

Inoffizielle Errata zu Wege nach Tharun (und Schwerter und Giganten)

System: DSA 4.1

Autor: Sean David Schöppler – Stand: 16.03.2018

Vorwort: „Ey doh’! Stand echt mal voll krass in interne Bug-fixing-Liste. Ich schwör’.“, so könnte der Aufschrei von einem der damaligen Tharun-Autoren gewesen sein, als auf einmal Fehler im fertigen Band gefunden wurden, die man doch längst behoben glaubte. Da offizielle Errata mit der Rückgabe der DSA-Lizenz vom Uhrwerk-Verlag zurück an Ulisses in weite Ferne gerückt sind, mögen vielleicht diese inoffiziellen Errata helfen, diese Lücke zu füllen. Entstanden sind sie mit der Mithilfe der Community des Uhrwerk-Forums.

Bild im vorderen inneren Einband: Die Runensymbole für Körper und Geist sowie für Kampf und Frieden sind jeweils miteinander zu vertauschen. Die Runensymbole im Kapitel für die Beispiel-Zauber (Seite 131–146) sowie vom Einlegebogen sind korrekt.

S. 5, Vorwort: *Klarstellung:* Alternativ zu Wege der Helden, Wege der Zauberei und Wege der Götter könnte man durchaus auch Wege nach Myranor, Myranische Magie und Myranische Götter als Regelgrundlage heranziehen. Der in WnM nicht enthaltene Nachteil *Randgruppe* wird hierfür auf Seite 33 beim Nachteil *Abschaum* kurz angerissen. Für Wesenbeschwörungen via Runenpentagramm wird die Nutzung der aventurischen Regelwerke empfohlen.

S. 8, Starwerte Jüiten: Die Zufallsangaben bei den Haarfarben sind falsch. Es muss heißen: schwarz (1-6), dunkelbraun (7-12), braun (13-15), rotbraun (16-17), blond (18-19), weiß (20)

S. 12, Variante Landbevölkerung: Das SO-Limit liegt bei 7 und nicht bei 5.

S. 13, Variante Höfische Familie: Der Vorteil „Mitglied einer Herrscherfamilie“ ist zu streichen. Die GP-Kosten liegen somit bei 4 GP statt 6 GP, und die SO-Voraussetzungen sind somit korrekt.

S. 15, Brigantai: Das Oberlimit der frei wählbaren Talentboni liegt bei TaW +6, nicht bei TaW 6. Das heißt, eventuelle Boni aus der Kultur müssen nicht mit angerechnet werden.

S. 16, Gueraí, Beispielhafte Varianten: Die Überschrift sollte eigentlich „Wählbare Varianten“ heißen.

S. 17, Gueraiausbildung in Ilshi Vailen: Der Niedere Gueraí aus Ilshi Vailen, hat die folgenden verbilligte Sonderfertigkeiten: Formation, Gegenhalten, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung II. Die wiederholten Einträge für ungeeignete Vor-/Nachteile und verbilligte SF ohne Formation sind zu streichen.

S. 18, Weihe zum Hohen Gueraí: TaW 12 in Langhölzer als Voraussetzung ist falsch (Langholz ist eine Waffe, kein Talent). Gemeint ist ein Talent, mit dem ein Langholz geführt werden kann. Es muss also heißen: TaW 12 in Speere oder Infanteriewaffen.

S. 29, Niederer Azarai des Arkan’Zin: Der empfohlene Nachteil *Ordnungswahn* existiert nicht; gemeint ist *Gerechtigkeitswahn*.

S. 30, Meditationsherr: Folgende Voraussetzung ist hinzuzufügen: IN 13 (aufgrund der SF *Runenmeditation*, die sonst nicht einsetzbar ist).

S. 30, Runenherr: Das Oberlimit der frei wählbaren Talentboni liegt bei TaW +6, nicht bei TaW 6. Das heißt, eventuelle Boni aus der Kultur müssen nicht mit angerechnet werden,

sehr wohl aber die aus der Basisprofession (Runenherr ist nur ein Professionsaufsatz).

S. 33, Nicht-wählbare Vor- und Nachteile: *Klarstellung:* Für *Aventurien-Spieler:* Der Nachteil „Zögerlicher Zauberer“ ist trotz des Verweises auf die Spruchmagie auch für Tharuner wählbar (die myranische Variante besitzt diesen Verweis nicht).

Für *Myranor-Spieler:* Einige der für Myranor frei wählbaren, für Tharun aber nicht wählbaren Vor- und Nachteile waren so sehr an myranische Kulturen oder das myranische Magiesystem gebunden, dass sie nicht extra erwähnt wurden. Aber um Unklarheiten zu verhindern, sollen sie dennoch genannt werden: Abishant, Begabung für [Dienst], Begabung für [Sphäre / Kategorie / Quelle], Honorat, Nertaryumi, Optimat, Shabkra-Symbiont, Unfähigkeit für [Dienst], Unfähigkeit für [Sphäre / Kategorie / Quelle], Unvermögen für [Beschwörungsdisziplin]

S. 34, Eidetisches Gedächtnis und Gutes Gedächtnis: Die erwähnte Sonderfertigkeit *Runenspezialisierung* existiert nicht. Gemeint sind alle Varianten des *Runenpakts*.

S. 36, Geländekunde: *Klarstellung:* Für *Myranor-Spieler:* Die SF *Meereskundig (Thalassion)* kann für Tharun als die klassische SF *Meereskundig* (ohne die Einbeziehung des Typs Kristallmeer) interpretiert werden.

S. 37, Kampf-Sonderfertigkeiten: Der Zusatz „(Waffe)“ bei der SF *Schwingentanz* ist falsch. Er gehört eigentlich zur SF *Schwingenlauf* ein paar Zeilen darüber, wo er entsprechend fehlt.

S. 79, Tabelle zu den Spannen: Fehlende Reichweiten für kleine Spanne. *Anmerkung:* Die Reichweiten-Werte finden sich auf Seite 73 in der großen Tabelle: 5/15/30/50/75.

S. 88, Magische Metalle und die Schmiedekunst der Monaden: *Klarstellung:* Mit den hier vorgestellten Regeln lassen sich prinzipiell auch die Titanium-Waffen der Shinxasa generieren, wenngleich sie eigentlich einen anderen Hintergrund haben. So besitzt eine derartige Waffe zusätzlich die Eigenschaften einer einfach geweihten Waffe (Shin-Xirit) und ist zudem von der Essenz des Shinxasa besessen, der die Waffe einst führte.

S. 92, Opferbereit: *Klarstellung:* Dieser Vorteil muss, im Gegensatz zu anderen Vorteilen, vom Träger der Waffe/Rüstung nicht extra eingefordert werden, um ausgelöst zu werden.

S. 102, Großes Donnerrohr (schwer): Der Satz im Abschnitt *Besonderheiten* am Ende der Seite: „Wenn die Regeln für Seegefechte aus Efferds Wogen verwendet werden, kann die folgende Tabelle genutzt werden:“, gehört eigentlich in einen eigenen Absatz gestellt direkt über die nachfolgende Tabelle auf Seite 103.

S. 105, Grundlagen der Runenkunde: *Klarstellung:* Über das Runendreieck und das Runenpentagramm können so genannte Runenzauber gewirkt werden. Wenn im weiteren Verlauf des Regelwerks also von Runenzaubern die Rede ist, bezieht sich das immer auf Runendreiecke oder Runenpentagramme.

S. 107, Der Runenfertigkeitswert: *Klarstellung:* Der maximal erlaubte RfW einer Rune orientiert sich an den Eigenschaften der allgemeinen Runenfertigkeitsprobe (in der Regel also höchste beteiligte Eigenschaft +3).

S. 107, Besitz von Runensteinen: *Klarstellung:* Das An-sich-bind von Matrizen von Runenzaubern steht spieltechnisch für das Erschaffen von neuen Runendreieck- und Pentagrammzaubern für die eigene Zaubersliste. Hierfür wird der *Besitz* aller beteiligten Runensteine sowie deren physische Gegenwart (*Verfügbarkeit*) benötigt. Zum späteren Auslösen dieser Zaubersprüche braucht es nur deren *Besitz* aber nicht ihre *Verfügbarkeit*. Zur allgemeinen Nutzung der Runenmeditation braucht es hingegen nur ihre *Verfügbarkeit* aber nicht ihren *Besitz*.

S. 110, Weitere Möglichkeiten der Regeneration: *Klarstellung:* Der im Text genannte Multiplikator erhöht nicht direkt die AsP-Ausbeute, sondern die Wirkungsdauer, was in Folge die AsP-Ausbeute (es gilt ja weiterhin 1 AsP je SR) erhöht. Der Multiplikator ist stets ganzzahlig (wird notfalls gerundet), was der Grund ist, dass ein 25 AsP teurer Zauberspruch einen Multiplikator von 3 hat und nicht von 2,5. Damit die Bedeutung der Runensteinbelegungen klarer wird, ist es gegebenenfalls hilfreich sich vorher den Abschnitt zum Runendreieck ab Seite 115 durchzulesen und dann nochmal zu Seite 110 zurückzukehren.

S. 112, SF Astraler Aufstieg: Der Aufschlag für die Ritualkenntnisprobe des Sombrai beträgt nur +12. Die Aufschläge für die Ritualkenntnisproben des Schülers betragen nur +5/+10/+15.

S. 112, SF Blutauferweckung: Der Schüler trägt die gleichen Kosten wie beim Astralen Aufstieg, sprich 500 AP, wenn der Aufstieg gelingt.

S. 113, SF Runenmeditation und SF Runenmeister: Existiert keine Leiteigenschaft wird stattdessen die IN herangezogen. Die Voraussetzung „Magiekunde 5“ bei der Runenmeditation liegt eigentlich nur bei „Magiekunde 3“.

S. 130, Befleckte Runensteine: *Klarstellung:* Welche erweiterten, magischen Möglichkeiten, sich mit einem befleckten Runenstein ergeben, hängt sowohl von der Runendomäne, der Art der ihn korrumpierenden dämonischen Mächte (Talatarasa, Assifasa, Dargunhasa, ...) als auch seiner Position in der Runensteinanordnung ab und ist vom Runenherrn meist nur schwer vorherzusagen. Sollte es aufgrund eines Runenpaktes mit einem solchen Stein auch zu einem minderen Pakt kommen, wird er stets nur mit einer dämonischen Macht geschlossen (in der Regel mit der Macht, die ihn am meisten korrumpiert hat).

Elemente und Gefühle (optional):

An dieser Stelle wollen wir eine weitere Spielart im Umgang mit der Runenmagie vorstellen, welche die Bedeutung einiger Runendomänen erweitert. Hierbei werden den Elementar-Runen im begrenzten Maße auch Gefühlsaspekte zugeordnet. So steht Feuer nun auch für Temperament und Zorn, Wasser für Sehnsucht und Trauer, Luft für Träumerei und Unbeschwertheit und Erde für Instinkte und Starsinn. Am ehesten sind derlei elementare Effekte im Inselreich Ilshi Väilen bekannt, welches tagtäglich vom Bann der Elemente heimgesucht wird. Es sollte dabei beachtet werden, dass das Spiel mit Element-Gefühlsaspekten das Machtverhältnis der Runendomänen weg von den Domänen Fühlen und Geist zugunsten der Elemente verschiebt.

S. 144, Schlaf des Gesegneten: Die Zauberkosten liegen bei 26 AsP, nicht 16 AsP.

S. 147, Die Reichweite: *Klarstellung:* Es ist durchaus erlaubt, einen Zonenzauber mit der Reichweite *Selbst* zu erschaffen. In diesem Fall ist die Zone stets am Runenherrn in deren Zentrum verankert und bewegt sich entsprechend mit ihm mit. Ein Zonenzauber mit der Reichweite *Berührung* oder höher kann innerhalb dieser Reichweite beliebig verankert werden, also auch z. B. stationär am Ort verharren oder mit einer anderen Person mitgehen. Dies kann auch bei jeder Zauberauslösung festgelegt werden, muss also nicht zwingend vom Zauberspruch vorgeschrieben sein.

S. 147, Kosten und Wirkungsstärke: 16 AsP Basiskosten gelten nicht für Vor-/Nachteile im Wert von 16-32 GP, sondern im Wert von 17-32 GP.

S. 152, Direkte Erosion magischer Vorteile: *Klarstellung:* Dieser Absatz bezieht sich nicht auf das Wirken von Zaubern, die über Vorteile (Übernatürliche Begabung (avent.), Natürliche Zaubersprüche (myr.)) erworben wurden. Für diese gelten die allgemeinen Regeln bezüglich derischer Zauberei in Tharun.

S. 168, Immerwährendes Pentagramm: Theoretisch ist es auch möglich komplexe Zaubersprüche auf Grundlage gleich mehrerer Runensteinkombinationen derselben Runensteine zu erschaffen. Dies erfordert jedoch pro Runensteinkombination ein eigenes Belegungsritual, welches mit jeder Kombination jenseits der ersten um (weitere) +5 erschwert ist. Das Beispiel im Kasten zeigt lediglich einen einfachen Zauberspruch.

S. 168, Regeln einer Beschwörung: Die Reichweite des Pentagramms liegt auch bei Kreaturen-Erhebungen bei 7 Schritt, und zwar ohne Einbußen in der Effektivität.

Für Myranor-Spieler: Die Kosten für Wahre Namen liegen beim halben Beschwörungsaufschlag (die Hälfte aus „Anrufungsmodifikator zzgl. +5/+8/+11 für Diener/Wächter/Gebieten“) pro Punkt Qualität. Kreaturen können zudem auch gemäß den Bedingungen aus Myranisches Zaubersprüche Seite 47 ff. (ohne Einbeziehung der dortigen Formelberechnungen) erhoben werden. In dem Fall entfällt der Dienst *Gefolgschaft*. Stattdessen erhält die Kreatur das Attribut *Eigener Wille*. Die Notwendigkeit zum Ablegen einer Kontrollprobe im Anschluss an die Erhebung entfällt jedoch nicht.

S. 170, Tiergeister: *Klarstellung:* Die AP-Kosten für einen Wahren Namen liegen bei „Halber Beschwörungsaufschlag je Punkt Qualität“.

S. 173, Golems und Chimären: *Chimären:* Der Zauberspruch bedarf mindestens 8 Stunden der Vorbereitung am lebenden Objekt, soll er nicht wirkungslos verpuffen. Er vereint dabei nur echte Lebewesen (z. B. Menschen, Tiere, Pflanzen) miteinander oder mit Dämonen und ist stets um die größte MR plus Anzahl der *Zielobjekte* erschwert. Die AsP-Kosten beziehen sich dabei immer auf die Größenklasse des größten beteiligten Wesens. Der Satz: „Chimären werden überdies grundsätzlich permanent geschaffen.“, entfällt, doch reduziert eine kürzere Wirkungsdauer die angegebenen, regulären Kosten nicht (nur permanente Kosten entfallen).
Für Myranor-Spieler: Der Zwang zur Nutzung der SF Großbeschwörung entfällt. Dafür gibt es die Vorbereitungszeit.

S. 178, SF Blutmeditation: *Klarstellung:* Um den Bluthunger zu stillen reicht es nicht einfach aus, die Blutmeditation einfach nur zu nutzen, sondern es müssen (wie im Abschnitt über die Stillung des Bluthungers bereits erwähnt) am Ende die entsprechende Menge an LeP in Höhe des flüchtigen LeP-Bereichs zugeführt werden. Dies kann auch in Ergänzung zum klassischen Stillen des Bluthungers geschehen.

S. 179, SF Morguameditation: *Klarstellung:* Es spielt hier tatsächlich keine Rolle, aus welcher Quelle die fremde Lebensenergie stammt (Tiere, Menschen, ...), solange es sich spieltechnisch um Lebewesen handelt. Was hier zählt ist das Opfer, nicht die Qualität des Blutes.

S. 183, Gleißender Strahl: *Klarstellung:* Mit beschworenen Wesen sind in diesem Fall auch erhobene Kreaturen gemeint (also im Prinzip alles, was ein Beschwörungspentagramm erfassen kann).

Für Myranor-Spieler: In MyMa Auflage 2 werden die Begriffe „lichtscheu“ und „lichtempfindlich“ bei beschwörbaren Wesen über die Attribute „leichte Empfindlichkeit gegen Licht“ und „mittlere/schwere Empfindlichkeit gegen Licht“ ausgedrückt.

S. 184, Weiße Stunde: *Klarstellung:* Der Schaden, der an lichtscheuen oder lichtempfindlichen Wesen angerichtet wird, bezieht sich auf die unheiligen Kreaturen im Vorsatz. Normalsterbliche mit derartigen Nachteilen erleiden den Schaden in

der Regel nicht. Paktierer sind ein Grenzfall und unterliegen dem Meisterermessen. Durch Licht angerichtete SP werden dabei komplett durch die Liturgie beschrieben; eventueller über eben genannte Eigenschaften/Attribute zugewiesene SP entfallen und werden nicht noch zusätzlich angerechnet.

Für Myranor-Spieler: In MyMa Auflage 2 werden die Begriffe „lichtscheu“ und „lichtempfindlich“ bei beschwörbaren Wesen über die Attribute „leichte Empfindlichkeit gegen Licht“ und „mittlere/schwere Empfindlichkeit gegen Licht“ ausgedrückt.

S. 193/196, Möge Dir die Erkenntnis ewig verwehrt bleiben! und Möge die Rache in Dir wachsen, bis sie Dich ganz erfüllt!: Das Wort „permanenten“ beim Fluch „Möge Dir die Erkenntnis ewig verwehrt bleiben!“ ist zu streichen. Verlorene Punkte an KL oder pLeP können aber nicht regeneriert werden, solange der jeweilige Fluch wirkt. Endet die Wirkung des Fluchs, erlangt das Opfer hingegen alle 8 Tage einen Punkt KL / pLeP zurück. Weder die Flüche noch der anschließende Regenerationszeitraum können dazu genutzt werden, zusätzliche KL oder pLeP kostengünstiger zu erwerben.

S. 208-209, Fertigkeiten der Kyma-Kunst: Die Abhängigkeiten der SF *Stärkung des Bandes* und der SF *Empathisches Band* sind versehentlich vertauscht. Das Empathische Band hat als Voraussetzung die Stärkung des Bandes und nicht umgekehrt. Die Wirkung der SF *Lösen des Bandes* löst zudem das Band aus der Stärkung des Bandes und nicht das Empathische Band.

S. 224, SF Numinaiwissen: Es ist auch möglich mit der SF *Meereskundig (Kristallmeer)* anstelle der klassischen SF *Meereskundig* diese Sonderfertigkeit zu erwerben.

Extra: Schwerter und Giganten

Die folgenden Errata beziehen sich auf die Begleit-PDF mit Spielregeln und Charakterwerten gemäß DAS 4.1, die auf der Seite des Uhrwerk-Verlags unter <http://www.uhrwerk-verlag.de/support/downloads> offiziell zum Download angeboten wird.

S. 12–68, Diverse Kästen zu magischen Waffen: Das * in WM* kann häufig ignoriert werden, nämlich immer dann wenn es keine Fußnote zum * gibt (der * bezieht sich also auf nichts außerhalb des Kastens). Das gilt auch für den Kreuzdorn „Shin-Makar von Ervat“ auf Seite 66 (die Fußnote dort bezieht sich auf die TP, nicht den WM).

S. 12, Ma'yl: Die GS liegt im Grundsystem bei 4.

S. 12, Cholun: Die Wundschwelle liegt bei 9, die GS im Grundsystem bei 6.

S. 13, Sed'nar: Die GS liegt im Grundsystem bei 7.

S. 18, Muränenknoten: Das Talent Schwimmen liegt bei TaW 9, geprobt auf 10/15/17.

S. 34, Hedret Damiko: Die Wundschwelle liegt bei 9.

S. 39, Namik Yakasha: Die Wundschwelle liegt bei 5.

S. 36, Nokat Ciburin: Die GS liegt im Grundsystem bei 5.

S. 39–40, Die Schwinge Brüchig: Die Beschreibung zum Waffenvorteil Ätzend wurde hier etwas zu stark verkürzt. Es muss (wie bei Mendakil auf Seite 45) heißen: „Reduziert beim ersten Treffer gegen eine minderwertigere Rüstung aus Metall deren RS um 1; 2 GP“. So entspricht das ja auch der Vorgabe aus Wege nach Tharun.

S. 43, Derkesh Mirokir: Die Wundschwelle liegt bei 10, die GS im Grundsystem bei 5.

S. 43, Boko Badakir: Die Wundschwelle liegt bei 10.

S. 225, SF Windfahrt: Bei den Voraussetzungen wird unter anderem „TaW *Segeln* 12“ aufgeführt. Das bitte streichen und durch „TaW *Boote fahren* 12“ ersetzen.

S. 258, Kampfwerte der Shinxasa: Klarstellung: *Für Myranor-Spieler:* Die/das Eigenschaft/Attribut „Lebenssinn“ beim Shinxasa gilt im myranischen System als eine Variante des Attributs „Dunkelsicht“, die es ermöglicht (auch in völliger Dunkelheit) alles Lebendige zu erkennen.

S. 261, Kampfwerte der Arkanai: Der feste Wert PA 10 ist zu ersetzen durch 9 + Hörner. Bei der Berechnung der LeP gilt Punkt-vor-Strich: Sie liegen also bei „25 + (Hörner × 5)“.

S. 262, Partielle Desintegration: Klarstellung: Mit Trefferzonen sind die fünf grundlegenden Trefferzonen gemeint (Kopf, Arme, Brust/Rücken, Bauch, Beine), nicht einzelnen RS-Bereiche oder Wundpunktbereiche.

S. 274, Razarazai (Winddrachen): Hinzuzufügen bei den Zaubern ist *Gedankensprache*.

S. 298, Glossar: Die Ja'Dhara („Kuss der Nanja“-Probe) ist natürlich eine Probe der Nanurta-Azarai, nicht der Sindayru-Azarai.

Beigelegter Bogen, Erde: Die Aspekte „Metall“ und „Stein“ sind zu streichen. Der Aspekt „Greifbares“ bedeutet nicht, dass die Runendomäne *Erde* wie *Härte* grundsätzlich alle feststofflichen Objekte, oder wie *Körper* alle Körper von Lebewesen erfasst, sondern funktioniert unter den auf Seite 127 genannten Bedingungen.

S. 44, Die Schwinge Eroberung: *Bewusstseinserhaltend:* Um mehr Klarheit zu schaffen: Neben regulären profanen Einflüssen (z. B. Manöver, Gifte), ist die 5-LeP-Regel zur Ohnmacht hierdurch aufgehoben. Beispiele für Zauber mit Ansinnen „Ohnmacht“ sind Zauber gegen die AuP, Schlafzauber und Erstickungszauber. Die Erzseele schwächt in dem Fall die ZfP* der Zauberwirkung in Höhe der LO ab, und bei weniger als 0 ZfP* scheitert der Zauber entweder oder es tritt (im Falle bereits im Vorfeld bestehender Zaubers) einfach kein Effekt beim Träger von *Eroberung* ein.

S. 44, Dodo Nendaka: Die effektiven TP des Kreuzdorns liegen bei 2W6+5 statt 2W6+3 (aufgrund der KK). Die GS liegt im Grundsystem bei 5. Im Zonensystem sind Ausweichen, INI und GS um 2 erhöht (BE 3 vs. gBE 1).

S. 45, Nedeka Mindiri: Die ** im Kasten bei den Wurfmes- sern können ignoriert werden. Es steht ohnehin keine Fuß- note zu ** mit bei. Nedekas Wundschwelle liegt bei 9.

S. 46, Danak Bayram: AT und PA erhöhen sich im Zonen- system natürlich nur um je 1 (weil BE 4 im Grundsystem vs. gBE 2 im Zonensystem).

S. 47, Si'Lubun: Die GS liegt im Grundsystem bei 10.

S. 48, Nalepa: Die Wundschwelle liegt bei 7.

S. 66, Der Kreuzdorn Shin-Makar von Ervat: Der WM der Waffe liegt bei +2/–2 und nicht bei +1/–2.

S. 72, Indewa Kirguwal: Die Wundschwelle liegt bei 7, die GS im Grundsystem bei 5.

S. 72, Bijut Kendai: Die Wundschwelle liegt bei 7.

ANHANG

Dämonenliste – Ein tharunisch-derischer Vergleich

Dies ist eine Liste, die bei der möglichen Klassifizierung von Dämonen aus tharunischer Sicht helfen soll. Bitte beachtet dabei, dass nicht alle der unten genannten Dämonen in Tharun auch wirklich bekannt sein müssen. Steht bei einem Namen „(keine Angabe)“ bedeutet dies, dass kein entsprechender Eintrag in WdZ oder MyMa (Auflage 1 und 2) existiert. Ein * neben der Machtstufe steht für einen Erzdämon (aus aventurischer Sicht), ein TcD bei den Seitenangaben weist auf den Band „Tractatus contra Daemones“ hin. Da es keine einheitlichen Dämonennamen in Tharun gibt, wurden hier auch keine aufgeführt. Alle MyMa-Seitenangaben gelten für die 2. Auflage und auch nur für den Fall einer ausführlicheren Beschreibung.

<u>Aventurischer Name</u>	<u>Myranischer Name</u>	<u>WdZ</u>	<u>MyMa</u>	<u>Machtstufe</u>
Bringer der Fluten (Karhapsuasa)				
Arjunoor	Bal'Arayanar	208	—	Gebieter
Amrychoth	Amirkotos	207	—	Wächter
Charyptoroth	Charypta	396	—	Gebieter*
Scylaphotai	Szylaphotos	220	—	Diener
Turgoth	(keine Angabe)	222	—	Gebieter
Ulchuhu	Ulchu'hu	222 f.	—	Wächter
Vhatacheor	Vatakeos	223	—	Gebieter
Bringer der Fluten (Karhapsuasa), Fortsetzung				
Yo'Nahoh	Ionaho	225	—	Gebieter
(keine Angabe)	Gorronar	—	60	Wächter
(keine Angabe)	Sundhur	—	60	Diener
Boten der Endzeit (Nagosharasa)				
Grakvaloth	Gra-Khal	212	57	Wächter
Ivash	Iphas	214 f.	57	Diener
Maruk-Methai	Maruk-Methai	218	57	Gebieter
Erheber der Toten (Dargunshasa)				
Irhiahdza	Iryadsaal	214	—	Wächter
Nephazz	Navaz	219	—	Diener
Nirraven	Nirr'Havanes	219	—	Gebieter
Thargunitoth	Sargonisos	397	—	Gebieter*
Flüsterer (Aomazuasa)				
Amazeroth	Omasiros	398 f.	—	Gebieter*
Beel'Ymash	Balymas	398/TcD	—	Gebieter
Isyahadin	Ishayadin	214	—	Gebieter
Karunga	Karunga	216	—	Diener
Nishkakath	Nishkath	219	61	Gebieter
Uridabash	Uridabas	TcD	—	Gebieter
Xamanoth	(keine Angabe)	TcD	—	Gebieter
Groteske (Assifasa)				
Arkhubal	Yakurbal	208 f.	—	Gebieter
Asfaloth	Siphalos	399	—	Gebieter*
Brukha'kla	Brukakla	210	—	Diener
Dharai	Darai	211	—	Wächter
Iltapeth und Istapher	(keine Angabe)	214	—	Wächter
Je-Chrizlayk-Ura	(keine Angabe)	215	—	Wächter
Mactans	Mactanos	218	—	Wächter
Sordul	Sordhul	221	—	Diener
Tlaluc	Talluc	222	—	Wächter
Tuur-Amash	Tusqamac	222	—	Wächter
(keine Angabe)	Atuum	—	61	Diener
(keine Angabe)	Ugrabaan	—	61	Wächter
Mordbrenner (Balharasa)				
Belhalhar	Baal-Arar	396	—	Gebieter*
Karmoth der Vernichter	(keine Angabe)	216	—	Gebieter
Shruuf	Shruuf	221	—	Wächter
Zant	Zant	226	58	Diener
(keine Angabe)	An-Domrai	—	58	Gebieter
(keine Angabe)	Daggo	—	58	Diener
(keine Angabe)	Lanbhaar	—	58	Wächter
Rastlose (Logramshasa)				
Difar	Diphar	211	62	Diener
Karakil	Caragil	215	62	Wächter
Lolgramoth	Logramos	396 f.	—	Gebieter*
Yel'Arizel	Jalarasil	225	—	Diener
Yar'Yuram	Jarjuram	224	—	Wächter

<u>Aventurischer Name</u>	<u>Myranischer Name</u>	<u>WdZ</u>	<u>MyMa</u>	<u>Machtstufe</u>
Schänder der Sinne (Balkhelasa)				
Aphasmayra	A'Phemarra	207	—	Gebieter
Balkha'bul	Baal'Kabul	209 f.	—	Wächter
Belkelel	Balat-Khel	401	—	Gebieter*
Blutbelecktes Gold	(keine Angabe)	210	—	Diener
Fajlaraan	(keine Angabe)	217	—	Wächter
Gregorroth	Gregoros	212	—	Wächter
Hanaestil	Hanestiles	212 f.	—	Gebieter
Haqoum	Accum	213	—	Wächter
Isphanil	Isphanil	214	—	Wächter
Khidma'kha'bul	Bel'Khidmal	216	63	Diener
Laraan	Laran	216	—	Wächter
Muwallaraan	(keine Angabe)	217	—	Diener
Nurumbaal	Norunbal	219	—	Wächter
Shaz-Man-Yat	(keine Angabe)	220	—	Gebieter
Tasfarelel	Taspharil	399 f.	—	Gebieter*
Thaz-Laraanji	Incubus Thazanos	222	—	Diener
(keine Angabe)	A'Ny'Cha	—	61	Diener
(keine Angabe)	Burakos	—	59	Diener
Schattenmeuchler (Talatarasa)				
Asquarath	Askarat	209	—	Wächter
Blakharaz	Bel'Arkhanz	395	—	Gebieter*
Gurgulum	Gurgolos	212	—	Wächter
Heshthot	Eschtot	213	63	Diener
Kha-Thurak-Arfai	Cha'Khuo'Rachar	215	—	Gebieter
(keine Angabe)	Aketun	—	60	Wächter
(keine Angabe)	Nimamach	—	63	Wächter
Siechenbringer (Belzharasa)				
Belzhorash	Bylhara	400	—	Gebieter*
Duglum	Dugolum	211	—	Wächter
Eugalp	Eukalipos	211 f.	—	Gebieter
Hektabeli	Hektabeli	213	62	Wächter
Hirr'Nirat	Nirr'Atum	214	—	Diener
Rahastes	Rahastes	220	—	Gebieter
Verborgene (Taszibarasa)				
Bha'Levek	Balvec	210	—	Gebieter
Gotongi	Gotongi	212	—	Diener
Kharz'Oreel	Kar'Zorel	216	—	Wächter
Qasaar	Kha'Sharr	219 f.	—	Diener
Quitslinga	Quitslinga	220	61	Wächter
Uttara'Vha	Uttrava	223	63	Diener
Verderber der Esse (Angrimshasa)				
Achorhobai	Akorbai	206 f.	—	Wächter
Agribaal	Aggarbal	207	—	Wächter
Agrimoth	(keine Angabe)	400 f.	—	Gebieter*
Amrifas	Amrifas	207	—	Gebieter
Azzitai	Asthai	209	—	Wächter
Taifelel	Lukiferos	221	—	Wächter
(keine Angabe)	Gesnai	—	57	Wächter
Verfolger (Balsyrasa)				
Azamir	(keine Angabe)	209	—	Gebieter
Belshirash	Baal-Syras	398 f.	—	Gebieter*
Braggu	Bracu	210	—	Diener
Canilaraan und Shakalaraan	(keine Angabe)	217	—	Diener
Cha'Muyan	Char'Much'Iao	211	—	Wächter
Die Wilde Jagd	Die Meute	224	—	Gebieter
Karmanath	Karmanat	215 f.	—	Diener
Morcan	Morcan	218	60	Wächter
Thalon	Thalon	211	—	Diener
Umdoreel	Umdorel	223	—	Wächter
Usozoreel	Uszurel	223	—	Diener
(keine Angabe)	Cha'Khar	—	60	Wächter
(keine Angabe)	Hyabarash	—	62	Diener
(keine Angabe)	Uchdar	—	62	Gebieter
Dämonen unbekannter Klasse				
Abyssabel	Abys-Beral	206	—	Gebieter
Abysmaroth	Abys-Maneth	206	—	Gebieter
Abyssandur	Abys-Undar	206	—	Gebieter
Aphestadil	(keine Angabe)	208	—	Gebieter

<u>Aventurischer Name</u>	<u>Myranischer Name</u>	<u>WdZ</u>	<u>MyMa</u>	<u>Machtstufe</u>
Dämonen unbekannter Klasse, Fortsetzung				
Der Wanderer zwischen den Sphären	(keine Angabe)	223	—	Gebieter
Heskateth	(keine Angabe)	213 f.	—	Gebieter
May'hay'tam	(keine Angabe)	218	—	Gebieter
Shihayazad	Sheyazed	220 f.	—	Gebieter
Yash'Natam	Yashetam	224	—	Wächter
Yash'Oreel	Yashonel	224 f.	—	Wächter
Yo'uggathugythot	(keine Angabe)	TcD	—	Wächter
(keine Angabe)	Passuth	—	57	Wächter
(keine Angabe)	Suulonar	—	58	Wächter