

Madragon 11 / Palast des Grauens

Midgard-Regeln, 3. Edition

Dies ist ein Echtzeit-Abenteuer; wird die Aufgabe bis Mitternacht nicht erfüllt, müssen die Abenteurer vor dem Dämonenfürsten flüchten und erhalten kein Geld, da sie in den Augen der Auftraggeber versagt haben (dies gilt um so mehr für Mare el Lobo, dem dieses Abenteuer gewidmet ist).

Mindestens ein Abenteurer muss polythenisch Lesen/Schreiben beherrschen.

Die Abenteurer sitzen wie gewohnt in Skiathos im Gasthof „Zur Göttlichen Amphore“ an ihrem Tisch zur Mittagszeit, als ein Seefahrer in der Tür erscheint. Er erkundigt sich beim Wirt nach einem Mare el Lobo.

Befindet sich Mare el Lobo nicht im Gasthof, so ist der Seefahrer sehr betrübt und bestellt beim Wirt einen großen Schnaps. Es gelingt den Abenteurern, dem Seefahrer zu entlocken, dass dieser im Auftrag seiner Familie, der „el Lobo“, nach seinem Vetter gesucht hat, um ihn zu bitten, eine heikle Familiengeschichte zu lösen. Um die Aufgabe ohne Mare zu erledigen, benötigt man jedoch einen erfolgreichen **EW: Beredsamkeit+10**.

Der Seefahrer stellt sich vor als Georgio el Lobo. Er berichtet, dass im Hause des Onkels von Mare und Bruder des Familienoberhauptes mysteriöse, ja erschreckende Dinge vor sich gehen. Seit Wochen schon ist besagter Onkel, sein Name lautet Philippo el Lobo, nicht mehr aus seinem Haus gekommen. Stattdessen kam eines Tages sein Sekretär Flavio de Navi und berichtete über den merkwürdigen Gemütszustand des Onkels. Außerdem hat Philippo Gerüchten zufolge sein gesamtes Personal entlassen. Daraufhin stattete ihm eine Delegation von Familienangehörigen einen Besuch ab. Trotz mehrfacher Aufforderung wurde ihnen nicht geöffnet. Daher hat das Familienoberhaupt beschlossen, sich gewaltsam Zugang zu verschaffen. Diese Aufgabe wurde dem Neffen Sennore Alessandro el Lobo übertragen, einem Offizier der Stadtgarde von Benelano. Doch Sennore Alessandro und drei seiner besten Leute kehrten nicht wieder. Als man das Eingangsportal öffnete, konnte man zwei Leichen auf dem Patio des Hauses sehen. Seitdem bleibt das Portal verschlossen und wird von außen bewacht.

Lässt sich im Falle der Abwesenheit von Mare el Lobo der Seefahrer Georgio el Lobo dazu überreden, sich von den anwesenden Abenteurern begleiten zu lassen oder in Anwesenheit von Mare, geht die Fahrt nach Benelano.

Die Fahrt dauert mit dem schnellen Segler nur eine Woche. In Benelano angekommen ordert der Kapitän mehrere Sänften und innerhalb weniger Minuten geht es im Höllentempo durch die verwinkelten Gassen der gigantischen, chaotischen und völlig überbevölkerten Metropole. Der Konvoi der Sänften hält vor einem großen Portal eines Palazzos.

In der kühlen Stille des Patios werden die Abenteurer von einem steifen Leibdiener empfangen, der über Aussehen und Geruch einiger Abenteurer die Nase rümpft: „Sicherlich wollen die Damen und Herren sich frisch machen, bevor sie dem hohen Herrn vorgestellt werden!“ Und ohne sich auf Diskussionen einzulassen, führt er die Abenteurer zu einfachen, aber nichtsdestotrotz vornehmen Gemächern. Hier und da straft er dabei kicherndes oder tuschelndes Dienstpersonal mit finsternen Blicken.

Nach einer halben Stunde werden sie in ein prachtvoll ausgestattetes Gelass geführt, in dem das Familienoberhaupt, Dom Girolamo el Lobo hinter einem monströsem Schreibtisch thront. Auch Kapitän Georgio ist anwesend. Während Dom Girolamo nur wie ein Buddha dasitzt (man stelle sich am besten den „Paten“ vor), übernimmt Kapitän Georgio das Reden. Am nächsten Morgen wird er die Abenteurer zum Hause des Philippo führen. Danach sind sie auf sich gestellt. Außerdem werden sie zu absolutem Stillschweigen verpflichtet. Als Belohnung winken für jeden 500 GS.

Auf Nachfragen können die Abenteurer in Erfahrung bringen, dass die Bediensteten bereits vor Wochen entlassen wurden und in alle Winde zerstreut sind. Nachforschungen durch die Familie haben zu nichts geführt. Der merkwürdige Gemütszustand, in dem sich Filippo befand, rührt daher, dass vor fast genau einem Jahr seine Familie tödlich verunglückt ist. Sie ertrank beim Kentern einer Gondel; nur Filippo konnte sich retten und gibt sich die Schuld am Tod seiner Familie. Seine Familie bestand aus seiner Frau Eleonora, seinen Töchtern Flora und Felicia und seinem Schwager Gilione di Caballo. Die ältere Tochter Felicia hat zum Zeitpunkt es Unglücks nicht im Haus gewohnt.

Der Palast

Nach nur zehn Minuten Fußweg wird der Palast von Dom Filippo erreicht. Vor dem verschlossenen Tor stehen zwei Bewaffnete im Dienste der el Lobo. Der Palast liegt an einem kleinen Platz und ist mit einer Seite an weitere Gebäude angebaut. Er hat drei Geschosse und einen Eckturm mit sechs Geschossen; in der Mitte des Gebäudes liegt ein Hof.

Wird nicht ausdrücklich etwas anderes bestimmt, sind die Decken 4 m hoch, die Türen aus stabilem Holz und unverschlossen und Gänge mit Farbe uni gestrichen oder gekalkt. Die Wände sind jeweils einen Meter dick. Repräsentative Räume (z.B. der Festsaal) haben mit Fresken bemalte Wände, Marmorböden und Stuckdecken oder sind holzgetäfelt. Die Fensterläden sämtlicher Fenster sind verschlossen, können aber ohne weiteres geöffnet werden; die Räume sind jedoch alle erst einmal dunkel.

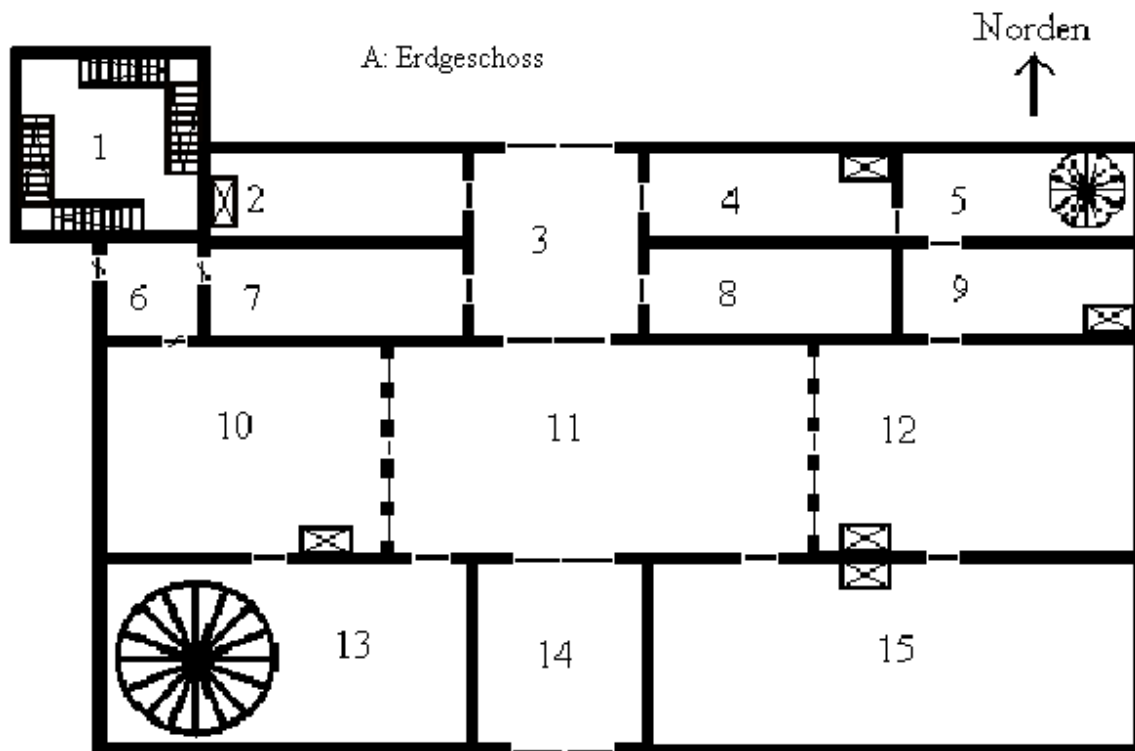
Die Geheimtüren lassen sich besser finden, wenn man wegen des Luftzuges eine Kerze zu Hilfe nimmt (WM + 5 auf Wahrnehmung), As, Sp erhalten einen **PW: In**.

Philippo el Lobo hat versucht, seine tote Familie mit Hilfe finsterner Magie wieder zu bekommen. Dies ist ihm nicht nur gründlich misslungen, sondern er hat zudem ein Dimensionstor geöffnet, aus dem nach und nach immer mehr und immer stärker werdende Dämonen kommen. Drei Dämonen (Grad 1) sind bei der Ankunft der Abenteurer bereits im Palazzo (K 3, B 13, C 2). Danach erscheint jede halbe Stunde (Realzeit) ein neuer Dämon:

- 1W6 Dämonen Grad 1
- 1 Dämon Grad 2
- 1 Dämon Grad 2 & 1W6 Dämonen Grad 1
- 1W6 Dämonen Grad 2
- 1 Dämon Grad 3
- 1Dämon Grad 3 & 1W6 Dämonen Grad 2
- etc.
- Um Mitternacht (Echtzeit) erscheint der Dämonenfürst ..., vor dem die Abenteurer nur flüchten können.

Die Dämonen bewegen sich aus K 2 den Kamin hoch und verteilen sich dann über das Gebäude (auswürfeln). Sie kommen jedoch nicht in den Turm; ab und zu sollten die Abenteurer unheimliche Geräusche hören.

Der Palast ist durch einen „Heimstein“ gesichert, so dass verhindert wird, dass die Dämonen nicht nach draussen entweichen können. Der Heimstein befinden sich in der Mitte des Palastes unter dem Pflaster des Hofes. Zwei der toten Söldner liegen im Hof; die anderen beiden, darunter Sennore Alessandro el Lobo, sind verschwunden.

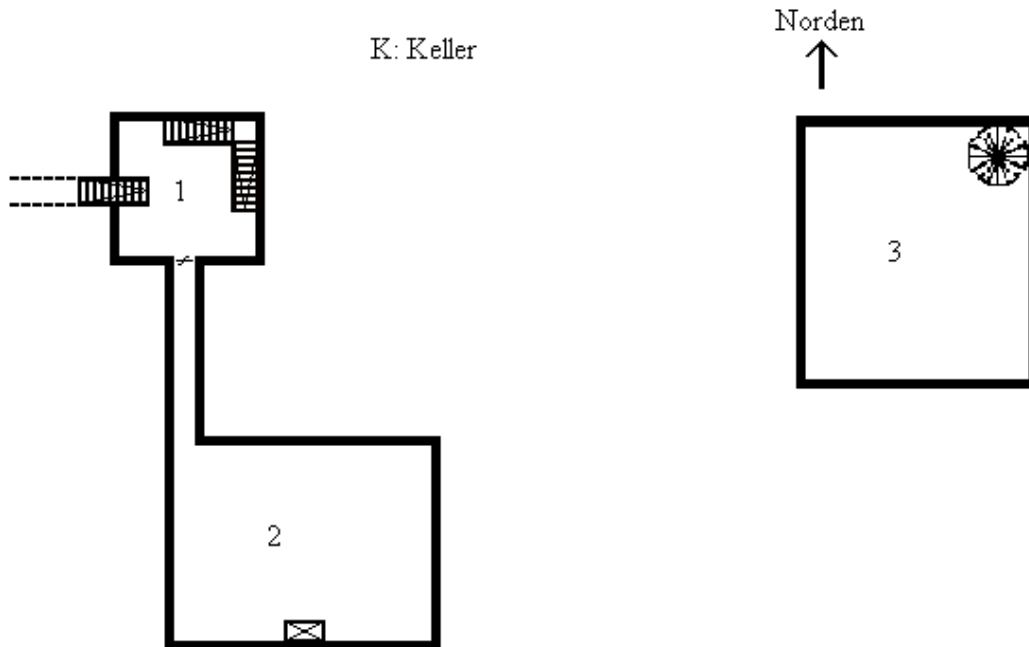


Erdgeschoss

- A 1 Turmraum mit Treppen nach B 1 und K 1; hier befinden sich gut eingelagerte Lebensmittel in verschlossenen Fässern und Amphoren
- A 2 Wachraum, Tisch, Schemel, Bord mit Waffen (4 Rapiere, 4 leichte Armbrüste, 4 Parierdolche) Kamin
- A 3 Haupteingang; breiter repräsentativer Flur, stabiles Tor, links zwei Türen, rechts zwei Türen
- A 4 Arbeitsraum des Sekretärs: ein Tisch mit Schublade, ein Bord mit Büchern, Tintenfass, Papier, Federn, Löschsand, Papierkorb, Kamin, Tür nach A 5; hier arbeitete der Sekretär Flavio de Navi; er verließ den Raum offensichtlich überhastet; die Bücher beinhalten Kontenlisten, Buchhaltung und Inventarisierungslisten; im Papierkorb befindet sich neben verkleckstem Papier auch ein Konzept über ein Kündigungsschreiben (polythen.), daß jedoch nur schwer zu entziffern ist:
- „...die Geschehnisse der letzten Wochen...ist es mir unmöglich, Euch weiter dienen zu können...unerträgliche Arbeitsbedingungen...kann ich bei allem Respekt Eure Forschungen nicht ... abstoßend und widernatürlich... Flavio de Navi, Sekretär“
- A 5 Wendeltreppe nach K 3 und B 4, Tür nach A 4 und A 9
- A 6 Geheimkammer mit Geheimtüren nach draußen, nach A 7 und A 10 (jeweils **WM + 5 auf Wahrnehmung**); hier befindet sich ein **Todeskrieger**, der alles angreift, wenn sich nicht jemand im Raum befindet, der das Amulett von Philippo trägt
- A 7 Raum mit 3 Sänften, Geheimtür nach A 6 (**WM + 5 auf Wahrnehmung**)
- A 8 Lagerraum (Reisekoffer, Leitern, Werkzeug, etc.)
- A 9 Wohnraum des Sekretärs (Tisch, Bett, Hocker, Bord, Kiste, alles leer); alles macht den Eindruck von überhasteter Flucht (ungemachtes Bett, umgestürzter Hocker), Tür nach A 5 und A 12, Kamin
- A 10 Wohnraum der Wachen (Betten, Tisch, Hocker, Kisten, Borde; alles leer), Türen nach A 11, A 13; Kamin
- A 11 gepflasterter Patio; auf dem Hof liegen zwei übel zugerichtete, verweste Leichen; sieht man sich die Leichen genauer an, muss man einen PW: Konstitution machen; bei Misserfolg muss man

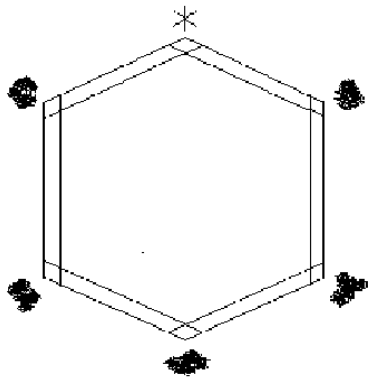
sich erbrechen und kann sich die Leichen nicht genauer ansehen; mit **EW: Wahrnehmung** kann man Bissspuren an den Knochen erkennen

- A 12 Wohnraum der Dienerschaft (Betten, Tisch, Hocker, Kisten, Borde; alles leer), Türen nach A 9, A 11 und A 15, Kamin
- A 13 Wendeltreppe nach B 11, Tür nach A 10 und A 11
- A 14 Lieferanteneingang, Tor nach A 11 und nach Süden
- A 15 Küche; die Lebensmittel sind spärlich und verdorben, Tür nach A 11 und A 12, Kaminherd

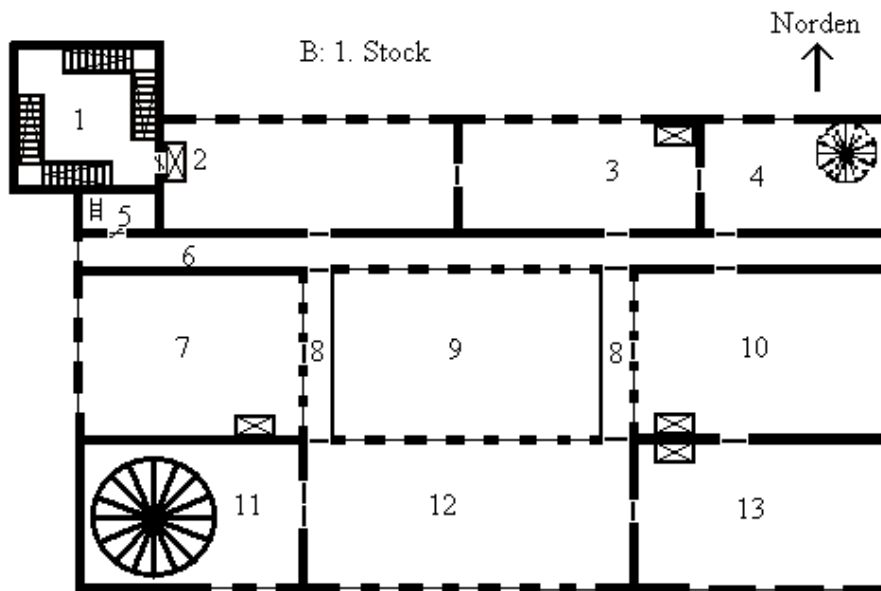


Keller

- K 1 Keller mit Eingang zu Fluchttunnel in eine Schenke, Treppe nach A 15 und Geheimtür nach K 4 (**WM + 5 auf Wahrnehmung**); hier steht ein Golem Wache, der bei betreten des Raumes erwacht und sich dann im gesamten Turm bewegt (K 1 bis H 1)
- K 2 Gang mit Geheimtür nach K 2, der zu dem Keller mit Geheimplabor, totem Philippo und Hexagramm; an einer Ecke des Hexagramms kann man ein weißes Kreidesymbol erkennen, an den anderen Ecken wurde die Kreide verwischt; in der Mitte befindet sich ein Strudel tiefster Schwärze; blickt man länger als 10 sec in den Strudel PW: psyZauRes, bei Misslingen geht man auf den Strudel zu; tritt man in ihn hinein ist man auf immer verloren; im Raum befindet sich ein Tisch mit einer Schachtel voller Kreide (weiß, braun, blau, rot und grün; auf dem Boden liegt außerdem schwer erkennbar ein Stück Holzkohle). Philippo trägt um den Hals ein goldenes Amulett, auf dem ein Schädel und ein Schwert abgebildet sind; man benötigt es, um die Geheimkammer (A 14) unbeschadet betreten zu können. Das Amulett ist auch auf dem Gemälde abgebildet.



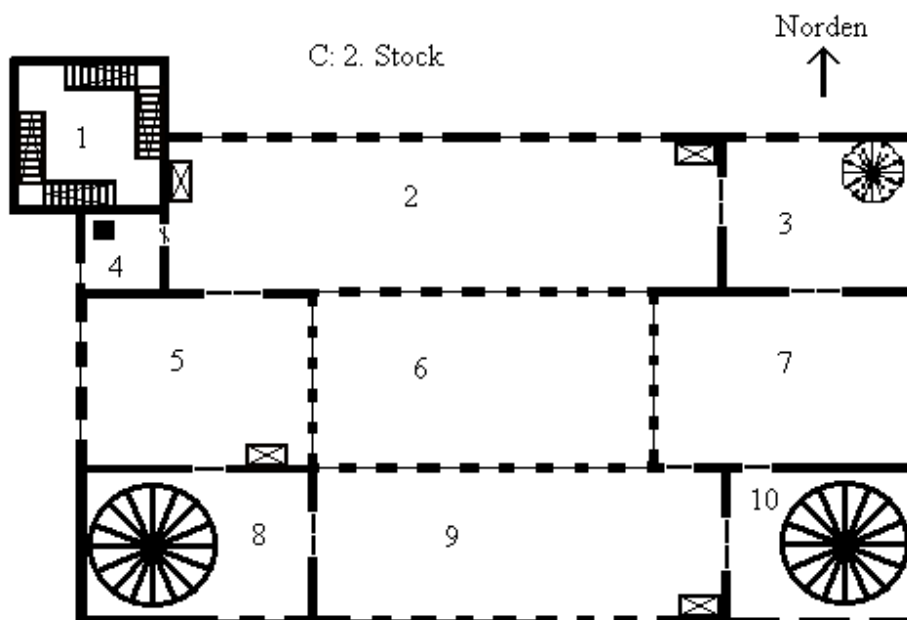
K 3 Kellerraum mit Wendeltreppe nach A 6: Weine, eingemachte Speisen, Öl, etc.;



1. Stock

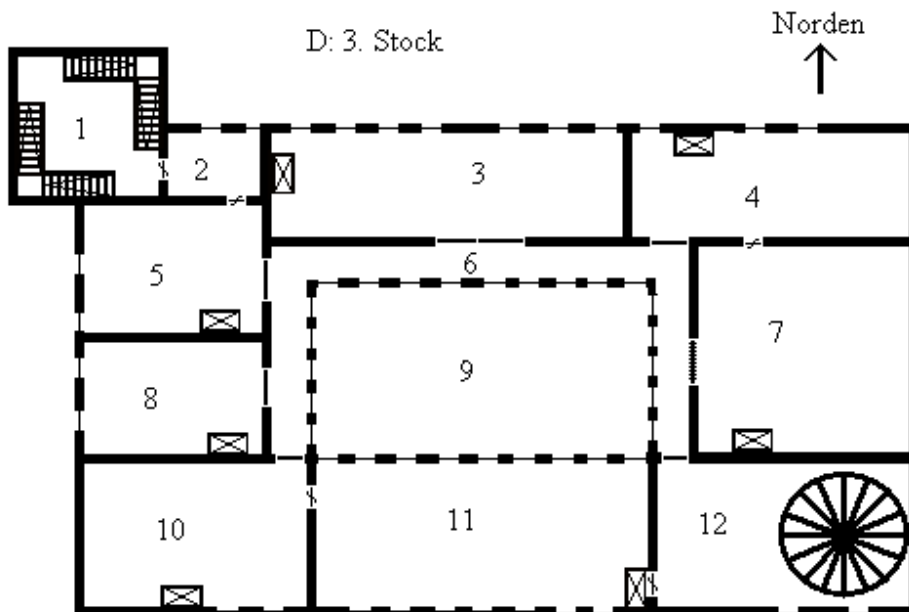
- B 1 Turmraum mit Treppen nach A 1 und C 1, Geheimtür nach B 1; hier findet man ein geheimes Arsenal mit Hellebarden, leichten Armbrüsten, Bolzen und Kurzschwertern
- B 2 Schlafräum von Eleonora (großes Bett, Truhe, Tisch mit Spiegel, etc.; der Perlmutter-Kamm liegt auf einem Schmink-Tisch; alles seit ihrem Tod unverändert und daher staubbedeckt; Geheimtür nach B 15), Tür nach B 3 und B 6, Geheimtür nach B 1, Kamin
- B 3 Wohnraum der Tochter Flora (Bett, Tisch, Truhe, etc.; alles leer und staubbedeckt), hier hängt das Gemälde der Tochter Flora (9 Jahre altes Mädchen, rotes Kleid, braune Haare, liest in einem bebilderten Märchenbuch, kleine vergoldete Öllampe auf einem Tisch); Türen nach B 2, B 4 und B 6, Kamin
- B 4 Wendeltreppe nach A 15, Türen nach B 3, B 6

- B 5 Geheimraum mit Geheimtür nach B 6 (**WM + 5 auf Wahrnehmung**) und Leiter nach C 4; oben aus der offenen Falttür hört man ein Wimmern
- B 6 Ahnengalerie, hier hängen einige ältere Bilder mit Darstellungen von Vorfahren (erkennbar an altmodischer Kleidung) sowie ein Gemälde von Philippo (schwarze Kleidung, graue Haare, in der Hand hält er eine ledergebundenes, leicht abgewetztes Buch, auffälliges goldenes Amulett um den Hals mit Totenschädel und Schwert) und vier Landschaften; sieht man hinter diese Landschaftsbilder, kann man erkennen, dass dort noch vor einiger Zeit kleinere Bilder gehangen haben müssen. Türen nach B 2, B 3, B 4, B 7, B 8, B 10, Geheimtür nach B 3 (**WM + 5 auf Wahrnehmung**)
- B 7 Wohnraum der Ehefrau (Diwan, Tisch, etc.; alles seit einem Jahr unberührt und mit Staub bedeckt); hier hängt das Gemälde der Eleonora: schöne Frau mit braunem Haar in einem braunem Kleid, die sich mit einem Perlmutter-Kamm das Haar kämmt; Türen nach B 6, B 8, Kamin
- B 8 offener Wandelgang zum Patio
- B 9 Patio
- B 10 Wohnraum von Philippo (Diwan, Tisch, etc.; unaufgeräumt), Türen nach B 6, B 8, B 13, Kamin; hier findet man in einem Geheimfach des Bettes das „Buch des Wissens“, ein abgewetztes in Leder gebundenes Buch mit den persönlichen Notizen von Phillippo; es ist das Buch, das auf dem Gemälde abgebildet ist; es enthält handschriftliche Hinweise und Abschriften von Fragmenten; da es in einem persönlichen Geheimcode geschrieben ist, kann man mit erfolgreichem PW. In lediglich anhand der Skizzen erkennen, dass das Hexagramm mit verschiedenen Farben, Symbolen, Himmelsrichtungen und Gegenständen auszustatten ist.
- B 11 Wendeltreppe nach A 13 und C 2, Türen nach B 12
- B 12 Empfangsraum mit Sesseln, etc., Tür nach B 8, B 11, B 13
- B 13 Arbeitsraum von Philippo (Schreibtisch, Schreibutensilien, etc. , unaufgeräumt), in Geheimfach: „Buch der Steine“; folgende Stellen sind mit roter Tinte gekennzeichnet: „Eis: Diamant, Feuer: Rubin, Wasser: Smaragd, Erde: Bernstein, Luft: Topas“, Türen nach B 10, B 12, Kamin



2. Stock

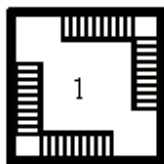
- C 1 Turmraum mit Treppen nach B 1 und D 1, hier liegt in einem gläsernen Sarkopharg die Tochter Felicia
- C 2 Festsaal; in einer Wandnische steht der grüne Pokal, der auf dem Gemälde der Felicia abgebildet ist; Türen nach C 3 und C 5, Geheimtür nach C 4 (**WM + 5 auf Wahrnehmung**)
- C 3 Wendeltreppe nach B 4, Türen nach C 2 und C 7
- C 4 Geheimbüro mit Leiter nach B 5, Geheimtür nach C 2 (**WM + 5 auf Wahrnehmung**); hier sitzt der ausgezehnte und dem Wahnsinn verfallene Leibdiener des Philippo, der sich vor den Dämonen mit ein paar Lebensmitteln in dieses Versteck geflüchtet hat. Er ist nicht ansprechbar und wiederholt stets „... sie kommen durch die Kamine...“
- C 5 Musiksaal, Türen nach C 2, C 5, C 8, Kamin; an der Wand hängt das Gemälde der Tochter Felicia (15jähriges Mädchen, grünes Kleid, schwarze Haare, grüner Pokal in der Hand, kleine vergoldete Harfe auf dem Boden); in einer Kiste liegt unter Tüchern verborgen die kleine vergoldete Harfe, die auf dem Gemälde der Felicia abgebildet ist
- C 6 Patio
- C 7 Kartenraum, Türen nach C 3, C 9, C 10, Kamin; hier findet man nach 20 min Suche eine Seekarte von Benelano auf der in den sechs Himmelsrichtungen jeweils ein Wind in Gestalt einer Wolke abgebildet ist; darunter stehen die Namen: Nor: Der Eisige Wind, Est: Der Wind der Ferne, Mir: Der Wind der Geheimnisse, Süd: Der Heiße Wind; Wes: Der Staubige Wind, Ydd: Der Feuchte Wind
- C 8 große Wendeltreppe nach B 11, Türen nach C 5, C 9
- C 9 Speisesaal, Türen nach C 7, C 8, C 10
- C 10 Wendeltreppe nach D 11, Türen nach C 7, C 9



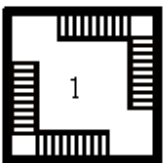
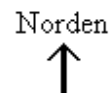
3. Stock

- D 1 Turmzimmer mit Treppen nach C 1 und E 1 und Geheimtür nach D 2 (**WM + 5 auf Wahrnehmung**); hier liegt im gläsernen Sarkopharg die Tochter ...

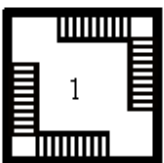
- D 2 Geheimgang mit Geheimtüren nach D 1 und D 5 (jeweils **WM + 5 auf Wahrnehmung**)
- D 3 Wohnraum des Schwagers Gilione di Caballo; hier findet man das Gemälde des Schwagers (braune Haare, blaues Wams, Falke auf dem Arm (Falke trägt auffällige Haube), Sternkarte im Hintergrund); Tür nach D 6, Kamin
- D 4 Bibliothek; Tür nach D 6, Geheimtür nach D 7, nach 30 min intensiver Suche findet man in den Bergen von Büchern nach einem erfolgreichen **PW: In** das „Buch der Elemente“, in dem die alchemistischen Symbole beschrieben sind, wovon einige mit roter Tinte markiert wurden (siehe Abbildung ganz am Ende), als auch mehrere bebilderte Märchenbücher, von denen eines auf dem Gemälde der Flora abgebildet sein könnte; ferner steht hier ein kleiner Tisch mit der kleinen vergoldeten Öllampe, die auf dem Gemälde der Flora abgebildet ist.
- D 5 Wohnraum des Leibdieners mit Tür nach D 6, Geheimtür nach D 2, Kamin
- D 6 zum Patio hin offener Wandelgang, Türen nach D 3, D 4, D 5, D 7 (zugemauert, 200 StP), D 8, D 10, D 12
- D 7 Raum mit gläsernem Sarkophag von Eleonora: Sie ist noch vollständig erhalten. Tür nach D 6 (zugemauert), Geheimtür nach D 4; man muss den gläsernen Sarkophag öffnen und Eleonora eine Haarlocke abschneiden
- D 8 Gästezimmer, Tür nach D 6, Kamin
- D 9 Patio
- D 10 Gästezimmer; Tür nach D 6, Geheimtür nach D 11 (**WM + 5 auf Wahrnehmung**), Kamin
- D 11 Alchimie-Labor; seit längerer Zeit unbenutzt, vertrocknete Ingredienzien, etc., hier findet man das „Buch der Magie“, dem man entnehmen kann, dass die Farbe der Magie das Schwarz ist, dass die Magie als verbindendes Element zu den fünf Elementen hinzugenommen werden muss, dass ein beliebiger magischer Gegenstand für das „Element“ Magie benötigt wird und dass zur Zurückholung, aber auch zur Abwehr von Toten persönliche Gegenstände mit einer besonderen Bindung beim Ritual notwendig sind.; Geheimtür nach D 10 (**WM + 5 auf Wahrnehmung**), D 12, Kamin
- D 12 Wendeltreppe nach C 10, Tür nach D 6, Geheimtür nach nach D 11 (Maus verschwindet im Kamin)



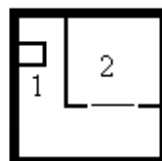
E: 4. Stock



F: 5. Stock



G: 6. Stock



H: 7. Stock

Turm

- E 1 4. Stock; Turmzimmer mit Treppen nach D 5 und E 1; Trophäenraum (Jagdwaffen, Jagdtrophäen, etc.)
- F 1 5. Stock; Turmzimmer mit Treppen nach E 1 und G 1; hier liegt Gilione di Caballo im Sarkopharg
- G 1 6. Stock; Turmzimmer mit Treppen nach F 1 und H 1; Kisten mit astronomischen Geräten, Sternenkarten an den Wänden; in einer Kiste liegt das „Buch der Winde“, aus dem man entnehmen kann, welches Element, welchem Wind zugeordnet ist: Eis: Der Eisige Wind, Luft: Der Wind der Ferne, Magie: Der Wind der Geheimnisse, Feuer: Der Heiße Wind; Erde: Der Staubige Wind, Wasser: Der Feuchte Wind
- H 1 7. Stock; Dachgeschoss
- H 2 kleine Holzhütte (Falknerei); hier findet man eine juwelenbesetzte blaue Falkenhaube

Das Dimensionstor

Um das Tor zu schließen, bedarf es fünf Dinge:

1. Symbole (siehe unten) aus dem „Buch der Elemente“
2. Reihenfolge (Windrichtungen) aus dem „Buch der Winde“ in Verbindung mit der Karte aus dem Kartenraum
3. Farben (siehe unten) aus dem „Buch der Steine“ und dem „Buch der Magie“
4. Gegenstände: Erde: Locke vom Haar von Eleonora, Wasser: vergoldete Harfe, Luft: Falkenhaube aus der Holzhütte auf dem Dach, Feuer: vergoldete Öllampe aus Musikzimmer, Eis: Lederbuch mit persönlichen Notizen aus dem Laboratorium; Magie: ein beliebiger magischer Gegenstand

Fehlt etwas, oder ist etwas falsch gemacht worden, schließt sich das Tor nicht oder nur zum Teil.



"Phönix":
Feuer, Süd, rot



"Falke":
Luft, Est, blau



"Schneeflocke":
Eis, Nor, weiß



"Magie":
Mir, schwarz



"Brunnen":
Erde, Wes, braun



"Welle":
Wasser, Ydd, grün



"Geist":

Todeskrieger In: t 10
Grad 4 LP13 AP27 Res+12/14/12 LR RW50 HGW100 B24 Abwehr+13
Angriff: Waffenhand+8 (1W6+1); im Handgemenge 2x Waffenhand+8 (1W6+1)
Bes.: lebender menschlicher Körper, der von einem Egel im Hirn kontrolliert wird und alles rücksichtslos angreift, was er sieht; kann man „Macht über die belebte Natur“ unter Kontrolle gebracht werden

Golem In: t20
Grad 7 LP70 AP- Res+17/17/14 RR RW30 HGW150 B9 Abwehr+15
Angriff: Fausthieb+10 (2W6+3)
Bes.: immun gegen jede Magie mit Ausnahme von Bannen von Zauberwerk, Macht über magische Wesen, Beschleunigen, Verlangsamung, Göttlicher Blitz, Blitze schleudern, Feuerkugel, Zauberhand und ähnliche Zauber; auf der Brust trägt er ein magisches Siegel, das man mit einem gezielten Schuss oder Schlag zerstören oder mit der Hand abnehmen kann; wird es abgenommen, wird der Golem leblos, wird es zerstört, zerfällt der Golem zu Erde

Utukku 1 In: m20
Grad 1 LP12 AP10 Res+12/12/10 LR RW60 HGW30 B 24 Abwehr+12
Angriff: Klauen+9 (1W6-1)
Aussehen: schwarz, reptilienhäutig, rotglühende Augen, 1 m groß

Utukku 2 In: m20
Grad 2 LP12 AP15 Res+13/13/11 KR RW60 HGW60 B 24 Abwehr+13
Angriff: Klauen+7 (1W6+3)
Aussehen: schwarz mit grünen Streifen, reptilienhäutig, rotglühende Augen, kleine Hörner, 120 cm groß
Bes: kann sich für 2 AP unsichtbar machen (Zauber erlischt, wenn er kämpft oder getroffen wird)

Utukku 3 In: m20
Grad 3 LP15 AP14 Res+14/14/12 LR RW50 HGW70 B 24 Abwehr+13
Angriff: Klauen+10 (1W6+3), Spucken+7 (Eisenfraß)
Aussehen: schwarz mit roten Streifen, reptilienhäutig, rotglühende Augen, kleine Hörner, Stachelkamm, 140 cm groß
Bes: Eisenfraß (wie Zauber Rost), 10x pro Stunde

Utukku 4 In: m20
Grad 4 LP16 AP31 Res+15/15/13 LR RW40 HGW100 B 24 Abwehr+15
Angriff: Klauen+8 (1W6+3)
Aussehen: rot mit gelben Streifen, reptilienhäutig, rotglühende Augen, große Hörner, Stachelkamm, Flügel, 160 cm groß
Bes: Gleiten (50 m weit aus erhöhter Position)

Utukku 5 In: m20
Grad 5 LP18 AP32 Res+15/15/13 KR RW40 HGW100 B 30 Abwehr+13
Angriff: Klauen+8 (2W6), Biss+8 (2W6)
Aussehen: rot mit schwarzen und grünen Streifen, reptilienhäutig, rotglühende Augen, große Hörner, Stachelkamm, Flügel, Reißzähne, 180 cm groß
Bes: Gleiten (50 m weit aus erhöhter Position); Bannen von Licht für 1 AP

Dämonenfürst Pazuzu In: m100
Grad 12 LP- AP100 Res+20/20/20 RR RW90 HGW150 B24 Abwehr+17
Angriff: 2x Klauen+14 (je 1W6+7)
Bes: Gleiten (500 m weit aus erhöhter Position oder im Wind); nur mit magischen Waffen zu treffen, Gegenzaubern+20
Zaubern+20: Angst, Austreibung des Guten, Bannen von Licht, Blitze schleudern, Böser Blick, Göttlicher Blitz, Namenloses Grauen, Hagel, Sturmwind, Todeshauch, Verursachen von Krankheit, Windmeisterschaft, Windstoß, Wirbelwind
Aussehen: bläulich-schwarz, reptilienhäutig, rotglühende Augen, Flügel, Reißzähne, 360 cm groß

Pazuzu ist der zardische Dämon des Sturmes und der Bringer der Seuchen; in seiner Nähe herrscht immer ein heftiger Wind.