

# Inhaltsverzeichnis

Zufällige Kategorie.....	2
Dämonisch.....	3
Drachisch.....	4
Elektrizität.....	5
Erde.....	6
Feuer.....	7
Gift.....	8
Vereinfachte Zufallsgifttabelle.....	8
Gift bei intelligenten Wesen ohne natürlichen Angriff.....	9
Kälte.....	10
Luft.....	11
Flugmethode.....	11
Riesig.....	12
Säure.....	13
Untot.....	14
Wasser.....	15
Zufälliges Präfix.....	16

Diese Präfixe sind dazu gedacht, um normale Monster schnell an ein bestimmtes Thema anzupassen. Wenn man zum Beispiel den alten Tempel einer Gottheit des Verfalls mit Säuremonstern versehen will, kann man einzelne Präfixe erwürfeln oder natürlich auch heraussuchen, so das man dann z.B. "Gebeitzte Goblins" oder "Ruinierte Oger" dort ansiedelt. Am Beginn der Tabelle stehen immer einige Eigenschaften, die grundsätzlich alle Monster der entsprechenden Kategorie besitzen, bei Säure wäre das die Immunität gegen Säure und der doppelte Schaden durch Elektrizität. Manche Präfixe schwächen diese allerdings ab.

Auch wenn man die völlig zufällige W1000 Tabelle am Ende des Dokumentes nutzt, sollte man die Eigenschaften, die durch die Kategorie verliehen werden, den Monstern geben. Oder auch nicht, es ist schließlich deine Kampagne. :)

Diese Tabellen wurden zwischen 2019 und 2020 auf meinem Blog, [Rorschachhamster](#), veröffentlicht, und von mir mittels LibreOffice in ein PDF-Dokument verwandelt. Habt Spaß.

Bis denn dann,  
Euer Rorschachhamster (aka. Christian Sturke)

W12 Zufällige Kategorie Effekte		
1	Dämonisch	Magieresistenz 5% pro TW, Max 75%.
2	Drachisch	Odemwaffe (1-Feuer, 2- Blitz, 3- Kälte, 4-Säure), 6m langer, am Ende 3m breiter Kegel, 1 Punkt pro TW, 3*/Tag, Immun gegen Odemwaffenelement
3	Elektrizität	Immun gegen Elektrizität, doppelter Schaden durch Säure
4	Erde	Kann sich mit BT 6 durch Erde/Stein bewegen (ohne diese zu beschädigen)
5	Feuer	Immun gegen Feuer, doppelter Schaden durch Kälte
6	Gift	Immun gegen Gift, Hauptangriff mit zufälligem Gift
7	Kälte	Immun gegen Kälte, doppelter Schaden durch Feuer
8	Luft	BT = Fliegen-BT (*2 wenn schon vorhanden)
9	Riesig	Doppelte TW wie normal (HG!), pro 4 TW Felsen 12m schmeißen für 1W6 (24m, 2W6 ab 5 TW; 36m, 3W6 ab 9 TW; etc.)
10	Säure	Immun gegen Säure, doppelter Schaden durch Elektrizität
11	Untot	Immun gegen Kälte, Bezauberungen und Schlaf
12	Wasser	Kann Wasser atmen, BT = Schwimmen-BT (*2 wenn schon vorhanden)

W20	Dämonisch	Magieresistenz 5% pro TW, Max 75%.	HG
1		Zweimal mit W16+3 würfeln	-
2	Folter-	Getroffener Gegner muß RW machen oder durch Schmerzen die nächste Runde handlungsunfähig sein	+2
3	Satanische	Kann 3*/Tag entweder 2W4 Dretch oder 1W2 weitere, gleiche Wesen beschwören	+2
4	Abgrund-	Hat die doppelte normale MR, wenn diese über 75% kommen würde, zusätzlich +4 Bonus auf RW gegen Magie	+1
5	Eiserne	Immun gegen normale Waffen, außer Silberwaffen und Gesegnete Waffen	+1
6	Gruben-	Kann sich nach belieben Teleportieren	+1
7	Hochmütige	Fliegen BT*2 Flügel: 1- Fledermaus 2- Raben 3- Libellen 4- Schatten 5- Knochen 6- Rauch	+1
8	Höllische	Getötete Gegner stehen sofort als Zombie unter der Kontrolle des Wesens wieder auf	+1
9	Infernalische	Kann 3*/Tag Einflüsterung wirken	+1
10	Quälende	Jeder Treffer auf einen bestimmten Gegner macht einen Schadenspunkt mehr pro aufeinanderfolgenden Angriff ohne Fehlschlag (also +1 auf den ersten Treffer, +2 auf den zweiten etc.)	+1
11	Teuflische	Kann beliebig oft Person bezaubern wirken	+1
12	Wechselbalg-	Kann sich nach belieben in 1- Ziege 2- Rabe 3- Katze 4- Fledermaus 5- Wolf 6- Alle 5 verwandeln.	+1
13	Bestrafende	Getroffener Gegner erleidet -1 auf seinen nächsten Wurf	-
14	Gehörnte	Ansturmangriff mit 1W8 Schaden, mit mindestens 6 Metern Anlauf	-
15	Sünden-	Erleidet nur halben Schaden durch Feuer	-
16	Verdammte	Erleidet nur halben Schaden durch Kälte	-
17	Gehäutete	Erleidet doppelten Schaden durch Säure und 1W6 für ein Pfund Salz	-
18	Gemarterte	Hat -1 Abzug auf alle Angriffswürfe	-
19	Verfluchte	Erleidet extreme Schmerzen, wenn getroffen - RW oder Handlungsunfähig für eine Runde	-
20	Dämonisch	nichts zusätzlich	-

W20	Drachisch	Odemwaffe (1-Feuer, 2- Blitz, 3- Kälte, 4-Säure), 6m langer, am Ende 3m breiter Kegel, 1 Punkt pro TW, 3*/Tag, Immun gegen Odemwaffenelement	HG
1	Zweimal mit W16+3 würfeln		-
2	Odem-	Odemwaffe doppelte Größe, doppelter Schaden und unbegrenzt am Tag	+2
3	Odemauro-	Umgeben von Aura in der Art der Odemwaffe, 1W6 pro Runde pro 4 TW im Nahkampf, RW halbiert	+2
4	Fürchterliche	Kann 3*/Tag einen Schrei ausstoßen, der Furcht in seinen Gegnern hervorruft	+1
5	Geflügelte	BT * 2 als Flugbewegung	+1
6	Klebodem-	Schaden der Odemwaffe wird in der darauffolgenden Runde erneut erlitten, wenn der RW mißlingt	+1
7	Magieblütige	Kann wie ein Zauberkundiger der 1W4. Stufe zaubern	+1
8	Odembiss-	Biss macht 1W6 zusätzlich Schaden in der Art der Odemwaffe	+1
9	Schlangenäugige	Kann 3* Tag <i>Personen festhalten</i> als Blickangriff verwenden	+1
10	Schlangenförmige	3/4 BT, keine Klauenangriffe, Biss doppelter Schaden (oder 2W6)	+1
11	Seeschlangen-	BT als Schwimmbewegung und Wasser atmen	+1
12	Stachelige	Rk -1[+1], Angriffe mit bloßer Hand oder natürlichen Waffen verursachen 1W3 Schadenspunkte	+1
13	Dracozentaur-	BT * 2, 4 Beiniger Drachenrumpf mit normalem Torso. Vierbeiner haben 6 Beine, 2 normale, 4 Drachenbeine	-
14	Gerissene	Intelligenter als normal, Tiere können Sprechen, Goblins sind schlau, etc.	-
15	Langzähmig	Bissangriff 1W6 oder ein Würfel höher	-
16	Schuppige	Rk -2[+2]	-
17	Hort-	Besitzen doppelte normale Schätze, bewegen sich nicht weg vom Schatz	-
18	Schläfrige	Geringere Moral und Faul, bei 1-2 in W6 kämpfen sie nur, wenn sie selber angegriffen werden	-
19	Unterwerfbare	Die Monster sind unterwerfbar wie Drachen	-
20	Drachische	nichts zusätzlich	-

W20	Elektrizität	Immun gegen Elektrizität, doppelter Schaden durch Säure	HG
1		Zweimal mit W16+3 würfeln	-
2	Blitz-	3*/Tag Verwandlung in Blitzstrahl mit doppeltem BT, verursacht 1W6/TW Schaden, RW halbiert	+2
3	Zeus-	Kann einmal pro Tag pro TW einen Blitzschlag für 3W6 Schaden (Kein RW) aus dem Himmel herabrufen	+2
4	Bernstein-	-2[+2] auf RK, Wenn mit Metallwaffe getroffen, RW durch Angreifer, oder 1W4 Runden durch Stromschocks gelähmt	+1
5	Blitzschnelle	Vierfache Bewegung, gewinnt immer Initiative	+1
6	Elektronen-	1 kreisende Blitzkugel pro TW. Angreifer RW (-1 pro übrige Kugeln) oder für 1W3 Schaden getroffen. Kugeln regenerieren alle 24 Stunden	+1
7	Galvanische	Kann mit Konzentration eine frische Leiche für sich kämpfen lassen (Werte wie Wesen ohne besondere Fähigkeiten, -2 auf alle Würfe)	+1
8	Geladene	Wenn erschlagen, entlädt 1W6/TW Blitze in einem 12m Radius (RW halbiert)	+1
9	Magnet-	Bei Angriff (egal, ob erfolgreich oder nicht) mit Metallwaffe RW oder Waffe bleibt kleben	+1
10	Schock-	Kann Schock in 6m Radius aussenden, RW oder 1W4 Schaden und alles Gehaltene fallenlassen	+1
11	Spannungs-	Wenn ein Angriff der Kreatur fehlschlägt lädt sie sich auf. Je nach Fehlschlägen folgenden Blitzschaden 0-1, 1-1W2, 2-1W3, 3-1W4, 4-1W6, 5 und öfter 1W8	+1
12	Teremin-	Kann 3*/Tag Person bezaubern auf alle in 9m Radius durch sphärische Musik	+1
13	Funkende	Kann mit 18m Reichweite Blitzfunken als Fernkampfangriff werfen, 1W4 Schaden.	-
14	Knisternde	Macht 1 Punkt Elektrizitätsschaden mehr pro Angriff	-
15	Statische	Kann jederzeit Schweben wie der Zauber	-
16	Widerstehende	Negiert elektrische Angriffe, die die Kreatur berühren, für alle Betroffenen	-
17	Elmsfeuer-	Leuchtet mit grünem Feuer, +2[-2] auf RK.	-
18	Frosch-	Zuckt unregelmäßig mit Blitzen -(1W4-1 = 0 bis 3) auf Angriffswürfe	-
19	Wetterleuchten-	Nur 50% Schaden durch Elektrizität, nicht immun	-
20	Elektrizitäts-	nichts zusätzlich	-

W20	Erde	Kann sich mit BT 6 durch Erde/Stein bewegen (ohne diese zu beschädigen)	HG
1		Zweimal mit W16+3 würfeln	-
2	Blei-	75% MR, Immun gegen Wuchtwaffen	+2
3	Quecksilber-	Doppelte Bewegungsrate, Immun gegen normale Waffen	+2
4	Edelstein-	Kann 3*/Tag Aufblitzen, blendet alle nicht Erdwesen in 6m Radius für 1W6 Runden, RW verhindert	+1
5	Eisen-	Angreifer muß RW machen oder Eisenwaffe bleibt nach Treffer stecken	+1
6	Gold-	40% MR, halben Schaden durch Wuchtwaffen	+1
7	Humus-	Regeneriert 1 TP/Runde, wenn still auf nackter Erde stehend	+1
8	Lawinen-	Kann eigene Teile als Fernkampfangriff 18m für 1W6 Schaden werfen	+1
9	Silber-	+4 auf RW gegen Magie, Immun gegen Licht/Dunkelheitszauber	+1
10	Steinerne	-4[+4] Rk, immun gegen Stich/Klingenwaffen	+1
11	Trümmer-	Wenn getroffen von stumpfer Waffe, RW o. Splitter treffen Angreifer 1W4 S	+1
12	Zinn-	kann 1*/Tag einen Felsen beleben (gleiche Werte wie Monster ohne Spezielle Fähigkeiten)	+1
13	Berg-	BT 3 Graben in Stein, 9 Graben in loser Erde & Sand (Tunnel bleibt)	-
14	Felsige	-2[+2] Rk	-
15	Kupfer-	Schwache Säure bedeckt Wesen, 1W3 Schaden bei Hautkontakt	-
16	Sand-	Immun gegen Wucht/Stichwaffen	-
17	Geröll-	Lautes Knirschen beim Bewegen, keine Chance zur Überraschung	-
18	Kiesel-	1/2 TW weil klein (HG!), aber -1[+1] RK weil klein	-
19	Kristall-	Wenn getroffen von stumpfer Waffe, RW oder zersplittert (1W6 Schaden in 3m Radius, RW halbiert)	-
20	Erd-	nichts zusätzlich	-

W20	Feuer	Immune gegen Feuer, doppelter Schaden durch Kälte	HG
1		Zweimal mit W16+3 würfeln	-
2	Rauch-	RK -4[+4] da Unsichtbar durch 3m+ Rauchwolke	+2
3	Zunder-	18m Fernkampfangriff Funken für 1W6/TW Schaden 3*/Tag, RW halbiert	+2
4	Brennende	verursacht 1W3 Feuerschaden gegen jeden innerhalb von 3m, RW negiert	+1
5	Essen-	bei Treffer RW oder Waffe verbrennt (Magische erhalten Bonus in Höhe von Waffenbonus, verlieren einen Punkt Waffenbonus bei Fehlschlag)	+1
6	Flimmernde	Rk -2[+2], Immune gegen <i>Magisches Geschöß</i>	+1
7	Glimmende	bei Fehlschlag erleidet Gegner 1W4 Feuerschaden	+1
8	Hitze-	Kann Fliegen/Schweben mit normalem BT	+1
9	Lohen-	Hinterläßt 2 Runden anhaltende Feuerspur, RW oder 1W6 Feuerschaden beim durchqueren	+1
10	Schwelende	Kann Metall erhitzen einmal pro Tag	+1
11	Sengende	Jeder Treffer verursacht 1W4 Feuerschaden in der nächsten Runde	+1
12	Versengte	Jeder Kontakt mit Feuer regeneriert 1 TP	+1
13	Brand-	Wenn getötet, verursacht 1W4/4 TW Feuerschaden im Nahkampf, RW 1/2	-
14	Flammen-	Jeder in 3m Radius wird bei 1-2 in W6 von Flamme für 1 Sp getroffen	-
15	Funken-	9m Fernkampfangriff Funken für 1W4 Schaden, RW halbiert	-
16	Glühende	+1 auf alle Angriffswürfe	-
17	Aschen-	-1 TP pro TW (Minimum 1)	-
18	Leuchtende	Licht in 6m Umkreis, RK +1[-1]	-
19	Verbrannte	Verliert einen Angriff, oder einzelner Angriff einen Würfel schwächer	-
20	Feuer-	nichts zusätzlich	-

W20	Gift	Immun gegen Gift, Hauptangriff mit Zufälligem Gift*	HG
1		Zweimal mit W16+3 würfeln	-
2	Giftgas-	Das Wesen ist von einer 3m Durchmessernden Giftwolke umgeben	+2
3	Stachel-	Schwanz mit Giftstachel, 1W6 Schaden + Gift , oder vorhandener Schwanz +4 Schaden & Gift. Wenn der Schwanz der Hauptangriff ist, zwei Schwänze mit Gift und normalem Schaden.	+2
4	Blutverdünnende	1 TP Blutung, wenn der Giftangriff trifft, unabhängig vom RW	+1
5	Bösartige	Der RW des Giftes ist um 4 erschwert, wenn das den Malus auf über -4 erhöht, -5 Malus	+1
6	Gas-	Wird Wesen getötet, Giftwolke in 1,50m Umkreis für 1W4 Runden	+1
7	Nekrotische	1 TP des Schadens ist dauerhaft, wenn der Giftangriff trifft, unabhängig vom RW	+1
8	Rotfeuer-	Wesen hat giftige Stachel, treffender Angreifer RW oder 1W4 Schaden + Gift	+1
9	Schwächende	-2 auf nächsten Wurf, wenn der Giftangriff trifft, unabhängig vom RW	+1
10	Sprühende	Gift spritzt bei nichttreffendem Angriff, RW mit +4 (Unabhängig vom normalen Modifikator)	+1
11	Toxische	Bei gelungenem RW 1W2 Schaden durch Säure	+1
12	Witwen-	RW gegen Gift muß in der nachfolgenden Runde wiederholt werden, wenn erster gelungen	+1
13	Giftborsten-	Wesen hat giftige Borsten, bei Berührung mit bloßer Haut RW oder Gift	-
14	Spei-	Kann Gift spucken als Angriff mit 9m Reichweite	-
15	Stinkende	Wird Wesen getötet, Gestankwolke in 1,50m Umkreis für 1W4 Runden - RW oder -1 auf Würfe	-
16	Unsichere	Der RW erhält jedesmal einen zusätzlichen Modifikator von 1W8-4 (Maximal Modifikator -4/+4)	-
17	Bienenstachel-	Wenn Opfer RW gegen Gift des Wesens mißlingt, muß Wesen RW gegen eigenes Gift machen	-
18	Impf-	Wenn ein RW erfolgreich, ist Opfer immun gegen das Gift dieses individuellen Wesens	-
19	Milde	Kann Gift nur dreimal pro Tag benutzen	-
20	Gift-	nichts zusätzlich	-

\* Je nachdem, wie stark das Gift ist, sollte der HG vielleicht generell um +1 höher sein

#### Vereinfachte Zufallsgifttabelle

W10	RW-Modifikator	Wirkung	Onset
1	+4	Lähmung/Schlaf (50/50)	Sofort
2	+3	5 Schaden	Sofort
3	+2	10 Schaden	Sofort
4	+1	15 Schaden	Sofort
5	0	20 Schaden	Sofort
6	0	25 Schaden	Sofort
7	-1	30 Schaden	Sofort
8	-2	40 Schaden	Sofort
9	-3	50 Schaden	1 Runde
10	-4	Tod	1 Phase



**W16 Gift bei intelligenten Wesen ohne natürlichen Angriff wird normalerweise auf Waffe geschmiert**

1	Blut
2	Brustmilch (auch Männer und Nichtsäugetiere)
3	Drüse auf Stirn
4	Drüsen an den Fingern
5	Erbrochenes
6	Haarfett
7	Hautfilm, der Waffe automatisch auch umgibt
8	Kot
9	Magische Vergiftung
10	Ohrenschmalz
11	Rotz
12	Schweiß unter den Achseln
13	Speichel
14	Tränen
15	Urin
16	Wesen hat giftigen Biss mit 1W4 Schaden, das es zusätzlich zu normalen Angriffen machen kann

W20	Kälte	Immun gegen Kälte, doppelter Schaden durch Feuer	HG
1		Zweimal mit W16+3 würfeln	-
2	Blizzard-	1*/Tag Verwandlung in Sturmfront, mindestens 6m breit für Menschengroß /kleiner, 18m lang, verursacht 1W6/TW Kälteschaden, RW halbiert	+2
3	Gletscher-	10 Runden am Tag in Eis verwandeln, RK -3[+3], +1W6 Kälteschaden auf alle Angriffe, Immun gegen Klingen und Stichwaffen	+2
4	Eis-	Kann 3*/Tag in Umkreis von 6m Boden vereisen, RW oder hinfallen, selbst immun	+1
5	Erstarre	Immun gegen Klingen und Stichwaffen	+1
6	Firn-	Rk -1[+1], Angriffe mit bloßer Hand oder natürlichen Waffen verursachen 1W3 Schadenspunkte	+1
7	Frost-	+1W6 Kälteschaden auf alle Angriffe	+1
8	Gefrierende	bei Treffer gegen Wesen RW o. 1W4 Runden völlig erstarrt, wie Gelähmt	+1
9	Raureif-	Kann Metall kühlen einmal pro Tag, wie Metall erhitzen nur mit Kälte	+1
10	Schneesturm-	Odemwaffe, 6m langer, am Ende 3m breiter Kegel, 1W2 Punkte Kälteschaden pro TW, 3*/Tag	+1
11	Vereiste	auch immun gg. Feuer	+1
12	Winter-	verursacht 1W3 Kälteschaden gegen jeden innerhalb von 3m, RW negiert	+1
13	Anfrierende	bei Treffer gegen Wesen RW o. 1W4 Runden angefroren, BT=0, aber kann sonst normal handeln	-
14	Erfrierende	Bei Treffer, RW oder 1W4 Runden Zittern -1 auf alle Würfe	-
15	Gefrorene	+2 auf RW gg. Feuer, nur normalen Schaden durch Feuer	-
16	Reif-	-1[+1] auf RK, Immun gegen Festhalten oder Ringkampf	-
17	Erstarre	1/2 BT	-
18	Tauende	Nur 50% Schaden durch Kälte, statt Immun	-
19	Zitternde	-1 auf alle Würfe	-
20	Kälte-	nichts zusätzlich	-

W20	Luft	BT = Fliegen-BT (*2 wenn schon vorhanden)	HG
1		Zweimal mit W16+3 würfeln	-
2	Miasmatische	Jeder in 3m Umkreis muß RW machen oder handlungsunfähig für 1W4 R	+2
3	Zyklon-	Kann sich 1*/Tag 1W8 Runden in 6m Zyklon verwandeln, der jeden in ihm 1W6/TW Schaden verursacht (RW halbiert), dabei immun gegen alle Waffen	+2
4	Äther-	Kann in den Äther und wieder herauswechseln (wie eine Phasenspinne)	+1
5	Böige	Bei einem Treffer RW oder Gegner wird 1W6m zurückgeworfen	+1
6	Hauch-	Person bezaubern durch anhauchen, normalerweise nicht möglich im Kampf	+1
7	Nebelige	ab 6m Entfernung verschwommen, -2[+2] Rk Fernkampf, ab 18m Unsichtbar	+1
8	Odem-	3*/Tag 6m breiter 9m langer Kegel aus betäubenden Dämpfen ausstoßen, RW oder -2 auf alle Würfe für 1W4 Minuten	+1
9	Sturm-	Kann 3*/Tag 3m*18m Windstoß ausstoßen, RW o. 1W12m zurückgeworfen	+1
10	Sturzflug-	Kann angreifen und weiterfliegen mit doppeltem BT, wenn Initiative gewonnen	+1
11	Wirbel-	Kann jeden einmal angreifen, wenn gegen mehrere Gegner im Nahkampf	+1
12	Wolken-	Kann 3*/Tag 6m Radius Nebelwolke für 2W6 Minuten ausstoßen	+1
13	Dschinn-	Kann auf der Stelle schweben, oder sogar rückwärts fliegen	-
14	Gewitter-	50% Schaden durch Elektrizität	-
15	Lose	Fliegt immer ca. 10cm über dem Boden, automatisch Auf Wasser gehen	-
16	Qualm-	50% Schaden durch Feuer	-
17	Drachen-	Kann nur Fliegen, wenn Wind weht, also normalerweise nicht unter der Erde	-
18	Flatterhafte	Sehr niedrige Moral, flieht bei ersten Anzeichen von Gefahr	-
19	Gleitende	Kann nicht Fliegen sondern nur Gleiten, mindestens -3m Höhe pro Runde	-
20	Luft-	nichts zusätzlich	-

W12	Flugmethode
1	Blitzflügel
2	Flammende Füße/Pfoten/Hufe etc.
3	Fledermausflügel
4	Glühende Energiekugel
5	Hautlappen
6	Knochenflügel
7	Laufen
8	Magische Flügel
9	Schattenflügel
10	Schmetterlingsflügel
11	Vogelflügel
12	Wespenflügel

W20	Riesig	Doppelte TW wie normal (HG!)	HG
1		Zweimal mit W16+3 würfeln	-
2	Ur-	Rk -2[+2] und Regeneration 3 TP pro Runde	+2
3	Vielarmige	1W4+1 mehr Angriffe mit Waffen/Klauen (oder auch Vielhälsige für Bissangriffe)	+2
4	Formorianische	25% Magieresistenz	+1
5	Kolossale	+2 TW (HG!), und ECHT groß, doppelter Schaden	+1
6	Langarmige	+3m Reichweite mit Klauen/Waffen (oder auch Langhälsige für Bissangriffe)	+1
7	Massige	Halber Schaden durch Stich/Wuchtwaffen	+1
8	Menschenfressende	Bißangriff (1W8) kann höchstens menschengroßen Gegner bei Nat 20 verschlucken	+1
9	Mißgestalte	Hat zusätzlichen Angriff: 1-Biss 2-3-Klaue 4-Tentakel 5-Schwanz 6-Hörner, 1W6 Schaden pro 4 TW	+1
10	Muskulöse	+3 auf Schaden	+1
11	Nephilim-	Kann wie ein Kleriker der 1W3.+1 Stufe zaubern	+1
12	Trampelnde	Trampelansturm (mindestens 9m Bewegung) mit 1W4 Schaden pro TW	+1
13	Dicke	+ 1 TP/TW	-
14	Felshäutige	Rk -2[+2]	-
15	Grobe	-2 auf Angriffswürfe	-
16	Lang-	BT * 2	-
17	Tollpatschige	+2[-2] RK	-
18	Einäugige	-4 auf Fernkampfangriffe	-
19	Schläfrige	Geringere Moral und Faul, bei 1-2 in W6 kämpfen sie nur, wenn sie selber angegriffen werden	-
20	Riesig	nichts zusätzlich	-

W20	Säure	Immun gegen Säure, doppelter Schaden durch Elektrizität	HG
1		Zweimal mit W16+3 würfeln	-
2	Säureblut-	Bei Angriff mit Waffe RW durch Träger oder Waffe wird zerstört bzw. -1 bei Magischer Waffe. Bei Angriff mit natürlichen Waffen (Klauen, Biß) 1W8 SP.	+2
3	Zersetzend	Getroffener Gegner erleidet 1W4 Säureschaden für 1W4 Runden	+2
4	Ätzend	+1W3 Säureschaden auf Alle Angriffe	+1
5	Bitter-	Angriff mit Säurespucke bis 18m, Schaden 2W6, RW oder 1W6 Schaden in der Runde darauf	+1
6	Durchfressend	+2 auf Angriffswürfe gegen Gegner, die nicht immun gegen Säure sind	+1
7	Fäulnis-	1 SP durch Säure in 3m Umkreis	+1
8	Gebeizt	-4[+4] RK	+1
9	Korrosions-	RW durch getroffenen Gegner oder Rüstung geschädigt (+1[-1] RK)	+1
10	Vergoren	RW in 3m Umkreis oder keine Aktion in dieser Runde durch Übelkeit	+1
11	Verwittert	-2 Schaden pro Würfel (mindestens 1) auf Feuer-, Kälte- oder Blitzschaden	+1
12	Zermürend	Treffender Gegner RW oder -1 auf alle Würfe für 1W4 Runden (addiert sich)	+1
13	Essig-	Treffender Gegner muß RW schaffen oder für 1W6 Phasen intensiv riechen	-
14	Königswasser-	Ein treffender Angreifer verliert 1W6*100 GM (nur GM/Gold das er trägt)	-
15	Tränend	in 3m Umkreis RW jede Runde oder -2 auf Angriff	-
16	Zerfallen	Erleidet nur halben Schaden durch Stichwaffen und Pfeile	-
17	Aufgeweicht	erleidet +2 Schadenspunkte durch Waffenschaden	-
18	Geschädigt	-2 auf alle Angriffs- und Rettungswürfe	-
19	Ruiniert	-2 TP pro TW (mindestens 1)	-
20	Säure-	nichts zusätzlich	-

W20	Untot	Immun gegen Kälte, Bezauberungen und Schlaf	HG
1		Zweimal mit W16+3 würfeln	-
2	Gespenst-	1 Stufe Energieentzug mit Hauptangriff	+2
3	Ungeborene	Hat eine 50% Chance gleich wieder mit vollen TP aufzuerstehen wenn getötet	+2
4	Aufgeblähte	Explodiert für 1W6 pro 3 TW Schaden in 3m Radius wenn auf 0 TP, RW halbiert	+1
5	Geisterhafte	Nur durch Silber/Magie zu treffen	+1
6	Ghul-	Lähmung mit Hauptangriff	+1
7	Putreszente	RW nach Angriff oder Krankheit	+1
8	Skelettierte	Halber Schaden durch Klingen/Stichwaffen	+1
9	Tote	Halber Schaden durch Waffen	+1
10	Verfaulende	Stinkt wie ein Unhold	+1
11	Verrottete	RW gg. Furcht oder kann nicht angegriffen werden für 1W3 Runden	+1
12	Zombie-	Halber Schaden durch Wucht/Stichwaffen	+1
13	Grab-	Graben 9m, Überrascht bei 1-3	-
14	Knochiger	-2[+2] auf RK	-
15	Nachtschatten-	1W4 Schaden durch Sonnenlicht/Runde, +1 auf Treffer und Schaden in Dunkelheit	-
16	Vampir-	Blutsaugen für 1W4/Runde mit Biß	-
17	Lahme	1/2 Bewegung	-
18	Mumien-	Erleidet doppelten Schaden durch Feuer	-
19	Verweste	Immer Zuletzt in der Initiative	-
20	Untote	nichts zusätzlich	-

W20	Wasser	Kann Wasser atmen, BT = Schwimmen-BT (*2 wenn schon vorhanden)	HG
1		Zweimal mit W16+3 würfeln	-
2	Angler-	Hat Angel mit Leuchtkörper, kann nach belieben Monster bezaubern	+2
3	Flüssige	nur 1 Punkt Waffenschaden durch Angriff (andere Boni bleiben)	+2
4	Flut-	+1 auf alle Schadenswürfe, kann 2*/Tag Schaden verdoppeln (nach Treffer)	+1
5	Krebs-	mit Panzer -3[+3] Rk, zwei Angriffe mit W4 Schaden durch Extrascheren	+1
6	Nasse	nur 50% Schaden durch Feuer und Säure	+1
7	Nixen-	Kann einmal pro Tag Person bezaubern	+1
8	Quallen-	Schmerzhafte Berührung, RW gg. Gift oder -2 auf alle Würfe für 1W6 R	+1
9	Sickernde	Kann sich durch kleinste Öffnungen bewegen, Überrascht bei 1-4 auf W6	+1
10	Strudel-	Kann 3m durchmessenden Strudel erzeugen, RW oder 9m in beliebige Richtung gezogen	+1
11	Taucher-	Kann ab- und auftauchen mit doppeltem BT, Überrascht bei 1-4 auf W6	+1
12	Wellenschlagende	RW bei Treffer oder Gegner fällt zu Boden	+1
13	Algen-	Grüne Algenhaut, Überraschung 1-4 in sumpfigen o. bewachsenen Gebieten	-
14	Feuchte	Hinterläßt Schleimspur für 3 Runden, RW oder hinfallen beim durchqueren	-
15	Geschmolzene	50% Schaden durch Kälte, doppelter Schaden durch Feuer	-
16	Quellen-	Kann beliebig oft Wasser erschaffen	-
17	Ebb-	-1 auf alle Schadenswürfe (min. 1)	-
18	Fisch-	Fischschwanz, BT am Land = 3	-
19	Klamme	Kann kein Wasser atmen (aber lange Luft anhalten), nur 1/2 Schwimmen-BT	-
20	Wasser-	nichts zusätzlich	-

W1000	Zufälliges Präfix	Beschreibung	HG	Kategorie
1-3	Abgrund-	Hat die doppelte normale MR, wenn diese über 75% kommen würde, zusätzlich +4 Bonus auf RW gegen Magie	+1	Dämonisch
4-9	Algen-	Grüne Algenhaut, Überraschung 1-4 in sumpfigen o. bewachsenen Gebieten	-	Wasser
10-15	Anfrierende	bei Treffer gegen Wesen RW o. 1W4 Runden angefroren, BT=0, aber kann sonst normal handeln	-	Kälte
16	Angler-	Hat Angel mit Leuchtkörper, kann nach belieben Monster bezaubern	+2	Wasser
17-22	Aschen-	-1 TP pro TW (Minimum 1)	-	Feuer
23-25	Äther-	Kann in den Äther und wieder herauswechseln (wie eine Phasenspinne)	+1	Luft
26-28	Ätzend	+1W3 Säureschaden auf Alle Angriffe	+1	Säure
29-31	Aufgeblähte	Explodiert für 1W6 pro 3 TW Schaden in 3m Radius wenn auf 0 TP, RW halbiert	+1	Untot
32-37	Aufgeweicht	erleidet +2 Schadenspunkte durch Waffenschaden	-	Säure
38-43	Berg-	BT 3 Graben in Stein, 9 Graben in loser Erde & Sand (Tunnel bleibt)	-	Erde
44-46	Bernstein-	-2[+2] auf RK, Wenn mit Metallwaffe getroffen, RW durch Angreifer, oder 1W4 Runden durch Stromschocks gelähmt	+1	Elektrizität
47-52	Bestrafende	Getroffener Gegner erleidet -1 auf seinen nächsten Wurf	-	Dämonisch
53-58	Bienenstachel-	Wenn Opfer RW gegen Gift des Wesens mißlingt, muß Wesen RW gegen eigenes Gift machen	-	Gift
59-61	Bitter-	Angriff mit Säurespucke bis 18m, Schaden 2W6, RW oder 1W6 Schaden in der Runde darauf	+1	Säure
62	Blei-	75% MR, Immun gegen Wucht Waffen	+2	Erde
63	Blitz-	3*/Tag Verwandlung in Blitzstrahl mit doppeltem BT, verursacht 1W6/TW Schaden, RW halbiert	+2	Elektrizität
64-66	Blitzschnelle	Vierfache Bewegung, gewinnt immer Initiative	+1	Elektrizität
67	Blizzard-	1*/Tag Verwandlung in Sturmfront, mindestens 6m breit für Menschengroß /kleiner, 18m lang, verursacht 1W6/TW Kälteschaden, RW halbiert	+2	Kälte
68-70	Blutverdünnende	1 TP Blutung, wenn der Giftangriff trifft, unabhängig vom RW	+1	Gift
71-73	Böige	Bei einem Treffer RW oder Gegner wird 1W6m zurückgeworfen	+1	Luft
74-76	Bösartige	Der RW des Giftes ist um 4 erschwert, wenn das den Malus auf über -4 erhöht, -5 Malus	+1	Gift
77-82	Brand-	Wenn getötet, verursacht 1W4/4 TW Feuerschaden im Nahkampf, RW 1/2	-	Feuer
83-85	Brennende	verursacht 1W3 Feuerschaden gegen jeden innerhalb von 3m, RW negiert	+1	Feuer
86-91	Dämonisch	nichts zusätzlich	-	Dämonisch
92-97	Dicke	+ 1 TP/TW	-	Riesig
98-103	Drachen-	Kann nur Fliegen, wenn Wind weht, also normalerweise nicht unter der Erde	-	Luft
104-109	Drachische	nichts zusätzlich	-	Drachisch
110-115	Dracozentaur-	BT * 2, 4 Beiniger Drachenrumpf mit normalem Torso. Vierbeiner haben 6 Beine, 2 normale, 4 Drachenbeine	-	Drachisch
116-121	Dschinn-	Kann auf der Stelle schweben, oder sogar rückwärts fliegen	-	Luft
122-124	Durchfressend	+2 auf Angriffswürfe gegen Gegner, die nicht immun gegen Säure sind	+1	Säure
125-130	Ebb-	-1 auf alle Schadenswürfe (min. 1)	-	Wasser
131-133	Edelstein-	Kann 3*/Tag Aufblitzen, blendet alle nicht Erdwesen in 6m Radius für 1W6 Runden, RW verhindert	+1	Erde
134-139	Einäugige	-4 auf Fernkampfangriffe	-	Riesig
140-142	Eis-	Kann 3*/Tag in Umkreis von 6m Boden vereisen, RW oder hinfallen, selbst immun	+1	Kälte
143-145	Eisen-	Angreifer muß RW machen oder Eisenwaffe bleibt nach Treffer stecken	+1	Erde
146-148	Eiserne	Immun gegen normale Waffen, außer Silberwaffen und Gesegnete Waffen	+1	Dämonisch
149-154	Elektrizitäts-	nichts zusätzlich	-	Elektrizität
155-157	Elektronen-	1 kreisende Blitzkugel pro TW. Angreifer RW (-1 pro übrige Kugeln) oder für 1W3 Schaden getroffen. Kugeln regenerieren alle 24 Stunden	+1	Elektrizität
158-163	Elmsfeuer-	Leuchtet mit grünem Feuer, +2[-2] auf RK.	-	Elektrizität
164-169	Erd-	nichts zusätzlich	-	Erde
170-175	Erfrierende	Bei Treffer, RW oder 1W4 Runden Zittern -1 auf alle Würfe	-	Kälte
176-178	Erstarrte	Immun gegen Klängen und Stichwaffen	+1	Kälte
179-184	Erstarrte	1/2 BT	-	Kälte
185-187	Essen-	bei Treffer RW oder Waffe verbrennt (Magische erhalten Bonus in Höhe von Waffenbonus, verlieren einen Punkt Waffenbonus bei Fehlschlag)	+1	Feuer
188-193	Essig-	Treffender Gegner muß RW schaffen oder für 1W6 Phasen intensiv riechen	-	Säure



W1000	Zufälliges Präfix	Beschreibung	HG	Kategorie
194-196	Fäulnis-	1 SP durch Säure in 3m Umkreis	+1	Säure
197-202	Felshäutige	Rk -2[+2]	-	Riesig
203-208	Felsige	-2[+2] Rk	-	Erde
209-214	Feuchte	Hinterläßt Schleimspur für 3 Runden, RW oder hinfallen beim durchqueren	-	Wasser
215-220	Feuer-	nichts zusätzlich	-	Feuer
221-223	Firn-	Rk -1[+1], Angriffe mit bloßer Hand oder natürlichen Waffen verursachen 1W3 Schadenspunkte	+1	Kälte
224-229	Fisch-	Fischschwanz, BT am Land = 3	-	Wasser
230-235	Flammen-	Jeder in 3m Radius wird bei 1-2 in W6 von Flamme für 1 Sp getroffen	-	Feuer
236-241	Flatterhafte	Sehr niedrige Moral, flieht bei ernstesten Anzeichen von Gefahr	-	Luft
242-244	Flimmernde	Rk -2[+2], Immun gegen <i>Magisches Geschoß</i>	+1	Feuer
245	Flüssige	nur 1 Punkt Waffenschaden durch Angriff (andere Boni bleiben)	+2	Wasser
246-248	Flut-	+1 auf alle Schadenswürfe, kann 2*/Tag Schaden verdoppeln (nach Treffer)	+1	Wasser
249	Folter-	Getroffener Gegner muß RW machen oder durch Schmerzen die nächste Runde handlungsunfähig sein	+2	Dämonisch
250-252	Formorianische	25% Magieresistenz	+1	Riesig
253-258	Frosch-	Zuckt unregelmäßig mit Blitzen -(1W4-1 = 0 bis 3) auf Angriffswürfe	-	Elektrizität
259-261	Frost-	+1W6 Kälteschaden auf alle Angriffe	+1	Kälte
262-267	Funken-	9m Fernkampfangriff Funken für 1W4 Schaden, RW halbiert	-	Feuer
268-273	Funkende	Kann mit 18m Reichweite Blitzfunken als Fernkampfangriff werfen, 1W4 Schaden.	-	Elektrizität
274-276	Fürchterliche	Kann 3*/Tag einen Schrei ausstoßen, der Furcht in seinen Gegnern hervorruft	+1	Drachisch
277-279	Galvanische	Kann mit Konzentration eine frische Leiche für sich kämpfen lassen (Werte wie Wesen ohne besondere Fähigkeiten, -2 auf alle Würfe)	+1	Elektrizität
280-282	Gas-	Wird Wesen getötet, Giftwolke in 1,50m Umkreis für 1W4 Runden	+1	Gift
283-285	Gebeizt	-4[+4] RK	+1	Säure
286-288	Geflügelte	BT * 2 als Flugbewegung	+1	Drachisch
289-291	Gefrierende	bei Treffer gegen Wesen RW o. 1W4 Runden völlig erstarrt, wie Gelähmt	+1	Kälte
292-297	Gefrorene	+2 auf RW gg. Feuer, nur normalen Schaden durch Feuer	-	Kälte
298-303	Gehäutete	Erleidet doppelten Schaden durch Säure und 1W6 für ein Pfund Salz	-	Dämonisch
304-309	Gehörnte	Ansturmangriff mit 1W8 Schaden, mit mindestens 6 Metern Anlauf	-	Dämonisch
310-312	Geisterhafte	Nur durch Silber/Magie zu treffen	+1	Untot
313-315	Geladene	Wenn erschlagen, entlädt 1W6/TW Blitze in einem 12m Radius (RW halbiert)	+1	Elektrizität
316-321	Gemarterte	Hat -1 Abzug auf alle Angriffswürfe	-	Dämonisch
322-327	Gerissene	Intelligenter als normal, Tiere können Sprechen, Goblins sind schlau, etc.	-	Drachisch
328-333	Geröll-	Lautes Knirschen beim Bewegen, keine Chance zur Überraschung	-	Erde
334-339	Geschädigt	-2 auf alle Angriffs- und Rettungswürfe	-	Säure
340-345	Geschmolzene	50% Schaden durch Kälte, doppelter Schaden durch Feuer	-	Wasser
346	Gespenst-	1 Stufe Energieentzug mit Hauptangriff	+2	Untot
347-352	Gewitter-	50% Schaden durch Elektrizität	-	Luft
353-355	Ghul-	Lähmung mit Hauptangriff	+1	Untot
356-361	Gift-	nichts zusätzlich	-	Gift
362-367	Giftborsten-	Wesen hat giftige Borsten, bei Berührung mit bloßer Haut RW oder Gift	-	Gift
368	Giftgas-	Das Wesen ist von einer 3m Durchmessernden Giftwolke umgeben	+2	Gift
369-374	Gleitende	Kann nicht Fliegen sondern nur Gleiten, mindestens -3m Höhe pro Runde	-	Luft
375	Gletscher-	10 Runden am Tag in Eis verwandeln, RK -3[+3], +1W6 Kälteschaden auf alle Angriffe, Immun gegen Klingen und Stichwaffen	+2	Kälte
376-378	Glimmende	bei Fehlschlag erleidet Gegner 1W4 Feuerschaden	+1	Feuer
379-384	Glühende	+1 auf alle Angriffswürfe	-	Feuer
385-387	Gold-	40% MR, halben Schaden durch Wucht Waffen	+1	Erde
388-393	Grab-	Graben 9m, Überrascht bei 1-3	-	Untot
394-399	Grobe	-2 auf Angriffswürfe	-	Riesig

W1000	Zufälliges Präfix	Beschreibung	HG	Kategorie
400-402	Gruben-	Kann sich nach belieben Teleportieren	+1	Dämonisch
403-405	Hauch-	Person bezaubern durch anhauchen, normalerweise nicht möglich im Kampf	+1	Luft
406-408	Hitze-	Kann Fliegen/Schweben mit normalem BT	+1	Feuer
409-411	Hochmütige	Fliegen BT*2 Flügel: 1- Fledermaus 2- Raben 3- Libellen 4- Schatten 5- Knochen 6- Rauch	+1	Dämonisch
412-414	Höllische	Getötete Gegner stehen sofort als Zombie unter der Kontrolle des Wesens wieder auf	+1	Dämonisch
415-420	Hort-	Besitzen doppelte normale Schätze, bewegen sich nicht weg vom Schatz	-	Drachisch
421-423	Humus-	Regeneriert 1 TP/Runde, wenn still auf nackter Erde stehend	+1	Erde
424-429	Impf-	Wenn ein RW erfolgreich, ist Opfer immun gegen das Gift dieses individuellen Wesens	-	Gift
430-432	Infernalische	Kann 3*/Tag Einflüsterung wirken	+1	Dämonisch
433-438	Kälte-	nichts zusätzlich	-	Kälte
439-444	Kiesel-	1/2 TW weil klein (HG!), aber -1[+1] RK weil klein	-	Erde
445-450	Klamme	Kann kein Wasser atmen (aber lange Luft anhalten), nur 1/2 Schwimmen-BT	-	Wasser
451-453	Klebodem-	Schaden der Odemwaffe wird in der darauffolgenden Runde erneut erlitten, wenn der RW mißlingt	+1	Drachisch
454-459	Knisternde	Macht 1 Punkt Elektrizitätsschaden mehr pro Angriff	-	Elektrizität
460-465	Knochiger	-2[+2] auf RK	-	Untot
466-468	Kolossale	+2 TW (HG!), und ECHT groß, doppelter Schaden	+1	Riesig
469-474	Königswasser-	Ein treffender Angreifer verliert 1W6*100 GM (nur GM/Gold das er trägt)	-	Säure
475-477	Korrosions-	RW durch getroffenen Gegner oder Rüstung geschädigt (+1[-1] RK)	+1	Säure
478-480	Krebs-	mit Panzer -3[+3] Rk, zwei Angriffe mit W4 Schaden durch Extrascheren	+1	Wasser
481-486	Kristall-	Wenn getroffen von stumpfer Waffe, RW oder zersplittert (1W6 Schaden in 3m Radius, RW halbiert)	-	Erde
487-492	Kupfer-	Schwache Säure bedeckt Wesen, 1W3 Schaden bei Hautkontakt	-	Erde
493-498	Lahme	1/2 Bewegung	-	Untot
499-504	Lang-	BT * 2	-	Riesig
505-507	Langarmige	+3m Reichweite mit Klauen/Waffen (oder auch Langhalsige für Bissangriffe)	+1	Riesig
508-513	Langzähmig	Bissangriff 1W6 oder ein Würfel höher	-	Drachisch
514-516	Lawinen-	Kann eigene Teile als Fernkampfangriff 18m für 1W6 Schaden werfen	+1	Erde
517-522	Leuchtende	Licht in 6m Umkreis, RK +1[-1]	-	Feuer
523-525	Lohen-	Hinterläßt 2 Runden anhaltende Feuerspur, RW oder 1W6 Feuerschaden beim durchqueren	+1	Feuer
526-531	Lose	Fliegt immer ca. 10cm über dem Boden, automatisch Auf Wasser gehen	-	Luft
532-537	Luft-	nichts zusätzlich	-	Luft
538-540	Magieblütige	Kann wie ein Zauberkundiger der 1W4. Stufe zaubern	+1	Drachisch
541-543	Magnet-	Bei Angriff (egal, ob erfolgreich oder nicht) mit Metallwaffe RW oder Waffe bleibt kleben	+1	Elektrizität
544-546	Massige	Halber Schaden durch Stich/Wuchtwaffen	+1	Riesig
547-549	Menschenfressende	Bißangriff (1W8) kann höchstens menschengroßen Gegner bei Nat 20 verschlucken	+1	Riesig
550	Miasmatische	Jeder in 3m Umkreis muß RW machen oder handlungsunfähig für 1W4 R	+2	Luft
551-556	Milde	Kann Gift nur dreimal pro Tag benutzen	-	Gift
557-559	Mißgestalte	Hat zusätzlichen Angriff: 1-Biss 2-3-Klaue 4-Tentakel 5-Schwanz 6-Hörner, 1W6 Schaden pro 4 TW	+1	Riesig
560-565	Mumien-	Erleidet doppelten Schaden durch Feuer	-	Untot
566-568	Muskulöse	+3 auf Schaden	+1	Riesig
569-574	Nachtschatten-	1W4 Schaden durch Sonnenlicht/Runde, +1 auf Treffer und Schaden in Dunkelheit	-	Untot
575-577	Nasse	nur 50% Schaden durch Feuer und Säure	+1	Wasser
578-580	Nebelige	ab 6m Entfernung verschwommen, -2[+2] Rk Fernkampf, ab 18m Unsichtbar	+1	Luft
581-583	Nekrotische	1 TP des Schadens ist dauerhaft, wenn der Giftangriff trifft, unabhängig vom RW	+1	Gift
584-586	Nephilim-	Kann wie ein Kleriker der 1W3.+1 Stufe zaubern	+1	Riesig
587-589	Nixen-	Kann einmal pro Tag Person bezaubern	+1	Wasser
590-592	Odem-	3*/Tag 6m breiter 9m langer Kegel aus betäubenden Dämpfen ausstoßen, RW oder -2 auf alle Würfe für 1W4 Minuten	+1	Luft
593	Odem-	Odemwaffe doppelte Größe, doppelter Schaden und unbegrenzt am Tag	+2	Drachisch

W1000	Zufälliges Präfix	Beschreibung	HG	Kategorie
594	Odemaure-	Umgeben von Aura in der Art der Odemwaffe, 1W6 pro Runde pro 4 TW im Nahkampf, RW halbiert	+2	Drachisch
595-597	Odembiss-	Biss macht 1W6 zusätzlich Schaden in der Art der Odemwaffe	+1	Drachisch
598-600	Putreszente	RW nach Angriff oder Krankheit	+1	Untot
601-603	Quälende	Jeder Treffer auf einen bestimmten Gegner macht einen Schadenspunkt mehr pro aufeinanderfolgenden Angriff ohne Fehlschlag (also +1 auf den ersten Treffer, +2 auf den zweiten etc.)	+1	Dämonisch
604-606	Quallen-	Schmerzhafte Berührung, RW gg. Gift oder -2 auf alle Würfe für 1W6 R	+1	Wasser
607-612	Qualm-	50% Schaden durch Feuer	-	Luft
613	Quecksilber-	Doppelte Bewegungsrate, Immun gegen normale Waffen	+2	Erde
614-619	Quellen-	Kann beliebig oft Wasser erschaffen	-	Wasser
620	Rauch-	RK -4[+4] da Unsichtbar durch 3m+ Rauchwolke	+2	Feuer
621-623	Raureif-	Kann Metall kühlen einmal pro Tag, wie Metall erhitzen nur mit Kälte	+1	Kälte
624-629	Reif-	-1[+1] auf RK, Immun gegen Festhalten oder Ringkampf	-	Kälte
630-635	Riesig	nichts zusätzlich	-	Riesig
636-638	Rofeuer-	Wesen hat giftige Stachel, treffender Angreifer RW oder 1W4 Schaden + Gift	+1	Gift
639-644	Ruiniert	-2 TP pro TW (mindestens 1)	-	Säure
645-650	Sand-	Immun gegen Wucht/Stichwaffen	-	Erde
651	Satanische	Kann 3*/Tag entweder 2W4 Dretch oder 1W2 weitere, gleiche Wesen beschwören	+2	Dämonisch
652-657	Säure-	nichts zusätzlich	-	Säure
658	Säureblut-	Bei Angriff mit Waffe RW durch Träger oder Waffe wird zerstört bzw. -1 bei Magischer Waffe. Bei Angriff mit natürlichen Waffen (Klauen, Biß) 1W8 SP.	+2	Säure
659-664	Schläfrige	Geringere Moral und Faul, bei 1-2 in W6 kämpfen sie nur, wenn sie selber angegriffen werden	-	Riesig
665-670	Schläfrige	Geringere Moral und Faul, bei 1-2 in W6 kämpfen sie nur, wenn sie selber angegriffen werden	-	Drachisch
671-673	Schlangenäugige	Kann 3* Tag <i>Personen festhalten</i> als Blickangriff verwenden	+1	Drachisch
674-676	Schlangenförmige	3/4 BT, keine Klauenangriffe, Biss doppelter Schaden (oder 2W6)	+1	Drachisch
677-679	Schneesturm-	Odemwaffe, 6m langer, am Ende 3m breiter Kegel, 1W2 Punkte Kälteschaden pro TW, 3*/Tag	+1	Kälte
680-682	Schock-	Kann Schock in 6m Radius aussenden, RW oder 1W4 Schaden und alles Gehaltene fallenlassen	+1	Elektrizität
683-688	Schuppige	Rk -2[+2]	-	Drachisch
689-691	Schwächende	-2 auf nächsten Wurf, wenn der Giftangriff trifft, unabhängig vom RW	+1	Gift
692-694	Schwelende	Kann Metall erhitzen einmal pro Tag	+1	Feuer
695-697	Seeschlangen-	BT als Schwimmbewegung und Wasser atmen	+1	Drachisch
698-700	Sengende	Jeder Treffer verursacht 1W4 Feuerschaden in der nächsten Runde	+1	Feuer
701-703	Sickernde	Kann sich durch kleinste Öffnungen bewegen, Überrascht bei 1-4 auf W6	+1	Wasser
704-706	Silber-	+4 auf RW gegen Magie, Immun gegen Licht/Dunkelheitszauber	+1	Erde
707-709	Skelettierte	Halber Schaden durch Klagen/Stichwaffen	+1	Untot
710-712	Spannungs-	Wenn ein Angriff der Kreatur fehlschlägt lädt sie sich auf. Je nach Fehlschlägen folgenden Blitzschaden 0-1, 1-1W2, 2-1W3, 3-1W4, 4-1W6, 5 und öfter 1W8	+1	Elektrizität
713-718	Spei-	Kann Gift spucken als Angriff mit 9m Reichweite	-	Gift
719-721	Sprühende	Gift spritzt bei nichttreffendem Angriff, RW mit +4 (Unabhängig vom normalen Modifikator)	+1	Gift
722	Stachel-	Schwanz mit Giftstachel, 1W6 Schaden + Gift, oder vorhandener Schwanz +4 Schaden & Gift. Wenn der Schwanz der Hauptangriff ist, zwei Schwänze mit Gift und normalem Schaden.	+2	Gift
723-725	Stachelige	Rk -1[+1], Angriffe mit bloßer Hand oder natürlichen Waffen verursachen 1W3 Schadenspunkte	+1	Drachisch
726-731	Statische	Kann jederzeit Schweben wie der Zauber	-	Elektrizität
732-734	Steinerne	-4[+4] Rk, immun gegen Stich/Klingenwaffen	+1	Erde
735-740	Stinkende	Wird Wesen getötet, Gestankwolke in 1,50m Umkreis für 1W4 Runden - RW oder -1 auf Würfe	-	Gift
741-743	Strudel-	Kann 3m durchmessenden Strudel erzeugen, RW oder 9m in beliebige Richtung gezogen	+1	Wasser
744-746	Sturm-	Kann 3*/Tag 3m*18m Windstoß ausstoßen, RW o. 1W12m zurückgeworfen	+1	Luft
747-749	Sturzflug-	Kann angreifen und weiterfliegen mit doppeltem BT, wenn Initiative gewonnen	+1	Luft
750-755	Sünden-	Erleidet nur halben Schaden durch Feuer	-	Dämonisch
756-758	Taucher-	Kann ab- und auftauchen mit doppeltem BT, Überrascht bei 1-4 auf W6	+1	Wasser

W1000	Zufälliges Präfix	Beschreibung	HG	Kategorie
759-764	Tauende	Nur 50% Schaden durch Kälte, statt Immun	-	Kälte
765-767	Teremin-	Kann 3*/Tag Person bezaubern auf alle in 9m Radius durch sphärische Musik	+1	Elektrizität
768-770	Teuflische	Kann beliebig oft Person bezaubern wirken	+1	Dämonisch
771-776	Tollpatschige	+2[-2] RK	-	Riesig
777-779	Tote	Halber Schaden durch Waffen	+1	Untot
780-782	Toxische	Bei gelungenem RW 1W2 Schaden durch Säure	+1	Gift
783-785	Trampelnde	Trampelansturm (mindestens 9m Bewegung) mit 1W4 Schaden pro TW	+1	Riesig
786-791	Tränend	in 3m Umkreis RW jede Runde oder -2 auf Angriff	-	Säure
792-794	Trümmer-	Wenn getroffen von stumpfer Waffe, RW o. Splitter treffen Angreifer 1W4 S	+1	Erde
795	Ungeborene	Hat eine 50% Chance gleich wieder mit vollen TP aufzuerstehen wenn getötet	+2	Untot
796-801	Unsichere	Der RW erhält jedesmal einen zusätzlichen Modifikator von 1W8-4 (Maximal Modifikator -4/+4)	-	Gift
802-807	Unterwerfbare	Die Monster sind unterwerfbar wie Drachen	-	Drachisch
808-813	Untote	nichts zusätzlich	-	Untot
814	Ur-	Rk -2[+2] und Regeneration 3 TP pro Runde	+2	Riesig
815-820	Vampir-	Blutsaugen für 1W4/Runde mit Biß	-	Untot
821-826	Verbrannte	Verliert einen Angriff, oder einzelner Angriff einen Würfel schwächer	-	Feuer
827-832	Verdammte	Erleidet nur halben Schaden durch Kälte	-	Dämonisch
833-835	Vereiste	auch immun gg. Feuer	+1	Kälte
836-838	Verfaulende	Stinkt wie ein Unhold	+1	Untot
839-844	Verfluchte	Erleidet extreme Schmerzen, wenn getroffen - RW oder Handlungsunfähig für eine Runde	-	Dämonisch
845-847	Vergoren	RW in 3m Umkreis oder keine Aktion in dieser Runde durch Übelkeit	+1	Säure
848-850	Verrottete	RW gg. Furcht oder kann nicht angegriffen werden für 1W3 Runden	+1	Untot
851-853	Versengte	Jeder Kontakt mit Feuer regeneriert 1 TP	+1	Feuer
854-859	Verweste	Immer Zuletzt in der Initiative	-	Untot
860-862	Verwittert	-2 Schaden pro Würfel (mindestens 1) auf Feuer-, Kälte- oder Blitzschaden	+1	Säure
863	Vielarmige	1W4+1 mehr Angriffe mit Waffen/Klauen (oder auch Vielhälsige für Bissangriffe)	+2	Riesig
864-869	Wasser-	nichts zusätzlich	-	Wasser
870-872	Wechselbalg-	Kann sich nach belieben in 1- Ziege 2- Rabe 3- Katze 4- Fledermaus 5- Wolf 6- Alle 5 verwandeln.	+1	Dämonisch
873-875	Wellenschlagende	RW bei Treffer oder Gegner fällt zu Boden	+1	Wasser
876-881	Wetterleuchten-	Nur 50% Schaden durch Elektrizität, nicht immun	-	Elektrizität
882-887	Widerstehende	Negiert elektrische Angriffe, die die Kreatur berühren, für alle Betroffenen	-	Elektrizität
888-890	Winter-	verursacht 1W3 Kälteschaden gegen jeden innerhalb von 3m, RW negiert	+1	Kälte
891-893	Wirbel-	Kann jeden einmal angreifen, wenn gegen mehrere Gegner im Nahkampf	+1	Luft
894-896	Witwen-	RW gegen Gift muß in der nachfolgenden Runde wiederholt werden, wenn erster gelungen	+1	Gift
897-899	Wolken-	Kann 3*/Tag 6m Radius Nebelwolke für 2W6 Minuten ausstoßen	+1	Luft
900-905	Zerfallen	Erleidet nur halben Schaden durch Stichwaffen und Pfeile	-	Säure
906-908	Zermürend	Treffender Gegner RW oder -1 auf alle Würfe für 1W4 Runden (addiert sich)	+1	Säure
909	Zersetzend	Getroffener Gegner erleidet 1W4 Säureschaden für 1W4 Runden	+2	Säure
910	Zeus-	Kann einmal pro Tag pro TW einen Blitzschlag für 3W6 Schaden (Kein RW) aus dem Himmel herabrufen	+2	Elektrizität
911-913	Zinn-	kann 1*/Tag einen Felsen beleben (gleiche Werte wie Monster ohne Spezielle Fähigkeiten)	+1	Erde
914-919	Zitternde	-1 auf alle Würfe	-	Kälte
920-922	Zombie-	Halber Schaden durch Wucht/Stichwaffen	+1	Untot
923	Zunder-	18m Fernkampfangriff Funken für 1W6/TW Schaden 3*/Tag, RW halbiert	+2	Feuer
924	Zyklon-	Kann sich 1*/Tag 1W8 Runden in 6m Zyklon verwandeln, der jeden in ihm 1W6/TW Schaden verursacht (RW halbiert), dabei immun gegen alle Waffen	+2	Luft
925-975		Zweimal Würfeln		
976-999		W10+2 auf zwei zufälligen Einzeltabellen		
1000		W2+1 auf zwei zufälligen Einzeltabellen		

