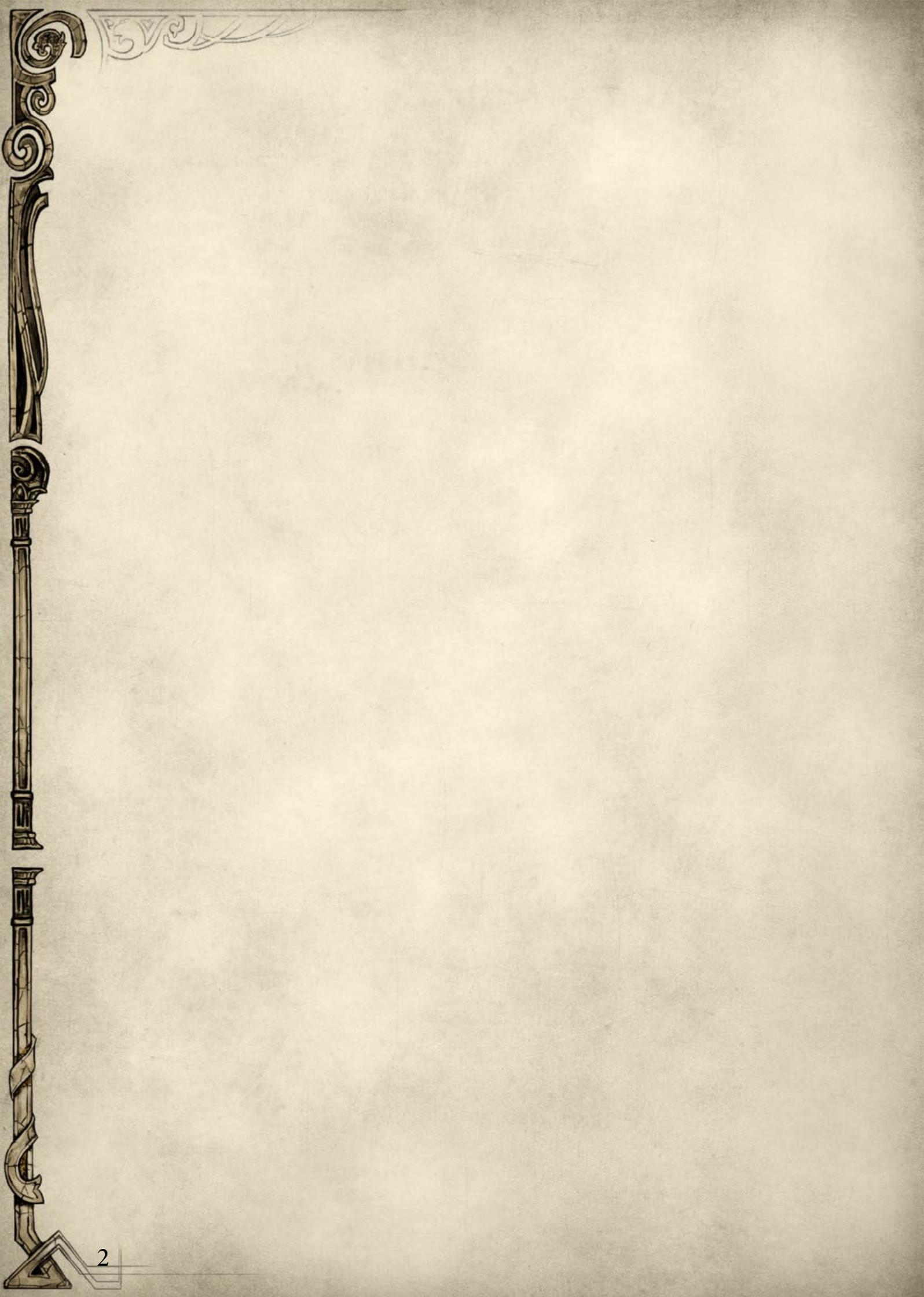


1. November 2021 (v1)

ILARIS

HILBERTS BESTIARIUM

Xaver Stiensmeier



Erste Version

*Wer den universalen und alles durchdringenden Geist der Wahrheit von Angesicht zu Angesicht erblicken will,
muss fähig sein, auch die geringste Kreatur ebenso zu lieben, wie sich selbst.*

-aus den Chroniken von Ilaris

Autor & Layout

Xaver Stiensmeier

LaTeX-Vorlage Basierend Auf

Jan Battenfeld

Illustrationen

Bernhard Eisner

Lektorat

N/A

Feedback Und Spieltests

N/A

Dank an Ilaris, Lukas (Curthan) Schafzahl, Das Schwarze Auge und natürlich meiner Spielerschaft.
Besonderer Dank gebührt Benjamin Bahr (Yelemiz) - Autor von Aventurische Totengeister, von dem ich
fleißig klauen durfte.

[Feedback-Mail](#)

DAS SCHWARZE AUGEN, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA, RIESLAND und
THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Die Verwendung der
Grafiken erfolgt unter den von Ulisses Spiele erlaubten Richtlinien. Eine Verwendung über diese
Richtlinien hinaus darf nur nach vorheriger schriftlicher Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel
Distribution GmbH erfolgen.

Inhalt

REGELN	5	UNTOTE	8
Neue Kreaturenklassen	5	Schwache Untote	8
Geist	5	Nützliche Untote	9
		Starke Untote	9
		Mächtige Untote	10
TIERE	6		
		ELEMENTARE	11
UNTIERE	7		
Ghule	7	DÄMONEN	12

REGELN

Neue Kreaturenklassen GEIST



Verbliebene Seelen nennen wir Geister. Sie sind besondere Untote.

Eigenschaften: Astralsinn, Immunität (Eigenschaften, Einfluss, Hellsicht, Illusion, Umwelt, Verwandlung, Krankheiten, Gifte, Hitze, Kälte, profan), Körperlosigkeit, Paraphysikalität, Unheilig (wenn erhoben), Resistenz (magisch, geweiht (außer Totengötter)), Schmerzzimmun II, Schreckgestalt I, Verwundbarkeit I (geweihte Waffen oder Gegenstände von Totengöttern) *Wis-*

senstalent: Mythenkunde *Besonderheiten:* Geistern können bei der Erhebung zusätzliche Eigenschaften verliehen werden (Ila-
ris:81). *Beispiele:* Eisfee, Gefesselte Seele, Geisterdrache

TIERE

BÄR

O CANADA

Wundschwelle 11/13, Koloss I Magieresistenz 12
Geschwindigkeit 6 Initiative 2

» Prankenhieb RW 1 VT 6 AT 13 TP 2W6+6

Niederwerfen (-4), Doppelangriff

» Biss RW 0 VT 13 AT 14 TP 4W6

Feueratem (Wer zum Ziel eines Angriffs wird, muss eine Zähigkeits-
Probe (28) ablegen, um nicht 1 Punkt Erschöpfung zu erleiden)

Kampfvorteile: Standfest, Sturmangriff

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

Fertigkeiten: Wachsamkeit 16, Pirschen 8, Laufen 22, Zähigkeit 14

UNTIERE

Ghule

Hochansteckend Jede erlittene Wunde erhöht die Chance einer Ansteckung mit Wundbrand oder einer anderen Krankheit um 50%. Eine Probe auf Gifte und Krankheiten (24) eliminiert das Risiko.

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

Generaghul Um eine Kreatur zu einem Ghul zu konvertieren, ziehe 2 von seiner WS ab und setze seine Klugheit auf 4. Seine Unbewaffneten Angriffe erhalten **Hochansteckend** und seine Bissangriffe **Ghulgift**. Falls er mehrere Würfel Trefferpunkte macht, kannst du zusätzlich einen W6 entfernen und zu +2 TP rechnen (2W6+2 wird zu 1W6+4).

AASWOLF

pervertierter Wolf



Wundschwelle 4/5 **Magieresistenz** 2
Geschwindigkeit 8 **Initiative** 2

Angepasst II (Dunkelheit), Immunität (Einfluss), Lichtscheu

» **Biss** **RW** 0 **VT** 6 **AT** 9 **TP** 2W6

Zerbrechlich, Aasgift (Stufe 20, Verzögerung 4 Aktionen, Wirkungs- dauer sofort; das Ziel erleidet eine Wunde; Wölfe und Hunde verwand-eln sich binnen 1W3 Tagen auch in Aaswölfe)

Kampfvorteile: Niederwerfen, Standfest, Sturmangriff

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

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

Varianten: Alphaaaswolf (WS 5/6; TP, MR und Kampfwerte +4, INI +2, wird der Alphaaaswolf besiegt, nehmen auch die restlichen Wölfe die Pfo-ten in die Hand)

GHUL

ansteckender und gieriger Leichenfresser



Wundschwelle 4/5 **Magieresistenz** 9
Geschwindigkeit 6 **Initiative** 6

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

» **Unbewaffnet** **RW** 1 **VT** 6 **AT** 6 **TP** 1W6

Stumpf, Zerbrechlich, Hochansteckend

» **Zähne** **RW** 0 **VT** 6 **AT** 6 **TP** 2W6

Zerbrechlich, Ghulgift

Attribute: GE 8, KK 8, KL 2, KO 8, MU 8

Fertigkeiten: Pirschen 8, Wachsamkeit 6

Varianten: Fresser (WS 4/6)

Sammler (WS 3/5, KO 10, KL 4, AT 4, VT 4 (Leichenteilträger (Säcke), Menschenähnlicher, buckelig))

Späher (WS 2/4, Klettern 7, Wachsamkeit 10, Sinnesschärfe 10, AT 9, VT 9, BHKI, BHKII (spinnenartig, schnell))

Wühler (WS 4/6, AT 4, VT 4, Klauen 1W6+4, Graben II (blind, milchige Augen, sehr leicht zu übersehen: Tarnung(Unter der Erde))

GHULKÖNIG

verschmolzener großer Haufen Leichenfresser



Wundschwelle 8/10 **Magieresistenz** 12
Geschwindigkeit 6 **Initiative** 8

Empfindlichkeit II (Sonnenlicht), Immunität (Einfluss), Lichtscheu, Schreckgestalt II, Regemutation (Verschmelzen mit Ghulen heilt 1 Wunde, bei großen Ghulen sogar 2 Wunden), Zusätzliche Attacke III, Zusätzliche Verteidigung I, Angepasst II (Dunkelheit)

» **Faust** **RW** 1 **VT** 6 **AT** 10 **TP** 1W6+6

Stumpf, Hochansteckend

» **Zähne** **RW** 0 **VT** 8 **AT** 14 **TP** 2W6+4

Ghulgift

» **Würgen** **RW** 2 **LZ** 1 **FK** 12 **TP** 2W6+2

Säure (KO(I,20) sonst 1 Wunde), Flächenangriff (180 Grad)

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

Attribute: GE 6, KK 18, KL 4, KO 16, MU 8

Fertigkeiten: Laufen 10, Wachsamkeit 6, Pirschen 8, Zähigkeit 16

OGHUL

ansteckender und gieriger großer Leichenfresser



Wundschwelle 8/10 **Magieresistenz** 8
Geschwindigkeit 6 **Initiative** 4

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

» **Faust** **RW** 1 **VT** 8 **AT** 14 **TP** 2W6+4

Niederwerfen (-4), Stumpf, Hochansteckend

» **Zähne** **RW** 0 **VT** 8 **AT** 14 **TP** 3W6+2

Ghulgift

» **Felsbrocken** **RW** 32 **LZ** 1 **FK** 12 **TP** 4W6+4

Niederwerfen (-8)

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

Attribute: GE 4, KK 22, KL -2, KO 20, MU 20

Fertigkeiten: Laufen 14, Wachsamkeit 6, Pirschen 8, Zähigkeit 16

Varianten: Mächtiger Oghul (WS 10/12, TP +4, Kampfwerte +2)

WÜRGER

ansteckender und gieriger spuckender Leichenfresser



Wundschwelle 5/7 **Magieresistenz** 9
Geschwindigkeit 6 **Initiative** 6

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

» **Unbewaffnet** **RW** 1 **VT** 5 **AT** 5 **TP** 1W6

Stumpf, Zerbrechlich, Hochansteckend

» **Zähne** **RW** 0 **VT** 5 **AT** 5 **TP** 2W6

Zerbrechlich, Ghulgift

» **Würgen** **RW** 2 **LZ** 0 **FK** 8 **TP** 1W6+1

Säure (KO(I,20) sonst 1 Wunde), einmalig

Attribute: GE 8, KK 8, KL 2, KO 10, MU 8

Fertigkeiten: Pirschen 8, Wachsamkeit 6

UNTOTE

Schwache UNTOTE

GEFESSELTE SEELE

der schwache Geist eines Menschen



Wundschwelle 2/2 **Magieresistenz** 10
Geschwindigkeit 8 **Initiative** 6

Vorteile bis 80 EP

» **Waffenlos** RW 0 VT 6 AT 6 TP 1W6
Rüstungsbrechend

Kampfvorteile: Nach Verstorbenem

30 AsP

Einfluss 12 (Horriphobus)

Attribute: 2x4, 4x6, 2x8

Fertigkeiten: 4x6, 1x10

Varianten: Nützliche Seele (Vorteile bis 160 EP, ein Attribut auf 12 statt auf 4, eine zusätzliche Fertigkeit auf 10 und 14)

Starker Nekromentor (nach Wissen strebender Lehrgeist, der durchaus erfahren in seinem Wissensgebiet ist. Von 17:00 bis 5:00 morgens ist er bereit sein Wissen weiterzugeben: 2x14 Wissensfertigkeiten. KL 20, IN 18)

Mächtige Seele (auch andere Wesen als Mensch möglich, Werte abweichend)

Mächtige Entfesselte Seele (Eigenschaften, Fertigkeiten wie Erhobener, Zauber wie Erhobener, persönliche Waffe/Pferd/Gegenstände des Erhobenen erscheinen geisterhaft, grobe Erinnerungen ans Leben)

GEISTERSCHWARM

der schwache Geist



Wundschwelle 2, Koloss I **Magieresistenz** 6
Geschwindigkeit 5 **Initiative** 10

Astralsauger (Richtet der Geisterschwarm Wunden bei einem Wesen an, das über AsP verfügt, so verliert dieses Wesen WS Anzahl der Wunden AsP), Schmerzimmun II, Resistenz (Stichwaffen), Verwundbarkeit IV (Flächenschaden)

» **Waffenlos** RW 0 VT 6 AT 10 TP 1W6
Rüstungsbrechend

Kampfvorteile: Zusätzliche Attacke I

Attribute: MU 10, KL 2, IN 20, CH 4, FF 0, GE 14, KO 4, KK 2

Fertigkeiten: Einschüchtern 5, Pirschen 7, Sinnesschärfe 8, Willenskraft 1

Varianten: Starker Geisterschwarm (Koloss II, TP +2, Fertigkeiten +2, Zusätzliche Attacke II)

IRRLICHT

ein Licht im Nebel



Wundschwelle 1/1 **Magieresistenz** 10
Geschwindigkeit 8 **Initiative** 8

Magieabweisend, keine Schreckgestalt

30 AsP

Einfluss 12 (Bannbaladin)

Attribute: IN 8, GE 12

Fertigkeiten: Laufen 16, Überreden 10

Varianten: Nützliches Hasserfülltes Irrlicht (Einfluss 14 (Bannbaladin, Horriphobus), Aura (Folge mir!, Willenskraft (20) jede Initiativephase, 1 Erschöpfung)

NACHTALP

auf der Suche nach Auferstehung



Wundschwelle 2+*/2+* **Magieresistenz** 5
Geschwindigkeit 5 **Initiative** 3

Tarnung (Dunkelheit), Aura (Alträume, Willenskraft (28) jede Nacht, Schlafende in 4 Schritt Reichweite erleiden eine Wunde)

» **Waffenlos** RW 0 VT 6 AT 10 TP 2W6
Umklammern (-4), Rüstungsbrechend

» **Biss** RW 0 VT 6 AT 6 TP 3W6
Zerbrechlich

Attribute: MU 10, KL 10, IN 4, CH 10, FF 2, GE 6, KO 4, KK 2

Fertigkeiten: Einschüchtern 6, Menschenkenntnis 6, Sinnesschärfe 8, Pirschen 10, Willenskraft 12

Sonderregeln:

Wiedergeburt: Nachtalpe erhalten +1 WS pro Wunde die sie mit Bissen oder Alträumen angerichtet haben. Wann immer der Nachtalpe eine Wunde erleidet oder 24h lang keine neue WS hinzugewinnt, verliert er eine WS (bis zu seinem Ursprungswert). Erreicht ein Nachtalpe Koloss II WS 16, so erhält er einen sterblichen Körper. Er ist dann wieder ein Lebewesen und kein Geist mehr. Werte und Aussehen entsprechen dann denen seines ursprünglichen Körpers vor dem Tod.

Triumph: Triumph bei einer Biss-Attacke richten zusätzlich doppelten Waffenschaden an (siehe Hammerschlag).

Dienst: Gegen Blut sind freie Nachtalpe in der Regel bereit Dienste zu verrichten, die keinen Kampf enthalten.

POLTERGEIST

nächtlicher Unruhestifter



Wundschwelle 4/4 **Magieresistenz** 8
Geschwindigkeit 4 **Initiative** 4

Tarnung, Telekinese-Feld (In einer Reichweite von 8 Schritt kann der Poltergeist Gegenstände telekinetisch bewegen und werfen)

» **Waffenlos** RW 0 VT 4 AT 8 TP 1W6
Rüstungsbrechend

» **Kleines W.g.** RW 4 LZ 0 FK 8 TP 2W6+1
Meist Stumpf

» **Mittleres W.g.** RW 2 LZ 0 FK 8 TP 2W6+3
Meist Stumpf, Niederwerfen (-4)

» **Schweres W.g.** RW 1 LZ 1 FK 8 TP 4W6+6
Meist Stumpf, Niederwerfen (-8)

20 AsP

Verwandlung: 4 (Desintegratus Pulverstaub, Claudibus Clavistibor)

Attribute: MU 10, KL 10, IN 6, CH 10, FF 12, GE 4, KO 4, KK 20

Fertigkeiten: Einschüchtern 12, Sinnesschärfe 6, Pirschen 10, Willenskraft 10

Vorahnung: Gegen Fernkampfangriffe des Poltergeists kann mit IN (24, I) verteidigt werden.

Varianten: Starker Poltergeist (32 AsP, Die Reichweite aller Fernkampfangriffe und des Telekinese-Felds ist verdoppelt. Schreckgestalt II. Verwandlung 8, Pirschen 14)

Mächtiger Poltergeist (40 AsP. Unsichtbarkeit, Schreckgestalt III. Die Reichweite aller Fernkampfangriffe und des Telekinese-Felds ist vervierfacht. Verwandlung 18 (Alle), Pirschen 16)

Nützliche UNTOTE

EISFEE

nützlicher kalter Geist des hohen Nordens



Wundschwelle 3/3 **Magieresistenz** 10
Geschwindigkeit 4 **Initiative** 4

Herrin der gefesselten Seelen (Eisfeen können gefesselte Seelen an sich binden), Kuss der Eisfee (Intervall 1 INI-Ph. 1 Wunde, freiwilliges Opfer; siehe Bannbaladin; Vergleichende Probe Willenskraft gegen Betören)

» **Waffenlos** RW 0 VT 2 AT 14 TP 3W6
Rüstungsbrechend

32 AsP

Einfluss 14 (Bannbaladin, Horriphobus)

Attribute: MU 18, KL 4, IN 8, CH 20, FF 2, GE 8, KO 2, KK 6

Fertigkeiten: Einschüchtern 5, Wachsamkeit 10, Betören 14, Überreden 14, Willenskraft 13

Varianten: Starke Eisfee (6/6 WS, Zusätzliche Zauber: Erinnerung verlass dich!, Herzschlag Ruhe!)

Mächtige Eisfee (6/6 WS, Eigenschaften +2, Fertigkeiten +4, 64 AsP, Einfluss 18. Zusätzliche Zauber: Erinnerung verlass dich!, Herzschlag Ruhe!, Alpgestalt)

HETZER

Seele eines Mörders oder Attentäters



Wundschwelle 2/3 **Magieresistenz** 5
Geschwindigkeit 8 **Initiative** 5

Tarnung, Rudel

» **Krallen** RW 0 VT 4 AT 12 TP 2W6+4
Rüstungsbrechend

Kampfvorteile: Sturmangriff

16 AsP

Hellsicht 8 (Exposami Lebenskraft, Sensattaco Meisterstreich)

Einfluss 8 (Harmlose Gestalt, Blitz dich Find)

Attribute: MU 10, KL 2, IN 10, CH 4, FF 10, GE 6, KO 2, KK 4

Fertigkeiten: Einschüchtern 6, Laufen 6, Menschenkenntnis 6, Pirschen 8

UNTOTER DRACHENBANDWURM

Cestoda Dracophagus



Wundschwelle 2/3 **Magieresistenz** 12
Geschwindigkeit 1 **Initiative** 1

Resistenz I (Feuer, Stich), Magieabsorption (Zauberern wird 4 AsP pro Initiativephase entzogen. Die entzogenen AsP sind um 1 je volle 8 Schritt Entfernung zum Absorber reduziert), Magienahrung (regeneriert 1 Wunde pro 2 zugenommene AsP)

» **Biss** RW 0 VT 4 AT 11 TP 1W6+2
Entzieht dem Ziel 3W6 AsP pro angerichtete Wunde

WALKÜR

pflichtbewusster halb-materieller Schutzgeist



Wundschwelle 5/6 **Magieresistenz** 6
Geschwindigkeit 5 **Initiative** 10

Keine Immunität (profan), Resistenz (profan)

» **Schwert** RW 1 VT 10 AT 10 TP 2W6+2
Wendig

» **Schild** RW 0 VT 12 AT 15 TP 1W6-1
Schild, Stumpf

Kampfvorteile: Ausfall, Niederwerfen, Schildkampf III (Schildwall)

Attribute: MU 10, KL 2, IN 3, CH 4, FF 3, GE 14, KO 6, KK 8

Fertigkeiten: Einschüchtern 10, Pirschen 6, Willenskraft 8

Beseelte Waffe: Der Walkür kann für eine Stunde in eine Waffe einfahren (WM +1, TP +1, 1x kostenlos Wurf wiederholen, magisch)

Varianten: Großer starker Geisterkrieger (WS 7/8, +4 TP, +2 AT/VT, IN 16, MU 16, Gegenhalten, Aufmerksamkeit, Groß)

STARKE UNTOTE

LYNX

Grüßer der Todgeweihten



Wundschwelle 6/8 **Magieresistenz** 10
Geschwindigkeit 8 **Initiative** 8

Unsichtbarkeit (Ausnahme: Ziel der Jagd), Schreckgestalt II

» **Pranken** RW 0 VT 8 AT 16 TP 1W6+6
Rüstungsbrechend

» **Biss** RW 0 VT 8 AT 14 TP 3W6+3
Rüstungsbrechend

Kampfvorteile: Ausfall, Offensiver Kampfstil, Niederwerfen, Standfest, Sturmangriff, Todesstoß, Zusätzliche Aktion I,

Attribute: MU 10, KL 10, IN 6, CH 4, FF 4, GE 16, KO 10, KK 12

Fertigkeiten: Einschüchtern 10, Laufen 12, Sinnesschärfe 8, Pirschen 10, Willenskraft 8

NECROPHAGION

skelettierter großer Tatzelwurm



Wundschwelle 8/10 (Koloss I) **Magieresistenz** 8
Geschwindigkeit 3 **Initiative** 2

Astralsinn, Aura (Gestank, Zähigkeit (16) jede Initiativephase, -2 auf körperliche Proben (kumulativ) für 1 Tag), Resistenz II (Feuer, Stich)

» **Biss** RW 1 VT 4 AT 15 TP 3W6+5
Zerbrechlich

» **Klauen** RW 1 VT 6 AT 12 TP 2W6+4
Niederwerfen (-4)

» **Schwanz** RW 2 VT 4 AT 10 TP 1W6+4
Niederwerfen, Flächenangriff (180° hinter dem Wurm)

Kampfvorteile: Zusätzliche Attacke I, Standfest, Unaufhaltsam

Attribute: KO 32, KK 26

Fertigkeiten: Pirschen 0, Wachsamkeit 8

MÄCHTIGE UNTOTE

GEISTERDRACHE

uralter mächtiger sehr großer untoter Ratgeber



Wundschwelle 9/11, Koloss I **Magieresistenz** 16
Geschwindigkeit 8 **Initiative** 4

Aura (Wahnsinn, Willenskraft (28) jede Initiativephase, 1 Erschöpfung),
Aura (Disruptivo, Alle Zauber anderer Wesen sind in einer Reichweite von
32 Schritt um 8 erschwert), Immunität (magisch), Schreckgestalt III

- » **Biss** **RW** 0 **VT** 8 **AT** 14 **TP** 3W6+6
Rüstungsbrechend
- » **Pranke** **RW** 1 **VT** 8 **AT** 14 **TP** 4W6+2
Rüstungsbrechend, Niederwerfen (-4) (Willenskraft als Gegenprobe
statt KK)
- » **Schwanzhieb** **RW** 2 **VT** 8 **AT** 14 **TP** 3W6
Rüstungsbrechend, Flächenangriff (90° hinter dem Drachen), Nieder-
werfen (-8) (Willenskraft als Gegenprobe statt KK)

Kampfvorteile: Hammerschlag, Kraftvoller Kampf III (Befreiungsschlag),
Standfest, Sturmangriff, Unaufhaltsam, Zusätzliche Attacke I

150 AsP

Kraft 18 (Alle)

Illusion 16 (Alle)

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

Attribute: MU 18, KL 8, IN 8, CH 6, FF 1, GE 12, KO 16, KK 24

Fertigkeiten: Einschüchtern 14, Menschenkenntnis 8, Sinnesschärfe 6,
Wachsamkeit 6, Überreden 4, Willenskraft 10, Magiekunde 18, Derekunde
18, Mythenkunde 18

AZUZAR

mächtiger freier Geistergrolm in den Katakomben Vinsalts



Wundschwelle 4/5 **Magieresistenz** 16
Geschwindigkeit 5 **Initiative** 4

Schreckgestalt IV (wenn er möchte)

80 AsP

Einfluss 22 (Alle)

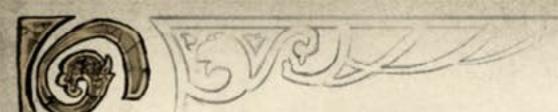
Hellsicht 22 (Alle)

Magische Vorteile: Effizientes Zaubern, Flinke Magie, Kontrolliertes Zau-
bern, Mühelose Magie, Vorbereitendes Zaubern

Attribute: MU 12, KL 24, IN 20, CH 8, FF 6, GE 8, KO 6, KK 6

Fertigkeiten: Einschüchtern 6, Menschenkenntnis 18, Sinnesschärfe 16,
Wachsamkeit 16, Überreden 22, Willenskraft 10, Magiekunde 18

ELEMENTARE



— DÄMONEN —