Attacke IV (nur Tentakel), Unaufhalt-sam

Attribute: KK 22, KO 220

Fertigkeiten: Pirschen 14, Schwimmen 18, Wachsamkeit 12

schwachpunkte: Der Riesenkraken greift aus der Tiefe an, weswegen er hervorragend gegen Angriffen von oben geschützt ist. Seine Unterseite birgt jedoch ein verwundbares Verdauungsorgan, das allerdings erst erreicht werden muss (Schwimmen (20) und eine Aktion zum Hinabtauchen, Schwimmen (24) und eine weitere Aktion, um in Position zu kommen.) Auch eine Amphore Brandöl kann dem Kraken schwerste Verbrennungen zufügen, wenn sie direkt in das Maul geworfen wird. Für einen solchen Wurf ist eine IN-Probe (28) nötig, um die Bewegung des Mauls einzuschätzen. Der folgende Wurf erfordert eine KK-Probe (28 oder mehr). Die Verwendung von Telekinesemagie ersetzt die KK-Probe, nicht aber die IN-Probe. Die Verbrennungen führen zu einer Tobsucht, bei der der Kraken alle umklammerten Gegner loslässt und mit 6 Tentakeln und voller Offensive auf das Schiff einschlägt. Kampfunfähigkeit: Der Kraken flieht, wenn er 4 Wunden erlitten oder die Hälfte seiner Tentakel verloren hat.

vorgehen: Mit ungefähr der Hälfte seiner Tentakel hält der Riesenkraken das Schiff fest, während er mit den anderen das Deck verheert. Dazu nutzt er mindestens drei seiner zusätzlichen Attacken als Tentakelhiebe. Unterdessen versucht er, einzelne Opfer zu fressen: Zuerst umfasst er sie mit einer Tentakelklammer, in der nächsten Aktion zieht er sie zu seinem Maul und in der übernächsten Aktion beißt er zu.

RIESENSPRINGELSCHWARM

sehr kleines, scheußliches Sumpfgezücht (Quelle: Allgemeine Gegner)



Wundschwelle: 2
Magieresistenz: 4
Geschwindigkeit: 2
Initiative: 3

Wasserwesen, Resistenz I (Stichwaffen), Schmerzzimmun II, Verwundbarkeit IV (Flächenschaden)

Biss	RW 0	VT 4	AT 12	TP 2W6+0
<i>Rüstungsbrechend</i>				

Kampfvorteile: Zusätzliche Attacke I

Fertigkeiten: Schwimmen 6, Pirschen 6, Wachsamkeit 16

SÄBELZAHNTIGER

König der Dschungel und nördlichen Steppen; großer Gegner (Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: 11
Magieresistenz: 6
Geschwindigkeit: 11
Initiative: 10

Angepasst II (Dunkelheit), Blitzschnell (erleidet keine Passierschläge, wenn er sich aus dem Nahkampf zurückzieht)

Prankenhieb	RW 1	VT 12	AT 16	TP 2W6+4
<i>Doppelangriff, Niederwerfen (-4)</i>				
Biss	RW 0	VT 2	AT 16	TP 5W6+2
<i>Zerbrechlich</i>				

Kampfvorteile: Standfest, Sturmangriff

Attribute: GE 20, KK 20, KO 22, MU 18

Fertigkeiten: Laufen 16, Pirschen 18, Wachsamkeit 18, Zähigkeit 16

SANDLÖWE

Stolzer König der Khômwüste (Quelle: Allgemeine Gegner)



Wundschwelle: 8
Magieresistenz: 2
Geschwindigkeit: 8
Initiative: 4

Biss	RW 0	VT 2	AT 12	TP 3W6+2
<i>Zerbrechlich</i>				
Prankenhieb	RW 1	VT 6	AT 14	TP 2W6+2
<i>Wendig</i>				

Kampfvorteile: Doppelangriff, Niederwerfen, Standfest, Sturmangriff

Attribute: GE 20, KK 24, KO 20, MU 16

Fertigkeiten: Laufen 20, Pirschen 18, Wachsamkeit 14, Zähigkeit 12

SANDLÖWE

Stolzer König der Khômwüste (Quelle: Allgemeine Gegner)



Wundschwelle: 7
Magieresistenz: 2
Geschwindigkeit: 6
Initiative: 4

Biss	RW 0	VT 2	AT 12	TP 3W6+2
<i>Zerbrechlich</i>				
Prankenhieb	RW 1	VT 6	AT 14	TP 2W6+2
<i>Wendig</i>				

Kampfvorteile: Doppelangriff, Niederwerfen, Standfest, Sturmangriff

Attribute: GE 20, KK 24, KO 20, MU 16

Fertigkeiten: Laufen 20, Pirschen 24, Wachsamkeit 14, Zähigkeit 12

SCHLINGER

Hungrige Riesenechse (Quelle: Bestarium+)



Wundschwelle: 14
Magieresistenz: 8
Geschwindigkeit: 10
Initiative: 4

Schreckgestalt I, Kältestarre

Biss RW 1 VT 4 AT 16 TP 4W6+4

Schwanz RW 2 VT 4 AT 12 TP
 Befreiungsschlag, Niederwerfen

Kampfvorteile: Zusätzliche Attacke I, Standfest, Kalte Wut

Attribute: KK 36, KO 32
Fertigkeiten: Pirschen 4, Wachsamkeit 8

SCHRÖTER

Landplage oder exotisches Haustier



Wundschwelle: 4
Magieresistenz: 13
Geschwindigkeit: 1
Initiative: 0

Zange RW 1 VT 4 AT 9 TP 2W6+2
 Rüstungsbrechend, Umklammern (-2, 18)

Biss RW 0 VT 2 AT 12 TP 2W6+0

Rüstungsbrechend

Kampfvorteile: Doppelangriff, Standfest

Attribute: GE 4, KK 8, KO 14, MU 4
Fertigkeiten: Wachsamkeit 12, Zähigkeit 10

SCHWERTHAI

Räuber der Meere (Quelle: Allgemeine Gegner)



Wundschwelle: 11
Magieresistenz: 4
Geschwindigkeit: 8
Initiative: 4

Wasserwesen

Schwert RW 1 VT 3 AT 12 TP 3W6+4
 Umklammern (4), Rüstungsbrechend

Biss RW 0 VT 4 AT 10 TP 2W6+2

Zerbrechlich

Kampfvorteile: Sturmangriff

Attribute: GE 14, KK 20, KO 20, MU 12
Fertigkeiten: Pirschen 8, Schwimmen 16, Wachsamkeit 12, Zähigkeit 14

SÖLDNER

verlässlicher Mietling oder undisziplinierter Halsabschneider (Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: 5
Magieresistenz: 5
Geschwindigkeit: 5
Initiative: 3

Säbel RW 1 VT 11 AT 11 TP 2W6+3

Streitaxt RW 1 VT 11 AT 11 TP 2W6+3

Kopflastig

Holzschild RW 0 VT 12 AT 12 TP 1W6+0

Schild, Stumpf

Speer RW 2 VT 11 AT 11 TP 3W6+0

Wendig, Zweihändig

Hellebarde RW 2 VT 11 AT 11 TP 2W6+3

Kopflastig, Rüstungsbrechend, Zweihändig

Kampfvorteile: Schildkampf I* (VT: +1), Kraftvoller Kampf I* (TP: +1), Schneller Kampf I* (AT: +1), Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung

Attribute: CH 6, FF 6, GE 8, IN 6, KK 10, KL 4, KO 10, MU 10
Fertigkeiten: Pirschen 8, Wachsamkeit 6, Zähigkeit 8

Info: Der Söldner steht beispielhaft für alle humanoiden Gegner mit gewisser Kampferfahrung. Er stellt für unerfahrene Kämpfercharaktere eine gewisse Herausforderung dar und ist Nichtkämpfern überlegen. Kampfstile mit * sind nicht in die Kampfwerte eingerechnet.

SCHWARMSPINNEN SCHWARM

Heimtückische Lauerer südlicher Wälder (Quelle: Bestarium+)



Wundschwelle: 2
Magieresistenz: 0
Geschwindigkeit: 1
Initiative: 1

Schmerzimmun, Resistenz II, Verwundbarkeit IV

Einspinnen RW 0 VT 4 AT 12 TP 0W6+0

Umklammern

Kampfvorteile: Zusätzliche Attacke I

Fertigkeiten: Wachsamkeit 16, Pirschen 12

Info: Durch Einspinnen können die Spinnen kumulativ Erschwerisse auf ihre Umklammerung legen, was darstellt dass sie ihr Opfer nach und nach Bewegungsunfähig machen. Ab einer Einschränkung von -12 gilt der Gegner als Kampfunfähig und kann sich nicht mehr selbst befreien. Sobald der Gegner Kampfunfähig ist beginnt der Schwarm ihm langsam das Blut aus zu saugen, dies wird wie ein Gift oder eine Krankheit abgehandelt. Aussaugen: 20, 1 Std., 1 Std, 1 Wunde, Bis Befreit/Tot

STREIFENHAI

Räuber der Meere (Quelle: Allgemeine Gegner)



Wundschwelle: 9
Magieresistenz: 4
Geschwindigkeit: 8
Initiative: 4

Wasserwesen

Biss RW 0 VT 4 AT 10 TP 2W6+2
Zerbrechlich
Kampfvorteile: Sturmangriff

Attribute: GE 14, KK 20, KO 20, MU 12
Fertigkeiten: Pirschen 8, Schwimmen 16, Wachsamkeit 12, Zähigkeit 14

SUMPFRANZE

feiges Affenwesen (Quelle: Allgemeine Gegner)



Wundschwelle: 3
Magieresistenz: 2
Geschwindigkeit: 6
Initiative: 3

Biss RW 0 VT 6 AT 6 TP 1W6+4
Zerbrechlich
Kampfvorteile: Standfest, Sturmangriff

Attribute: GE 12, KK 4, KO 8, MU 4
Fertigkeiten: Laufen 20, Pirschen 10, Wachsamkeit 14, Zähigkeit 4

TATZELWURM

stinkender Vertreter der niederen Drachen; großer Gegner (Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: 10
Magieresistenz: 8
Geschwindigkeit: 3
Initiative: 2

Aura (Gestank), Zähigkeit (16) jede INI:phase, -2 auf körperliche Proben (kumulativ) für 1 Tag, Resistenz I (Feuer), Schreckgestalt I

Biss RW 1 VT 4 AT 15 TP 4W6+2
Zerbrechlich
Klauen RW 1 VT 6 AT 12 TP 3W6+1
Niederwerfen (-4)
Schwanz RW 2 VT 4 AT 10 TP 2W6+1
Niederwerfen, Flächenangriff (180° hinter dem Wurm)
Kampfvorteile: Zusätzliche Attacke I, Standfest

Attribute: KK 26, KO 32
Fertigkeiten: Pirschen 0, Wachsamkeit 8

TIGERHAI

Räuber der Meere (Quelle: Allgemeine Gegner)



Wundschwelle: 12
Magieresistenz: 4
Geschwindigkeit: 8
Initiative: 4

Wasserwesen, großer Gegner

Biss RW 0 VT 4 AT 10 TP 4W6+2
Zerbrechlich
Kampfvorteile: Sturmangriff

Attribute: GE 20, KK 26, KO 26, MU 18
Fertigkeiten: Pirschen 8, Schwimmen 16, Wachsamkeit 12, Zähigkeit 14

TRALLOPER

kampferprobtes Reittier aus den Ställen Elenvinas; großer Gegner (Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: 16
Magieresistenz: 6
Geschwindigkeit: 8
Initiative: 1

Tritt RW 1 VT 5 AT 12 TP 2W6+4
Niederwerfen
Biss RW 0 VT 2 AT 12 TP 1W6+5
Zerbrechlich
Kampfvorteile: Rüstungsgewöhnung, Standfest, im Reiterkampf WM +1

Attribute: GE 8, KK 26, KO 24, MU 12
Fertigkeiten: Wachsamkeit 10, Zähigkeit 10

Info: Im Reiterkampf sind hauptsächlich WS-, GS- und TP: bedeutend, da AT- und VT: auf den PW Reiten abgelegt werden.

TROLL

jähzorniger Überlebender einer uralten Kultur; großer Gegner (Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: 12
Magieresistenz: 8
Geschwindigkeit: 7
Initiative: 3

Faust RW 1 VT 9 AT 15 TP 4W6+1
Niederwerfen (-4), Stumpf
Keule RW 2 VT 8 AT 14 TP 5W6+4
Niederwerfen (-8), Stumpf
Axt RW 2 VT 9 AT 15 TP 6W6+4
Niederwerfen (-8)
Kampfvorteile: Ausfall, Kraftvoller Kampf III (Befreiungsschlag), Atemtechnik, Sturmangriff

Attribute: KK 32, KL 6, KO 34, MU 12
Fertigkeiten: Laufen 14, Pirschen 8, Wachsamkeit 12

WALDLÖWE

Stolzer König der Khômwüste (Quelle: Allgemeine Gegner)



Wundschwelle: 5
Magieresistenz: 2
Geschwindigkeit: 8
Initiative: 4

Biss RW 0 VT 2 AT 12 TP 3W6+2
Zerbrechlich
Prankenhieb RW 1 VT 6 AT 14 TP 2W6+2
Wendig
Kampfvorteile: Doppelangriff, Niederwerfen, Standfest, Sturmangriff

Attribute: GE 18, KK 22, KO 18, MU 14
Fertigkeiten: Laufen 20, Pirschen 18, Wachsamkeit 14, Zähigkeit 12

WALDSCHRAT

baumartiger Hüter der Wälder; großer Gegner (Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: 10
Magieresistenz: 10
Geschwindigkeit: 6
Initiative: 3

Asthieb RW 1 VT 6 AT 15 TP 5W6+0
Niederwerfen (-4)
Kampfvorteile: Kraftvoller Kampf III (Befreiungsschlag), Atemtechnik, Standfest

Attribute: KK 32, KO 34, MU 12
Fertigkeiten: Laufen 12, Pirschen 24, Wachsamkeit 14

AsP: 16
Humus: 12 (Balsam, Fesselranken, Leib des Humus, Ruhe Körper, Wand aus Dornen, Weisheit der Bäume)

NICHTMAGISCHER WALDSCHRAT

baumartiger Hüter der Wälder; großer Gegner (Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: 10
Magieresistenz: 10
Geschwindigkeit: 6
Initiative: 3

Tarnung (im Wald), Verwundbarkeit I (Feuer)

Asthieb RW 1 VT 6 AT 15 TP 5W6+0
Niederwerfen (-4)
Kampfvorteile: Kraftvoller Kampf III (Befreiungsschlag), Atemtechnik, Standfest

Attribute: KK 32, KO 34, MU 12
Fertigkeiten: Laufen 12, Pirschen 24, Wachsamkeit 14

WALDSPINNE

Große Jagdspinne aus Kavernen und Wäldern (Quelle: Bestiarium+)



Wundschwelle: 5
Magieresistenz: 10
Geschwindigkeit: 1
Initiative: 2

Angepasst

Biss RW 0 VT 4 AT 12 TP 2W6+0
Zerbrechlich, Gift
Kampfvorteile: Standfest

Attribute: GE 6, KK 8, KO 10, MU 4
Fertigkeiten: Wachsamkeit 12, Pirschen 12, Laufen 8, Zähigkeit 8, Klettern 10, Akrobatik 8

WEISSER HETZER

zweiköpfige Chimäre aus Wolf und Dämon (Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: 4
Magieresistenz: 7
Geschwindigkeit: 8
Initiative: 5

Angepasst II (Dunkelheit)

Biss RW 1 VT 9 AT 11 TP 2W6+2

Kampfvorteile: Zusätzliche Attacke I, Niederwerfen, Standfest, Sturmangriff

Attribute: GE 16, KK 8, KO 4
Fertigkeiten: Laufen 24, Pirschen 12, Wachsamkeit 18

Beschwörung: Chimaeroform
Dienste: Spur verfolgen+4 (1 Stunde), Kampf+0 (1 Minute), Hetzen und Töten (1 Stunde, -4)+0

WILDSCHWEIN

gefräßiger Schädling und goblinisches Reittier (Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: 9
Magieresistenz: 3
Geschwindigkeit: 7
Initiative: 3

Stoß RW 0 VT 3 AT 10 TP 2W6+4
Niederwerfen
Kampfvorteile: Standfest, Sturmangriff, im Reiterkampf WM +0

Attribute: GE 8, KK 18, KO 22
Fertigkeiten: Laufen 12, Pirschen 4, Wachsamkeit 10, Zähigkeit 4

WOLF

verbreitetes Rudeltier (Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: 4
Magieresistenz: 2
Geschwindigkeit: 8
Initiative: 2

Angepasst II (Dunkelheit)

Biss RW 0 VT 6 AT 6 TP 2W6+0

Zerbrechlich

Kampfvorteile: Niederwerfen, Standfest, Sturmangriff

Attribute: GE 14, KK 6, KO 6, MU 6

Fertigkeiten: Laufen 24, Pirschen 12, Wachsamkeit 18, Zähigkeit 4

WOLF RUDELFÜHRER

verbreitetes Rudeltier (Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: 6
Magieresistenz: 2
Geschwindigkeit: 8
Initiative: 2

Angepasst II (Dunkelheit)

Biss RW 0 VT 10 AT 10 TP 2W6+2

Zerbrechlich

Kampfvorteile: Niederwerfen, Standfest, Sturmangriff, Haltet stand!, Keine Gefangenen!

Attribute: GE 14, KK 6, KO 6, MU 6

Fertigkeiten: Laufen 24, Pirschen 12, Wachsamkeit 18, Zähigkeit 4, Anführen 15

humanoid

FERNHÄNDLER UND PAKTIERER

ein gewitzter Händler und Paktierer der Charyptoroth (Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: 5
Magieresistenz: 9
Geschwindigkeit: 4
Initiative: 5

Gefahreninstinkt, Kreis der Verdammnis I, Willensstark I

Dolch RW 0 VT 11 AT 11 TP 1W6+1

Kampfvorteile: Durchatmen

Attribute: CH 14, FF 88, GE 6, IN 12, KK 4, KL 8, KO 8, MU 12
Fertigkeiten: Andergast & Nostria (Gebräuche) 11, Autorität 8, Betören 14, Überreden 14, Untertauchen 6, Verschlagenheit 7, Willenskraft 11, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 8
Fertigkeiten: Händler 3, Seefahrer 2, Verwalter 2, Weinkenner 1
Profane Vorteile: Eindrucksvoll I und II, Vorausschauend I und II

GuP: 25

Dämonische Hilfe Charyptoroth: 10 (Amrychots Tanz, Dämonische Stärkung (Derekunde; KO; MU), Meister der Maritimen, Mhoulurenhaut, Wasserleiche erheben)

Paktvorteile: Erzdämonische Tradition I

Info: Als angesehener Bürger Nostrias ist der Fernhändler eine Quelle für Gerüchte und Nachrichten aus fernen Landen und führt das eine oder andere exotische Stück in seinem Sortiment. Um Konkurrenten zu schaden oder verbotene Waren zu schmuggeln, greift er gerne auch auf phexische Spezialisten zurück. Varianten: In einer ausweglosen Situation wird der Fernhändler einen Kreis der Verdammnis aufsteigen. Er füllt damit seine GuP auf, steigert den PW in Dämonische Hilfe auf 14 und erhält die Anrufung Ertränken, mit der er sich gegen Angreifer zur Wehr setzt.

GOBLIN

rotpelzige Landplage des Nordens (Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: 4
Magieresistenz: 4
Geschwindigkeit: 5
Initiative: 3

Angepasst I (Dunkelheit), Resistenz gegen Kälte

Holzspeer RW 2 VT 8 AT 8 TP 2W6-1
Wendig

Keule RW 1 VT 8 AT 8 TP 2W6+0
Kopflastig, Stumpf

Kurzbogen RW 16 VT AT TP 2W6+1

Attribute: CH 4, FF 10, GE 8, IN 6, KK 4, KL 4, KO 4, MU 4
Fertigkeiten: Laufen 6, Pirschen 8, Wachsamkeit 6, Zähigkeit 4

MARU

Große, wütende Kriegerechse (Quelle: Bestarium+)



Wundschwelle: 6
Magieresistenz: 5
Geschwindigkeit: 3
Initiative: 8

Angepasst I (Wasser), Kältestarre, Natürliche Rüstung

Echsische Axt RW VT 12 AT 12 TP 2W6+4
Rüstungsbrechend, Wendig, Zweihändig

Säbel RW VT 12 AT 12 TP 2W6+4

Kurzsword RW VT 12 AT 12 TP 2W6+0
Wendig

Schwanz RW 1 VT 12 AT 12 TP 1W6+2
Niederwerfen

Kampfvorteile: Beidhändiger Kampfstil II*, Kraftvoller Kampf III*, Ausfall, Offensiver Kampfstil, Niederwerfen, Hammerschlag, Eisern, Zäher Hund, Rüstungsgewöhnung I, Kampfrelexe

Attribute: CH 4, FF 4, GE 12, IN 8, KK 16, KL 6, KO 16, MU 14

Fertigkeiten: Einschüchtern 12, Wachsamkeit 7, Zähigkeit 12

Profane Vorteile: Abgehärtet I&II, Schnelle Heilung, Muskelprotz, Zerstörerisch II

ORK-KRIEGER

durchschnittlicher orkischer Kämpfer (Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: 5
Magieresistenz: 5
Geschwindigkeit: 4
Initiative: 3

Arbach RW 1 VT 10 AT 10 TP 2W6+6
Kopflastig

Kriegshammer RW 1 VT 10 AT 10 TP 3W6+6
Kopflastig, Zweihändig

Faust RW 0 VT 9 AT 9 TP 1W6+2
Kopflastig, Stumpf, Wendig, Zerbrechlich

Kampfvorteile: Kraftvoller Kampf II, Natürliche Rüstung, Niederwerfen, Offensiver Kampfstil, Rüstungsgewöhnung, Waffenloser Kampf

Attribute: CH 2, FF 4, GE 8, IN 6, KK 12, KL 2, KO 12, MU 14

Fertigkeiten: Laufen 12, Wachsamkeit 6, Zähigkeit 12

ORK-KUNDSCHAFTER

wildniserfahrener orkischer Kundschafter oder Räuber (Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: 5
Magieresistenz: 5
Geschwindigkeit: 2
Initiative: 4

Skraja	RW 0	VT 8	AT 8	TP 2W6+2
<i>Rüstungsbrechend</i>				
Ork. Reiterbogen	RW 32	VT	AT	TP 2W6+3
<i>Zweihändig</i>				
Kampfvorteile: Natürliche Rüstung, Scharfschuss, Reflexschuss				

Attribute: CH 2, FF 12, GE 8, IN 8, KK 10, KL 2, KO 12, MU 10
Fertigkeiten: Klettern 12, Laufen 12, Nordaventurien (Überleben) 13, Pirschen 12, Sinnenschärfe 10, Wachsamkeit 10, Zähigkeit 8

RÄUBER

ausgehungerte Halsabschneider auf der Suche nach leichter Beute (Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: 4
Magieresistenz: 5
Geschwindigkeit: 4
Initiative: 2

Zweihändig

Keule	RW 1	VT 8	AT 8	TP 2W6+0
<i>Stumpf, Kopflastig</i>				
Holzspeer	RW 2	VT 8	AT 8	TP 2W6+1
<i>Wendig</i>				
Kurzbogen	RW 16	VT	AT	TP 2W6+1
<i>Zweihändig</i>				

Attribute: CH 4, FF 8, GE 6, IN 4, KK 6, KL 6, KO 6, MU 8
Fertigkeiten: Pirschen 8, Wachsamkeit 6, Zähigkeit 4

Info: Der Räuber steht beispielhaft für schwache humanoide Gegner, die für einen echten Kämpfer kaum eine Gefahr darstellen.

RITTER

erfahrener Veteran vieler Gefechte gegen den Ork (Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: 5
Magieresistenz: 5
Geschwindigkeit: 2
Initiative: 8

Breitschwert	RW 1	VT 11	AT 11	TP 2W6+6
<i>Kopflastig</i>				
Großschild	RW 0	VT 13	AT 13	TP 2W6+1
<i>Schild, Stumpf</i>				
Andergaster	RW 2	VT 9	AT 9	TP 3W6+7
<i>Kopflastig, Zweihändig</i>				
Kriegslanze	RW 2	VT 0	AT 9	TP 3W6+4

Tralloper	RW 1	VT 15	AT 15	TP 2W6+6
<i>Niederwerfen</i>				

Kampfvorteile: Reiterkampf III* (VT, AT, TP: +3), abgesessen Schildkampf III* (VT: +3) oder Kraftvoller Kampf III* (TP: +3), Ausfall, Haltet stand!, Hammerschlag, Kampfrelexe, Muskelprotz, Niederwerfen, Offensiver Kampfstil, Rüstungsgewöhnung, Durchatmen

Attribute: CH 10, FF 6, GE 8, IN 8, KK 16, KL 8, KO 12, MU 14
Fertigkeiten: Anführen 12, Einschüchtern 12, Menschenkenntnis 10, Reiten 15, Wachsamkeit 7, Zähigkeit 12
Profane Vorteile: Abgehärtet I und II, Eindrucksvoll I

Info: Mit einem * markierte Kampfstile sind nicht in die Kampfwerte eingerechnet.

SÖLDNERKOMMANDANT

charismatischer Befehlshaber einer größeren Einheit



Wundschwelle: 5
Magieresistenz: 13
Geschwindigkeit: 5
Initiative: 10

Willensstark I und II

Tuzakmesser	RW 2	VT 14	AT 16	TP 2W6+5
<i>Wendig, Zweihändig</i>				
Kurzschrift	RW 0	VT 14	AT 16	TP 2W6+0
<i>Wendig</i>				
Faust	RW 0	VT 8	AT 8	TP 1W6+1
<i>Stumpf, Zerbrechlich</i>				

Kampfvorteile: Schneller Kampf II, Defensiver Kampfstil, Formiert euch!, Haltet stand!, Kampfrelexe, Keine Gefangenen!, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung, Standfest, Sturmangriff, Durchatmen

Attribute: CH 16, FF 6, GE 12, IN 12, KK 8, KL 8, KO 12, MU 14
Fertigkeiten: Anführen 15, Einschüchtern 15, Menschenkenntnis 12, Wachsamkeit 12, Überreden 13
Profane Vorteile: Abgehärtet I, Soziale Anpassungsfähigkeit, Eindrucksvoll I und II, Vorausschauend I und II

SÖLDNERVERAN

verlässlicher Mietling oder undisziplinierter Halsabschneider
(Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: 5
Magieresistenz: 5
Geschwindigkeit: 5
Initiative: 8

Säbel	RW 1	VT 12	AT 13	TP 2W6+4
Streitaxt	RW 1	VT 12	AT 13	TP 2W6+4
<i>Kopflastig</i>				
Holzschild	RW 0	VT 13	AT 14	TP 1W6+1
<i>Schild, Stumpf</i>				
Speer	RW 2	VT 12	AT 13	TP 3W6+1
<i>Wendig, Zweihändig</i>				
Hellebarde	RW 2	VT 11	AT 13	TP 2W6+3
<i>Kopflastig, Rüstungsbrechend, Zweihändig</i>				
Kampfvorteile: Schildkampf I* (VT: +1), Kraftvoller Kampf II* (TP: +1), Schneller Kampf II* (AT: +1), Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung, Kampfreflexe, Standfest, Waffenloser Kampf, Durchatmen				

Attribute: CH 8, FF 7, GE 8, IN 7, KK 11, KL 6, KO 10, MU 11
Fertigkeiten: Pirschen 8, Wachsamkeit 6, Zähigkeit 8

Info: Der Söldner steht beispielhaft für alle humanoiden Gegner mit gewisser Kampferfahrung. Er stellt für unerfahrene Kämpfercharaktere eine gewisse Herausforderung dar und ist Nichtkämpfern überlegen. Kampfstile mit * sind nicht in die Kampfwerte eingerechnet.

STADTWACHE

stets beschäftigter Hüter von Recht und Ordnung (Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: 4
Magieresistenz: 5
Geschwindigkeit: 4
Initiative: 6

Hellebarde	RW 2	VT 7	AT 8	TP 2W6+2
<i>Kopflastig, Rüstungsbrechend, Zweihändig</i>				
Kurzsword	RW 0	VT 9	AT 10	TP 2W6+0
<i>Wendig</i>				
Leichte Armbrust	RW 20	VT	AT	TP 3W6+1
<i>Zweihändig</i>				
Kampfvorteile: Schneller Kampf I, Standfest				

Attribute: CH 8, FF 6, GE 12, IN 12, KK 6, KL 8, KO 6, MU 8
Fertigkeiten: Einschüchtern 10, Gebräuche 8, Menschenkenntnis 11
Profane Vorteile: Vorausschauend I und II, Scharfsinnig I

SUMUPRIESTER

Beschützer der Natur, weiser Ratgeber, unerbittlicher Feind
(Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: 5
Magieresistenz: 5
Geschwindigkeit: 4
Initiative: 8

Kampfstab	RW 2	VT 9	AT 9	TP 1W6+1
<i>Stumpf, Wendig, Zweihändig</i>				
Vulkanglasdolch	RW 0	VT 4	AT 4	TP 1W6+1
<i>Magisch, Unzerstörbar</i>				

Attribute: CH 8, FF 4, GE 4, IN 16, KK 4, KL 16, KO 8, MU 10
Fertigkeiten: Andergast & Nostria 15, Einschüchtern 11, Elementarkunde 14, Gifte und Krankheiten 13, Götter und Kulte 15, Menschenkenntnis 10, Nordaventurien 9, Pirschen 8, Wachsamkeit 10, Willenskraft 8
Profane Vorteile: Scharfsinnig I und II

AsP: 38
Dolchrituale: 9 (Blut des Dolches, Ernte des Dolches, Lebenskraft des Dolches)
Einfluss: 11 (Böser Blick)
Hellsicht: 14 (Analys, Odem, Weg des Dolches, Weisung des Dolches)
Humus: 15 (Balsam, Eins mit der Natur, Fesselranken, Herbeirufung des Humus, Zorn der Elemente)
Umwelt: 11 (Nebelwand, Schutz des Dolches, Wettermeisterschaft)
Magische Vorteile: Astrale Regeneration, Effizientes Zaubern, Flexibles Zaubern, Kontrolliertes Zaubern, Kraftlinienmagie, Unitatio, Tradition der Druiden III

YETI

großer, haariger Schneeschrat (Quelle: Allgemeine Gegner)



Wundschwelle: 9
Magieresistenz: 2
Geschwindigkeit: 6
Initiative: 4

Angepasst I (Dunkelheit), Resistenz gegen Kälte

Faust	RW 1	VT 6	AT 12	TP 2W6+2
<i>Stumpf</i>				
Keule	RW 2	VT 8	AT 14	TP 3W6+4
<i>Stumpf</i>				

Kampfvorteile: Natürliche Rüstung, Niederwerfen, Kraftvoller Kampf III (Befreiungsschlag)

Attribute: CH 4, FF 4, GE 8, IN 8, KK 24, KL 2, KO 20, MU 16
Fertigkeiten: Pirschen 14, Laufen 12, Hoher Norden 16, Klettern 10, Sinnenschärfe 10, Wachsamkeit 14, Zähigkeit 16
Profane Vorteile: Zerstörerisch I, II

ZILIT

Kleiner amphibischer Humanoide (Quelle: Bestarium+)



Wundschwelle: 5
Magieresistenz: 4
Geschwindigkeit: 5
Initiative: 2

Angepasst II (Wasser, Dunkelheit), Natürliche Rüstung I, Amphibisch

Holzspeer <i>Wendig</i>	RW	VT	AT	TP 2W6-1
Holzspeer <i>Wurfwanne?</i>	RW 8	VT	AT	TP 1W6+2

Attribute: CH 4, FF 8, GE 8, IN 4, KK 2, KL 6, KO 4, MU 8
Fertigkeiten: Pirschen 8, Schwimmen 10, Wachsamkeit 6

DAEMONID

HUMMERIER

Schreckliche Ausgeburt der blutigen See (Quelle: Bestarium+)



Wundschwelle: 8
Magieresistenz: 4
Geschwindigkeit: 1
Initiative: 2

Angepasst II, Natürliche Rüstung, Amphibisch

Scheren	RW 0	VT 10	AT 10	TP 3W6+0
<i>Doppelangriff</i>				
Partisane	RW 2	VT 11	AT 11	TP 3W6+7

Kampfvorteile: Kraftvoller Kampf II, Ausfall, Offensiver Kampfstil, Niederwerfen, Hammerschlag, Eisern, Zäher Hund

Attribute: CH 4, FF 2, GE 4, IN 4, KK 16, KL 6, KO 16, MU 10
Fertigkeiten: Einschüchtern 12, Wachsamkeit 4, Zähigkeit 12
Profane Vorteile: Abgehärtet I&II, Schnelle Heilung, Muskelprotz, Zerstörerisch II

HUMMERIER-PRIESTER

Anführer und Veteran der Truppen der tiefen Tochter (Quelle: Bestarium+)



Wundschwelle: 12
Magieresistenz: 4
Geschwindigkeit: 1
Initiative: 2

Angepasst II, Natürliche Rüstung, Amphibisch

Scheren	RW 0	VT 12	AT 12	TP 3W6+2
<i>Doppelangriff</i>				
Partisane	RW 2	VT 13	AT 13	TP 3W6+8

Kampfvorteile: Kraftvoller Kampf III, Ausfall, Offensiver Kampfstil, Niederwerfen, Hammerschlag, Eisern, Zäher Hund

Attribute: CH 8, FF 2, GE 4, IN 4, KK 18, KL 6, KO 18, MU 12
Fertigkeiten: Einschüchtern 16, Wachsamkeit 4, Zähigkeit 14
Profane Vorteile: Abgehärtet I&II, Schnelle Heilung, Muskelprotz, Zerstörerisch II, Haltet Stand!

GuP: 16
Dämonische Stärkung (Derekunde, KO, MU):
Meister der Maritimen:
Gebieten der Gezeiten:
Ertränken:
Paktvorteile: Erzdämonische Tradition II, Paktierer II

UNTOD

KRIEGERMUMIE

starker Wächter und letzter Anblick für zahlreiche Grabräuber
(Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: 10
Magieresistenz: 12
Geschwindigkeit: 4
Initiative: 5

Astralsinn, Körperlosigkeit, Resistenz I (Stichwaffen), Verwundbarkeit II (Feuer), Schmerzimmun II, Schreckgestalt II

Khunchomer RW 1 VT 10 AT 16 TP 5W6+4
Niederwerfen, Unaufhaltsam

Hände RW 0 VT 10 AT 14 TP 2W6+6
Stumpf, Ansteckend (Jede erlittene Wunde erhöht die Chance einer Ansteckung mit Wundbrand um 25%. Eine Probe auf Gifte und Krankheiten (20) eliminiert das Risiko.)

Kampfvorteile: Kraftvoller Kampf III (Befreiungsschlag), Hammer-schlag, Niederwerfen

Attribute: GE 12, KK 32
Fertigkeiten: Laufen 8, Untertauchen 6, Wachsamkeit 8

Beschwörung: Skelettarius, Totes handle!
Dienste: Kampf+0 (1 Minute), Wache-4 (1 Woche (mit Totes handle! permanent))

PESTRATTENSCHWARM

ansteckender Schwarm aus Rattenkadavern; großer Gegner
(Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: 4
Magieresistenz: 2
Geschwindigkeit: 2
Initiative: 0

Astralsinn, Resistenz II (Stichwaffen), Schmerzimmun II, Verwundbarkeit IV (Flächenschaden)

Biss RW 0 VT 6 AT 14 TP 2W6+0
Hochansteckend (Jede erlittene Wunde erhöht das Risiko einer Ansteckung mit Wundbrand um 50%. Eine Probe auf Gifte und Krankheiten (24) eliminiert das Risiko.)

Kampfvorteile: Zusätzliche Attacke I

Fertigkeiten: Laufen 4, Pirschen 4, Wachsamkeit 16

Beschwörung: Skelettarius, Totes handle!
Dienste: Stall leerfressen (1 Stunde, +4)+0, andere Lebewesen fressen (1 Minute)+0, nur bestimmtes Lebewesen fressen (1 Minute, -4)+0

SKELETT

schwaches untotes Kanonenfutter (Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: 4
Magieresistenz: 5
Geschwindigkeit: 3
Initiative: 2

Astralsinn, Resistenz II (Stichwaffen), Rudel

Hände RW 0 VT 5 AT 8 TP 1W6+2

Streitaxt RW 1 VT 5 AT 8 TP 2W6+3

Stoßspeer RW 2 VT 4 AT 7 TP 3W6+4

Attribute: GE 4, KK 8
Fertigkeiten: Pirschen 8, Untertauchen 8, Wachsamkeit 5

Beschwörung: Skelettarius, Totes handle!
Dienste: Burggraben auffüllen+4 (1 Stunde), Kampf+0 (1 Minute), Wache-4 (1 Tag (mit Totes handle! permanent))

SKELETT MIT RÜSTUNG

schwaches untotes Kanonenfutter (Quelle: Ilaris Regeln)



Wundschwelle: 5
Magieresistenz: 5
Geschwindigkeit: 2
Initiative: 1

Astralsinn, Resistenz II (Stichwaffen), Rudel

Hände RW 0 VT 5 AT 8 TP 1W6+2

Streitaxt RW 1 VT 5 AT 8 TP 2W6+3

Stoßspeer RW 2 VT 4 AT 7 TP 3W6+4

Attribute: GE 4, KK 8
Fertigkeiten: Pirschen 8, Untertauchen 8, Wachsamkeit 5

Beschwörung: Skelettarius, Totes handle!
Dienste: Burggraben auffüllen+4 (1 Stunde), Kampf+0 (1 Minute), Wache-4 (1 Tag (mit Totes handle! permanent))