

NEUE KREATURENEIGENSCHAFTEN

Ausweichen in den Limbus: Die Kreatur kann mit einer Reaktion in den Limbus ausweichen. Sie regeneriert dort eine Wunde und taucht zu Beginn ihrer nächsten Initiativephase maximal 7 Schritt vom Ort ihres Verschwindens wieder auf. Diese Fähigkeit ist danach erst in 1W6 Initiativephasen wieder einsetzbar.

Kritische Konsistenz: Wenn die Kreatur mit einem Treffer 3 oder mehr Wunden erleidet, wird sie sofort vernichtet.

Lebensraub: Wenn die Kreatur ihrem Ziel mit einem Angriff mindestens eine Wunde zufügt, regeneriert sie dafür eine eigene Wunde.

Limbusreisender: Die Kreatur kann sich nach Belieben in den näheren Limbus begeben. Für den Übergang in oder aus dem Limbus benötigt die Kreatur eine Vorbereitungszeit von 1 Minute und darf sich nicht im Kampf befinden. Die Kreatur kann den Beschwörer mit auf ihre Limbusreise nehmen.

Verbindung zum Beschwörer: Der Beschwörer kann in Trance die Sinneseindrücke des Dämons wahrnehmen. Dies erfordert *Konzentration*.

ACHORCHOBAL

Der Weiße Wurm, der Große Alchemist; viergehörnter Diener Agrimoths, sehr großer Gegner

Wundschwelle 15, Koloss I

Magieresistenz 14

Geschwindigkeit 4

Initiative 4

Regeneration I, Schreckgestalt II, Verwundbarkeit I (Erz)

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

Nachbrennen (Säure), Verschlingen (Bei einem Triumph wird der Gegner verschlungen, 4W20 TP)

Säure spucken RW 8 LZ 0 FK 16 TP 2W6+4

Nachbrennen (Säure)

Fertigkeiten: Pirschen 14, Wachsamkeit 16

Freie Fertigkeiten: Gesteinskunde (meisterlich)

Beschwörung: Invocatio (28), 48 AsP

Beispieldienste: Nach Edelsteinen und –metallen suchen (1 Tag, +4); Tunnel treiben (1 Woche); Metall verhütten (1 Tag, -4)

AGRIBAAL

Der Fluch des Eisens; eingehörnter Diener Agrimoths oder Iribaars

Wundschwelle 1*

Magieresistenz 10

Geschwindigkeit 4*

Initiative 8

Unsichtbarkeit*, Artefakt beseelen* (Der Dämon kann einen Gegenstand beseelen und aus diesem ein einfaches, ladungsbasiertes Artefakt erschaffen. Er verliert alle Eigenschaften und Attacken mit *. Meist kommt es bei solchen Artefakten jedoch zu dämonischen Nebeneffekten nach SL-Entscheid.)

Ausweichen* RW 0 AT - VT 4 TP –

32 AsP

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

Beschwörung: Invocatio (24), 32 AsP

Beispieldienste: Einfaches Artefakt mit 1 Ladung erschaffen (+4); Einfaches Artefakt mit wenigen Ladungen erschaffen

AMRIFAS

Der Erderschütterer; neungehörnter Diener Agrimoths, sehr großer Gegner

Wundschwelle 18, Koloss II

Magieresistenz 20

Geschwindigkeit 2

Initiative 3

Magieabweisend, Unsichtbarkeit

Steinschlag RW 1-8 AT 20 VT 16 TP 3W20

Flächenangriff (1 Schritt um das Hauptziel), Niederwerfen (-4)

128 AsP

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

Fertigkeiten: Pirschen 20, Wachsamkeit 30

Beschwörung: Invocatio (36), 80 AsP

Beispieldienste: Gebäude zum Einsturz bringen (+4); Vulkanausbruch verursachen; Erdbeben verursachen (-4)

ARJUNOOR

Meister der Orkane; achtgehörnter Diener Agrimoths, großer Gegner

Wundschwelle 13, Koloss II

Magieresistenz 24

Geschwindigkeit 12, fliegend 32

Initiative 22

Flugfähig, Zusätzliche Attacke I

Orkanbö RW 1-8 AT 22 VT 18 TP 1W20

Flächenangriff (180° vor dem Dämon), Zurückstoßen

Kampfvorteile: Sturmangriff

128 AsP

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

Fertigkeiten: Fliegen 20, Sinnenschärfe 28, Wachsamkeit 24

Beschwörung: Invocatio (36), 80 AsP

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

ATUUM

Der gefräßige Schlund, der Lebensverschlinger; niederer Diener Asfaloths

Wundschwelle 4

Magieresistenz 12

Geschwindigkeit 3

Initiative 2

Aura (Benebelnder Geruch, Zähigkeit (16), jede Initiativephase, -2 auf Proben für 1 Stunde), Explosion (4W6), Regeneration I, Zusätzliche Attacke II

Tentakel RW 2 AT 8 VT 4 TP 2W6

Umklammern (-2, 12)

Maul RW 0 AT 6 VT 2 TP 3W6

Kampfvorteile: Niederwerfen

Fertigkeiten: Pirschen 12, Wachsamkeit 10

Beschwörung: Invocatio (20), 24 AsP

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

BAL'IRHIADH

Die rechte Hand des Schwarzen Mannes; ein mächtiger Diener Blakharaz', sehr großer Gegner

Wundschwelle 14, Koloss II*

Magieresistenz 20

Geschwindigkeit 12*

Initiative 12

Besessenheit von Tieren* (Der Dämon fährt in ein Tier ein. Er verliert alle Eigenschaften und Attacken mit * 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 keine Erschöpfung durch körperliche Anstrengung.)), Limbusreisender*, Regeneration I*, Schreckgestalt III*, Zusätzliche Attacke IV*

Klauen* RW 1 AT 20 VT 12 TP 5W6+2

Niederwerfen (-8)

Riemen* RW 1-8 AT 20 VT 16 TP 3W6+2

Betäubung (wie Ertränken) oder Umklammern (-4, 20) (bei jedem Angriff frei wählbar)

128 AsP

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

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

Beschwörung: Invocatio (36), 80 AsP

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

BALKHA'BUL

Wächter der unermesslichen Schätze; dreigehörnter Diener Tasfarelels, großer Gegner

Wundschwelle 12, Koloss I

Magieresistenz 14

Geschwindigkeit 6

Initiative 8

Aura (Gestank, Zähigkeit (20) jede Initiativephase, -2 auf körperliche Proben (kumulativ) für 1 Tag, -4 auf Proben in Rededuellen für 1W6 Wochen), Formlosigkeit, Immunität (profan), Resistenz I (geweiht), Unsichtbarkeit

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

Klauen RW 1 AT 12 VT 6 TP 3W6+1

Niederwerfen (-4)

Schwanz RW 2 AT 10 VT 4 TP 2W6+1

Niederwerfen, Flächenangriff (180° hinter dem Dämon)

Kampfvorteile: Zusätzliche Attacke I

64 AsP

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

Fertigkeiten: Untertauchen 20, Sinnenschärfe 24, Wachsamkeit 24

Beschwörung: Invocatio (28), 48 AsP

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

BHA'LEVEK

Geißel des Geistes; eingehörnter Diener Amazeroths

Wundschwelle 1

Magieresistenz 12

Geschwindigkeit 6

Initiative 8

Unsichtbarkeit

Ausweichen RW 0 AT - VT 4 TP –

32 AsP

Dämonisch 12 (Traumgestalt)

Beschwörung: Invocatio (24), 32 AsP

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

BRAGGU

Grün-violette Dämonenfratze; ein niederer Diener Thargunitoths

Wundschwelle 4

Magieresistenz 6

Geschwindigkeit fliegend 10

Initiative 8

Flieger, Schreckgestalt II, Zusätzliche Attacke I

Stinkender Nebel RW 2 AT 6 VT 12 TP 2W6+2

Ertränken (Giftgas)

24 AsP

Einfluss 10 (Böser Blick, Horriphobus)

Beschwörung: Invocatio (20), 24 AsP

Beispieldienste: Gegner erschrecken (1 Stunde, +4); Alpträume erzeugen (1 Tag); Ort bewachen (1 Woche, -4)

BRUKHA'KLAH

Der Verderber des Eisens, die gepanzerte Made; niederer Diener Belzhorashs

Wundschwelle 10

Magieresistenz 14

Geschwindigkeit 2

Initiative 4

Madensäure (Waffen aus Metall gelten gegen den Dämon als zerbrechlich), Regeneration I,
Zusätzliche Attacke I

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

Nachbrennen (Säure)

Beschwörung: Invocatio (20), 24 AsP

Beispieldienste: Metallenen Gegenstand auflösen (+4); ca. 30 Stein Metall auflösen; Kampf (1 Minute, -4)

BHURKHESCH

Die Augenkröte; niederer Diener Belkelels, sehr kleiner Gegner

Wundschwelle 1

Magieresistenz 8

Geschwindigkeit 1

Initiative -1

Ausweichen in den Limbus, Präsenz

Zunge RW 1 AT 8 VT 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 (20), 24 AsP

Beispieldienste: 5 Portionen Sekret zur Verfügung stellen (+4); Orgie auslösen; Opfer in den Wahnsinn treiben (-4)

CANILAARAN, SHAKALARAAN

Der brünstige Hund; niederer Diener Belkelels

Wundschwelle 5

Magieresistenz 20

Geschwindigkeit 8

Initiative 8

Rudel

Biss RW 0 AT 12 VT 4 TP 3W6

Kampfvorteile: Niederwerfen, Sturmangriff

Fertigkeiten: Laufen 12, Wachsamkeit 8

Beschwörung: Invocatio (20), 24 AsP

Beispieldienste: Hetzjagd (1 Tag, +4); Daimoniden-Züchtung; Person suchen und vernichten (1 Tag, -4)

CHA'MUYAN

Vielgestaltige Schleicherin in den Schatten; eine gehörnte Dämonin aus dem Gefolge Aphasmayras

Wundschwelle 12

Magieresistenz 8

Geschwindigkeit 11

Initiative 10

Blitzschnell (erleidet keine Passierschläge, wenn sie sich aus dem Nahkampf zurückzieht), Resistenz I (magisch, geweiht), Tarnung, Zusätzliche Attacke II

Prankenhieb RW 1 AT 16 VT 12 TP 2W6+4

Doppelangriff, Niederwerfen (-4)

Biss RW 0 AT 16 VT 2 TP 5W6+2

Kampfvorteile: Sturmangriff

Fertigkeiten: Laufen 16, Pirschen 24, Wachsamkeit 18,

Beschwörung: Invocatio (28), 48 AsP

Beispieldienste: Beratung als Sphinx (+4); Kampf als Berglöwin (1 Minute); Als Panther Person suchen und töten (1 Tag, -4)

CHUCHATHABOMEK

Das fliegende Hebewerk, der Vetter Karakils; dreigehörnter Diener Lolgramoths, sehr großer Gegner

Wundschwelle 10, Koloss II

Magieresistenz 14

Geschwindigkeit 2, fliegend 12

Initiative 4

Flugfähig, Regeneration I

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

Klammer RW 1 AT 8 VT 2 TP -

Festes Umklammern (Das Ziel wird umschlungen. Gelingt ihm oder einem Helfer bis zur nächsten Initiativephase keine KK-Probe (32), erleidet es 4W20 SP.)

Fertigkeiten: Fliegen 16, Wachsamkeit 8

Beschwörung: Invocatio (28), 48 AsP

Beispieldienste: Beschwörer transportieren (1 Tag +4); Lasten transportieren (1 Tag); Schwere Sordulsäpfel abwerfen (1 Stunde -4)

CTHLLANOGOG

Der Alles Gebärende; niederer Diener Asfaloths, sehr großer Gegner

Wundschwelle 10, Koloss I

Magieresistenz 16

Geschwindigkeit 0

Initiative 2

Lebensraub, Präsenz, Regeneration II, Immunität (Verwandlung)

Asthieb RW 2 AT 12 VT 6 TP 2W6+2

Mutation, Niederwerfen

32 AsP

Dämonisch 12 (Wand aus Dornen, Zorn der Elemente)

Fertigkeiten: Wachsamkeit 12

Beschwörung: Invocatio (20), 24 AsP

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

Körperteil des Beschwörers wiederherstellen (+4); Körperteil eines „Opfers“ wiederherstellen;

Mehrere Körperteile wachsen lassen (-4)

DARKHA

Der Zerfetzer, Teil der blutigen Horde; ein minderer Diener Belhalhars, kleiner Gegner

Wundschwelle 3

Magieresistenz 6

Geschwindigkeit 8

Initiative 6

Rudel

Krallen RW 1 AT 6 VT 6 TP 1W6

Biss RW 0 AT 6 VT 6 TP 2W6

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

Speer RW 2 AT 8 VT 8 TP 2W6-1

Wendig

Kampfvorteile: Sturmangriff

24 AsP

Dämonisch 8 (Corpofesso)

Fertigkeiten: Laufen 8, Pirschen 6, Wachsamkeit 6

Beschwörung: Invocatio (16), 16 AsP

Beispieldienste: Entflohenen Gefangenen jagen und töten (1 Stunde, +4); Kampf (1 Minute); Im Rudel über eine Barrikade schwärmen (-4)

DHORMARHEI

Der Nachtmahr; zweigehörnter Diener Thargunitohts, kleiner Gegner

Wundschwelle 6

Magieresistenz 12

Geschwindigkeit 6

Initiative 6

Unsichtbarkeit

Ausweichen RW 0 AT - VT 6 TP –

32 AsP

Dämonisch 16 (Blitz, Horriphobus, Traumgestalt)

Beschwörung: Invocatio (24), 32 AsP

Beispieldienste: Alpträume erzeugen (1 Tag, +4); Opfer suchen und in Alptraumwelt gefangenhalten (1 Tag)

DEOLGOLUP

Der stumme Wächter der augenlosen Pforten; ein niederer Diener Agrimoths

Wundschwelle 6

Magieresistenz 12

Geschwindigkeit 8

Initiative 8

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

Ausweichen* RW 0 AT - VT 4 TP –

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

24 AsP

Illusion 12 (Duplicatus)

Fertigkeiten: Wachsamkeit 12

Beschwörung: Invocatio (20), 24 AsP

Beispieldienste: Wache (1 Woche, +4); Schutz des Beschwörers (1 Stunde); Kampf (1 Minute, -4)

ELYMELUSINIAS

Der Bote der Tiefe; dreigehörnter Diener Charyptoroths

Wundschwelle 8

Magieresistenz 12

Geschwindigkeit 6, schwimmend 10

Initiative 8

Amphibisches Wesen, Regeneration I, Tarnung (im Wasser)

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

Wasserstrahl RW 8 LZ 0 FK 16 TP 2W6+4

Ertränken

128 AsP

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

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

Beschwörung: Invocatio (28), 48 AsP

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

ETEMA-SOROPH

Jenes-das-nimmermehr-freigibt; ein minderer Diener Tasfarels, sehr kleiner Gegner

Wundschwelle 1

Magieresistenz 6

Geschwindigkeit 0

Initiative 0

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

24 AsP

Einfluss 8 (Große Gier, Harmlose Gestalt)

Fertigkeiten: Untertauchen 14, Wachsamkeit 12

Beschwörung: Invocatio (16), 16 AsP

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

EUGALP

Der Plagenbringer; eine viergehörnte Wesenheit, vermutlich einstmals aus dem Gefolge Mishkharas

Wundschwelle 14

Magieresistenz 20

Geschwindigkeit 11

Initiative 10

Regeneration I, Schreckgestalt II

Krallen RW 1 AT 12 VT 10 TP 2W6+4

Infektion (Das Ziel wird mit der Dämonenfäule angesteckt.)

64 AsP

Dämonisch 16 (Fluch der Pestilenz)

Beschwörung: Invocatio (28), 48 AsP

Beispieldienste: Nahes Ziel mit Dämonenfäule infizieren (+4); Lebensmittel verseuchen; Besitzer eines vorhandenen Körperteils suchen und mit Dämonenfäule infizieren (-4)

FARGY'RAFF

Der freudlose Quell der Habgier; ein sechsgehörnter Diener Tasfarels

Wundschwelle 10, Koloss I

Magieresistenz 18

Geschwindigkeit 6

Initiative 12

Faust RW 0 AT 14 VT 14 TP 2W6+2

64 AsP

Dämonisch 20 (Bannbaladin, Große Gier, Seidenzunge)

Fertigkeiten: Gebräuche 20, Menschenkenntnis 24, Überreden 24

Freie Fertigkeiten: Händler (meisterlich)

Beschwörung: Invocatio (32), 64 AsP

Beispieldienste: Dem Beschwörer einen seltenen Gegenstand verkaufen (+4); Schatzkammer des Beschwörers füllen; Jemanden zu einem Pakt verführen (-4)

FRAZZAROTH

Der kindliche Herr der Dunklen Pforten; niederer Diener Lolgramoths, kleiner Gegner

Wundschwelle 3

Magieresistenz 10

Geschwindigkeit 10

Initiative 10

Ausweichen in den Limbus, Limbusreisender (Sollte der Frazzaroth jemanden durch den Limbus transportieren, 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.)

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

Limbusportal (Gelingt dem Ziel keine Gegenprobe auf MR, so wird es durch ein Portal in den Limbus gezogen und an einen anderen, vom Dämon bestimmten Ort transportiert.)

32 AsP

Dämonisch 10 (Axxeleratus, Transversalis)

Fertigkeiten: Laufen 12, Pirschen 10, Wachsamkeit 12

Beschwörung: Invocatio (20), 24 AsP

Beispieldienste: Transport des Beschwörers durch den Limbus an einen bereits besuchten Ort (+4); Transport des Beschwörers durch den Limbus an einen bekannten, aber noch nicht besuchten Ort

GLAA-THO-YUB

Der Schlangenanst; ein vielgehörnter unabhängiger Dämon, großer Gegner

Wundschwelle 4, Koloss II

Magieresistenz 16

Geschwindigkeit 2

Initiative 1

Präsenz, Regeneration II, Schlangenanst (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 I, INI 4, GS 2, PA 6, RW 0, AT 12, TP 2W6 (Nachbrennen (Säure), Schmerzzimmun II, Resistenz II (Stichwaffen), Verwundbarkeit IV (Flächenschaden)), Schreckgestalt II

Prankenstieb RW 1 AT 16 VT 12 TP 2W6+4

Doppelangriff, Niederwerfen (-4)

Biss RW 0 AT 16 VT 2 TP 5W6+2

Nachbrennen (Säure)

64 AsP

Dämonisch 16 (Exposami, Fluch der Wandlung, Krähenruf (Schlangen), Krabbelnder Schrecken, Reptilea)

Fertigkeiten: Wachsamkeit 16, Pirschen 6

Beschwörung: Invocatio (32), 64 AsP

Beispieldienste: Dorf mit Schlangen tyrannisieren (1 Woche, +4); Viehherde vernichten; Wache (1 Monat, +4)

GLAZ'MADRAA

Der Herzensfrost; siebengehörnter Diener Belshirashs, sehr großer Gegner

Wundschwelle 16, Koloss II

Magieresistenz 20

Geschwindigkeit 8

Initiative 6

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

Faust RW 2 AT 16 VT 12 TP 2W20+5

Niederwerfen (-12)

Keule RW 2-5 AT 18 VT 12 TP 3W20+10

Flächenangriff (180° vor dem Dämon), Niederwerfen (-16), Zurückstoßen

Trampeln RW 1 AT 16 VT 6 TP 4W20

Flächenangriff (1 Schritt Umkreis), Niederwerfen (-16), Überrennen (wird nicht durch erfolgreiche VT gestoppt)

Kampfvorteile: Sturmangriff, Unaufhaltsam

128 AsP

Dämonisch 24 (Caldofrigo, Frigisphaero, Gletscherwand, Warmes Gefriere!)

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

Beschwörung: Invocatio (32), 64 AsP

Beispieldienste: Person suchen und töten (1 Tag, +4); Burg einfrieren (1 Woche); Dorf zerstören (-4)

GNA-RISHAJ-TUMAR

Der Architekt des Ewigen Bauplatzes der Berstenden Zitadelle; ein viergehörnter Diener Agrimoths, sehr großer Gegner

Wundschwelle 12, Koloss I

Magieresistenz 18

Geschwindigkeit 2

Initiative 4

Regeneration I

Prankenhieb RW 1 AT 16 VT 6 TP 3W6+2

Umklammern (-4, 16)

64 AsP

Dämonisch 16 (Fesselranken, Hartes Schmelze!, Leib des Erzes)

Fertigkeiten: Wachsamkeit 20, Pirschen 14, Untertauchen 14

Freie Fertigkeiten: Baumeister (meisterlich)

Beschwörung: Invocatio (28), 48 AsP

Beispieldienste: Kontrolle von Baudämonen (1 Woche, +4); Gestein formen (1 Tag); Transport schwerer Lasten (1 Tag, -4)

GRAKVALOTH

Bote der Niederhöhlen, das ungesehene Grauen; ein viergehörnter Diener des Namenlosen, großer Gegner

Wundschwelle 10

Magieresistenz 18

Geschwindigkeit 10, fliegend 18

Initiative 10

Flugfähig, Resistenz I (geweiht), Schreckgestalt II, Unsichtbarkeit (kann sich nach Wunsch nur bestimmten Personen, meist dem Opfer, zeigen), Zusätzliche Attacke I

Prankenhieb RW 1 AT 16 VT 12 TP 2W6+4

Doppelangriff, Niederwerfen (-4)

Biss RW 0 AT 16 VT 2 TP 5W6+2

Kampfvorteile: Sturmangriff

Fertigkeiten: Wachsamkeit 20, Pirschen 24, Laufen 16

Beschwörung: Invocatio (28), 48 AsP

Beispieldienste: Wache (1 Woche, +4); Kampf (1 Minute); Person suchen und töten (1 Tag, -4)

GREGORROTH

Meister der Kakophonie; niederer Diener Amazerths oder Belkelels

Wundschwelle 1*

Magieresistenz 12

Geschwindigkeit 6*

Initiative 8

Besessenheit* (Der Dämon kann von einem Musikinstrument oder ein Wesen Besitz ergreifen. Er verliert alle Eigenschaften und Attacken mit * 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.), Unsichtbarkeit*

Ausweichen* RW 0 AT - VT 2 TP –

32 AsP

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

Beschwörung: Invocatio (20), 24 AsP

Beispieldienste: Besessenheit eines Musikinstruments (1 Woche, +4); Besessenheit eines Musikers (1 Stunde); Verwirrung einer Festgesellschaft (1 Stunde, -4)

GURGULUM

Der Dunkelschlund, ein niederer Diener des Blakharaz, sehr kleiner Gegner

Wundschwelle 3

Magieresistenz 10

Geschwindigkeit 1

Initiative 4

Kritische Konsistenz, Opfer übernehmen (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.), Unsichtbarkeit

Ausweichen* RW 0 AT - VT 4 TP –

Würgen RW 0 AT 12 VT 2 TP 2W6

Umklammern (-2, 12)

24 AsP

Einfluss 10 (Große Gier, Imperavi)

Beschwörung: Invocatio (20), 24 AsP

Beispieldienste: Kontrolle über Wirt übernehmen (1 Monat); Kontrolle über Wirt übernehmen (6 Monate, +4)

Varianten: dreigehörnter Gurgulum (Würgen TP +1W6, zusätzliche Fähigkeit „Stärkung des Wirts“ (Proben des Wirts auf körperliche Attribute sind um +4, Fertigkeitstests mit körperlichen Attributen um +2 erleichtert, WS des Wirts +1, jedoch erleidet der Wirt jeden Tag 1W6+2 SP), Beschwörung: Invocatio 28, 48 AsP)

HANAESTIL

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

Wundschwelle 14

Magieresistenz 14

Geschwindigkeit 14

Initiative 10

Unsichtbarkeit

Ausweichen RW 0 AT - VT 20 TP –

Krallen RW 1 AT 16 VT 20 TP 3W6+4

Kampfvorteile: Defensiver Kampfstil

64 AsP

Einfluss 16 (Bannbaladin, Imperavi, Levthans Feuer, Satuaris Herrlichkeit)

Fertigkeiten: Betören 24, Wachsamkeit 20

Beschwörung: Invocatio (28), 48 AsP

Beispieldienste: Liebesspiel mit dem Beschwörer (1 Stunde, +4); Person in der Nähe verführen (1 Tag); Person verführen und töten (1 Tag, -4)

HAQOUM

Der Verfluchte Feilscher, der dämonische Steuereintreiber; ein eingehörnter Diener Tasfarels oder Amazeraths, kleiner Gegner

Wundschwelle 8

Magieresistenz 10

Geschwindigkeit 4

Initiative 8

Regeneration I, Tarnung (in Gebäuden)

Kurzsword RW 0 AT 12 VT 12 TP 2W6

Wendig

Leichte Armbrust RW 32 LZ 4 FK 12 TP 3W6+1

Zweihändig

Kampfvorteile: Reflexschuss, Ruhige Hand, Schnellziehen

32 AsP

Dämonisch 12 (Duplicatus, Foramen, Impersona, Motoricus, Somnigravis, Visibili)

Fertigkeiten: Pirschen 16, Untertauchen 20, Wachsamkeit 12

Beschwörung: Invocatio (24), 32 AsP

Beispieldienste: Geld von Schuldiger eintreiben (1 Woche, +4); Diebstahl (1 Tag); Person aufspüren und meucheln (1 Tag, -4)

HEKTABELUS

Fliegender Bote der Pestilenz; gehörnter Diener Belzhorashs, sehr kleiner Gegner

Wundschwelle 1

Magieresistenz 12

Geschwindigkeit fliegend 8

Initiative 8

Flieger, Rudel, Unsichtbarkeit

Ausweichen RW 0 AT - VT 2 TP –

32 AsP

Dämonisch 12 (Fluch der Pestilenz)

Beschwörung: Invocatio (24), 32 AsP

Beispieldienste: Nahes Ziel mit einer Krankheit bis Stufe 24 infizieren (+4); Besessenheit eines Erkrankten und weitere Verbreitung der Krankheit (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

Wundschwelle 2

Magieresistenz 8

Geschwindigkeit 6

Initiative 10

Rudel

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

24 AsP

Einfluss 10 (Krähenruf (Ratten, Werte wie Pestrattenschwarm))

Fertigkeiten: Untertauchen 16, Wachsamkeit 8

Beschwörung: Invocatio (20), 24 AsP

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

IRHIADHZAL

Der unbarmherzige Verfolger; ein gehörnter Diener Blakharaz'

Wundschwelle 12*

Magieresistenz 16

Geschwindigkeit 10*

Initiative 8

Besessenheit von Tieren (Der Dämon fährt in ein Tier ein. Er verliert alle Eigenschaften und Attacken mit * 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 keine Erschöpfung durch körperliche Anstrengung.)

Ausweichen* RW 0 AT - VT 14 TP –

64 AsP

Dämonisch 16 (Alpgestalt, Halluzination, Skelettariis, Totes handle, Traumgestalt)

Beschwörung: Invocatio (32), 64 AsP

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

ISPHANIL

Die unsichtbare Bringerin dunkler Gaben; Nutznießerin finsterner Gelüste; dreigehörnte Dienerin der Shaz-Man-Yat

Wundschwelle 6

Magieresistenz 10

Geschwindigkeit 18

Initiative 12

Ausweichen in den Limbus, Limbusreisender, Unsichtbarkeit

Ausweichen RW 0 AT - VT 10 TP –

32 AsP

Eigenschaften 18 (Große Verwirrung)

Fertigkeiten: Untertauchen 20, Wachsamkeit 24

Beschwörung: Invocatio (28), 48 AsP

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

IVASH

Der Feuerteufel; niederer Diener des Namenlosen Gottes

Wundschwelle 5

Magieresistenz 13

Geschwindigkeit 10

Initiative 10

Flammenkörper (Alle Waffen, die Holz beinhalten, gelten gegen den Ivash als zerbrechlich), Formlosigkeit, Immunität (Feuer), Resistenz I (geweiht), Verwundbarkeit I (Wasser)

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

Nachbrennen

32 AsP

Dämonisch 12 (Brenne!, Ignifaxius)

Fertigkeiten: Pirschen 4, Wachsamkeit 10

Beschwörung: Invocatio (20), 24 AsP

Beispieldienste: Kampf (1 Minute, +4); Ort bewachen (1 Woche); Schutz des Beschwörers (1 Stunde, -4)

KAH-THURAK-ARFAI

Der Nachtdämon; dreieehörnter und dennoch überaus mächtiger Diener Agrimoths, großer Gegner

Wundschwelle 13, Koloss II

Magieresistenz 24

Geschwindigkeit 5, fliegend 15

Initiative 16

Flugfähig, Nachtdämon (Untertags ist der Dämon wesentlich schwächer und versteckt sich üblicherweise in einer Blume: WS 13, Koloss I, MR 12, INI 8 und er verliert alle Fertigkeiten und Vorteile mit *), Regeneration I*, Schreckgestalt II, Tarnung*, Zusätzliche Attacke I

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

Wendig

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

Schwanz RW 1 AT 16 VT 4 TP 3W6

Niederwerfen

Kampfvorteile: Niederwerfen, Sturmangriff

32 AsP

Verwandlung 14* (Visibili)

Fertigkeiten: Pirschen 20, Wachsamkeit 24

Beschwörung: Invocatio (32), 64 AsP

Beispieldienste: Kampf (1 Minute, +4); Wache (1 Woche); Nächtliche Spionage (1 Nacht); Suchen und Töten einer Person (1 Nacht, -4)

KARMOTH

Der Vernichter, der unaufhaltsame Bulle, das blutsaufende Rind; sechsgehörnter Diener Belhalhars, sehr großer Gegner

Wundschwelle 20, Koloss II

Magieresistenz 20

Geschwindigkeit 9

Initiative 6

Aura (Kampfeslust, Willenskraft (28), jede Initiativephase, Opfer wird zum Kampf mit Karmoth gezwungen), Regeneration II, Schreckgestalt III, Unbeugsamkeit, Zusätzliche Attacke II

Axt RW 2-5 **AT** 20 **VT** 12 **TP** 3W20+10

Niederwerfen (-16), Zurückstoßen

Trampeln RW 1 **AT** 16 **VT** 6 **TP** 4W20

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

Beschwörung: -

Beispieldienste: -

KARUNGA

Der Grünwisch; ein minderer Diener Amazeroths, kleiner Gegner

Wundschwelle 2

Magieresistenz 6

Geschwindigkeit fliegend 15

Initiative 15

Flieger, Immunität (Schadenszauber), Rudel

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

24 AsP

Dämonisch 10 (Auris Nasus, Blitz, Menetekel)

Beschwörung: Invocatio (16), 16 AsP

Beispieldienste: Gegner verwirren (1 Minute, +4); Nachricht überbringen; Trugbilder erzeugen (1 Stunde, -4)

KHARZ'OREEL

Der Eishauer und niederhöllische Alchemist; eingehörnter Diener Belshirashs

Wundschwelle 12

Magieresistenz 14

Geschwindigkeit 6

Initiative 8

Unsichtbarkeit, Zusätzliche Attacke I

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

Erfrieren

32 AsP

Dämonisch 12 (Corporfrigo, Metamorpho)

Beschwörung: Invocatio (24), 32 AsP

Beispieldienste: Eis formen (1 Tag, +4); Theriak-Nadel formen (1 Jahr); Gegner einfrieren (+4)

KHELEVATHAN

Der gehörnte Schänder; ein viergehörnter Diener Belkelels

Wundschwelle 12

Magieresistenz 20

Geschwindigkeit 4

Initiative 8

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

Hornstoß RW 0 AT 10 VT 8 TP 3W6+4

Niederwerfen

Krallen RW 1 AT 16 VT 12 TP 2W6+4

Tritt RW 1 AT 12 VT 6 TP 2W6+4

Niederwerfen

64 AsP

Dämonisch 16 (Böser Blick, Levthans Feuer, Große Gier, Große Verwirrung, Halluzination, Höllenpein, Satuarias Herrlichkeit, Zunge lähmen)

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

Beschwörung: Invocatio (28), 48 AsP

Beispieldienste: Jemanden in einen Mannwidder verwandeln (+4); Ziel verführen und Regeneration rauben (1 Woche); Ziel verführen und quälen (1 Tag, -4)

KHURALTHU

Der Blutdrescher; ein niederer Diener Belzorashs

Wundschwelle 6

Magieresistenz 12

Geschwindigkeit 6

Initiative 10

Regeneration I, Zusätzliche Attacke II

Hieb RW 1 AT 12 VT 10 TP 2W6+1

Wendig

Biss RW 0 AT 10 VT 2 TP 3W6+1

Erfrieren (Übelkeit), Infektion (Das Ziel wird mit einer Krankheit bis Stufe 24 infiziert.)

Kampfvorteile: Niederwerfen, Sturmangriff

24 AsP

Dämonisch 10 (Tlalucs Odem)

Fertigkeiten: Laufen 10, Pirschen 4, Wachsamkeit 10

Beschwörung: Invocatio (20), 24 AsP

Beispieldienste: Ritualplatz bewachen (1 Tag, +4); Beschwörer beschützen (1 Tag); Kampf (1 Minute, -4)

LI'BAAL

Die Fleischformerin der inneren Einöden; eine sechsgehörnter Dienerin Asfaloths, großer Gegner

Wundschwelle 10, Koloss II

Magieresistenz 18

Geschwindigkeit 4

Initiative 4

Schreckgestalt II, Regeneration I, Zusätzliche Attacke IV

Zange RW 1 AT 16 VT 8 TP 3W6+4

Niederwerfen (-4), Rüstungsbrechend

Biss RW 0 AT 18 VT 4 TP 4W6+4

Mutation, Rüstungsbrechend

128 AsP

Dämonisch 24 (Chimaeroform, Krabbelnder Schrecken, Pandämonium, Salander)

Fertigkeiten: Pirschen 14, Wachsamkeit 20

Beschwörung: Invocatio (32), 64 AsP

Beispieldienste: 6 nützliche Chimären gebären (+4); 3 starke Chimären gebären; 1 mächtige Chimäre gebären (-4)

NEMANAR

Der Schattentod, der Vollstrecker im Dunkeln; ein zweigehörnter Diener Blakharaz'

Wundschwelle 8

Magieresistenz 14

Geschwindigkeit 8

Initiative 12

Lichtscheu, Regeneration I, Tarnung

Dolch RW 0 AT 16 VT 12 TP 2W6+2

Leichte Armbrust RW 32 LZ 4 FK 16 TP 3W6+1

Zweihändig

Kampfvorteile: Reflexschuss, Ruhige Hand, Schnellschuss, Meisterschuss, Todesstoß

64 AsP

Dämonisch 14 (Dunkelheit, Falkenauge, Silentium, Spurlos, Umbraporta)

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

Beschwörung: Invocatio (28), 48 AsP

Beispieldienste: Opfer suchen und meucheln (1 Tag, +4); Mehrere Opfer an einem Ort suchen und meucheln (1 Tag, -4)

MACTANS

Die gepanzerte Spinne, das weitreichende Netz; ein fünfgehörnter Dämon, großer Gegner

Wundschwelle 10, Koloss I

Magieresistenz 18

Geschwindigkeit 6

Initiative 16

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

Tentakel RW 2 AT 14 VT 8 TP 3W6+2

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

64 AsP

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

Beschwörung: Invocatio (28), 48 AsP

Beispieldienste: Wache (1 Jahr, +4); Kampf (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

Wundschwelle 2*

Magieresistenz 6

Geschwindigkeit 2*

Initiative 4

Beschwörer stärken (Der Dämon fährt in den Beschwörer ein und verleiht diesem übermenschliche Kräfte. Der Dämon verliert alle Eigenschaften und Attacken mit * 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), Schmerzimmun 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.), Unsichtbarkeit*

Ausweichen* RW 0 AT - VT 2 TP -

Beschwörung: Invocatio (28), 48 AsP

Beispieldienste: Beschwörer stärken (1 Woche)

MORCAN

Bote der Nacht des Irrsinns, Sklavenmeister der Seelen; minderer Diener Thargunitoths

Wundschwelle 5*

Magieresistenz 8

Geschwindigkeit 4*

Initiative 8

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 alle Eigenschaften und Attacken mit * und erhält die Eigenschaften/Attacken des Opfers.), Unsichtbarkeit*

Ausweichen* RW 0 AT - VT 2 TP -

24 AsP

Einfluss 10* (Traumgestalt)

Beschwörung: Invocatio (16), 16 AsP

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

MUWALAARAN

Der schwarze Hengst; zweigehörnter Diener Belkelels, großer Gegner

Wundschwelle 15

Magieresistenz 20

Geschwindigkeit 10, fliegend 12

Initiative 10

Flugfähig, Regeneration I

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

Niederwerfen

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

Kampfvorteile: Sturmangriff, Überrennen

Fertigkeiten: Laufen 16, Fliegen 18, Wachsamkeit 10

Beschwörung: Invocatio (24), 32 AsP

Beispieldienste: Beschwörer transportieren (1 Stunde, +4); Daimoniden-Züchtung; Transport großer Lasten (-4)

NISHKAKAT

Der scheinheilige Diener der dreiköpfigen Echse von Nabuleth; dreigehörnter Diener Amazeraths, kleiner Gegner

Wundschwelle 2

Magieresistenz 16

Geschwindigkeit fliegend 8

Initiative 10

Flieger

Biss RW 0 AT 6 VT 16 TP 2W6

Kampfvorteile: Sturmangriff

32 AsP

Verwandlung 14 (Visibili)

Dämonisch

Fertigkeiten: Dämonenkunde 20, Derekunde 16, Handwerk 16, Magietheorie 16, Mythenkunde 16

Freie Fertigkeiten: Lehrer (meisterlich), etliche Sprachen und Schriften (meisterlich)

Beschwörung: Invocatio (28), 48 AsP

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

OBORADDON

Der Herrscher der Nimmer Ruhenden; sechsgehörnter Diener Thargunitohts, großer Gegner

Wundschwelle 8*

Magieresistenz 16

Geschwindigkeit 8*

Initiative 10

Unsichtbarkeit*, Leiche beseelen (Der Dämon erhebt eine Leiche als Untoten. Er verliert alle Eigenschaften/Attacken mit * und erhält die Eigenschaften/Attacken des Untoten. Der Dämon kontrolliert den Untoten vollständig.)

Ausweichen* RW 0 AT - VT 12 TP –

Kampfvorteile: Formiert euch!, Keine Gefangenen!

128 AsP

Dämonisch 20 (Skelettarius, Totes Handle!)

Fertigkeiten: Anführen 24, Pirschen 20, Wachsamkeit 16

Beschwörung: Invocatio (32), 64 AsP

Beispieldienste: Jeder Dienst des Oboraddon beginnt damit, dass er eine Leiche als Untoten erhebt, wie oben beschrieben.

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

ORCIOSIL

Die brüllende Seele des Sturms; ein minderer Diener Agrimohts, kleiner Gegner

Wundschwelle 3

Magieresistenz 8

Geschwindigkeit 1

Initiative -1

Rudel

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

16 AsP

Dämonisch 10 (Aeolitus)

Fertigkeiten: Pirschen 18, Wachsamkeit 12

Beschwörung: Invocatio (16), 16 AsP

Beispieldienste: Segelboot antreiben (1 Tag, +4); Gegner auf Abstand halten (1 Minute); Wachstum zu einem großen Orciosil (1 Tag, -4)

Varianten: Großer Orciosil (Größenkategorie mittel, Kampfwerte +2, Waffeneigenschaft Umklammern (-4, 12), beherrscht den Aeolitus in einer Variante, die Gegner einsaugen kann.)

PERSHIRASH

Der gierige Schlinger; minderer Diener Belshirashs, sehr kleiner Gegner

Wundschwelle 2

Magieresistenz 10

Geschwindigkeit 1, fliegend 14

Initiative 2

Flieger, Lebensraub, Auge des Pershirash legen (Für ein ausgerissenes Auge legt Pershirash ein kristallenes Ei. Das Ei erleichtert FK-Angriffe des Beschwörers um +4/+6/+8 für 7 Tage/7 Monate/7 Jahre, je nachdem ob es von einem Tier/kulturschaffenden Wesen/dem Beschwörer selbst stammt. Die Effekte mehrere Eier sind nicht kumulativ, es zählt nur der höchste Bonus.), Verbindung zum Beschwörer

Krallen RW 0 AT 12 VT 8 TP 1W6+5

Erfrieren, Umklammern

Schnabel RW 0 AT 14 VT 2 TP 2W6+4

Kampfvorteile: Sturmangriff

24 AsP

Dämonisch 10 (Axxeleratus, Exposami)

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

Beschwörung: Invocatio (16), 16 AsP

Beispieldienste: Jagd auf ein Tier (1 Stunde, +4); Auge ausreißen und Kristall-Ei erschaffen; Spionage (1 Tag, -4)

QASAAR

Der schnurrende Verschlinger; minderer Diener der Aphasmayra, sehr kleiner Gegner

Wundschwelle 2

Magieresistenz 8

Geschwindigkeit 8

Initiative 10

Immunität (profan), Präsenz, Regeneration I, Resistenz (magisch, geweiht),

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

Kampfvorteile: Defensiver Kampfstil

Beschwörung: Invocatio (16), 16 AsP

Beispieldienste: Opfer terrorisieren (1 Jahr, +4)

SCYLAPHOTAI

Die Flammenqualle; minderer Diener Charyptoroths

Wundschwelle 6

Magieresistenz 10

Geschwindigkeit schwimmend 2

Initiative 4

Aura (Gestank, Zähigkeit (16) alle 4 Initiativephasen, für 1 Initiativephase handlungsunfähig),
Wasserwesen, Aura (Kochendes Wasser, Zähigkeit (16), alle 4 Initiativephasen, 1 Wunde)

Nesselbeschuss RW 16 LZ 0 FK 12 TP 2W6+2

Beschwörung: Invocatio (16), 16 AsP

Beispieldienste: Wasser erhitzen (+4); Hafeneinfahrt oder Meerenge bewachen (1 Woche); Kampf (1 Minute, -4)

SHARBAZZ

Der Weibel der Niederhöllen; zweigehörnter Diener Belhalhars, großer Gegner

Wundschwelle 14

Magieresistenz 12

Geschwindigkeit 4, fliegend 10

Initiative 4

Flugfähig, Regeneration I, Zusätzliche Attacke I

Säbel RW 1 AT 16 VT 12 TP 3W6+6

Tritt RW 1 AT 12 VT 4 TP 2W6+4

Niederwerfen (-4)

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

32 AsP

Dämonisch 12 (Corpofesso, Karnifilo)

Fertigkeiten: Anführen 20, Einschüchtern 20, Pirschen 0, Wachsamkeit 12

Beschwörung: Invocatio (28), 48 AsP

Beispieldienste: Kontrolle von mehreren niederen Dienern Belhalhars (1 Stunde, +4); Planung einer Schlacht; Kontrolle von mehreren Shruufya (1 Stunde, -4)

SORDUL

Der Zersetzer; niederer Diener Belzhorashs

Wundschwelle 7

Magieresistenz 6

Geschwindigkeit 8

Initiative 6

Aura (Verseuchung, Zähigkeit (16) alle 4 Initiativephasen, 1 Erschöpfung), Dämonische Säure (Waffen und Rüstungen, die Holz beinhalten, gelten gegen den Dämon als zerbrechlich.)

Krallen RW 1 AT 10 VT 10 TP 2W6+4

Nachbrennen (Säure)

Biss RW 0 AT 12 VT 2 TP 3W6

Beschwörung: Invocatio (20), 24 AsP

Beispieldienste: Gegenstand auflösen (+4); Wache (1 Woche); Kampf (1 Minute, -4)

TAIFELEL

Die Täuschende Flamme; eingehörnter Diener Agrimoths

Wundschwelle 7

Magieresistenz 10

Geschwindigkeit 2

Initiative 4

Aura (Hitze, Zähigkeit (16) alle 4 Initiativephasen, 1 Wunde), Immunität (Feuer), Verwundbarkeit I (Wasser)

Prankenhieb RW 1 AT 12 VT 12 TP 2W6+4

Nachbrennen

32 AsP

Dämonisch 12 (Caldofrigo, Ignimorpho)

Fertigkeiten: Wachsamkeit 10

Beschwörung: Invocatio (24), 32 AsP

Beispieldienste: Feuer formen (+4); Gegenstand erhitzen; Wache (1 Woche, -4)

THALON

Das Schwarze Wiesel; niederer Diener Belshirashs

Wundschwelle 3

Magieresistenz 10

Geschwindigkeit 10

Initiative 8

Regeneration I, Zusätzliche Attacke I

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

24 AsP

Dämonisch 10 (Axxeleratus, Visibili)

Fertigkeiten: Laufen 16, Pirschen 16, Sinnenschärfe 14, Wachsamkeit 14

Beschwörung: Invocatio (20), 24 AsP

Beispieldienste: Wild jagen (1 Tag, +4); Spionage (1 Tag); Opfer suchen und töten (1 Tag, -4)

THAZ-LARAANJI

Laraansbrut; niederer Diener Belshirashs

Wundschwelle 1

Magieresistenz 12

Geschwindigkeit 6

Initiative 8

Unsichtbarkeit

Ausweichen RW 0 AT - VT 2 TP –

24 AsP

Dämonisch 10 (Levthans Feuer, Traumgestalt)

Fertigkeiten: Untertauchen 12, Betören 16

Beschwörung: Invocatio (20), 24 AsP

Beispieldienste: Beschwörer erotische Träume bereiten (+4); Regeneration des Opfers stehlen; Alpträume erzeugen (1 Woche, -4)

TRACHRHABAAR

Die Näherin der Leiber; eingehörnte Dienerin Asfaloths, großer Gegner

Wundschwelle 13

Magieresistenz 18

Geschwindigkeit 6

Initiative 4

Immunität (profan), Regeneration II, Schreckgestalt II

Klauen RW 1 AT 14 VT 6 TP 2W6+4

Mutation

Tritt RW 1 AT 10 VT 2 TP 2W6+4

Niederwerfen

64 AsP

Dämonisch 14 (Balsam, Chimaeroform)

Fertigkeiten: Pirschen 10, Wachsamkeit 14

Beschwörung: Invocatio (24), 32 AsP

Beispieldienste: Zusammennähen einer schwachen Chimäre (+4); Zusammennähen einer nützlichen Chimäre; Heilung des Beschwörers mit Milch (-4)

TUUR-AMASH

Die Schwarze Kröte; siebengehörnter Diener Agrimoth, großer Gegner

Wundschwelle 12, Koloss II

Magieresistenz 18

Geschwindigkeit 2

Initiative 10

Krötensekret (Wenn du dem Tuur-Amash mit einem Nahkampfangriff mindestens 2 Kratzer zufügt, musst du eine GE-Probe (20) ablegen. Misslingt die Probe, erleidest du 4W6 SP.), Regeneration I

Sprungangriff RW 1-16 AT 20 VT 10 TP 4W6+2

Mutation, Niederwerfen (-8)

Zunge RW 1-8 AT 20 VT 10 TP 3W6+2

Fesseln, Mutation, Umklammern (-4, 20)

Kampfvorteile: Sturmangriff

64 AsP

Dämonisch 16 (Chimaeroform, Haselbusch, Krötensprung, Rikais Fluch, Tlalucs Odem, Sumpfstrudel)

Fertigkeiten: Sinnenschärfe 20, Wachsamkeit 20

Beschwörung: Invocatio (32), 64 AsP

Beispieldienste: Giftige Dornenhecken wuchern lassen (+4); Felder pervertieren; Erschaffung von Daimoniden (-4)

UDAPOTH

Das Grauen aus dem Wasser, der Tentakelkopf; ein niederer Diener Charyptoroths

Wundschwelle 6

Magieresistenz 12

Geschwindigkeit 4, schwimmend 8

Initiative 6

Amphibisches Wesen, Regeneration I, Verwundbarkeit I (Feuer)

Hieb RW 1 AT 12 VT 10 TP 2W6+1

Umklammern (-4, 12)

Biss RW 0 AT 10 VT 2 TP 3W6+1

Kampfvorteile: Niederwerfen

24 AsP

Dämonisch 10 (Aquafaxius)

Fertigkeiten: Pirschen 10, Wachsamkeit 10

Beschwörung: Invocatio (20), 24 AsP

Beispieldienste: Wache (1 Woche, +4); Schutz des Beschwörers (1 Tag); Opfer suchen und zum Beschwörer verschleppen (1 Tag, -4);

UGRABAAN

Der Chimärenschlund; dreigehörnter Diener Asfaloths, großer Gegner

Wundschwelle 13, Koloss I

Magieresistenz 18

Geschwindigkeit 6

Initiative 6

Zusätzliche Attacke II

Pseudopode RW 2 AT 12 VT 6 TP 2W6+4

Umklammern (-4, 12)

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

Kampfvorteile: Niederwerfen

64 AsP

Dämonisch 14 (Chimaeroform)

Fertigkeiten: Pirschen 18, Wachsamkeit 14

Beschwörung: Invocatio (28), 48 AsP

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

UMDOREEL

Der Meister der Jagd; dreigehörnter Diener Belshirashs, großer Gegner

Wundschwelle 10, Koloss I

Magieresistenz 18

Geschwindigkeit 7

Initiative 4

Aura (Kälte, Zähigkeit (20), alle 4 Initiativephasen, 1Wunde), Regeneration I, Schreckgestalt II, Zusätzliche Attacke II

Krallen RW 1 AT 15 VT 9 TP 4W6+1

Niederwerfen (-4)

Keule RW 2 AT 14 VT 8 TP 5W6+4

Niederwerfen (-8), Stumpf

Biss RW 0 AT 16 VT 2 TP 5W6+2

Fesseln, Mutation, Umklammern (-4, 20)

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

Fertigkeiten: Anführen 16, Pirschen 16, Wachsamkeit 18

Beschwörung: Invocatio (28), 48 AsP

Beispieldienste: Ziel suchen und töten (1 Tag, -4); Mit der Wilden Jagd Angst und Schrecken verbreiten (1 Tag); Kampf (1 Minute, +4)

URIDABASH

Die Hand mit dem Stab; ein vielgehörnter Diener Amazeroths

Wundschwelle 12, Koloss I

Magieresistenz 24

Geschwindigkeit 4

Initiative 8

Ausweichen in den Limbus, Tarnung, Zusätzliche Attacke I

Stab RW 2 AT 14 VT 16 TP 2W6+6

Verwirrung (Wundschmerzeffekt, KL (20, I), alle Proben -2 für 8 INI-Phasen)

128 AsP

Antimagie 24 (alle Zauber)

Illusion 24 (alle Zauber)

Kraft 24 (alle Zauber)

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

Beschwörung: Invocatio (32), 64 AsP

Beispieldienste: Lehrmeister für Zauber (+4); Artefakt entzaubern; Lehrmeister für magischen Vorteil (-4)

USUZOREEL

Der-dich-in-den-Tod-treibt; ein minderer Diener Belshirashs

Wundschwelle 4

Magieresistenz 10

Geschwindigkeit fliegend 12

Initiative 8

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

Ausweichen RW 0 AT - VT 8 TP -

Beschwörung: Invocatio (16), 16 AsP

Beispieldienste: Gegner erschrecken (1 Stunde, +4); Opfer zu Tode hetzen (1 Tag)

UTTARA'VHA

Die diebische Elster; ein niederer Diener Tasfarels, sehr kleiner Gegner

Wundschwelle 2

Magieresistenz 6

Geschwindigkeit 1, fliegend 9

Initiative 2

Flieger

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

24 AsP

Dämonisch 10 (Axxeleratus, Gefunden!)

Fertigkeiten: Untertauchen 12, Wachsamkeit 10

Beschwörung: Invocatio (20), 24 AsP

Beispieldienste: Gegenstand suchen und stehlen (1 Tag, +4); Spionage (1 Tag, -4)

VHATACHEOR

Meister des brennenden Wassers; achtgehörnter Diener Charyptoroths, großer Gegner

Wundschwelle 13, Koloss II

Magieresistenz 20

Geschwindigkeit schwimmend 8

Initiative 6

Regeneration I, Schreckgestalt II, Wasserwesen, Zusätzliche Attacke IV

Krallen RW 1-8 AT 20 VT 16 TP 4W6+2

Ertränken, Nachbrennen

Biss RW 0 AT 14 VT 2 TP 3W20+10

128 AsP

Dämonisch 24 (Brenne, Wand aus Flammen, Wasserwand)

Fertigkeiten: Pirschen 16, Schwimmen 24, Wachsamkeit 16

Beschwörung: Invocatio (36), 80 AsP

Beispieldienste: Schiffbrüchige verbrennen (+4); Schiff in Brand setzen; Kampf (1 Minute, +4)

YAR'YURAAM

Die rastlose Bewegung, der ewige Läufer; zweigehörnter Diener Lolgramoths

Wundschwelle 1*

Magieresistenz 10

Geschwindigkeit 4*

Initiative 8

Limbusreisender*, Unsichtbarkeit*, Besessenheit* (Der Dämon kann von einem Gegenstand wie z.B. eine Hütte oder einem Wesen, meist einem Tier, Besitz ergreifen. Er verliert alle Eigenschaften und Attacken mit * 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.)

Ausweichen* RW 0 AT - VT 4 TP –

32 AsP

Dämonisch 12 (Axxeleratus)

Beschwörung: Invocatio (24), 32 AsP

Beispieldienste: Tier zu Tode hetzen (+4); Objekt beseelen und Beschwörer transportieren (1 Woche); Menschliches Opfer suchen und zu Tode hetzen (1 Tag, -4)

YASH'NATAM

Das gläserne Klirren auf dem Eis, das Ross Nagrachs; eingehörnter Diener Belshirashs, großer Gegner

Wundschwelle 15

Magieresistenz 20

Geschwindigkeit 10

Initiative 10

Regeneration I

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

Niederwerfen

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

Erfrieren

Schwanz RW 2 AT 12 VT 4 TP 3W6

Niederwerfen

Kampfvorteile: Sturmangriff, Überrennen

32 AsP

Dämonisch 12 (Corpofrigo, Kulminatio)

Fertigkeiten: Laufen 16, Pirschen 12, Wachsamkeit 10

Beschwörung: Invocatio (24), 32 AsP

Beispieldienste: Beschwörer transportieren (1 Tag, +4); Beschwörer in den Kampf tragen (1 Stunde)

YASH'OREEL

Der Zermalmer, die Eiskalte Seele, die Kristallene Mordlust; zweigehörnter Diener Belshirashs

Wundschwelle 8, Koloss I

Magieresistenz 12

Geschwindigkeit 12

Initiative 8

Präsenz, Regeneration I, Unsichtbarkeit

Ausweichen RW 0 AT - VT 4 TP

64 AsP

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

Fertigkeiten: Pirschen 16, Wachsamkeit 10

Beschwörung: Invocatio (24), 32 AsP

Beispieldienste: Theriaknadel beseelen und antreiben (1 Jahr, -4); Magische Eisfalle auslösen; Lawine auslösen (+4)

YEL'ARIZEL

Der schlechte Ratgeber, Sämann der Zwietracht; niederer Diener Lolgramoths

Wundschwelle 1*

Magieresistenz 12

Geschwindigkeit 6*

Initiative 8

Besessenheit* (Der Dämon kann von einem Wesen Besitz ergreifen. Er verliert alle Eigenschaften und Attacken mit * 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.), Unsichtbarkeit*

Ausweichen* RW 0 AT - VT 2 TP –

32 AsP

Einfluss 12 (Ängste mehrten, Große Gier, Seidenzunge)

Fertigkeiten: Überreden 14, Menschenkenntnis 12

Beschwörung: Invocatio (20), 24 AsP

Beispieldienste: Beratung von Verbündeten stören (1 Tag, +4); Freunde entzweien (1 Woche);

YEOL-KHARDAS

Der Meister des Bades; viergehörnter Diener Belkelels

Wundschwelle 11

Magieresistenz 12

Geschwindigkeit 8, schwimmend 12

Initiative 6

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

Tentakel RW 2 AT 16 VT 8 TP 2W6

Umklammern (-4, 16), Ersäufen (Ein umklammertes Ziel wird unter Wasser gezogen und erleidet in jeder Initiativephase 1 Punkt Erschöpfung. Der Dämon kann bis zu zwei Ziele gleichzeitig unter Wasser halten.

Wasserstrahl RW 8 LZ 0 FK 16 TP 2W6+4

Zurückstoßen, Ertränken

64 AsP

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

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

Freie Fertigkeiten: Bader (meisterlich)

Beschwörung: Invocatio (28), 48 AsP

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

YISH'AZRHI

Die niederhöllische Spottdrossel; zweigehörnte Dienerin Lolgramoths, sehr kleiner Gegner

Wundschwelle 1

Magieresistenz 6

Geschwindigkeit 1, fliegend 12

Initiative 8

Flieger, Kritische Konsistenz, Unsichtbarkeit

Schnabel RW 0 AT 8 VT 16 TP 1W6

32 AsP

Einfluss 12 (Papperlapapp, Schabernack)

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

Beschwörung: Invocatio (24), 32 AsP

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

YLMADATH

Das sternenlose Leuchten in der Finsternis; ein niederer Diener Amazeroths

Wundschwelle 1*

Magieresistenz 8

Geschwindigkeit fliegend 2*

Initiative 6

Flieger, Macht der Zauberei* (Der Dämon kann von einem Wesen Besitz ergreifen. Er verliert alle Eigenschaften und Attacken mit * 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.)

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

Nachbrennen

24 AsP

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

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

Allgemeine Vorteile: Prophezeien

Beschwörung: Invocatio (20), 24 AsP

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

YO'NAHOH

Die Multipode oder der Neunkrake, die Arme aus der Tiefe; zehngehörnter und einzigartiger Diener Charyptoroths, sehr großer Gegner

Wundschwelle

Rumpf 20, Koloss II

9 Tentakel 16

Magieresistenz 24

Geschwindigkeit schwimmend 8

Initiative 4

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

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

Rüstungsbrechend

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

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

Tentakelklammer RW 2-10 AT 18 VT 10 TP 4W6

Umklammern (-4, 32)

Kampfvorteile: Unaufhaltsam

Fertigkeiten: Pirschen 16, Schwimmen 20, Wachsamkeit 16

Beschwörung: Invocatio (36), 80 AsP

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

YO'UGGHATUGYTHOT

Der Zerreißer der Sphären; ein dreieehörnter, unabhängiger Dämon

Wundschwelle 6

Magieresistenz 16

Geschwindigkeit 6, im Limbus 12

Initiative 6, im Limbus 12

Ausweichen in den Limbus, Limbusreisender, Regeneration II (im Limbus)

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

64 AsP

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

Fertigkeiten: Pirschen 16, Wachsamkeit 14

Beschwörung: Invocatio (28), 48 AsP

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

YST-PHOGORTHU

Das hohe Ross; ein zweigehörnter, unabhängiger Dämon, großer Gegner

Wundschwelle 15

Magieresistenz 10

Geschwindigkeit 10

Initiative 10

Ausweichen in den Limbus

Hornstoß RW 0 AT 16 VT 4 TP 2W6+7

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

Niederwerfen

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

Kampfvorteile: Sturmangriff, Überrennen

32 AsP

Dämonisch (Armatrutz, Gardianum, Leidensbund)

Fertigkeiten: Laufen 16, Wachsamkeit 10

Beschwörung: Invocatio (24), 32 AsP

Beispieldienste: Beschwörer transportieren (1 Stunde, +4); Beschwörer im Kampf mit Zaubern schützen (1 Stunde)

Varianten: 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)

XAMANOTH

Das Verbotene Wissen; siebengehörnter Diener Amazeroths

Wundschwelle 10

Magieresistenz 24

Geschwindigkeit 1, fliegend 8

Initiative 12

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

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

128 AsP

Xamanoth beherrscht nahezu alle bekannten Zauberformeln mit einem PW von 24.

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

Freie Fertigkeiten: Lehrer (meisterlich)

Beschwörung: Invocatio (32), 64 AsP

Beispieldienste: Jeder Dienst erfordert die Opferung von Eigenblut des Beschwörers.

Lehrmeister für einen Zauber in borbaradianischer Tradition (+4); Weitergabe von geheimem Wissen;

Lehrmeister für die borbaradianische Tradition (-4)

XARRMALK

Der Vielleibige Aufhetzer; ein sechsgehörnter Diener Lolgramoths

Wundschwelle 12

Magieresistenz 20

Geschwindigkeit 6

Initiative 10

Ausweichen in den Limbus

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

64 AsP

Einfluss 20 (Bannbaladin, Große Gier, Imperavi, Seidenzunge)

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

Beschwörung: Invocatio (32), 64 AsP

Beispieldienste: Menschenmenge aufwiegeln (1 Stunde, +4); Häretische Lehren verbreiten (1 Woche); Umsturz einleiten (1 Woche; -4)

ZAZAMOTL'GNAKHYAA

Der gefräßige Söldner der niedersten Höllen; ein zweigehörnter, unabhängiger Dämon, kleiner Gegner

Wundschwelle 4

Magieresistenz 10

Geschwindigkeit 4

Initiative 8

Resistenz (dämonisch, magisch), Zusätzliche Attacke I

Klauen RW 0 AT 12 VT 12 TP 2W6

Doppelangriff

Stachel RW 0 AT 16 VT 4 TP 2W6+5

Gift (Zazamotoxin (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 (24), 32 AsP

Beispieldienste: Kampf gegen Dämon (1 Minute, +4); Dämon suchen und vernichten (1 Tag); 1 Dosis Zazamotoxin zur Verfügung stellen (-4)