MONSTERSPIELKARTEN

VON

TIM ARTZ

DUNGEONSLAYERS FANWERK

MONSTERSPIELKARTEN

VON TIM ARTZ

MONSTERSPIELKARTEN

Dieses Dokument enthält alle Monster des DS4 Grundregelwerkes im Spielkartenformat. Um die Karten sinnvoll nutzen zu können, sollte die ebenfalls als freier Download verfügbare Liste der Monsterfähigkeiten heruntergeladen und ausgedruckt werden.

Beim Ausdruck darauf achten, dass alle Skalierungen abgeschaltet sind.

Ich wünsche viel Spaß beim Drucken, Schnibbeln und Spielen!

Fehler im Grundregelwerk (Buch, Nov2010), die in den Karten bereits berücksichtigt wurden:

Harpyie:
Abwehr 11, nicht 10

Hobgoblin:
Kettenpanzer +2, nicht +1

Kriegselefant:
Abwehr 23, nicht 22

Tentakelhirn:
Bewaffnung '-', nicht 'scharfe Zähne'

CHANGELOG

07.04.2011:
- Schriftart Woodstamp in Namen und Werten

03.01.2011:
- Fanwerk Edition

31.12.2010:
- Erste Veröffentlichung
- Fehlerberichtigung (vielen Dank an TheGhost aus dem DS-Forum)

DUNGEONSLAYERS FANWERK

ADLER

KÖR:	3	AGI:	8	GEI:	1
ST:	1	BE:	3	VE:	0
HÄ:	0	GE:	1	AU:	1

7 | 4 | 11 | 5 | 5

Bewaffnung	Panzerung
Krallen (WB+1)	Federkleid (PA+1)

Beute:	Trophäe (BW 1A:11)				
GH:	1	GK:	kl	EP:	52

ALLIGATOR

KÖR:	12	AGI:	10	GEI:	1
ST:	2	BE:	5	VE:	0
HÄ:	4	GE:	0	AU:	0

78 | 18 | 15 | 9 | 16

Bewaffnung	Panzerung
Großer Biss (WB+2; GA -2)	Schuppenpanzer (PA+2)

Beute:	Trophäe (BW 1A:14)				
GH:	10	GK:	gr	EP:	151

AUGENBALL

KÖR:	8	AGI:	4	GEI:	10
ST:	0	BE:	0	VE:	2
HÄ:	4	GE:	2	AU:	3

88 | 14 | 4 | 3

Bewaffnung	Panzerung
-	Warzenhaut (PA+2)

13 | 12

Zauber (je 1 pro Auge; jeder aktiv): Blenden, Einschläfern, Gehorche, Kettenblitz (Zielzauber 15), Schleudern, Schutzfeld, Schutzschild, Telekinese, Unsichtbarkeit, Verwirren
Mehrere Angriffe (+4): zusätzliche Zauber
Mehrere Angriffsglieder: 5 von 10 Augen gleichzeitig

Beute:	BW #5A:20, #5M:20				
GH:	23	GK:	gr	EP:	255

BÄR

KÖR:	12	AGI:	8	GEI:	1
ST:	3	BE:	4	VE:	0
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0

75 | 16 | 12 | 8 | 17

Bewaffnung	Panzerung
Pranke (WB +2; GA -2)	Fell (PA+1)

Beute:	Trophäe (BW 1A:16)				
GH:	9	GK:	gr	EP:	139

BASILISK

KÖR:	14	AGI:	7	GEI:	1
ST:	3	BE:	3	VE:	0
HÄ:	4	GE:	0	AU:	1

168 | 20 | 10 | 7 | 19

Bewaffnung	Panzerung
Großer Biss (WB+2; GA -2)	Schuppenpanzer (PA+2)

Beute:	Trophäe (BW 2A:20)				
GH:	18	GK:	gr	EP:	206

BAUMHERR

KÖR:	20	AGI:	1	GEI:	1
ST:	5	BE:	0	VE:	0
HÄ:	5	GE:	0	AU:	0

70 | 27 | 1 | 3,5 | 27

Bewaffnung	Panzerung
Asthiebe (WB+2)	Dicke Rinde (PA+2)

Anfällig: Feuer
Mehrere Angriffe (+3): zusätzliche Asthiebe
Schleudern: Ziel 1+ Größenkategorie kleiner

Beute:	Lediglich Brennholz				
GH:	23	GK:	gr	EP:	158

NIEDERER DÄMON

KÖR:	5	AGI:	5	GEI:	5
ST:	2	BE:	2	VE:	2
HÄ:	2	GE:	2	AU:	2

9 | 9 | 7 | 3,5 | 8

Bewaffnung	Panzerung
Pranke (WB+1; GA -1)	Dämonenhaut (PA+2)

Beute:					
GH:	1	GK:	kl	EP:	71

HOHER DÄMON

KÖR:	7	AGI:	7	GEI:	6
ST:	3	BE:	3	VE:	3
HÄ:	3	GE:	3	AU:	3

20 | 12 | 10 | 4,5 | 12

Bewaffnung	Panzerung
Pranke (WB+2; GA -2)	Dämonenhaut (PA+2)

Beute:					
GH:	4	GK:	no	EP:	104

KAMPFDÄMON

KÖR:	9	AGI:	8	GEI:	8
ST:	4	BE:	4	VE:	4
HÄ:	4	GE:	4	AU:	4

46 | 15 | 12 | 6 | 16

Bewaffnung	Panzerung
Pranke (WB+3; GA -3)	Dämonenhaut (PA+2)

Beute:					
GH:	8	GK:	gr	EP:	152

KRIEGSDÄMON

KÖR:	15	AGI:	10	GEI:	10
ST:	7	BE:	5	VE:	5
HÄ:	7	GE:	5	AU:	5

160 | 24 | 15 | 8 | 26

Bewaffnung	Panzerung
Pranke (WB+4; GA -4)	Dämonenhaut (PA+2)

Beute:

GH:	23	GK:	ri	EP:	297

DÄMONENFÜRST

KÖR:	20	AGI:	20	GEI:	10
ST:	10	BE:	10	VE:	5
HÄ:	10	GE:	10	AU:	5

400 | 32 | 30 | 16 | 35

Bewaffnung	Panzerung
Pranke (WB+5; GA -5)	Dämonenhaut (PA+2)

Beute:

GH:	42	GK:	ge	EP:	579

DRACHENWELPE

KÖR:	9	AGI:	11	GEI:	5
ST:	2	BE:	3	VE:	1
HÄ:	2	GE:	3	AU:	2

63 | 14 | 14 | 10 | 14 | 17

Bewaffnung	Panzerung
Mehrere Angriffe; WB+3; GA -2	Drachenschuppen (PA+3)

Angst (-1)
Mehrere Angriffe (+1): zusätzlicher Angriff (Biss, Klaue, Odem oder Schwanzhieb). Bis auf die Klauen dürfen alle Angriffsarten nur einmal pro Runde angewendet werden.
Schleudern: Schwanzschlag, 1+ Größenkategorie kleiner

Beute: Trophäe (BW 2A:W20+10)

GH:	18	GK:	gr	EP:	255

JUNGDRACHE

KÖR:	16	AGI:	12	GEI:	7
ST:	4	BE:	3	VE:	2
HÄ:	4	GE:	3	AU:	2

255 | 24 | 15 | 12,5 | 24 | 19

Bewaffnung	Panzerung
Mehrere Angriffe; WB+4; GA -4	Drachenschuppen (PA+4)

Angst (-2)
Mehrere Angriffe (+1): zusätzlicher Angriff (Biss, Klaue, Odem oder Schwanzhieb). Bis auf die Klauen dürfen alle Angriffsarten nur einmal pro Runde angewendet werden.
Schleudern: Schwanzschlag, 1+ Größenkategorie kleiner

Beute: Trophäe (BW 4A:W20+10), BW #(A:W20+10)x10, #8M:19

GH:	36	GK:	ri	EP:	481

ERWACHSENER DRACHE

KÖR:	24	AGI:	16	GEI:	10
ST:	6	BE:	4	VE:	2
HÄ:	6	GE:	4	AU:	3

600 | 35 | 20 | 20 | 35 | 25

Bewaffnung	Panzerung
Mehrere Angriffe; WB+5; GA -5	Drachenschuppen (PA+5)

Angst (-3)
Mehrere Angriffe (+1): zusätzlicher Angriff (Biss, Klaue, Odem oder Schwanzhieb). Bis auf die Klauen dürfen alle Angriffsarten nur einmal pro Runde angewendet werden.
Schleudern: Schwanzschlag, 1+ Größenkategorie kleiner

Beute: Trophäe (BW 8A:W20+10), BW #(A:W20+10)x10, #12M:20

GH:	63	GK:	ge	EP:	907

ECHSENMENSCH

KÖR:	9	AGI:	8	GEI:	3
ST:	4	BE:	0	VE:	2
HÄ:	2	GE:	2	AU:	0

27 | 14 | 8 | 5 | 14 | 17

Bewaffnung	Panzerung
Speer (WB +1)	Schuppenpanzer (PA+1)

Schleudern: Zufälliger Schwanzhieb, gleiche oder kleinere Größenkategorie

Beute: BW 1B:12, #2B:17

GH:	3	GK:	no	EP:	71

EINHORN

KÖR:	9	AGI:	13	GEI:	1
ST:	2	BE:	6	VE:	1
HÄ:	2	GE:	0	AU:	1

63 | 11 | 19 | 11 | 12

Bewaffnung	Panzerung
Mehrere Angriffe; WB+1; GA-2	-

AUTO

Angst (-1)
Mehrere Angriffe (+1): zusätzlicher Angriff (Horn oder Hufe)
Schleudern: Gleiche oder kleinere Größenkategorie
Zauber: Kann jederzeit aktionsfrei und ohne Probe den Zauber *Spurt* wirken (Abklingzeiten gelten weiterhin)

Beute: BW 1B:12, #2B:17

GH:	9	GK:	gr	EP:	189

ERDELEMENTAR I

KÖR:	12	AGI:	2	GEI:	1
ST:	3	BE:	1	VE:	0
HÄ:	4	GE:	0	AU:	0

13 | 20 | 3 | 2 | 19

Bewaffnung	Panzerung
Steinpranke (WB+4)	Steinwesen (PA+4)

Anfällig: Blitz-, Sturm- und Windangriffe

Beute:

GH:	8	GK:	kl	EP:	44

ERDELEMENTAR II

KÖR:	17	AGI:	2	GEI:	1
ST:	4	BE:	1	VE:	0
HÄ:	5	GE:	0	AU:	0

32 | 26 | 3 | 2 | 25

Bewaffnung	Panzerung
Steinpranke (WB+4)	Steinwesen (PA+4)

Anfällig: Blitz-, Sturm- und Windangriffe

Beute:

GH:	15	GK:	no	EP:	70

ERDELEMENTAR III

KÖR:	22	AGI:	2	GEI:	1
ST:	5	BE:	1	VE:	0
HÄ:	7	GE:	0	AU:	0

78 | 33 | 3 | 2,5 | 37

Bewaffnung	Panzerung
Steinpranke (WB+4)	Steinwesen (PA+4)

Anfällig: Blitz-, Sturm- und Windangriffe

Beute:					
GH:	23	GK:	gr	EP:	124

FEUERELEMENTAR I

KÖR:	9	AGI:	5	GEI:	1
ST:	3	BE:	0	VE:	0
HÄ:	5	GE:	0	AU:	0

12 | 22 | 5 | 3,5 | 14

Bewaffnung	Panzerung
Flammenhieb (WB+2)	Keine feste Gestalt (PA+8)

Anfällig: Eis-, Frost- und Wasserangriffe

Beute:					
GH:	9	GK:	kl	EP:	70

FEUERELEMENTAR II

KÖR:	13	AGI:	6	GEI:	1
ST:	4	BE:	0	VE:	0
HÄ:	6	GE:	0	AU:	0

29 | 27 | 6 | 4 | 18

Bewaffnung	Panzerung
Flammenhieb (WB+3)	Keine feste Gestalt (PA+8)

Anfällig: Eis-, Frost- und Wasserangriffe

Beute:					
GH:	15	GK:	no	EP:	95

FEUERELEMENTAR III

KÖR:	18	AGI:	6	GEI:	1
ST:	6	BE:	0	VE:	0
HÄ:	7	GE:	0	AU:	0

70 | 33 | 6 | 4,5 | 28

Bewaffnung	Panzerung
Flammenhieb (WB+4)	Keine feste Gestalt (PA+8)

Anfällig: Eis-, Frost- und Wasserangriffe

Beute:					
GH:	24	GK:	gr	EP:	145

LUFTELEMENTAR I

KÖR:	6	AGI:	8	GEI:	1
ST:	2	BE:	0	VE:	0
HÄ:	3	GE:	3	AU:	0

10 | 17 | 8 | 5 | 9 | 12

Bewaffnung	Panzerung
Luftstoß (WB+1; *schießen* -1/2m)	Keine feste Gestalt (PA+8)

Anfällig: Erd-, Fels- und Steinangriffe

Beute:					
GH:	4	GK:	kl	EP:	68

LUFTELEMENTAR II

KÖR:	10	AGI:	9	GEI:	1
ST:	2	BE:	0	VE:	0
HÄ:	5	GE:	3	AU:	0

25 | 23 | 9 | 5,5 | 14 | 14

Bewaffnung	Panzerung
Luftstoß (WB+2; *schießen* -1/2m)	Keine feste Gestalt (PA+8)

Anfällig: Erd-, Fels- und Steinangriffe

Beute:					
GH:	9	GK:	no	EP:	92

LUFTELEMENTAR III

KÖR:	15	AGI:	9	GEI:	1
ST:	2	BE:	0	VE:	0
HÄ:	7	GE:	4	AU:	0

64 | 30 | 9 | 6 | 27 | 17

Bewaffnung	Panzerung
Luftstoß (WB+4; *schießen* -1/2m)	Keine feste Gestalt (PA+8)

Anfällig: Erd-, Fels- und Steinangriffe

Beute:					
GH:	16	GK:	gr	EP:	143

WASSERELEMENTAR I

KÖR:	6	AGI:	8	GEI:	1
ST:	3	BE:	0	VE:	0
HÄ:	3	GE:	2	AU:	0

10 | 17 | 8 | 5 | 11 | 12

Bewaffnung	Panzerung
Wasserstrahl(WB+2;*schießen* -1/2m)	Keine feste Gestalt (PA+8)

Anfällig: Feuerangriffe

Beute:					
GH:	3	GK:	kl	EP:	60

WASSERELEMENTAR II

KÖR:	11	AGI:	8	GEI:	1
ST:	4	BE:	0	VE:	0
HÄ:	3	GE:	3	AU:	0

24 | 22 | 8 | 5 | 18 | 14

Bewaffnung	Panzerung
Wasserstrahl(WB+3;*schießen* -1/2m)	Keine feste Gestalt (PA+8)

Anfällig: Feuerangriffe

Beute:					
GH:	9	GK:	no	EP:	83

WASSERELEMENTAR III

KÖR:	15	AGI:	9	GEI:	1
ST:	5	BE:	0	VE:	0
HÄ:	6	GE:	4	AU:	0

62 | 29 | 9 | 6 | 24 | 17

Bewaffnung	Panzerung
Wasserstrahl(WB+4;*schießen* -1/2m)	Keine feste Gestalt (PA+8)

Anfällig: Feuerangriffe

Beute:					
GH:	16	GK:	kl	EP:	133

EULERICH

KÖR:	14	AGI:	6	GEI:	1
ST:	4	BE:	3	VE:	0
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0

54 | 18 | 9 | 4,5 | 20

Bewaffnung	Panzerung
Pranke (WB+2; GA-2)	Federkleid (PA+1)

Beute:	Trophäe (BW 1A:14)				
GH:	11	GK:	gr	EP:	115

FLIEGENDES SCHWERT

KÖR:	10	AGI:	5	GEI:	0
ST:	4	BE:	0	VE:	0
HÄ:	4	GE:	0	AU:	0

12 | 19 | 5 | 3,5 | 16

Bewaffnung	Panzerung
Langschwert (WB+2)	Metallwesen (PA+5)

	Herstellung: 1513 GM + Waffenschmied				
GH:	8	GK:	kl	EP:	57

GARGYL

KÖR:	7	AGI:	7	GEI:	1
ST:	2	BE:	1	VE:	0
HÄ:	2	GE:	2	AU:	1

10 | 13 | 8 | 4,5 | 11

Bewaffnung	Panzerung
Steinklaue (WB+2)	Steinwesen (PA+4)

Anfällig: Blitz-, Sturm und Windangriffe

Beute:	Trophäe (BW 1A:8)				
GH:	6	GK:	kl	EP:	91

GEIST

KÖR:	1	AGI:	11	GEI:	10
ST:	16	BE:	0	VE:	3
HÄ:	16	GE:	2	AU:	6

27 | 25 | 11 | 6,5 | 19

Bewaffnung	Panzerung
Geisterklaue (WB+2; GA-2)	Körperlos (PA+8)

16

Angst(-2)
Zauber: Terror

Beute:					
GH:	17	GK:	no	EP:	245

GOBLIN

KÖR:	5	AGI:	7	GEI:	3
ST:	2	BE:	2	VE:	1
HÄ:	1	GE:	2	AU:	0

8 | 7 | 9 | 4,5 | 7

Bewaffnung	Panzerung
Ast/Messer (WB+0)	Fellflicken (PA+1)

Beute:	BW 1B:10				
GH:	1	GK:	kl	EP:	42

GOLEM, EISEN-

KÖR:	20	AGI:	5	GEI:	0
ST:	5	BE:	2	VE:	0
HÄ:	6	GE:	0	AU:	0

72 | 31 | 7 | 4 | 31

Bewaffnung	Panzerung
Eisenpranke (WB+6)	Metallwesen (PA+5)

Schleudern: Ziel 1+ Größenkategorie kleiner

	Herstellung: 3750 GM + Rüstungsschmied				
GH:	27	GK:	gr	EP:	173

GOLEM, KNOCHEN-

KÖR:	10	AGI:	12	GEI:	0
ST:	5	BE:	6	VE:	0
HÄ:	0	GE:	0	AU:	0

40 | 10 | 18 | 7,5 | 17

Bewaffnung	Panzerung
Knochenpranke (WB+2)	-

Schleudern: Ziel 1+ Größenkategorie kleiner
Mehrere Angriffe (+3): zusätzliche Angriffe mit seinen insgesamt vier Armen.
Mehrere Angriffsglieder: vier Arme.

	Herstellung: 2613 GM + Schreinern				
GH:	11	GK:	gr	EP:	148

GOLEM, KRISTALL-

KÖR:	8	AGI:	10	GEI:	4
ST:	3	BE:	0	VE:	0
HÄ:	3	GE:	5	AU:	0

42 | 14 | 10 | 6,5 | 13

Bewaffnung	Panzerung
Kristallpranke (WB+2)	Kristallwesen (PA+3)

12

Schleudern: Ziel 1+ Größenkategorie kleiner
Zauber: Blitz

	Herstellung: 2513 GM + Steinmetz				
GH:	10	GK:	gr	EP:	134

GOLEM, LEHM-

KÖR:	10	AGI:	6	GEI:	4
ST:	3	BE:	2	VE:	0
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0

46 | 13 | 8 | 4,5 | 16

Bewaffnung	Panzerung
Lehmpranke (WB+3)	-

Schleudern: Ziel 1+ Größenkategorie kleiner

	Herstellung: 2338 GM + Steinmetz				
GH:	8	GK:	gr	EP:	110

GOLEM, STEIN-

KÖR:	18	AGI:	4	GEI:	4
ST:	4	BE:	0	VE:	0
HÄ:	5	GE:	2	AU:	0

66 | 28 | 6 | 3,5 | 26

Bewaffnung	Panzerung
Steinpranke (WB+4)	Steinwesen (PA+4)

Schleudern: Ziel 1+ Größenkategorie kleiner

Beute:	Herstellung: 3338 GM + Steinmetz				
GH:	23	GK:	gr	EP:	160

HARPYIE

KÖR:	8	AGI:	6	GEI:	6
ST:	2	BE:	2	VE:	1
HÄ:	2	GE:	1	AU:	2

20 | 11 | 8 | 4 | 12

Bewaffnung	Panzerung
Krallenklaue (WB+2)	Federkleid (PA+1)

8

Bezaubern: mit ihrem „Lockruf“ (siehe Zauber)
Zauber: *Lockruf* (funktioniert wie der Zauberspruch *Gehorche*; Abklingzeit des *Lockrufs*: 10 Kampfrunden)

Beute:	Trophäe (BW 1A:8)				
GH:	10	GK:	no	EP:	128

HAI

KÖR:	13	AGI:	6	GEI:	1
ST:	4	BE:	3	VE:	0
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0

39 | 16 | 9 | 6 | 19

Bewaffnung	Panzerung
Großer Biss (WB+2; GA-2)	-

Beute:	Trophäe (BW 1A:12)				
GH:	9	GK:	no	EP:	106

HOBGOBLIN

KÖR:	11	AGI:	6	GEI:	3
ST:	2	BE:	0	VE:	2
HÄ:	3	GE:	3	AU:	0

24 | 18 | 5+1 | 3,5 | 15 | 10

Bewaffnung	Panzerung
siehe unten	siehe unten

Bewaffnung: Langschwert (WB+2); Kurzbogen (WB+1; I+1)
Panzerung: Kettenpanzer (PA+2; L-0,5)
Helm (PA+1; I-1); Holzschild (PA+1)

Beute:	BW 1B:18				
GH:	4	GK:	no	EP:	71

HUND

KÖR:	5	AGI:	6	GEI:	1
ST:	3	BE:	3	VE:	0
HÄ:	0	GE:	0	AU:	0

11 | 6 | 9 | 6 | 9

Bewaffnung	Panzerung
Biss (WB+1)	Fell (PA+1)

Beute:					
GH:	1	GK:	kl	EP:	31

HYDRA

KÖR:	14	AGI:	10	GEI:	1
ST:	5	BE:	2	VE:	0
HÄ:	6	GE:	0	AU:	0

90 | 22 | 12 | 10 | 21

Bewaffnung	Panzerung
Großer Biss (WB+2; GA-2)	Schuppenpanzer (PA+2)

Mehrere Angriffe (+5): zusätzliche Angriffe mit seinen insgesamt sechs Köpfen.
Mehrere Angriffsglieder: Sechs Köpfe.
Regeneration: Ein Immersieg lässt einen bereits abgeschlagenen Kopf vollständig nachwachsen.
Schleudern: Ziel 1+ Größenkategorie kleiner

Beute:	Trophäe (BW 1A:20)				
GH:	23	GK:	gr	EP:	246

KEILER

KÖR:	10	AGI:	7	GEI:	1
ST:	2	BE:	2	VE:	0
HÄ:	5	GE:	0	AU:	0

38 | 17 | 9 | 7 | 14

Bewaffnung	Panzerung
Hauer (WB+2; GA-1)	Dicke Borstenhaut (PA+2)

Beute:	Trophäe (BW 1A:10)				
GH:	6	GK:	no	EP:	79

KOBOLD

KÖR:	3	AGI:	6	GEI:	2
ST:	1	BE:	1	VE:	1
HÄ:	1	GE:	2	AU:	0

7 | 4 | 7 | 4 | 5

Bewaffnung	Panzerung
Kleiner Knüppel (WB+1)	-

Beute:	Trophäe (BW 1A:8)				
GH:	1	GK:	kl	EP:	26

KRIEGSELEFANT

KÖR:	16	AGI:	6	GEI:	1
ST:	5	BE:	2	VE:	0
HÄ:	5	GE:	0	AU:	0

93 | 23 | 8 | 6,5 | 22

Bewaffnung	Panzerung
Rammen (WB+2)	Dickhäuter (PA+2)

Beute:	Trophäe (BW 1A:20)				
GH:	16	GK:	gr	EP:	142

LEBENDE RÜSTUNG

KÖR:	10	AGI:	6	GEI:	0
ST:	4	BE:	0	VE:	0
HÄ:	4	GE:	0	AU:	0

24 | 19 | 6 | 4 | 16

Bewaffnung	Panzerung
Langschwert (WB+2)	Metallwesen (PA+5)

Beute:	**Herstellung:** 1875 GM + Rüstungsschmied				
GH:	8	GK:	no	EP:	72

LEICHNAM

KÖR:	7	AGI:	6	GEI:	9
ST:	17	BE:	0	VE:	8
HÄ:	21	GE:	4	AU:	8

39 | 31 | 6 | 4

Bewaffnung	Panzerung
-	mag. Robe +3 (PA+3)

17 | 18

Angst (-1)
Zauber: Arkanes Schwert, Ebenentor, Einschläfern, Flammeninferno, Frostschock, Gasgestalt, Gehorche, Kontrollieren, Magisches Schloss, Netz, Schatten, Schatten erwecken, Schattenlanze, Skelette Erwecken, Springen, Stolpern, Trugbild, Unsichtbarkeit, Verwirren, Wandöffnung, Wolke des Todes, Zeitstop

Beute:	BW #(A:20) x 10, #10M:20				
GH:	26	GK:	no	EP:	299

MEDUSA

KÖR:	11	AGI:	6	GEI:	7
ST:	3	BE:	0	VE:	2
HÄ:	3	GE:	2	AU:	2

36 | 15 | 6 | 7,5 | 16

Bewaffnung	Panzerung
Klauen / Schlangen (WB+2)	Schuppen (PA+1)

Mehrere Angriffe (+5): Von den zahlreichen Schlangen auf ihrem Kopf können jeweils 5 in jeder Runde Nahkampfgegner angreifen.
Schleudern: Schwanzhieb, gleiche oder kleinere Größenkategorie

Beute:	Trophäe (BW A:18), BW #5A:20, #5M:20				
GH:	18	GK:	no	EP:	205

MINOTAURUS

KÖR:	14	AGI:	6	GEI:	4
ST:	4	BE:	2	VE:	1
HÄ:	3	GE:	1	AU:	1

54 | 18 | 8 | 5 | 20

Bewaffnung	Panzerung
siehe unten	Fell (PA+1)

Bewaffnung: Massive Keule, Horn oder Huf
(alles WB+2; GA -2)

Beute:	Trophäe (BW 1A:16), BW 2B:20				
GH:	12	GK:	gr	EP:	138

MONSTERSPINNE

KÖR:	12	AGI:	9	GEI:	1
ST:	3	BE:	2	VE:	0
HÄ:	2	GE:	4	AU:	0

72 | 15 | 11 | 8,5 | 17 | 15

Bewaffnung	Panzerung
siehe unten	Dicke Spinnenhaut (PA+1)

Bewaffnung: Spinnenbiss (WB+2; GA-2)
Netzflüssigkeit (WB+2)

Kletterläufer: Kann auf Gegner herabfallen
Lähmungseffekt: Netzflüssigkeit (nur alle 10 Kampfrunden einsetzbar)

Beute:	Trophäe (BW 1A:12)				
GH:	11	GK:	gr	EP:	165

MUMIE

KÖR:	12	AGI:	4	GEI:	4
ST:	10	BE:	0	VE:	0
HÄ:	10	GE:	0	AU:	2

32 | 23 | 4 | 3 | 24

Bewaffnung	Panzerung
Fäulnispranke (WB+1)	Bandagen (PA+1)

Anfällig: Feuerangriffe
Angst (-1)
Werteverlust (KÖR)

Beute:	BW #2A:18, #1M:16				
GH:	18	GK:	no	EP:	124

OGER

KÖR:	12	AGI:	4	GEI:	2
ST:	3	BE:	2	VE:	1
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0

50 | 17 | 6 | 3,5 | 17

Bewaffnung	Panzerung
Massive Keule (WB+2; GA-2)	Felle (PA+1)

Beute:	BW 1B:8, #1B:18				
GH:	10	GK:	gr	EP:	121

ORK

KÖR:	10	AGI:	6	GEI:	2
ST:	2	BE:	0	VE:	1
HÄ:	3	GE:	3	AU:	0

23 | 14 | 7 | 4 | 13 | 10

Bewaffnung	Panzerung
Speer (WB+1)	Lederpanzer (PA+1)

Beute:	BW 1B:14, #1B:16				
GH:	2	GK:	no	EP:	63

PFERD

KÖR:	10	AGI:	11	GEI:	1
ST:	2	BE:	7	VE:	0
HÄ:	2	GE:	0	AU:	0

66 | 12 | 18 | 10 | 14

Bewaffnung	Panzerung
Huf (WB+2; in Notwehr)	-

Beute:					
GH:	4	GK:	gr	EP:	101

PONY

KÖR:	9	AGI:	8	GEI:	1
ST:	2	BE:	5	VE:	0
HÄ:	2	GE:	0	AU:	0

63 | 11 | 13 | 7,5 | 13

Bewaffnung	Panzerung
Huf (WB+2; in Notwehr)	-

Beute:					
GH:	3	GK:	gr	EP:	92

RATTE

KÖR:	2	AGI:	4	GEI:	1
ST:	1	BE:	2	VE:	0
HÄ:	0	GE:	0	AU:	0

3 | 2 | 6 | 3 | 4

Bewaffnung	Panzerung
Spitze Zähne (WB+1)	-

Beute:					
GH:	1	GK:	wi	EP:	26

RAUBKATZE

KÖR:	7	AGI:	10	GEI:	1
ST:	3	BE:	5	VE:	0
HÄ:	1	GE:	0	AU:	0

27 | 9 | 15 | 9 | 12

Bewaffnung	Panzerung
Pranke / Biss (WB+2; GA-1)	Fell (PA+1)

Mehrere Angriffe (+1): zusätzlicher Angriff (Pranke oder Biss)

Beute:	Trophäe (BW 1A:18)				
GH:	2	GK:	no	EP:	84

REITKEILER

KÖR:	9	AGI:	9	GEI:	1
ST:	2	BE:	2	VE:	0
HÄ:	4	GE:	0	AU:	0

35 | 15 | 11 | 8,5 | 13

Bewaffnung	Panzerung
Hauer (WB+2; GA-1)	Dicke Borstenhaut (PA+2)

Beute:	Trophäe (BW 1A:10)				
GH:	5	GK:	no	EP:	76

RIESE

KÖR:	27	AGI:	6	GEI:	2
ST:	7	BE:	3	VE:	1
HÄ:	7	GE:	0	AU:	0

220 | 35 | 6 | 8 | 38 | 13

Bewaffnung	Panzerung
siehe unten	Felle (PA+1)

Bewaffnung: Baumstamm (WB+4; GA-4)
Geworfener Fels (WB+4; GA-4)

Beute:	Trophäe (BW 1A:20)				
GH:	30	GK:	ri	EP:	387

RIESENECHSE

KÖR:	15	AGI:	12	GEI:	1
ST:	5	BE:	5	VE:	0
HÄ:	14	GE:	0	AU:	0

218 | 21 | 17 | 11,5 | 24

Bewaffnung	Panzerung
Grausamer Biss (WB+4)	Schuppenpanzer (PA+2)

Beute:	Trophäe (BW 2A:16)				
GH:	25	GK:	ri	EP:	316

RIESENKRAKE

KÖR:	22	AGI:	10	GEI:	1
ST:	5	BE:	8	VE:	0
HÄ:	4	GE:	0	AU:	0

270 | 26 | 18 | 10 | 29

Bewaffnung	Panzerung
Fangarme (WB+2)	-

Mehrere Angriffe (+5): zusätzliche Angriffe mit seinen insgesamt sechs Fangarmen
Mehrere Angriffsglieder: 6 Fangarme

Beute:	Trophäe (BW 2A:18)				
GH:	35	GK:	ri	EP:	397

RIESENRATTE

KÖR:	4	AGI:	6	GEI:	1
ST:	2	BE:	2	VE:	0
HÄ:	1	GE:	0	AU:	0

11 | 5 | 8 | 6 | 8

Bewaffnung	Panzerung
Scharfe Zähne (WB+2)	-

Beute:					
GH:	1	GK:	kl	EP:	41

RIESENSCHLANGE

KÖR:	9	AGI:	12	GEI:	1
ST:	5	BE:	3	VE:	0
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0

66 | 14 | 15 | 10,5 | 16

Bewaffnung	Panzerung
Großer Biss (WB+2; GA-2)	Schuppenpanzer (PA+2)

Beute:	Trophäe (BW 1A:18)				
GH:	8	GK:	gr	EP:	143

ROSTASSEL

KÖR:	8	AGI:	7	GEI:	1
ST:	4	BE:	0	VE:	0
HÄ:	4	GE:	0	AU:	0

33 | 15 | 7 | 7 | 13

Bewaffnung	Panzerung
Tentakelfühler (WB+1)	Chitinpanzer (PA+3)

Mehrere Angriffe (+3): zusätzliche Angriffe mit seinen insgesamt vier Tentakelfühlern
Mehrere Angriffsglieder: Vier Tentakelfühler

Beute:	Trophäe (BW 1A:6)				
GH:	8	GK:	no	EP:	111

SCHATTEN

KÖR:	11	AGI:	11	GEI:	0
ST:	5	BE:	0	VE:	0
HÄ:	4	GE:	2	AU:	0

25 | 23 | 11 | 6,5 | 18

Bewaffnung	Panzerung
Geisterklaue (WB+2; GA-2)	Körperlos (PA+8)

Beute:					
GH:	14	GK:	no	EP:	126

SCHIMMERROSS

KÖR:	9	AGI:	12	GEI:	1
ST:	2	BE:	6	VE:	0
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0

66 | 12 | 18 | 10,5 | 13

Bewaffnung	Panzerung
Huf (WB+2; in Notwehr)	-

Beute:					
GH:	4	GK:	gr	EP:	106

SCHLACHTROSS

KÖR:	12	AGI:	10	GEI:	1
ST:	4	BE:	4	VE:	0
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0

75 | 15 | 14 | 9 | 18

Bewaffnung	Panzerung
Huf / Rammen (WB+2)	-

Beute:					
GH:	9	GK:	gr	EP:	121

SCHLINGWURZELBUSCH

KÖR:	6	AGI:	8	GEI:	0
ST:	3	BE:	0	VE:	0
HÄ:	4	GE:	0	AU:	0

30 | 11 | 8 | 7,5 | 11

Bewaffnung	Panzerung
Wurzelhiebe (WB+2)	Gehölz (PA+1)

Mehrere Angriffe (+4): zusätzliche Angriffe mit seinen unzähligen Wurzeln

Beute:	Lediglich Brennholz				
GH:	7	GK:	no	EP:	122

SCHWARM

KÖR:	-	AGI:	-	GEI:	-
ST:	-	BE:	-	VE:	-
HÄ:	-	GE:	-	AU:	-

SCW | SCW | 8 | 7,5 | SCW

Bewaffnung	Panzerung
-	-

Beute:					
GH:	5	GK:	kl	EP:	68

SKELETT

KÖR:	10	AGI:	8	GEI:	0
ST:	3	BE:	2	VE:	0
HÄ:	2	GE:	2	AU:	0

22 | 12 | 10 | 5 | 14

Bewaffnung	Panzerung
Knochenklaue (WB+1)	-

Beute:					
GH:	4	GK:	no	EP:	72

TENTAKELHIRN

KÖR:	4	AGI:	6	GEI:	1
ST:	2	BE:	2	VE:	0
HÄ:	1	GE:	0	AU:	0

11 | 5 | 8 | 6

Bewaffnung	Panzerung
-	-

11

Werteverlust (GEI): Bei schadensverursachendem Treffer mit *Gedankenzehrerstrahl*
Zielzauber: *Gedankenzehrerstrahl* (nicht sichtbar; verursacht mental Schaden und führt zu **Werteverlust**)

Beute:					
GH:	7	GK:	kl	EP:	89

TODESFEE

KÖR:	6	AGI:	9	GEI:	10
ST:	19	BE:	0	VE:	3
HÄ:	19	GE:	0	AU:	9

35 | 33 | 9 | 5,5 | 27

Bewaffnung	Panzerung
Geisterklaue (WB+2; GA-2)	Körperlos (PA+8)

19

Angst (-2)
Zauber: *Wehklagen* (ZB: -(KÖR+AU)/2 des Ziels; Abklingzeit: 10 Kampfrunden; Jeder im Umkreis von 9m um die Todesfee erleidet nicht abwehrbaren Schaden in Höhe des Probenergebnisses).

Beute:					
GH:	23	GK:	no	EP:	284

TROLL

KÖR:	16	AGI:	6	GEI:	2
ST:	4	BE:	0	VE:	1
HÄ:	4	GE:	3	AU:	0

60 | 22 | 9 | 5 | 22 | 13

Bewaffnung	Panzerung
siehe unten	Warzenhaut (PA+2)

Bewaffnung: Massive Keule (WB+2; GA-2)
Geworfener Fels (WB+4; GA-4)

Anfällig: Lichtangriffe

Beute:	#BW 1B:16				
GH:	14	GK:	gr	EP:	202

UNWOLF

KÖR:	11	AGI:	8	GEI:	1
ST:	4	BE:	2	VE:	0
HÄ:	2	GE:	2	AU:	0

35 | 14 | 10 | 7,5 | 17 | 12

Bewaffnung	Panzerung
siehe unten	Brennendes Fell (PA+1)

Bewaffnung: Biss (WB+1) oder Feuerodem (WB+2)

Anfällig: Eis-, Frost- und Wasserangriffe

Beute:	Trophäe (BW 1A:16)				
GH:	7	GK:	kl	EP:	115

VAMPIRFLEDERMAUS

KÖR:	5	AGI:	4	GEI:	1
ST:	3	BE:	0	VE:	0
HÄ:	2	GE:	0	AU:	0

4 | 7 | 4 | 3 | 9

Bewaffnung	Panzerung
Krallen (WB+1)	-

Beute:					
GH:	1	GK:	wi	EP:	55

WOLF

KÖR:	8	AGI:	7	GEI:	1
ST:	3	BE:	4	VE:	0
HÄ:	1	GE:	0	AU:	0

29 | 10 | 11 | 7 | 13

Bewaffnung	Panzerung
Kräftiger Biss (WB+2; GA-1)	Wolfspelz (PA+1)

Beute:	Trophäe (BW 1A:10)				
GH:	2	GK:	no	EP:	81

ZOMBIE

KÖR:	13	AGI:	3	GEI:	0
ST:	3	BE:	0	VE:	0
HÄ:	5	GE:	0	AU:	0

28 | 20 | 3 | 2,5 | 18

Bewaffnung	Panzerung
Fäulnispranke (WB+2)	Merkt nichts (PA+2)

Beute:	BW 1B:4				
GH:	10	GK:	no	EP:	78

KÖR:		AGI:		GEI:	
ST:		BE:		VE:	
HÄ:		GE:		AU:	

Bewaffnung	Panzerung

Beute:					
GH:		GK:		EP:	

KÖR:		AGI:		GEI:	
ST:		BE:		VE:	
HÄ:		GE:		AU:	

Bewaffnung	Panzerung

Beute:					
GH:		GK:		EP:	

KÖR:		AGI:		GEI:	
ST:		BE:		VE:	
HÄ:		GE:		AU:	

Bewaffnung	Panzerung

Beute:					
GH:		GK:		EP:	