

Monstermix Monsterkategorien

(C) 2021 Christian Sturke

Inhaltsverzeichnis

Zufällige Kategorie.....	3
Berg.....	4
Bestialisch.....	5
Cthulhuoid.....	6
Dämonisch.....	7
Drachisch.....	8
Dschungel.....	9
Ebenen.....	10
Elektrizität.....	11
Erde.....	12
Feen.....	13
Feennamen.....	13
Feuer.....	14
Gift.....	15
Vereinfachte Zufallsgifftabelle.....	15
Gift bei intelligenten Wesen ohne natürlichen Angriff.....	16
Höhlen.....	17
Hügel.....	18
Insekten.....	19
Kälte.....	20
Konstrukte.....	21
Luft.....	22
Flugmethode.....	22
Magisch.....	23
Pflanzen.....	24
Pilze.....	25
Riesig.....	26
Ruinen.....	27
Säure.....	28
Schlangen.....	29
Sumpf.....	30
Untot.....	31
Wald.....	32
Wasser.....	33
Wüste.....	34
Zufälliges Präfix.....	35

Vorwort zur ersten Ausgabe

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)

Vorwort zur zweiten Ausgabe:

Ich habe den Fehler gemacht, eine neue Kategorie zu machen. Schließlich sind dies acht neue Kategorien geworden: Bestialisch, Cthulhuoid, Feen, Konstrukte, Magisch, Pflanzen, Pilze und Schlangen.

Ich denke, diese werden auf absehbare Zeit die letzten Additionen zu diesem Dokument sein, schon weil ich glaube, das die Fähigkeiten zumindest teilweise etwas repetitiv werden. Dies ist manchmal den Kategorien geschuldet, das Schlangen und Drachen Überschneidungspunkte haben, überrascht ja nun nicht wirklich.

Ein weiterer Nutzen der W1000 Tabelle sei hier aber noch der geeigneten Spielleitung ans Herz gelegt: Als Mutationstabelle. Als ich diesen Gedanken das erste Mal hatte, dachte ich so bei mir, das dort vielleicht zuviele gute und nützliche Eigenschaften dabei sind, dann erwürfelte ich als Beispiel einen dreiköpfigen Cerbrerushalbling und habe diese Einschätzung dann doch revidiert... Drei Bißangriffe sind wirklich gut. Trotzdem...

Ja. Bis denn dann, erneut,

Euer Rorschachhamster

Vorwort zur dritten Ausgabe...

Ja, nun, Gelände mußte sein, und Insekten war ja nun schon irgendwie etwas, was ich übersehen hatte... Also...

Vielleicht noch als kleine Anmerkung: All diese Fähigkeiten und Kategorien sollten auch immer eine Auswirkungen auf Aussehen, Haptik und Geruch der Wesen haben - Ein Insektenmensch hat halt Chitin am Körper und vielleicht kleine Fühler, oder Facettenaugen... Sollte den SC auch einen Hinweis geben, das hier etwas nicht ganz normal ist. Der Weiße Drache mit dem rötlichen Schimmer und dem Geruch nach Schwefel, zum Beispiel. Die Elfe mit der rauhen Haut wie trockene Erde. Oder einfach etwas schräg aussehend. :)

Bis denn dann,

Euer Rorschachhamster

Zufällige Kategorie Effekte		
1	Berg	+1 TW, Kletternbewegung = 1/2 Landbewegungsrate
2	Bestialisch	-1[+1] RK, Biß 1W4 (klein), 2W4 (mittel), 3W4 (groß) o. doppelter Schaden, Wild & Dumm
3	Cthulhuoid	Weich, 1/2 Schaden durch Wuchtwaffen & Stürze; 1*/Tag Blickangriff 1W6 R Verwirrung
4	Dämonisch	Magieresistenz 5% pro TW, Max 75%.
5	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
6	Dschungel	Leise bewegen wie Dieb Stufe=TW, Kletternbewegungsrate = Landbewegungsrate
7	Ebenen	Landbewegung +3m, doppelte Bewegung wie normal Sturmangriff, +1 auf Treffer damit
8	Elektrizität	Immun gegen Elektrizität, doppelter Schaden durch Säure
9	Erde	Kann sich mit BT 6 durch Erde/Stein bewegen (ohne diese zu beschädigen)
10	Feen	Immun gg. Verzauberung, Hochintelligent (Höher als Normal), Kann sprechen, N (CN)
11	Feuer	Immun gegen Feuer, doppelter Schaden durch Kälte
12	Gift	Immun gegen Gift, Hauptangriff mit zufälligem Gift
13	Höhlen	Infavision 36m, Grabenbewegungsrate 3
14	Hügel	Normale Bewegungsrate auf Kies, Stein und Geröll, -1[+1] auf RK
15	Insekten	-1[+1] auf RK, +4 Bonus auf Rettungswürfe gegen Gift, zu 50% indifferent, statt Reaktionswurf
16	Kälte	Immun gegen Kälte, doppelter Schaden durch Feuer
17	Konstrukte	Immun gegen Verzauberungen, Schlaf & Wunden verursachen, +1 TP/TW
18	Luft	BT = Fliegen-BT (*2 wenn schon vorhanden)
19	Magisch	Magischer Strahl als Fernkampfangriff, 1W6 Schaden, bis 18m, Intelligent
20	Pflanzen	Schaden +1/Würfel durch Feuer & Blitz, 1/2 Schaden durch Säure & Kälte, Immun gg. Verzauberungen
21	Pilze	1/2 BT, Immun gegen Wuchtwaffen, Immun gegen Furcht & Schlaf
22	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.)
23	Ruinen	Immun gegen Säure, Überrascht bei 1-4 in Ruinen oder felsigen Gebieten
24	Säure	Immun gegen Säure, doppelter Schaden durch Elektrizität
25	Schlangen	BT -3, Schlangenleib statt Hinterbeine, schwer umzuschmeißen, -2 [+2] RK Schuppen
26	Sumpf	Schwimmbewegung = 1/2 Landbewegung, Luft anhalten für 1 Stunde pro TW
27	Untot	Immun gegen Kälte, Bezauberungen und Schlaf
28	Wald	-1[+1] Rk, überrascht in Wald bei 1-4, ungehinderte Bewegung durch Unterholz
29	Wasser	Kann Wasser atmen, BT = Schwimmen-BT (*2 wenn schon vorhanden)
30	Wüste	Halber Schaden durch Feuer und Kälte, braucht nur 1/4 Nahrung und Wasser

W20	Berg	+1 TW*, Kletternbewegung = 1/2 Landbewegungsrate**	HG
1		Zweimal mit W16+3 würfeln	-
2	Gipfel-	Immun gg. Kälte, +2 TW* (also insgesamt +3), doppelter Schaden mit allen Angriffen	+2
3	Schneelawinen-	Immun gg. Kälte, Odenwaffe Schnee und Felsen, 18m Kegel, 2W6 pro 3 TW, RW halbiert	+2
4	Adler-	Flügel, Fliegen = Landbewegungsrate**, Sehr scharfe Augen, +1 auf Fernkampfangriffe	+1
5	Bergwald-	Bewachsen mit Moos und Krüppelkiefern, Überrascht bei 1-4, -1[+1] Rk	+1
6	Felsen-	Immun gegen Klingen und Stichwaffen, -2[+2] Rüstungsklasse	+1
7	Grat-	Zackenangriff für 1W6 pro 4 TW, wenn Angriff gelingt, kann Monster sich durch Gegner bewegen	+1
8	Steilwand-	Immun gg. Wuchtwaffen und Fallschaden, Fallangriff +2 auf Treffer und Schaden	+1
9	Steinbock-	Kletternbewegung = Landbewegung**, Stoßangriff 2W4 Schaden, RW oder umgestoßen	+1
10	Steinschlag-	+1 Schaden auf alle Angriffe, kann Felsen werfen bis 18m und 1W6 Schaden pro 3 TW	+1
11	Tektonische	Kann Erdbeben in 6m Umkreis erschaffen, Rettungswurf oder zu Boden gestoßen	+1
12	Überhang-	Kann an Fels laufen wie Spinnenklettern, auch kopfüber	+1
13	Bergland-	Halber Schaden durch Kälte	-
14	Hochgebirge-	+1 TP pro TW, sehr ausdauernd	-
15	Plateau-	Doppelte Landbewegungsrate	-
16	Tal-	Im Schatten verstecken wie ein Dieb mit gleichen TW	-
17	Alm-	Keine Kletternbewegungsrate	-
18	Falten-	1/2 Landbewegungsrate (Minimum 3)	-
19	Kamm-	Kein Extra-Trefferwürfel	-
20	Berg-	nichts zusätzlich	-

* Erhöht HG zusätzlich zu Tabellenwert

** Doppelte Bewegungsrate, wenn schon vorhanden

W20	Bestialisch	-1[+1] RK, Biß 1W4 (klein), 2W4 (mittel), 3W4 (groß) o. doppelter Schaden, Wild & Dumm	HG
1		Zweimal mit W16+3 würfeln	-
2	Cerberus-	3 Köpfe, 3 Bißangriffe (oder 2 Köpfe mehr)	+2
3	Schlangenschwanz-	mit zusätzlichem giftigem Bißangriff (siehe Vereinfachte Zufallsgifttabelle)	+2
4	Bleipelz-	10% Magieresistenz pro TW, maximal 60%	+1
5	Eisenhaut-	Immun gg. normale Waffen	+1
6	Hinterhältige	Nicht ganz so dumm, kann sich im Schatten verstecken, wie Dieb der gleichen Stufe	+1
7	Klauen-	Schaden wie Biß für einen Klauenangriff, bzw. doppelter Schaden wenn schon vorhanden	+1
8	Knochenplatten-	-4[+4] auf RK (statt -1[+1])	+1
9	Rotäugige	Kampfrausch, kriegt einen erneuten Angriff wenn getroffen, bricht Kampf nie von sich aus ab	+1
10	Schlangenhaut-	Kleine Schlangenköpfe - bei Berührung/Angriff o. Waffe Gift (Vereinfachte Zufallsgifttabelle)	+1
11	Tasmanische	Kann alle 1W6 R je einen Bißangriff auf alle Wesen in 6m Umkreis machen... auch Freunde	+1
12	Widder-	Rammstoß (Schaden wie Biß) wirft um bei mißlungenem RW, 6m Anlauf	+1
13	Borstige	Immun gg. normale Pfeile	-
14	Durchbrechende	Kann Türen öffnen bei 1-9 auf W10, und Wände bis 1m dicke durchbrechen bei 1-2 auf W6	-
15	Langbeinige	Doppeltes Land-BT, bzw. Land-BT, wenn vorher keins	-
16	Maul-	Graben-BT 6m oder doppelt Normal	-
17	Blindwütige	Läßt sich leicht ablenken, 25% Chance pro Runde, das es Einrichtung oder Bäume angreift	-
18	Riechende	Kann niemand überraschen	-
19	Überdruck-	Muß alle 2W4 Runden eine Runde Pause machen	-
20	Bestialische	nichts zusätzlich	-

W20	Cthulhuoid	Weich, 1/2 Schaden durch Wucht Waffen & Stürze; 1*/Tag Blickangriff 1W6 R Verwirrung	HG
1		Zweimal mit W16+3 würfeln	-
2	Äonen-	Immun gg. Alterung, kann 3*/Tag <i>Auflösung</i> wirken	+2
3	Blasphemische	Kann Blickangriff beliebig oft nutzen, auch zusätzlich zu anderen Angriffen	+2
4	Abstoßende	Intelligente Wesen müssen einen RW machen, um das Wesen im Nahkampf anzugreifen	+1
5	Ältere	Membranenflügel, Fliegen-BT = 1/2 Land-BT, kann 3*/Tag Monster bezaubern mit 90% Chance	+1
6	Gelbe	Alle in 9m Umkreis jede Runde RW um trotz Verzweiflung Handeln zu können, auch Freunde	+1
7	Kriechende	BT/2, Immun gg. normale Waffen, -2[+2] auf RK	+1
8	Leng-	Klettern-BT = normales BT, hat Bißangriff mit 1W8, oder doppelten normalen Schaden mit Biß	+1
9	Nichteuklidische	Kann innerhalb BT-Reichweite teleportieren und Hinterhältig für doppelten Schaden angreifen	+1
10	Tentakel-	2W4 Tentakelbeine, kann ergreifen und für 1W6 Schaden würgen, RW um zu befreien, -3 BT	+1
11	Träumende	3*/Tag Ziel in 3m für 1W6 R in Träume ziehen, gegen Wesen alleine, Tod = Ohnmächtig 1Tag	+1
12	Yuggoth-	Kann Illusionär als (anderer) Mensch erscheinen, kann 3*/Tag Gedanken lesen, Intelligent	+1
13	Amorphe	Kann sich durch kleine Löcher zwängen, Immun gg. Fesseln und <i>Halten</i> -Zauber	-
14	Shoggoth-	Kann andere Gliedmaßen ausbilden (Fortbewegung, Angriff, etc., aber nicht mächtiger)	-
15	Undulierende	Kann nicht umgeworfen oder gegen Willen bewegt werden, Klettern-BT = normales BT	-
16	Verstörende	Tiere müssen einen RW machen, um Wesen im Nahkampf anzugreifen, reagieren furchtsam	-
17	Deformierte	-3m BT, -2 auf alle Angriffswürfe	-
18	Degenerierte	-2 auf alle RW, Dümmer als Normal	-
19	Kränkliche	-1 TP/TW, mindestens 1, RW -4 gg. Krankheiten	-
20	Cthulhuoide	nichts zusätzlich	-

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 beliebigen 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 beliebigen 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	Gemarberte	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	Odemaura-	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	Dschungel	Leise bewegen wie Dieb Stufe=TW, Kletternbewegungsrate = halbe Landbewegungsrate*	HG
1		Zweimal mit W16+3 würfeln	-
2	Dornenstrauch-	+1W8 Schaden mit jedem Angriff und wenn im Ringkampf, alle drei Runden Stacheln schießen (9m Reichweite, 1W6 Schaden pro 2 TW)	+2
3	Schlingpflanzen-	Klettern = Landbewegung, Würgen, 9m RW, 2W4 Schaden + Ersticken bis befreit (Türen öffnen)	+2
4	Baumfarn-	Im Wald oder Dschungel 90% im Schatten verstecken, Hinterhältiger Angriff + doppelter Schaden	+1
5	Bromelien-	Blutsaugen auf Hauptangriff mit Wurzeln und festhalten, 1 TP pro TW, RW befreit	+1
6	gefleckte	Überrascht bei 1-4, Bißangriff für 1W8 Schaden (oder +1W8 Schaden bei vorhandenem)	+1
7	gestreifte	Überrascht bei 1-4, zwei Klauenangriffe für 1W6 Schaden (oder +1W6 Schaden bei vorhandenem)	+1
8	Greifschwanz-	Kletternbewegungsrate*2, Greifschwanz kann grob Gegenstände manipulieren, Waffenangriffe -4	+1
9	grellbunte	Giftig (Vereinfachte Zufallsgifttabelle/Gift bei intelligenten Wesen ohne natürlichen Angriff)	+1
10	Insektenaugen-	Chitinpanzer, -2[+2] auf RK, Facettenaugen, kann nicht Überrascht werden, -2 auf Fernkampf	+1
11	Luftwurzel-	Doppelte Landbewegung, -1[+1] RK, Trittangriff für 1W4 Schaden	+1
12	Papageien-	Kann Bauchreden in bis zu 9m Entfernung, Kreischangriff, RW in 6m Umkreis oder für 1W4 R taub	+1
13	Aasblüten-	Riecht betäubend stark in 3m Radius, RW oder für 1 Runde benommen (danach immun)	-
14	Baumriesen-	Lange Gliedmaßen - Nahkampf mit Waffen oder Klauen bis 4,50m, +3m Landbewegung	-
15	Palmen-	3 mal am Tag Kokosnuss bis 18m Reichweite werfen, 1W6 Schaden	-
16	tarnfarbene	60% im Schatten verstecken, aber nur bei absoluter Bewegungslosigkeit	-
17	Bodendecker-	Keine Kletterbewegungsrate, Landbewegungsrate -3m (mindestens 3m)	-
18	Mangroven-	Braucht 1 Liter Salzwasser pro Tag, zusätzlich zu normaler Nahrung	-
19	tropische	Erleidet doppelten Schaden durch Kälte	-
20	Dschungel-	nichts zusätzlich	-

* Doppelte Kletternbewegungsrate, wenn schon vorhanden

W20	Ebenen	Landbewegung +3m, doppelte Bewegung wie normal Sturmangriff, +1 auf Treffer damit	HG
1		Zweimal mit W16+3 würfeln	-
2	Steppenbrand-	Immun gg. Feuer. Kann 3*/Tag Feuer in 6m Umkreis erschaffen, 1W6 Schaden pro TW, RW halbiert	+2
3	Tornado-	3*/Tag für 1W4+1 Runden Tornado um sich herum, RW in 12m oder herumgewirbelt, 2W6 S pro R	+2
4	Buschwerk-	Kann sich ungehindert durch dichte Vegetation bewegen, 1*/Tag Verstricken in 6m Umkreis	+1
5	flache	Unsichtbar wenn hingelegt, Überrascht bei 1-4	+1
6	Prärie-	Dickköpfig und kräftig, +4 auf Rettungswürfe gegen Magie, +2 auf Schaden	+1
7	Savannen-	Raubtiergebiß, zusätzlicher Angriff für 1W8 Schaden oder doppelter Schaden mit bestehendem Biß	+1
8	Tiefland-	Schwimmbewegung = 1/2 Landbewegung, 1*/Tag Windstoß wie der Zauber	+1
9	Tundra-	Immun gg. Kälte, kann einmal pro Tag Kältestrahl erschaffen, 9m Reichweite, 2W6 S, RW halbiert	+1
10	weitsehende	+2 auf Fernkampf, Reichweite*2, falls keiner: Angriff (irgendwas passendes), Reichweite 36m, 1W6 S	+1
11	windige	-4[+4] Rüstungsklasse gegen Fernkampfwaffen	+1
12	Zentauren-	Mit Pferdekörper, doppelte Landbewegungsrate, 2 Hufangriffe für 1W6 zusätzlich*	+1
13	galoppierende	Doppelte Landbewegungsrate	-
14	Gras-	Immun gegen Wuchtwaffen	-
15	Hochland-	Halber Schaden durch Kälte	-
16	Pferde-	Kann sich Telepathisch auf 18m mit Pferden, Eseln etc. verständigen, 3 mal pro Tag eines verzaubern	-
17	Acker-	Dumm, -2 auf Rettungswürfe gegen Magie	-
18	Schwemm-	Halbes Landbewegungstempo	-
19	Unebenheits-	Muß RW machen, oder Sturmangriff schlägt fehl	-
20	Ebenen-	nichts zusätzlich	-

* Je nach Monster irgendwie Mischmasch, Humanoide z.B. wie normale Zentauren

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 1*/Tag pro TW Blitzschlag für 3W6 Schaden (Kein RW) aus dem Himmel rufen	+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 Wucht Waffen	+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 Wucht Waffen	+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	Berghöhlen-	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	Feen	Immun gg. Verzauberung, Hochintelligent (Höher als Normal), Kann sprechen, N (CN)	HG
1		Zweimal mit W16+3 würfeln	-
2	Feenfürst-	66% Magieresistenz, +2 auf alle RW	+2
3	Zauber-	Kann wie Zauberkundiger der 4. Zaubern	+2
4	Bezaubernde	Kann 3*/Tag <i>Person bezaubern</i> wirken	+1
5	Erl-	Kann 2*/Tag <i>Fluch verleihen</i> wirken	+1
6	Flüchtige	Kann jederzeit Unsichtbar werden	+1
7	Flügel-	BT = Fliegen-BT (*2 wenn schon vorhanden), siehe auch Flugmethode	+1
8	Magie-	Kann wie Zauberkundiger der 2. Zaubern	+1
9	Nacht-	+2 auf alle Würfe in der Nacht	+1
10	Sprunghafte	Kann 1*/Tag Teleportieren, und kann dabei ein Wesen mitnehmen (RW wenn unwillig)	+1
11	Traum-	Jeder, der im Nahkampf getroffen wird, muß RW machen, oder einschlafen	+1
12	Wandelnde	Kann sich 3*/Tag in ein normales Tier verwandeln	+1
13	Dämmer-	+1 auf alle Würfe in der Dämmerung, -1 am Mittag und Mitternachts	-
14	Glanz-	Lichtaura, -2 auf Angriffe im Nahkampf, +2 auf Fernkampfangriffe gg. Fee	-
15	Nebel-	Kann sich 1*/Tag in eine <i>Gaswolke</i> verwandeln	-
16	Schelmische	Ansteckendes Gelächter 6m Radius, RW oder mitlachen, solange Fee lacht, Schaden bricht	-
17	Blüten-	Leicht abgelenkt, RW oder tut nichts in Kampfrunde	-
18	Halbstoffliche	-1 auf alle Angriffs- & Schadenswürfe	-
19	Winzige	1/2 TW	-
20	Feen-	nichts zusätzlich	-

Feennamen

W12	W-Namen I	W-Namen II	M-Namen I	M-Namen II	Beinamen
1	Am	a	Ar	awn	Ätherische
2	Ester	bell	Bel	bu	Blaue
3	Fanfer	bossa	Bre	dir	Blühende
4	Fara	elle	Cos	es	Chaotische
5	Kara	gana	Haf	gan	Dunkle
6	Mali	gonda	Kas	i	Finstere
7	Melu	ia	Lau	mo	Flatterhafte
8	Mor	lusch	Mi	on	Goldene
9	Neb	ryllis	Na	par	Grüne
10	Tinker	sine	Ober	rin	Hohe
11	Titan	ula	Sual	sal	Rote
12	Wand	ure	Zach	tam	Strahlende

Fluch verleihen

Stufe Kleriker 3, Zauberkundiger 4

Reichweite: Berührung

Dauer: eine Phase pro Stufe

Der Zaubernde verleiht einem berührten Gegner, der trotzdem einen RW erhält, einen Fluch. Folgende Flüche sind möglich, andere mit Erlaubnis der SL auch:

Ein Attribut auf 3 senken, -4 auf Angriffs- und Rettungswürfe, läßt einmal pro Phase alles fallen, was es in der Hand hält.

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, Onset ist sofort	+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

2W6	RW-Modifikator	Wirkung	Onset
2	+4	Lähmung	Sofort
3	+3	5 Schaden	Sofort
4	+2	10 Schaden	Sofort
5	+1	15 Schaden	Sofort
6	0	20 Schaden	Sofort
7	0	25 Schaden	Sofort
8	0	30 Schaden	1 Runde
9	-1	40 Schaden	1W4 Runden
10	-2	50 Schaden	1W8 Runden
11	-3	Schlaf	1 Phase
12	-4	Tod	1W4 Phasen

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	Höhlen	Infavision 36m*, Grabenbewegungsrate 3**	HG
1		Zweimal mit W16+3 würfeln	-
2	Diamant-	-4[+4] RK, Immun gg. normale Waffen, RW oder Waffe zersprungen - Magische verlieren Plus	+2
3	Lava-	Verursacht + 1W8 Feuerschaden, Immun gegen Feuer, -4[+4] Rüstungsklasse	+2
4	Blindsicht-	Kann Bewegungen in 9m spüren, wird nur bei 1 Überrascht	+1
5	Einsturz-	Kann 3*/Tag Decke herunterstürzen lassen in 6*6m Feld, 4W6 Schaden, Rettungswurf halbiert	+1
6	Fledermaus-	Kann fliegen mit doppelter Landbewegungsrate, Echolokation bis 36m, Taub durch Explosionen	+1
7	Grubengas-	6m Wolke aus Gas, RW o. Übelkeit, -2 auf alle Würfe, Monster erleidet doppelten Schaden durch Feuer	+1
8	Kriech-	Kann sich durch engste Lücken bis 30cm ohne Nachteile bewegen	+1
9	Sinter-	-4[+4] Rüstungsklasse	+1
10	Steinsalz-	+1W4 Säureschaden, Halber Schaden durch Säure	+1
11	Steinwandler-	Kann sich mit Bewegungsrate 6 durch Erde/Stein bewegen (ohne diese zu beschädigen)	+1
12	Tropfstein-	Im Schatten verstecken und Hinterhältiger Schaden wie Dieb, Stufe=TW, Überrascht bei 1-4	+1
13	Grotten-	Halber Schaden durch Feuer	-
14	Minen-	Kann nach belieben <i>Licht</i> wirken	-
15	Schacht-	Klettern Bewegungsrate wie Landbewegung	-
16	Tunnel-	Grabenbewegungsrate 12**	-
17	Blinde	Keine Infravision*	-
18	Brüchige	Monster muß einen RW gegen Wucht Waffen machen oder 1W6 zusätzlichen Schaden erleiden	-
19	Kratzer-	Keine Grabenbewegungsrate	-
20	Höhlen-	nichts zusätzlich	-

* Oder Dunkelsicht, je nachdem was das System vorsieht - wenn Dunkelsicht/Infravision schon vorhanden ist, werden die Reichweiten addiert. Alternativ kann die andere Sicht zusätzlich vorhanden sein.

** Wenn Grabenbewegungsrate schon vorhanden ist, werden die beiden Werte addiert.

W20	Hügel	Normale Bewegungsrate auf Kies, Stein und Geröll, -1[+1] auf RK	HG
1		Zweimal mit W16+3 würfeln	-
2	Grabhügel-	Untot, entzieht eine Stufe mit Hauptangriff	+2
3	Schutt-	Explodiert, 2W6 + 1W6 Schaden pro TW, 9m Umkreis, RW halbiert, 1 R zum wieder zusammensetzen	+2
4	Bruchstein-	Splittert wenn getroffen, alle Angreifer im Nahkampf 1W6 Schaden, RW halbiert	+1
5	Halden-	Dreimal pro Tag Odemwaffe aus kleinen Steinen, 3m pro TW Kegel, 1W4 pro TW, RW halbiert	+1
6	Hang-	kann sich auf Hängen bis 45° Steigung ohne Nachteile bewegen	+1
7	Kugel-	Kann Hänge mit doppeltem BT herunterrollen, Schaden wie stärkster Angriff, RW oder umgeworfen	+1
8	Lehm-	Wirft Lehmklumpen als Angriff bis zu 9m, 1W4 Schaden und RW oder -1 auf alle Würfe (Kumulativ)	+1
9	Löss-	Kann einmal pro Tag Pflanzenwachstum wirken	+1
10	Moränen-	Immun gg. Kälte, +1W3 Kälteschaden mit Angriffen	+1
11	Sandkuhlen-	Graben Bewegungsrate 3, Überrascht bei 1-4, wenn aus dem Boden herauskommend	+1
12	Schotter-	Wesen in Nahkampfreichweite erleiden -2 auf Angriffe wegen unsicherem Boden um Wesen herum	+1
13	Geest-	Kann sich einmal pro Tag für 1W6 Stunden in einen Findling und wieder zurück verwandeln	-
14	Heide-	Kann sich einmal pro Tag für 1W6 Phasen in eine kleine, ungiftige Schlange und zurück verwandeln	-
15	Klippen-	Kletterrate 1/2 normale Bewegungsrate	-
16	Kuppen-	Monster kann nicht gegen seinen Willen bewegt werden, +2 RW gg. Lähmung	-
17	Abraum-	Wenn getötet, erleiden alle anderen Wesen seiner Art in 6m Umkreis 1 Punkt Schaden	-
18	Erosions-	+2[-2] auf RK (Minimum 9[10])	-
19	Sanftwellige	-1 auf alle Angriffswürfe	-
20	Hügel-	nichts zusätzlich	-

W20	Insekten	-1[+1] auf RK, +4 Bonus auf Rettungswürfe gegen Gift, zu 50% indifferent, statt Reaktionswurf	HG
1		Zweimal mit W16+3 würfeln	-
2	Königinnen-	Einzel, andere Wesen in Gruppe mit W16+3 bestimmen, Telepathische Kontrolle, +2 TW	+2
3	Libellen-	Flugbewegung 36*, Bißangriff 1W6 pro 2 TW, +4 auf Angriffswürfe	+2
4	Ameisen-	Telepathie mit anderen Ameisen, Stärke +4 oder +2 auf Angriffe und Schaden	+1
5	Fliegen-	Flugbewegung 24*, -2[+2] Rk beim Fliegen	+1
6	Hüpfen-	Große Hinterbeine, Springenbewegung bis doppelte der Landbewegungsrate	+1
7	Legestachel-	1W2 S, RW oder infiziert mit Ei, Made schlüpft nach 1W3 Tagen, 1 S pro Tag pro TW, nach 1 Woche 1W6 pro TW - ausgewachsenes Wesen schlüpft (Krankheit heilen oder Chirurgie 1W8 Schaden)	+1
8	Mantis-	2 Fangklauen, 1W4 pro 4 TW, wenn beide getroffen RW oder festgehalten, jede Runde neuer RW	+1
9	Mücken-	Sitzt auf bei Treffer (RW). Angriff trifft zu 50% Opfer, Saugrüssel 1 KO / Treffer (Heilung 1 / Tag)	+1
10	Schmeiß-	Bei getroffenem Angriff RW -4 oder Krankheit (1W3 Punkte Schaden pro Tag, RW -4 jeden Tag)	+1
11	Wanzen-	Kletternbewegungsrate = 1/2 Landbewegung, Mundstachelangriff für 1W4 Schaden pro 2 TW	+1
12	Zikaden-	Zirpen, RW in 9m Umkreis oder fasziniert, kann währenddessen nichts anderes tun	+1
13	Kerb-	Ganz von Chitinpanzer überzogen, insgesamt -3[+3] RK	-
14	Laufkäfer-	Doppelte Landbewegungsrate	-
15	Ohrwurm-	Kneifzangenhinterleib, Angriff für 1W4 pro 2 TW	-
16	Schaben-	Immun gegen Gift und Krankheiten	-
17	Maden-	1/2 Landbewegungsrate (mindestens 3m), keinen RK-Bonus**	-
18	Schmetterlings-	Flugbewegung 6*, +2[-2] Rk statt normalen Bonus (min. 9[10]), -2 auf Angriffswürfe	-
19	Tracheen-	nur -2 auf RW gegen Gift, -2 auf Angriffe nach 5 Runden Kampf (oder starker Anstrengung)	-
20	Insekten-	nichts zusätzlich	-

* oder + den angegebenen Wert

** SL kann nochmal mit W16+3 würfeln, um adultes Wesen zu bestimmen, unter Umständen Raupen-, Larven- etc.

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 erstarret, 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	Erstarrende	1/2 BT	-
18	Tauende	Nur 50% Schaden durch Kälte, statt Immun	-
19	Zitternde	-1 auf alle Würfe	-
20	Kälte-	nichts zusätzlich	-

W20	Konstrukte	Immun gegen Verzauberungen, Schlaf & Wunden verursachen, +1 TP/TW	HG
1		Zweimal mit W16+3 würfeln	-
2	Golem-	Immun gegen Magie & Normale Waffen, bis auf W6 1 - Erdzauber 2 - Blitze 3 - Feuer 4 - Säure 5 - Kälte 6 - 2*W4+1 auf dieser Liste	+2
3	Robotische	Laserarm (verliert Klauenangriff bzw. Hand), 3W8 Schaden, Unbegrenzte Reichweite	+2
4	Bomben-	Kann 3*/Tag Bombe für 3W6 Schaden in 6m Radius bis zu 24m werfen	+1
5	Dampf-	1/2 Schaden durch Feuer, alle 1W6 R Dampf Wolke 6m Umkreis für 2W6 S, RW halbiert	+1
6	Helikopter-	Fliegen-BT 3m, aber kann 12m pro Runde hoch und runter fliegen	+1
7	Kupferne	Erzeugt Blitzaura in 3m Umkreis, RW oder 1W6 Schaden	+1
8	Massive	+2 Schaden auf alle Angriffe, -2[+2] Rk, sehr schwer	+1
9	Öl-	Jeder im Nahkampf muß RW machen oder stürzen	+1
10	Quecksilberne	Immun gegen normale Waffen, doppeltes BT	+1
11	Sägeblatt-	Zusätzlicher Angriff für 1W10 Schaden, kann Seile, Ketten etc. einfach durchtrennen	+1
12	Sprungfeder-	Kann zusätzlich zu normaler Bewegung 3m Hoch oder 6m lang springen	+1
13	Getriebe-	Fehlschlag mit Angriffswurf RW oder Waffe eingeklemmt, Türen öffnen zum befreien	-
14	Panzerketten-	Kann überrollen mit 6m Anlauf (Schaden: 1W6 Klein, 2W6 Mittel, 3W6 Groß), -3 BT	-
15	Stelzen-	+6 BT, RW -2 gegen Umwerfen etc.	-
16	Ungelenke	1/2 BT, -2[+2] Rk durch unvorhersehbare Bewegungen	-
17	Halbmechanische	Verliert Immunitäten gegen Verzauberungen und Wunden verursachen	-
18	Holz-	Doppelter Schaden durch Feuer	-
19	Uhrwerk-	Muß nach 2W6 Runden Kampf aufgezogen werden, sonst gelähmt	-
20	Konstrukt-	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	Atem-	3*/Tag 6m breiter 9m langer Kegel aus betäubenden Dämpfen ausstoßen, RW oder -2 auf alle Würfe für 1W4 Minuten	+1
5	Äther-	Kann in den Äther und wieder herauswechseln (wie eine Phasenspinne)	+1
6	Böige	Bei einem Treffer RW oder Gegner wird 1W6m zurückgeworfen	+1
7	Hauch-	Person bezaubern durch anhauchen, normalerweise nicht möglich im Kampf	+1
8	Nebelige	ab 6m Entfernung verschwommen, -2[+2] Rk Fernkampf, ab 18m Unsichtbar	+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 ernststen 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	Magisch	Magischer Strahl als Fernkampfangriff, 1W6 Schaden, bis 18m, Intelligent	HG
1		Zweimal mit W16+3 würfeln	-
2	Erz-	Kann 3 magische Strahlen jede Runde wirken, 36m Reichweite	+2
3	Geschoß-	Magischer Strahl trifft immer	+2
4	Aurora-	Erstrahlt mit Licht, wenn Strahl benutzt wird, alle im Nahkampf RW o. eine Runde blind	+1
5	Fernschlag-	Magischer Strahl hat 72m Reichweite	+1
6	Illusions-	erzeugt automatisch 2W4 <i>Spiegelbilder</i> , wenn das erste mal im Kampf getroffen	+1
7	Immaterielle	Immun gg. normale Waffen	+1
8	Mystische	Kann beliebig oft <i>Gedanken lesen</i> , wenn Blickkontakt	+1
9	Schamanen-	Kann jeden Verbündeten 1*/Tag für 1W6+TW TP heilen	+1
10	Schutz-	1*/Tag magisches Schild für 2W4 Runden, MR: 50%, immun gg. Magische Geschosse	+1
11	Strahl-	Magischer Strahl macht 1W12 Schaden	+1
12	Zauberhafte	RW, oder Angriff auf das Wesen kann nicht durchgeführt werden	+1
13	Erleuchtete	Kann beliebig oft <i>Licht</i> wirken	-
14	Okkulte	Ist von dunkler Aura umgeben, Immun gg. alle Licht u. Blindheit verursachenden Zauber	-
15	Orakel-	sieht bei 1 in W6 voraus, wo Angriff treffen würde, -4[+4] auf RK	-
16	Rätselhafte	Erhält -2[+2] auf RK, wenn es sich wenigstens 6m bewegt hat.	-
17	Kraftraubende	Zufälliger Verbündeter in 9m (oder selbst) erleidet 1TP Schaden, wenn Strahl benutzt	-
18	Kraftzehrende	Erleidet 1TP Schaden, wenn Strahl benutzt	-
19	Spiritistische	Spricht in Zungen, und macht nichts anderes, bei 1 in 6 jede Kampfrunde	-
20	Magische	nichts zusätzlich	-

W20	Pflanzen	Schaden +1/Würfel durch Feuer & Blitz, 1/2 Schaden durch Säure & Kälte, Immun gg. Verzauberungen	HG
1		Zweimal mit W16+3 würfeln	-
2	Kannen-	Bißangriff (1W4 Schaden oder Normal) verschluckt, gleichgroße oder kleinere Wesen, 1W6 Säureschaden pro Runde, Türen öffnen zum entkommen	+2
3	Schlingen-	2 zusätzliche Angriffe, bei Treffer Opfer erwürgt (nach 1. R 50% TP, 2. R 1 TP, 3. R Tod). RW zum Befreien. Schlingen haben 1/4 TW des Wesens eigene TP und RK -2[+2]	+2
4	Borkige	-2[+2] auf Rk, Immun gg. normale Waffen	+1
5	Dornige	Bei erfolgreichen Angriff RW durch Angreifer oder 1W3 Dornen verursachen 1 TP Schaden pro Runde, je 1 Aktion zum herausholen, oder Magische Heilung	+1
6	Ent-	1*/Tag Busch beleben, kämpft unabhängig (RK 4[15] TW 6 A Schlag (1W6) BT 3 RW 11)	+1
7	Farn-	Mit vielen farnigen Wedeln, -4[+4] auf RK gegen Fernkampf, -2[+2] im Nahkampf	+1
8	Faserige	-1[+1] Rk, kann Nahkampfangriffe in bis zu 6m Entfernung durchführen	+1
9	Kapsel-	Kann 3*/Tag Kapsel bis zu 9m für 3W6 Schaden in 3m Umkreis werfen	+1
10	Lianen-	2 zusätzliche Angriffe, bei Treffer kein Schaden, aber Opfer gefangen. RW zum Befreien. Lianen haben 1/4 TW des Wesens eigene TP und RK -2[+2]	+1
11	Unkraut-	Immun gg. Gift, kann 3*/Tag Unsichtbar werden	+1
12	Wurzel-	Erhält Regeneration von 3 TP/Runde, wenn keine Bewegung	+1
13	Aufsitzer-	Klettern-BT = Land-BT, wenn auf größerer Pflanze, beide +1 auf Angriffe	-
14	Blumen-	Wenn mit Hauptangriff trifft, RW oder 1 Runde durch Duft betäubt	-
15	Kastanien-	Kann stachelige Früchte werfen, 1W4 Schaden, 18m Reichweite	-
16	Nadel-	Immun gg. Kälteschaden	-
17	Krummholz-	1/2 TW (HG!), BT -3	-
18	Trockene	Doppelter Schaden durch Feuer & Blitz	-
19	Verwurzelte	Kein BT bis vielleicht so 1m pro Tag	-
20	Pflanzen-	nichts zusätzlich	-

W20	Pilze	1/2 BT, Immun gegen Wuchtwaffen, Furcht & Schlaf	HG
1		Zweimal mit W16+3 würfeln	-
2	Knollenblätter-	Alle Angriffe Giftig (Vereinfachte Zufallsgifttabelle), auch RW gg. Gift, wenn Gegner im Nahkampf trifft.	+2
3	Parasiten-	Hauptangriff überträgt Erreger, RW oder unter totaler Kontrolle des Pilzes, verwandelt sich in Parasitenpilz in 1W6 Tagen, nur <i>Heilt Krankheit</i> oder mächtigere Magie hilft	+2
4	Auflösende	Hauptangriff verursacht 1W6 Säureschaden	+1
5	Flechten-	Bei Treffer Gegner RW, oder er wird für 2W6 R verlangsamt durch Flechtenbewuchs	+1
6	Fliegenpilz-	Im Nahkampf halluzinogene Sporenwolke, RW oder 1W6 R verwirrt (wie <i>Verwirrung</i>)	+1
7	Hexenring-	Wenn getötet, 1W6 Sporen, die in 1W4 R in gleiche Wesen mit 1/2 TW wachsen	+1
8	Miasma-	Im Nahkampf stinkende Sporenwolke, RW oder 1W4 Runden unfähig zu handeln	+1
9	Myko-	Kann auf dem Boden in 9m Umkreis Myzel wachsen lassen, RW o. Bewegungsunfähig	+1
10	Schleim-	Klebrig, wenn Angriff des Wesens trifft, RW oder klebt fest, 1W3 Säureschaden jede Runde, Wesen verliert Angriff, RW zum Befreien	+1
11	Sporen-	Explodiert in Sporenwolke wenn tot, TW-W6 Schaden in 6m Umkreis, RW halbiert, aus getöteten Gegnern wächst in 1W3 Tagen neues Wesen hervor	+1
12	Violette	Angriffe verursachen Fleischfäule bei mißlungenem RW, <i>Heilt Krankheit</i> hilft	+1
13	Schirm-	Hat einen Schirm, entweder auf Kopf oder ganzem Körper, -2[+2] Rk	-
14	Schreier-	Kann Schrei ausstoßen, der in 9m 1TP/3TW Schaden verursacht, RW negiert	-
15	Schwamm-	Wuchtwaffen bleiben bei mißlungenem RW stecken, Türen öffnen zum Befreien	-
16	Zunderschwamm-	Klettern BT = normales BT, -2[+2] Rk, erleidet doppelten Schaden durch Feuer	-
17	Hefe-	Erleidet doppelten Schaden durch Kälte und Feuer	-
18	Schimmel-	+2[-2] auf RK, Sehr Leicht	-
19	Trüffel-	Stinkt, kann nicht überraschen, außerdem Eßbar (5 GM pro Pfund)	-
20	Pilz-	nichts zusätzlich	-

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/Wucht Waffen	+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	Einäugige	-4 auf Fernkampfgriffe	-
18	Rätselfreudige	Liebt Rätsel und ist wirklich nicht gut darin... Läßt sich leicht übertölpeln.	-
19	Tollpatschige	+2[-2] RK	-
20	Riesig	nichts zusätzlich	-

W20	Ruinen	Immun gg. Säure, Überrascht bei 1-4 in Ruinen oder felsigen Gebieten	HG
1		Zweimal mit W16+3 würfeln	-
2	Quader-	Immun gg. Wuchtwaffen, +4 auf Treffer und Schaden, kann 1*/Tag Versteinerung wirken	+2
3	Relikt-	Immun gg. normale Waffen, +4 auf alle RW, -4[+4] Rüstungsklasse	+2
4	Abfall-	Immun gg. Gift, bei Treffer RW oder zufällige Krankheit	+1
5	atavistische	Primitiv und urtümlich, +1 TP pro TW, +2 auf Angriffe und Schaden, -2[+2] RK	+1
6	aufgegebene	Immun gg. Verzauberungen, Blickangriff für 2W6 Phasen Lähmung	+1
7	Brandstützen-	Immun gg. Feuer, Kletternbewegungsrate = 1/2 Landbewegung	+1
8	Fundament-	-2[+2] auf Rüstungsklasse, +4 auf RW gg. Lähmung, kann nicht ungewollt bewegt werden	+1
9	Schrott-	Immun gg. Feuer und Metallwaffen	+1
10	Überbleibsel-	Zerfällt in 1W3 Einzelteile wenn tot, TP = TW, greifen für 1 Schaden wie ein 1/2 TW Monster an	+1
11	Überrest-	Steht als Zombie mit halben TW und individuellem Angriff für 1W6 S wieder auf, wenn getötet	+1
12	Wüstungs-	Kann auch in Wald überraschen, doppelter Schaden gegen überraschte Gegner	+1
13	Bruchstück-	Für 1 TP sich selbst verstümmeln, steinige Haut als Wurfaffe für 1W6+1 Schaden und 9m RW	-
14	einsame	Können sich mit Pfiffen bis zu 1km weit verständigen	-
15	vergangene	Halbdurchsichtig und ätherisch, erleidet -1 Schaden durch Waffen, -1[+1] auf RK	-
16	verschüttete	Grabenbewegungsrate 3	-
17	gebrochene	+2[-2] auf RK, mindestens 9[10]	-
18	leblose	-3m Bewegungstempo, -1 TP pro TW (mindestens 1)	-
19	Rest-	1/2 TW (HG!)	-
20	Ruinen-	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	Zersetzende	Getroffener Gegner erleidet 1W4 Säureschaden für 1W4 Runden	+2
4	Ätzende	+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	Gebeitzte	-4[+4] RK	+1
9	Korrosions-	RW durch getroffenen Gegner oder Rüstung geschädigt (+1[-1] RK)	+1
10	Vergorene	RW in 3m Umkreis oder keine Aktion in dieser Runde durch Übelkeit	+1
11	Verwitterte	-2 Schaden pro Würfel (mindestens 1) auf Feuer-, Kälte- oder Blitzschaden	+1
12	Zermürende	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	Tränende	in 3m Umkreis RW jede Runde oder -2 auf Angriff	-
16	Zerfallene	Erleidet nur halben Schaden durch Stichwaffen und Pfeile	-
17	Aufgeweichte	erleidet +2 Schadenspunkte durch Waffenschaden	-
18	Geschädigte	-2 auf alle Angriffs- und Rettungswürfe	-
19	Ruinierte	-2 TP pro TW (mindestens 1)	-
20	Säure-	nichts zusätzlich	-

W20	Schlangen	BT -3, Schlangenleib statt Hinterbeine, schwer umzuschmeißen, -2 [+2] RK Schuppen	HG
1		Zweimal mit W16+3 würfeln	-
2	Häutende	Kann sich 1*/Tag Häuten, erhält wieder volle TP	+2
3	Würge-	Zusätzlicher Angriff, verursacht 2W6 Schaden/Runde, bis RW zum Befreien gelungen	+2
4	[Farben]schuppige	Immun gg. 1W4 - 1 Schwarz - Säure, 2 Blau - Blitz, 3 Rot - Feuer, 4 Weiß - Kälte	+1
5	Drohende	Kann fauchen, alle Wesen in 9m mit gleich/weniger TW/Stufen RW oder <i>Furcht</i> für 1 Runde	+1
6	Gebänderte	Kann 3*/Tag Hypnotisch tanzen (RW in 9m Umkreis oder Fasziniert, solange der Tanz anhält)	+1
7	Gefiederte	Kann magisch fliegen mit Land-BT, BT*2 wenn schon in der Lage zu fliegen	+1
8	Giftige	giftiger Biß, (1W4 Schaden o. + 2 Schaden, wenn Bißangriff) (Vereinfachte Zufallsgifttabelle)	+1
9	Hartschuppige	insgesamt -4[+4] auf RK	+1
10	Naga-	Kann sich 1*/Tag in einen menschengroßen oder kleineren Humanoiden verwandeln	+1
11	Otter-	Kann Unsichtbares sehen und Spuren verfolgen wie ein Waldläufer mit Stufen wie TW	+1
12	Spuckende	Kann Gift bis 9m spucken, wenn Biß, auch Giftig (Vereinfachte Zufallsgifttabelle)	+1
13	Glatte	Ignoriert unebenes Gelände, kann nicht ergriffen werden	-
14	Riff-	Land-BT = Schwimmen-BT	-
15	Sandtaucher-	Graben-BT = 6	-
16	Schlängelnde	+3 BT statt -3	-
17	Kaltblütige	-2 auf alle Würfe, wenn es nicht sehr Heiß ist, oder bei Kälteschaden	-
18	Schleichen-	Angriffe machen einen Würfel weniger Schaden (W8 = W6, W6 = W4, etc.)	-
19	Sündige	Kann wie ein Untoter vertrieben werden	-
20	Schlangen-	nichts zusätzlich	-

Schlangen- vor den Namen setzen, wenn sonst unklar, also Drohender Schlangelöwe, statt Drohender Löwe. Nagalöwe reicht aber wohl. Und Schleichenschlangelöwe ist zuviel.

W20	Sumpf	Schwimmbewegung = 1/2 Landbewegung*, Luft anhalten für 1 Stunde pro TW	HG
1		Zweimal mit W16+3 würfeln	-
2	Fieber-	Angriff verursacht tödliches Fieber, RW-4 oder -1W4 KO pro Tag, -2/10% auf alle Würfe	+2
3	Reiher-	Kann sich nach belieben in einen Reiher und zurück verwandeln, zaubert wie Druiden, Stufe = TW	+2
4	Anakonda-	Kann sich um Gegner winden, 1W6 S pro angefangene 4 TW und Runde, RW zum befreien	+1
5	Dunst-	Nur im Nebel: Halb unsichtbar, Überrascht bei 1-4, immun gg. normale Waffen, immer -1[+1] RK	+1
6	Egel-	Bissangriff beißt sich fest, Schaden mindestens 1W4 pro Runde, RW zum Befreien	+1
7	Froschbein-	Springt mit Reichweite von Landbewegungsrate und halb so hoch	+1
8	Moos-	Immun gegen Wucht Waffen, 1/2 Schaden durch Feuer	+1
9	Morast-	Schwitzt Schlamm aus, Überrascht bei 1-4, sehr glitschig, hat +4 auf RW gegen Festhalten etc.	+1
10	Mosquito-	Saugstachelbiß, 1 Punkt KO pro angefangene 4 TW und Runde, RW zum befreien	+1
11	Sonnentau-	Klebrig, jeder Angriff auf Monster RW oder Waffe/Klaue etc. festgeklebt	+1
12	Treibsand-	Treffer des Monsters verursacht Verlangsamung für 1W6 Runden, wenn kein RW gelingt	+1
13	Bruch-	Kletternbewegungsrate = 1/2 Landbewegungsrate	-
14	Feucht-	Halber Schaden durch Feuer, doppelter Schaden durch Kälte	-
15	Moorleichen-	Untot	-
16	Torf-	Immun gegen Säure, doppelter Schaden durch Feuer	-
17	Enten-	Halbe Schwimmbewegung, nur 1 Phase pro TW Luft anhalten	-
18	Kompost-	1W6 statt 1W8 als TW (oder -1 pro TW, mindestens 1)	-
19	Schmodder-	Halbe Bewegungsraten (Land, Schwimmen und andere)	-
20	Sumpf-	Keine zusätzlichen Fähigkeiten	-

* 1/2 Landbewegung wenn nur Schwimmbewegung, oder doppelte Schwimmbewegung, wenn beides vorhanden

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	Knochige	-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	Wald	-1[+1] Rk, überrascht in Wald bei 1-4, ungehinderte Bewegung durch Unterholz	HG
1		Zweimal mit W16+3 würfeln	-
2	Eichen-	Kann Bäume beleben wie ein Baumhirte, Immun gg. Verzauberungen	+2
3	knospende	Regeneration 2 TP/Runde	+2
4	Blatt-	Immun gegen Gift, Photosynthese, jederzeit Federfall	+1
5	Buchen-	Kann zaubern wie Zauberkundige halber Stufe (aufgerundet), Zauber stehen auf Haut	+1
6	Eber-	Kämpft 1W3 Runden unter 1 TP weiter, bevor tot (es sei denn, - Originaltrefferpunkte erreicht)	+1
7	Hain-	Telepathische Verbindung mit anderen Hainwesen innerhalb von 18m, +1 Initiative	+1
8	Herbstlaub-	Kann nach belieben in Scheintod verfallen	+1
9	Hirsch-	Röhren, alle Gegner in 18m Umkreis RW oder -1 auf Angriffs- und Rettungswürfe durch Furcht	+1
10	Lichtungs-	Kann 3 mal pro Tag aufblitzen, alle in 6m Umkreis RW oder 2W4 Runden geblendet	+1
11	Tannen-	Bei Treffer Harzblut an der Waffe, -1 S (kumulativ), mindestens 1. Säubern dauert 1 Phase.	+1
12	Unterholz-	Ist völlig unsichtbar und lautlos im Unterholz, Spuren sind nicht vorhanden	+1
13	Astloch-	Kann sich durch sehr schmale Öffnungen zwängen	-
14	Blätterdach-	Kletterbewegungsrate = halbe Landbewegungsrate	-
15	Mulch-	Immun gegen Stichwaffen	-
16	Reisig-	Halber Schaden durch Kälte, doppelter durch Feuer	-
17	Fallholz-	Halbe Landbewegungsrate (mindestens 3)	-
18	Forst-	-1 TP pro TW (Minimum 1)	-
19	kahle	Überrascht nicht	-
20	Wald-	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 beliebigen 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-	Schmerzhaftes 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	-

W20	Wüste	Halber Schaden durch Feuer und Kälte, braucht nur 1/4 Nahrung und Wasser	HG
1		Zweimal mit W16+3 würfeln	-
2	Dünen-	3*/Tag 9*6m Sandwelle, 1W6 S pro TW. RW oder unter 1W6*30cm Sand begraben	+2
3	Sandsturm-	3*/Woche Sandsturm in 4km Umkreis, Immun gegen Auswirkungen von Sandstürmen	+2
4	Erg-	Doppelte Landbewegungsrate, +4 auf Rettungswürfe gegen Feuer und Kälte	+1
5	Fata Morgana-	Kann 3*/Tag Spiegelbild auf sich selbst wirken	+1
6	heiße	Kein Schaden durch Feuer, Magieresistenz 5% pro TW, Max 20%	+1
7	Kaktus-	Gegner, die im Nahkampf treffen, RW oder 1W4 S pro 2 TW	+1
8	Kies-	Besitzt Kieshülle, 3 TP pro TW, physischer Waffenschaden wird erst davon abgezogen	+1
9	Mumien-	Untot, Krankheit mit Angriff, -1W2 Charisma pro Woche, tot bei 0, doppelter Schaden durch Feuer	+1
10	Oasen-	3*/Tag Wasser erschaffen (15l pro TW), 1*/Tag für 1W6 P in Feigenbaum und zurück verwandeln	+1
11	Steppenläufer*-	Für 1 Runde Verwandlung in dornigen Ball, gerade Linie bis BT, jeder im Weg RW oder 1 S pro TW und umgeworfen, je nach Größe 1,50m bis 4,50m breit, kolossale Wesen sogar breiter	+1
12	Wadi-	Wasserodem, 3m breit direkt vor sich, RW oder 1W6m pro 3 TW weggespült, 1 Schaden pro m	+1
13	Brunnen-	Grabenbewegungsrate halbe Landbewegung	-
14	Dürre-	Kann 3*Tag Wasser zerstören wie der Zauber	-
15	Gerippe-	Braucht gar kein Wasser und keine Nahrung, -1[+1] Rüstungsklasse	-
16	Schott-	halber Schaden durch Säure	-
17	Staub-	-1 TP pro TW, -3m Bewegungstempo	-
18	vertrocknete	braucht normal viel Wasser, normaler Schaden durch Feuer	-
19	Windschliff-	+1[-1] Rk (mindestens 9[10]), erleidet +1 Schaden durch Wucht Waffen	-
20	Wüsten-	nichts zusätzlich	-

* Tumbleweed im Englischen, Kugelbüsche im Western...

W3000	Zufälliges Präfix	Beschreibung	HG	Kategorie
01-04	[Farben]schuppige	Immun gg. 1W4 - 1 Schwarz - Säure, 2 Blau - Blitz, 3 Rot - Feuer, 4 Weiß - Kälte	1	Schlangen
05-11	Aasblüten-	Riecht betäubend stark in 3m Radius, RW oder für 1 Runde benennen (danach immun)	-	Dschungel
12-15	Abfall-	Immun gg. Gift, bei Treffer RW oder zufällige Krankheit	1	Ruinen
16-19	Abgrund-	Hat die doppelte normale MR, wenn diese über 75% kommen würde, zusätzlich +4 Bonus auf RW gegen Magie	1	Dämonisch
20-26	Abraum-	Wenn getötet, erleiden alle anderen Wesen seiner Art in 6m Umkreis 1 Punkt Schaden	-	Hügel
27-30	Abstoßende	Intelligente Wesen müssen einen RW machen, um das Wesen im Nahkampf anzugreifen	1	Cthulhuoid
31-37	Acker-	Dumm, -2 auf Rettungswürfe gegen Magie	-	Ebenen
38-41	Adler-	Flügel, Fliegen = Landbewegungsrate**, Sehr scharfe Augen, +1 auf Fernkampfangriffe	1	Berg
42-48	Algen-	Grüne Algenhaut, Überraschung 1-4 in sumpfigen o. bewachsenen Gebieten	-	Wasser
49-55	Alm-	Keine Kletternbewegungsrate	-	Berg
56-59	Ältere	Membranenflügel, Fliegen-BT = 1/2 Land-BT, kann 3*/Tag Monster bezaubern mit 90% Chance	1	Cthulhuoid
60-63	Ameisen-	Telepathie mit anderen Ameisen, Stärke +4 oder +2 auf Angriffe und Schaden	1	Insekten
64-70	Amorphe	Kann sich durch kleine Löcher zwängen, Immun gg. Fesseln und Halten-Zauber	-	Cthulhuoid
71-74	Anakonda-	Kann sich um Gegner winden, 1W6 S pro angefangene 4 TW und Runde, RW zum befreien	1	Sumpf
75-81	Anfrierende	bei Treffer gegen Wesen RW o. 1W4 Runden angefroren, BT=0, aber kann sonst normal handeln	-	Kälte
82-83	Angler-	Hat Angel mit Leuchtkörper, kann nach beliebigen Monster bezaubern	2	Wasser
84-85	Äonen-	Immun gg. Alterung, kann 3*/Tag Auflösung wirken	2	Cthulhuoid
86-92	Aschen-	-1 TP pro TW (Minimum 1)	-	Feuer
93-99	Astloch-	Kann sich durch sehr schmale Öffnungen zwängen	-	Wald
100-103	atavistische	Primitiv und ertümllich, +1 TP pro TW, +2 auf Angriffe und Schaden, -2[+2] RK	1	Ruinen
104-107	Atem-	3*/Tag 6m breiter 9m langer Kegel aus betäubenden Dämpfen ausstoßen, RW oder -2 auf alle Würfe für 1W4 Minuten	1	Luft
108-111	Äther-	Kann in den Äther und wieder herauswechseln (wie eine Phasenspinne)	1	Luft
112-115	Ätzend	+1W3 Säureschaden auf Alle Angriffe	1	Säure
116-119	Aufgeblähte	Explodiert für 1W6 pro 3 TW Schaden in 3m Radius wenn auf 0 TP, RW halbiert	1	Untot
120-123	aufgegebene	Immun gg. Verzauberungen, Blickangriff für 2W6 Phasen Lähmung	1	Ruinen
124-130	Aufgeweicht	erleidet +2 Schadenspunkte durch Waffenschaden	-	Säure
131-134	Auflösende	Hauptangriff verursacht 1W6 Säureschaden	1	Pilze
135-141	Aufsitzer-	Klettern-BT = Land-BT, wenn auf größerer Pflanze, beide +1 auf Angriffe	-	Pflanzen
142-145	Aurora-	Erstrahlt mit Licht, wenn Strahl benutzt wird, alle im Nahkampf RW o. eine Runde blind	1	Magisch
146-149	Baumfarn-	Im Wald oder Dschungel 90% im Schatten verstecken, Hinterhältiger Angriff + doppelter Schaden	1	Dschungel
150-156	Baumriesen-	Lange Gliedmaßen - Nahkampf mit Waffen oder Klauen bis 4,50m, +3m Landbewegung	-	Dschungel
157-163	Berge-	nichts zusätzlich	-	Berg
164-170	Berghöhlen-	BT 3 Graben in Stein, 9 Graben in loser Erde & Sand (Tunnel bleibt)	-	Erde
171-177	Bergland-	Halber Schaden durch Kälte	-	Berg
178-181	Bergwald-	Bewachsen mit Moos und Krüppelkiefern, Überrascht bei 1-4, -1[+1] Rk	1	Berg
182-185	Bernstein-	-2[+2] auf RK, Wenn mit Metallwaffe getroffen, RW durch Angreifer, oder 1W4 Runden durch Stromschocks gelähmt	1	Elektrizität
186-192	Bestialisch	nichts zusätzlich	-	Bestialisch
193-199	Bestrafende	Getroffener Gegner erleidet -1 auf seinen nächsten Wurf	-	Dämonisch
200-203	Bezaubernde	Kann 3*/Tag Person bezaubern wirken	1	Feen
204-210	Bienenstachel-	Wenn Opfer RW gegen Gift des Wesens mißlingt, muß Wesen RW gegen eigenes Gift machen	-	Gift
211-214	Bitter-	Angriff mit Säurespucke bis 18m, Schaden 2W6, RW oder 1W6 Schaden in der Runde darauf	1	Säure
215-216	Blasphemische	Kann Blickangriff beliebig oft nutzen, auch zusätzlich zu anderen Angriffen	2	Cthulhuoid
217-220	Blatt-	Immun gegen Gift, Photosynthese, jederzeit Federfall	1	Wald
221-227	Blätterdach-	Kletterbewegungsrate = halbe Landbewegungsrate	-	Wald
228-229	Blei-	75% MR, Immun gegen Wuchtwaffen	2	Erde
230-233	Bleipelz-	10% Magieresistenz pro TW, maximal 60%	1	Bestialisch
234-240	Blinde	Keine Infravision*	-	Höhlen

W3000	Zufälliges Präfix	Beschreibung	HG	Kategorie
241-244	Blindsicht-	Kann Bewegungen in 9m spüren, wird nur bei 1 Überrascht	1	Höhlen
245-251	Blindwütige	Läßt sich leicht ablenken, 25% Chance pro Runde, das es Einrichtung oder Bäume angreift	-	Bestialisch
252-253	Blitz-	3*/Tag Verwandlung in Blitzstrahl mit doppeltem BT, verursacht 1W6/TW Schaden, RW halbiert	2	Elektrizität
254-257	Blitzschnelle	Vierfache Bewegung, gewinnt immer Initiative	1	Elektrizität
258-259	Blizzard-	1*/Tag Verwandlung in Sturmfront, mindestens 6m breit für Menschengroß /kleiner, 18m lang, verursacht 1W6/TW Kälteschaden, RW halbiert	2	Kälte
260-266	Blumen-	Wenn mit Hauptangriff trifft, RW oder 1 Runde durch Duft betäubt	-	Pflanzen
267-273	Blüten-	Leicht abgelenkt, RW oder tut nichts in Kampfrunde	-	Feen
274-277	Blutverdünnende	1 TP Blutung, wenn der Giftangriff trifft, unabhängig vom RW	1	Gift
278-284	Bodendecker-	Keine Kletterbewegungsrate, Landbewegungsrate -3m (mindestens 3m)	-	Dschungel
285-288	Böige	Bei einem Treffer RW oder Gegner wird 1W6m zurückgeworfen	1	Luft
289-292	Bomben-	Kann 3*/Tag Bombe für 3W6 Schaden in 6m Radius bis zu 24m werfen	1	Konstrukte
293-296	Borkige	-2[+2] auf Rk, Immun gg. normale Waffen	1	Pflanzen
297-303	Borstige	Immun gg. normale Pfeile	-	Bestialisch
304-307	Bösartige	Der RW des Giftes ist um 4 erschwert, wenn das den Malus auf über -4 erhöht, -5 Malus	1	Gift
308-314	Brand-	Wenn getötet, verursacht 1W4/4 TW Feuerschaden im Nahkampf, RW 1/2	-	Feuer
315-318	Brandstützen-	Immun gg. Feuer, Kletternbewegungsrate = 1/2 Landbewegung	1	Ruinen
319-322	Brennende	verursacht 1W3 Feuerschaden gegen jeden innerhalb von 3m, RW negiert	1	Feuer
323-326	Bromelien-	Blutsaugen auf Hauptangriff mit Wurzeln und festhalten, 1 TP pro TW, RW befreit	1	Dschungel
327-333	Bruch-	Kletternbewegungsrate = 1/2 Landbewegungsrate	-	Sumpf
334-340	Brüchige	Monster muß einen RW gegen Wucht Waffen machen oder 1W6 zusätzlichen Schaden erleiden	-	Höhlen
341-344	Bruchstein-	Splittert wenn getroffen, alle Angreifer im Nahkampf 1W6 Schaden, RW halbiert	1	Hügel
345-351	Bruchstück-	Für 1 TP sich selbst verstümmeln, steinige Haut als Wurf Waffe für 1W6+1 Schaden und 9m RW	-	Ruinen
352-358	Brunnen-	Grabenbewegungsrate halbe Landbewegung	-	Wüste
359-362	Buchen-	Kann zaubern wie Zauberkundige halber Stufe (aufgerundet), Zauber stehen auf Haut	1	Wald
363-366	Buschwerk-	Kann sich ungehindert durch dichte Vegetation bewegen, 1*/Tag Verstricken in 6m Umkreis	1	Ebenen
367-368	Cerberus-	3 Köpfe, 3 Bißangriffe (oder 2 Köpfe mehr)	2	Bestialisch
369-375	Cthulhuoide	nichts zusätzlich	-	Cthulhuoid
376-382	Dämmer-	+1 auf alle Würfe in der Dämmerung, -1 am Mittag und Mitternachts	-	Feen
383-389	Dämonisch	nichts zusätzlich	-	Dämonisch
390-393	Dampf-	1/2 Schaden durch Feuer, alle 1W6 R Dampf Wolke 6m Umkreis für 2W6 S, RW halbiert	1	Konstrukte
394-400	Deformierte	-3m BT, -2 auf alle Angriffswürfe	-	Cthulhuoid
401-407	Degenerierte	-2 auf alle RW, Dümmer als Normal	-	Cthulhuoid
408-409	Diamant-	-4[+4] Rk, Immun gg. normale Waffen, RW oder Waffe zersprungen - Magische verlieren Plus	2	Höhlen
410-416	Dicke	+ 1 TP/TW	-	Riesig
417-418	Dornenstrauch-	+1W8 Schaden mit jedem Angriff und wenn im Ringkampf, alle drei Runden Stacheln schießen (9m Reichweite, 1W6 Schaden pro 2 TW)	2	Dschungel
419-422	Dornige	Bei erfolgreichen Angriff RW durch Angreifer oder 1W3 Dornen verursachen 1 TP Schaden pro Runde, je 1 Aktion zum Herausholen, oder Magische Heilung	1	Pflanzen
423-429	Drachen-	Kann nur Fliegen, wenn Wind weht, also normalerweise nicht unter der Erde	-	Luft
430-436	Drachische	nichts zusätzlich	-	Drachisch
437-443	Dracozeptaur-	BT * 2, 4 Beiniger Drachenrumpf mit normalem Torso. Vierbeiner haben 6 Beine, 2 normale, 4 Drachenbeine	-	Drachisch
444-447	Drohende	Kann fauchen, alle Wesen in 9m mit gleich/weniger TW/Stufen RW oder Furcht für 1 Runde	1	Schlangen
448-454	Dschinn-	Kann auf der Stelle schweben, oder sogar rückwärts fliegen	-	Luft
455-461	Dschungel-	nichts zusätzlich	-	Dschungel
462-463	Dünen-	3*/Tag 9*6m Sandwelle, 1W6 S pro TW. RW oder unter 1W6*30cm Sand begraben	2	Wüste
464-467	Dunst-	Nur im Nebel: Halb unsichtbar, Überrascht bei 1-4, immun gg. normale Waffen, immer -1[+1] Rk	1	Sumpf
468-474	Durchbrechende	Kann Türen öffnen bei 1-9 auf W10, und Wände bis 1m dicke durchbrechen bei 1-2 auf W6	-	Bestialisch
475-478	Durchfressend	+2 auf Angriffswürfe gegen Gegner, die nicht immun gegen Säure sind	1	Säure
479-485	Dürre-	Kann 3*/Tag Wasser zerstören wie der Zauber	-	Wüste

W3000	Zufälliges Präfix	Beschreibung	HG	Kategorie
486-492	Ebb-	-1 auf alle Schadenswürfe (min. 1)	-	Wasser
493-499	Ebenen-	nichts zusätzlich	-	Ebenen
500-503	Eber-	Kämpft 1W3 Runden unter 1 TP weiter, bevor tot (es sei denn, - Originaltrefferpunkte erreicht)	1	Wald
504-507	Edelstein-	Kann 3*/Tag Aufblitzen, blendet alle nicht Erdwesen in 6m Radius für 1W6 Runden, RW verhindert	1	Erde
508-511	Egel-	Bissangriff beißt sich fest, Schaden mindestens 1W4 pro Runde, RW zum Befreien	1	Sumpf
512-513	Eichen-	Kann Bäume beleben wie ein Baumhirte, Immun gg. Verzauberungen	2	Wald
514-520	Einäugige	-4 auf Fernkampfangriffe	-	Riesig
521-527	einsame	Können sich mit Pfiffen bis zu 1km weit verständigen	-	Ruinen
528-531	Einsturz-	Kann 3*/Tag Decke herunterstürzen lassen in 6*6m Feld, 4W6 Schaden, Rettungswurf halbiert	1	Höhlen
532-535	Eis-	Kann 3*/Tag in Umkreis von 6m Boden vereisen, RW oder hinfallen, selbst immun	1	Kälte
536-539	Eisen-	Angreifer muß RW machen oder Eisenwaffe bleibt nach Treffer stecken	1	Erde
540-543	Eisenhaut-	Immun gg. normale Waffen	1	Bestialisch
544-547	Eiserne	Immun gegen normale Waffen, außer Silberwaffen und Gesegnete Waffen	1	Dämonisch
548-554	Elektrizitäts-	nichts zusätzlich	-	Elektrizität
555-558	Elektronen-	1 kreisende Blitzkugel pro TW. Angreifer RW (-1 pro übrige Kugeln) oder für 1W3 Schaden getroffen. Kugeln regenerieren alle 24 Stunden	1	Elektrizität
559-565	Elmsfeuer-	Leuchtet mit grünem Feuer, +2[-2] auf RK.	-	Elektrizität
566-569	Ent-	1*/Tag Busch beleben, kämpft unabhängig (RK 4[15] TW 6 A Schlag (1W6) BT 3 RW 11)	1	Pflanzen
570-576	Enten-	Halbe Schwimmbewegung, nur 1 Phase pro TW Luft anhalten	-	Sumpf
577-583	Erd-	nichts zusätzlich	-	Erde
584-590	Erfrierende	Bei Treffer, RW oder 1W4 Runden Zittern -1 auf alle Würfe	-	Kälte
591-594	Erg-	Doppelte Landbewegungsrate, +4 auf Rettungswürfe gegen Feuer und Kälte	1	Wüste
595-598	Erl-	Kann 2*/Tag Fluch verleihen wirken	1	Feen
599-605	Erleuchtete	Kann beliebig oft Licht wirken	-	Magisch
606-612	Erosions-	+2[-2] auf RK (Minimum 9[10])	-	Hügel
613-619	Erstarrende	1/2 BT	-	Kälte
620-623	Erstarre	Immun gegen Klängen und Stichwaffen	1	Kälte
624-625	Erz-	Kann 3 magische Strahlen jede Runde wirken, 36m Reichweite	2	Magisch
626-629	Essen-	bei Treffer RW oder Waffe verbrennt (Magische erhalten Bonus in Höhe von Waffenbonus, verlieren einen Punkt Waffenbonus bei Fehlschlag)	1	Feuer
630-636	Essig-	Treffender Gegner muß RW schaffen oder für 1W6 Phasen intensiv riechen	-	Säure
637-643	Fallholz-	Halbe Landbewegungsrate (mindestens 3)	-	Wald
644-650	Falten-	1/2 Landbewegungsrate (Minimum 3)	-	Berg
651-654	Farn-	Mit vielen farnigen Wedeln, -4[+4] auf RK gegen Fernkampf, -2[+2] im Nahkampf	1	Pflanzen
655-658	Faserige	-1[+1] RK, kann Nahkampfangriffe in bis zu 6m Entfernung durchführen	1	Pflanzen
659-662	Fata Morgana-	Kann 3*/Tag Spiegelbild auf sich selbst wirken	1	Wüste
663-666	Fäulnis-	1 SP durch Säure in 3m Umkreis	1	Säure
667-673	Feen-	nichts zusätzlich	-	Feen
674-675	Feenfürst-	66% Magieresistenz, +2 auf alle RW	2	Feen
676-679	Felsen-	Immun gegen Klängen und Stichwaffen, -2[+2] Rüstungsklasse	1	Berg
680-686	Felshäutige	RK -2[+2]	-	Riesig
687-693	Felsige	-2[+2] Rk	-	Erde
694-697	Fernschlag-	Magischer Strahl hat 72m Reichweite	1	Magisch
698-704	Feucht-	Halber Schaden durch Feuer, doppelter Schaden durch Kälte	-	Sumpf
705-711	Feuchte	Hinterläßt Schleimspur für 3 Runden, RW oder hinfallen beim durchqueren	-	Wasser
712-718	Feuer-	nichts zusätzlich	-	Feuer
719-720	Fieber-	Angriff verursacht tödliches Fieber, RW-4 oder -1W4 KO pro Tag, -2/10% auf alle Würfe	2	Sumpf
721-724	Firn-	RK -1[+1], Angriffe mit bloßer Hand oder natürlichen Waffen verursachen 1W3 Schadenspunkte	1	Kälte
725-731	Fisch-	Fischschwanz, BT am Land = 3	-	Wasser

W3000	Zufälliges Präfix	Beschreibung	HG	Kategorie
732-735	flache	Unsichtbar wenn hingelegt, Überrascht bei 1-4	1	Ebenen
736-742	Flammen-	Jeder in 3m Radius wird bei 1-2 in W6 von Flamme für 1 Sp getroffen	-	Feuer
743-749	Flatterhafte	Sehr niedrige Moral, flieht bei ersten Anzeichen von Gefahr	-	Luft
750-753	Flechten-	Bei Treffer Gegner RW, oder er wird für 2W6 R verlangsamt durch Flechtenbewuchs	1	Pilze
754-757	Fledermaus-	Kann fliegen mit doppelter Landbewegungsrate, Echolokation bis 36m, Taub durch Explosionen	1	Höhlen
758-761	Fliegen-	Flugbewegung 24*, -2[+2] Rk beim Fliegen	1	Insekten
762-765	Fliegenpilz-	Im Nahkampf halluzinogene Sporenwolke, RW oder 1W6 R verwirrt (wie Verwirrung)	1	Pilze
766-769	Flimmernde	RK -2[+2], Immun gegen Magisches Geschöß	1	Feuer
770-773	Flüchtige	Kann jederzeit Unsichtbar werden	1	Feen
774-777	Flügel-	BT = Fliegen-BT (*2 wenn schon vorhanden), siehe auch	1	Feen
778-779	Flüssige	nur 1 Punkt Waffenschaden durch Angriff (andere Boni bleiben)	2	Wasser
780-783	Flut-	+1 auf alle Schadenswürfe, kann 2*/Tag Schaden verdoppeln (nach Treffer)	1	Wasser
784-785	Folter-	Getroffener Gegner muß RW machen oder durch Schmerzen die nächste Runde handlungsunfähig sein	2	Dämonisch
786-789	Formorianische	25% Magieresistenz	1	Riesig
790-796	Forst-	-1 TP pro TW (Minimum 1)	-	Wald
797-803	Frosch-	Zuckt unregelmäßig mit Blitzen -(1W4-1 = 0 bis 3) auf Angriffswürfe	-	Elektrizität
804-807	Froschbein-	Springt mit Reichweite von Landbewegungsrate und halb so hoch	1	Sumpf
808-811	Frost-	+1W6 Kälteschaden auf alle Angriffe	1	Kälte
812-815	Fundament-	-2[+2] auf Rüstungsklasse, +4 auf RW gg. Lähmung, kann nicht ungewollt bewegt werden	1	Ruinen
816-822	Funken-	9m Fernkampfangriff Funken für 1W4 Schaden, RW halbiert	-	Feuer
823-829	Funkende	Kann mit 18m Reichweite Blitzfunken als Fernkampfangriff werfen, 1W4 Schaden.	-	Elektrizität
830-833	Fürchterliche	Kann 3*/Tag einen Schrei ausstoßen, der Furcht in seinen Gegnern hervorruft	1	Drachisch
834-840	galoppierende	Doppelte Landbewegungsrate	-	Ebenen
841-844	Galvanische	Kann mit Konzentration eine frische Leiche für sich kämpfen lassen (Werte wie Wesen ohne besondere Fähigkeiten, -2 auf alle Würfe)	1	Elektrizität
845-848	Gas-	Wird Wesen getötet, Giftwolke in 1,50m Umkreis für 1W4 Runden	1	Gift
849-852	Gebänderte	Kann 3*/Tag Hypnotisch tanzen (RW in 9m Umkreis oder Fasziniert, solange der Tanz anhält)	1	Schlangen
853-856	Gebeitzte	-4[+4] RK	1	Säure
857-863	gebrochene	+2[-2] auf RK, mindestens 9[10]	-	Ruinen
864-870	Geest-	Kann sich einmal pro Tag für 1W6 Stunden in einen Findling und wieder zurück verwandeln	-	Hügel
871-874	Gefiederte	Kann magisch fliegen mit Land-BT, BT*2 wenn schon in der Lage zu fliegen	1	Schlangen
875-878	gefleckte	Überrascht bei 1-4, Bißangriff für 1W8 Schaden (oder +1W8 Schaden bei vorhandenem)	1	Dschungel
879-882	Geflügelte	BT * 2 als Flugbewegung	1	Drachisch
883-886	Gefrierende	bei Treffer gegen Wesen RW o. 1W4 Runden völlig erstarrt, wie Gelähmt	1	Kälte
887-893	Gefrorene	+2 auf RW gg. Feuer, nur normalen Schaden durch Feuer	-	Kälte
894-900	Gehäutete	Erleidet doppelten Schaden durch Säure und 1W6 für ein Pfund Salz	-	Dämonisch
901-907	Gehörnte	Ansturmangriff mit 1W8 Schaden, mit mindestens 6 Metern Anlauf	-	Dämonisch
908-911	Geisterhafte	Nur durch Silber/Magie zu treffen	1	Untot
912-915	Geladene	Wenn erschlagen, entlädt 1W6/TW Blitze in einem 12m Radius (RW halbiert)	1	Elektrizität
916-919	Gelbe	Alle in 9m Umkreis jede Runde RW um trotz Verzweiflung Handeln zu können, auch Freunde	1	Cthulhuoid
920-926	Gemarterte	Hat -1 Abzug auf alle Angriffswürfe	-	Dämonisch
927-933	Gerippe-	Braucht gar kein Wasser und keine Nahrung, -1[+1] Rüstungsklasse	-	Wüste
934-940	Gerissene	Intelligenter als normal, Tiere können Sprechen, Goblins sind schlau, etc.	-	Drachisch
941-947	Geröll-	Lautes Knirschen beim Bewegen, keine Chance zur Überraschung	-	Erde
948-954	Geschädigte	-2 auf alle Angriffs- und Rettungswürfe	-	Säure
955-961	Geschmolzene	50% Schaden durch Kälte, doppelter Schaden durch Feuer	-	Wasser
962-963	Geschoß-	Magischer Strahl trifft immer	2	Magisch
964-965	Gespent-	1 Stufe Energieentzug mit Hauptangriff	2	Untot

W3000	Zufälliges Präfix	Beschreibung	HG	Kategorie
966-969	gestreifte	Überrascht bei 1-4, zwei Klauenangriffe für 1W6 Schaden (oder +1W6 Schaden bei vorhandenen)	1	Dschungel
970-976	Getriebe-	Fehlschlag mit Angriffswurf RW oder Waffe eingeklemmt, Türen öffnen zum befreien	-	Konstrukte
977-983	Gewitter-	50% Schaden durch Elektrizität	-	Luft
984-987	Ghul-	Lähmung mit Hauptangriff	1	Untot
988-994	Gift-	nichts zusätzlich	-	Gift
995-1001	Giftborsten-	Wesen hat giftige Borsten, bei Berührung mit bloßer Haut RW oder Gift	-	Gift
1002-1003	Giftgas-	Das Wesen ist von einer 3m Durchmessernden Giftwolke umgeben	2	Gift
1004-1007	Giftige	giftiger Biß, (1W4 Schaden o. + 2 Schaden, wenn Bißangriff) ()	1	Schlangen
1008-1009	Gipfel-	Immun gg. Kälte, +2 TW* (also insgesamt +3), doppelter Schaden mit allen Angriffen	2	Berg
1010-1016	Glanz-	Lichtaura, -2 auf Angriffe im Nahkampf, +2 auf Fernkampfangriffe gg. Fee	-	Feen
1017-1023	Glatte	Ignoriert unebenes Gelände, kann nicht ergriffen werden	-	Schlangen
1024-1030	Gleitende	Kann nicht Fliegen sondern nur Gleiten, mindestens -3m Höhe pro Runde	-	Luft
1031-1032	Gletscher-	10 Runden am Tag in Eis verwandeln, RK -3[+3], +1W6 Kälteschaden auf alle Angriffe, Immun gegen Klängen und Stichwaffen	2	Kälte
1033-1036	Glimmende	bei Fehlschlag erleidet Gegner 1W4 Feuerschaden	1	Feuer
1037-1043	Glühende	+1 auf alle Angriffswürfe	-	Feuer
1044-1047	Gold-	40% MR, halben Schaden durch Wuchtwaffen	1	Erde
1048-1049	Golem-	Immun gegen Magie & Normale Waffen, bis auf W6 1 - Erdzauber 2 - Blitze 3 - Feuer 4 - Säure 5 - Kälte 6 - 2*W4+1 auf dieser Liste	2	Konstrukte
1050-1056	Grab-	Graben 9m, Überrascht bei 1-3	-	Untot
1057-1058	Grabhügel-	Untot, entzieht eine Stufe mit Hauptangriff	2	Hügel
1059-1065	Gras-	Immun gegen Wuchtwaffen	-	Ebenen
1066-1069	Grat-	Zackenangriff für 1W6 pro 4 TW, wenn Angriff gelingt, kann Monster sich durch Gegner bewegen	1	Berg
1070-1073	Greifschwanz-	Kletternbewegungsrate*2, Greifschwanz kann grob Gegenstände manipulieren, Waffenangriffe -4	1	Dschungel
1074-1077	grellebunte	Giftig (Vereinfachte Zufallsgifttabelle/Gift bei intelligenten Wesen ohne natürlichen Angriff)	1	Dschungel
1078-1084	Grobe	-2 auf Angriffswürfe	-	Riesig
1085-1091	Grotten-	Halber Schaden durch Feuer	-	Höhlen
1092-1095	Gruben-	Kann sich nach belieben Teleportieren	1	Dämonisch
1096-1099	Grubengas-	6m Wolke aus Gas, RW o. Übelkeit, -2 auf alle Würfe, Monster erleidet doppelten Schaden durch Feuer	1	Höhlen
1100-1103	Hain-	Telepathische Verbindung mit anderen Hainwesen innerhalb von 18m, +1 Initiative	1	Wald
1104-1110	Halbmechanische	Verliert Immunitäten gegen Verzauberungen und Wunden verursachen	-	Konstrukte
1111-1117	Halbstoffliche	-1 auf alle Angriffs- & Schadenswürfe	-	Feen
1118-1121	Halden-	Dreimal pro Tag Odemwaffe aus kleinen Steinen, 3m pro TW Kegel, 1W4 pro TW, RW halbiert	1	Hügel
1122-1125	Hang-	kann sich auf Hängen bis 45° Steigung ohne Nachteile bewegen	1	Hügel
1126-1129	Hartschuppige	insgesamt -4[+4] auf RK	1	Schlangen
1130-1133	Hauch-	Person bezaubern durch anhauchen, normalerweise nicht möglich im Kampf	1	Luft
1134-1135	Häutende	Kann sich 1*/Tag Häuten, erhält wieder volle TP	2	Schlangen
1136-1142	Hefe-	Erleidet doppelten Schaden durch Kälte und Feuer	-	Pilze
1143-1149	Heide-	Kann sich einmal pro Tag für 1W6 Phasen in eine kleine, ungiftige Schlange und zurück verwandeln	-	Hügel
1150-1153	heiße	Kein Schaden durch Feuer, Magieresistenz 5% pro TW, Max 20%	1	Wüste
1154-1157	Helikopter-	Fliegen-BT 3m, aber kann 12m pro Runde hoch und runter fliegen	1	Konstrukte
1158-1161	Herbstlaub-	Kann nach belieben in Scheintod verfallen	1	Wald
1162-1165	Hexenring-	Wenn getötet, 1W6 Sporen, die in 1W4 R in gleiche Wesen mit 1/2 TW wachsen	1	Pilze
1166-1169	Hinterhältige	Nicht ganz so dumm, kann sich im Schatten verstecken, wie Dieb der gleichen Stufe	1	Bestialisch
1170-1173	Hirsch-	Röhren, alle Gegner in 18m Umkreis RW oder -1 auf Angriffs- und Rettungswürfe durch Furcht	1	Wald
1174-1177	Hitze-	Kann Fliegen/Schweben mit normalem BT	1	Feuer
1178-1184	Hochgebirge-	+1 TP pro TW, sehr ausdauernd	-	Berg
1185-1191	Hochland-	Halber Schaden durch Kälte	-	Ebenen
1192-1195	Hochmütige	Fliegen BT*2 Flügel: 1- Fledermaus 2- Raben 3- Libellen 4- Schatten 5- Knochen 6- Rauch	1	Dämonisch

W3000	Zufälliges Präfix	Beschreibung	HG	Kategorie
1196-1202	Höhlen-	nichts zusätzlich	-	Höhlen
1203-1206	Höllische	Getötete Gegner stehen sofort als Zombie unter der Kontrolle des Wesens wieder auf	1	Dämonisch
1207-1213	Holz-	Doppelter Schaden durch Feuer	-	Konstrukte
1214-1220	Hort-	Besitzen doppelte normale Schätze, bewegen sich nicht weg vom Schatz	-	Drachisch
1221-1227	Hügel-	nichts zusätzlich	-	Hügel
1228-1231	Humus-	Regeneriert 1 TP/Runde, wenn still auf nackter Erde stehend	1	Erde
1232-1235	Hüpfen-	Große Hinterbeine, Springenbewegung bis doppelte der Landbewegungsrate	1	Insekten
1236-1239	Illusions-	erzeugt automatisch 2W4 Spiegelbilder, wenn das erste mal im Kampf getroffen	1	Magisch
1240-1243	Immaterielle	Immun gg. normale Waffen	1	Magisch
1244-1250	Impf-	Wenn ein RW erfolgreich, ist Opfer immun gegen das Gift dieses individuellen Wesens	-	Gift
1251-1254	Infernalische	Kann 3*/Tag Einflüsterung wirken	1	Dämonisch
1255-1261	Insekten-	nichts zusätzlich	-	Insekten
1262-1265	Insektenaugen-	Chitinpanzer, -2[+2] auf RK, Facettenaugen, kann nicht Überrascht werden, -2 auf Fernkampf	1	Dschungel
1266-1272	kahle	Überrascht nicht	-	Wald
1273-1276	Kaktus-	Gegner, die im Nahkampf treffen, RW oder 1W4 S pro 2 TW	1	Wüste
1277-1283	Kaltblütige	-2 auf alle Würfe, wenn es nicht sehr Heiß ist, oder bei Kälteschaden	-	Schlangen
1284-1290	Kälte-	nichts zusätzlich	-	Kälte
1291-1297	Kamm-	Kein Extra-Trefferwürfel	-	Berg
1298-1299	Kannen-	Bißangriff (1W4 Schaden oder Normal) verschluckt, gleichgroße oder kleinere Wesen, 1W6 Säureschaden pro Runde, Türen öffnen zum entkommen	2	Pflanzen
1300-1303	Kapsel-	Kann 3*/Tag Kapsel bis zu 9m für 3W6 Schaden in 3m Umkreis werfen	1	Pflanzen
1304-1310	Kastanien-	Kann stachelige Früchte werfen, 1W4 Schaden, 18m Reichweite	-	Pflanzen
1311-1317	Kerb-	Ganz von Chitinpanzer überzogen, insgesamt -3[+3] RK	-	Insekten
1318-1321	Kies-	Besitzt Kieselhülle, 3 TP pro TW, physischer Waffenschaden wird erst davon abgezogen	1	Wüste
1322-1328	Kiesel-	1/2 TW weil klein (HG!), aber -1[+1] RK weil klein	-	Erde
1329-1335	Klamme	Kann kein Wasser atmen (aber lange Luft anhalten), nur 1/2 Schwimmen-BT	-	Wasser
1336-1339	Klauen-	Schaden wie Biß für einen Klauenangriff, bzw. doppelter Schaden wenn schon vorhanden	1	Bestialisch
1340-1343	Klebodem-	Schaden der Odemwaffe wird in der darauffolgenden Runde erneut erlitten, wenn der RW mißlingt	1	Drachisch
1344-1350	Klippen-	Kletterrate 1/2 normale Bewegungsrate	-	Hügel
1351-1357	Knisternde	Macht 1 Punkt Elektrizitätsschaden mehr pro Angriff	-	Elektrizität
1358-1361	Knochenplatten-	-4[+4] auf RK (statt -1[+1])	1	Bestialisch
1362-1368	Knochige	-2[+2] auf RK	-	Untot
1369-1370	Knollenblätter-	Alle Angriffe Giftig (), auch RW gg. Gift, wenn Gegner im Nahkampf trifft.	2	Pilze
1371-1372	knospende	Regeneration 2 TP/Runde	2	Wald
1373-1376	Kolossale	+2 TW (HG!), und ECHT groß, doppelter Schaden	1	Riesig
1377-1383	Kompost-	1W6 statt 1W8 als TW (oder -1 pro TW, mindestens 1)	-	Sumpf
1384-1385	Königinnen-	Einzel, andere Wesen in Gruppe mit W16+3 bestimmen, Telepathische Kontrolle, +2 TW	2	Insekten
1386-1392	Königswasser-	Ein treffender Angreifer verliert 1W6*100 GM (nur GM/Gold das er trägt)	-	Säure
1393-1399	Konstrukt-	nichts zusätzlich	-	Konstrukte
1400-1403	Korrosions-	RW durch getroffenen Gegner oder Rüstung geschädigt (+1[-1] RK)	1	Säure
1404-1410	Kraftraubende	Zufälliger Verbündeter in 9m (oder selbst) erleidet 1TP Schaden, wenn Strahl benutzt	-	Magisch
1411-1417	Kraftzehrende	Erleidet 1TP Schaden, wenn Strahl benutzt	-	Magisch
1418-1424	Kränkliche	-1 TP/TW, mindestens 1, RW -4 gg. Krankheiten	-	Cthulhuoid
1425-1431	Kratzer-	Keine Grabenbewegungsrate	-	Höhlen
1432-1435	Krebs-	mit Panzer -3[+3] Rk, zwei Angriffe mit W4 Schaden durch Extrascheren	1	Wasser
1436-1439	Kriech-	Kann sich durch engste Lücken bis 30cm ohne Nachteile bewegen	1	Höhlen
1440-1443	Kriechende	BT/2, Immun gg. normale Waffen, -2[+2] auf RK	1	Cthulhuoid
1444-1450	Kristall-	Wenn getroffen von stumpfer Waffe, RW oder zersplittert (1W6 Schaden in 3m Radius, RW halbiert)	-	Erde

W3000	Zufälliges Präfix	Beschreibung	HG	Kategorie
1451-1457	Krummholz-	1/2 TW (HG!), BT -3	-	Pflanzen
1458-1461	Kugel-	Kann Hänge mit doppeltem BT herunterrollen, Schaden wie stärkster Angriff, RW oder umgeworfen	1	Hügel
1462-1468	Kupfer-	Schwache Säure bedeckt Wesen, 1W3 Schaden bei Hautkontakt	-	Erde
1469-1472	Kupferne	Erzeugt Blitzaura in 3m Umkreis, RW oder 1W6 Schaden	1	Konstrukte
1473-1479	Kuppen-	Monster kann nicht gegen seinen Willen bewegt werden, +2 RW gg. Lähmung	-	Hügel
1480-1486	Lahme	1/2 Bewegung	-	Untot
1487-1493	Lang-	BT * 2	-	Riesig
1494-1497	Langarmige	+3m Reichweite mit Klauen/Waffen (oder auch Langhalsige für Bissangriffe)	1	Riesig
1498-1504	Langbeinige	Doppeltes Land-BT, bzw. Land-BT, wenn vorher keins	-	Bestialisch
1505-1511	Langzahnige	Bissangriff 1W6 oder ein Würfel höher	-	Drachisch
1512-1518	Laufkäfer-	Doppelte Landbewegungsrate	-	Insekten
1519-1520	Lava-	Verursacht + 1W8 Feuerschaden, Immun gegen Feuer, -4[+4] Rüstungsklasse	2	Höhlen
1521-1524	Lawinen-	Kann eigene Teile als Fernkampfangriff 18m für 1W6 Schaden werfen	1	Erde
1525-1531	leblose	-3m Bewegungstempo, -1 TP pro TW (mindestens 1)	-	Ruinen
1532-1535	Legestachel-	1W2 S, RW oder infiziert mit Ei, Made schlüpft nach 1W3 Tagen, 1 S pro Tag pro TW, nach 1 Woche 1W6 pro TW - ausgewachsenes Wesen schlüpft (Krankheit heilen oder Chirurgie 1W8 Schaden)	1	Insekten
1536-1539	Lehm-	Wirft Lehmklumpen als Angriff bis zu 9m, 1W4 Schaden und RW oder -1 auf alle Würfe (Kumulativ)	1	Hügel
1540-1543	Leng-	Klettern-BT = normales BT, hat Bißangriff mit 1W8, oder doppelten normalen Schaden mit Biß	1	Cthulhuoid
1544-1550	Leuchtende	Licht in 6m Umkreis, RK +1[-1]	-	Feuer
1551-1554	Lianen-	2 zusätzliche Angriffe, bei Treffer kein Schaden, aber Opfer gefangen. RW zum Befreien. Lianen haben 1/4 TW des Wesens eigene TP und RK -2[+2]	1	Pflanzen
1555-1556	Libellen-	Flugbewegung 36*, Bißangriff 1W6 pro 2 TW, +4 auf Angriffswürfe	2	Insekten
1557-1560	Lichtungs-	Kann 3 mal pro Tag Aufblitzen, alle in 6m Umkreis RW oder 2W4 Runden geblendet	1	Wald
1561-1564	Lohen-	Hinterläßt 2 Runden anhaltende Feuerspur, RW oder 1W6 Feuerschaden beim durchqueren	1	Feuer
1565-1571	Lose	Fliegt immer ca. 10cm über dem Boden, automatisch Auf Wasser gehen	-	Luft
1572-1575	Löss-	Kann einmal pro Tag Pflanzenwachstum wirken	1	Hügel
1576-1582	Luft-	nichts zusätzlich	-	Luft
1583-1586	Luftwurzeln-	Doppelte Landbewegung, -1[+1] RK, Trittangriff für 1W4 Schaden	1	Dschungel
1587-1593	Maden-	1/2 Landbewegungsrate (mindestens 3m), keinen RK-Bonus**	-	Insekten
1594-1597	Magie-	Kann wie Zauberkundiger der 2. Zaubern	1	Feen
1598-1601	Magieblütige	Kann wie ein Zauberkundiger der 1W4. Stufe zaubern	1	Drachisch
1602-1608	Magische	nichts zusätzlich	-	Magisch
1609-1612	Magnet-	Bei Angriff (egal, ob erfolgreich oder nicht) mit Metallwaffe RW oder Waffe bleibt kleben	1	Elektrizität
1613-1619	Mangroven-	Braucht 1 Liter Salzwasser pro Tag, zusätzlich zu normaler Nahrung	-	Dschungel
1620-1623	Mantis-	2 Fangklauen, 1W4 pro 4 TW, wenn beide getroffen RW oder festgehalten, jede Runde neuer RW	1	Insekten
1624-1627	Massige	Halber Schaden durch Stich/Wuchtwaffen	1	Riesig
1628-1631	Massive	+2 Schaden auf alle Angriffe, -2[+2] Rk, sehr schwer	1	Konstrukte
1632-1638	Maul-	Graben-BT 6m oder doppelt Normal	-	Bestialisch
1639-1642	Menschenfressende	Bißangriff (1W8) kann höchstens menschengroßen Gegner bei Nat 20 verschlucken	1	Riesig
1643-1646	Miasma-	Im Nahkampf stinkende Sporenwolke, RW oder 1W4 Runden unfähig zu handeln	1	Pilze
1647-1648	Miasmatische	Jeder in 3m Umkreis muß RW machen oder handlungsunfähig für 1W4 R	2	Luft
1649-1655	Milde	Kann Gift nur dreimal pro Tag benutzen	-	Gift
1656-1662	Minen-	Kann nach belieben <i>Licht</i> wirken	-	Höhlen
1663-1666	Mißgestalte	Hat zusätzlichen Angriff: 1-Biss 2-3-Klaue 4-Tentakel 5-Schwanz 6-Hörner, 1W6 Schaden pro 4 TW	1	Riesig
1667-1673	Moorleichen-	Untot	-	Sumpf
1674-1677	Moos-	Immun gegen Wuchtwaffen, 1/2 Schaden durch Feuer	1	Sumpf
1678-1681	Moränen-	Immun gg. Kälte, +1W3 Kälteschaden mit Angriffen	1	Hügel
1682-1685	Morast-	Schwitzt Schlamm aus, Überrascht bei 1-4, sehr glitschig, hat +4 auf RW gegen Festhalten etc.	1	Sumpf
1686-1689	Mosquito-	Saugstachelbiß, 1 Punkt KO pro angefangene 4 TW und Runde, RW zum befreien	1	Sumpf

W3000	Zufälliges Präfix	Beschreibung	HG	Kategorie
1690-1693	Mücken-	Sitzt auf bei Treffer (RW). Angriff trifft zu 50% Opfer, Saugrüssel 1 KO / Treffer (Heilung 1 / Tag)	1	Insekten
1694-1700	Mulch-	Immun gegen Stichwaffen	-	Wald
1701-1707	Mumien-	Erleidet doppelten Schaden durch Feuer	-	Untot
1708-1711	Mumien-	Untot, Krankheit mit Angriff, -1W2 Charisma pro Woche, tot bei 0, doppelter Schaden durch Feuer	1	Wüste
1712-1715	Muskulöse	+3 auf Schaden	1	Riesig
1716-1719	Myko-	Kann auf dem Boden in 9m Umkreis Myzel wachsen lassen, RW o. Bewegungsunfähig	1	Pilze
1720-1723	Mystische	Kann beliebig oft Gedanken lesen, wenn Blickkontakt	1	Magisch
1724-1727	Nacht-	+2 auf alle Würfe in der Nacht	1	Feen
1728-1734	Nachtschatten-	1W4 Schaden durch Sonnenlicht/Runde, +1 auf Treffer und Schaden in Dunkelheit	-	Untot
1735-1741	Nadel-	Immun gg. Kälteschaden	-	Pflanzen
1742-1745	Naga-	Kann sich 1*/Tag in einen menschengroßen oder kleineren Humanoiden verwandeln	1	Schlangen
1746-1749	Nasse	nur 50% Schaden durch Feuer und Säure	1	Wasser
1750-1756	Nebel-	Kann sich 1*/Tag in eine Gaswolke verwandeln	-	Feen
1757-1760	Nebelige	ab 6m Entfernung verschwommen, -2[+2] Rk Fernkampf, ab 18m Unsichtbar	1	Luft
1761-1764	Nekrotische	1 TP des Schadens ist dauerhaft, wenn der Giftangriff trifft, unabhängig vom RW	1	Gift
1765-1768	Nephilim-	Kann wie ein Kleriker der 1W3.+1 Stufe zaubern	1	Riesig
1769-1772	Nichteuclidische	Kann innerhalb BT-Reichweite teleportieren und Hinterhältig für doppelten Schaden angreifen	1	Cthulhuoid
1773-1776	Nixen-	Kann einmal pro Tag Person bezaubern	1	Wasser
1777-1780	Oasen-	3*/Tag Wasser erschaffen (15l pro TW), 1*/Tag für 1W6 P in Feigenbaum und zurück verwandeln	1	Wüste
1781-1782	Odem-	Odemwaffe doppelte Größe, doppelter Schaden und unbegrenzt am Tag	2	Drachisch
1783-1784	Odemaurea-	Umgeben von Aura in der Art der Odemwaffe, 1W6 pro Runde pro 4 TW im Nahkampf, RW halbiert	2	Drachisch
1785-1788	Odembiss-	Biss macht 1W6 zusätzlich Schaden in der Art der Odemwaffe	1	Drachisch
1789-1795	Ohrwurm-	Kneifzangenhinterleib, Angriff für 1W4 pro 2 TW	-	Insekten
1796-1802	Okkulte	Ist von dunkler Aura umgeben, Immun gg. alle Licht u. Blindheit verursachenden Zauber	-	Magisch
1803-1806	Öl-	Jeder im Nahkampf muß RW machen oder stürzen	1	Konstrukte
1807-1813	Orakel-	sieht bei 1 in W6 voraus, wo Angriff treffen würde, -4[+4] auf RK	-	Magisch
1814-1817	Otter-	Kann Unsichtbares sehen und Spuren verfolgen wie ein Waldläufer mit Stufen wie TW	1	Schlangen
1818-1824	Palmen-	3 mal am Tag Kokosnuss bis 18m Reichweite werfen, 1W6 Schaden	-	Dschungel
1825-1831	Panzerketten-	Kann überrollen mit 6m Anlauf (Schaden: 1W6 Klein, 2W6 Mittel, 3W6 Groß), -3 BT	-	Konstrukte
1832-1835	Papageien-	Kann Bauchreden in bis zu 9m Entfernung, Kreischangriff, RW in 6m Umkreis oder für 1W4 R taub	1	Dschungel
1836-1837	Parasiten-	Hauptangriff überträgt Erreger, RW oder unter totaler Kontrolle des Pilzes, verwandelt sich in Parasitenpilz in 1W6 Tagen, nur Heilt Krankheit oder mächtigere Magie hilft	2	Pilze
1838-1844	Pferde-	Kann sich Telepathisch auf 18m mit Pferden, Eseln etc. verständigen, 3 mal pro Tag eines verzaubern	-	Ebenen
1845-1851	Pflanzen-	nichts zusätzlich	-	Pflanzen
1852-1858	Pilz-	nichts zusätzlich	-	Pilze
1859-1865	Plateau-	Doppelte Landbewegungsrate	-	Berg
1866-1869	Prärie-	Dickköpfig und kräftig, +4 auf Rettungswürfe gegen Magie, +2 auf Schaden	1	Ebenen
1870-1873	Putreszente	RW nach Angriff oder Krankheit	1	Untot
1874-1875	Quader-	Immun gg. Wucht Waffen, +4 auf Treffer und Schaden, kann 1*/Tag Versteinerung wirken	2	Ruinen
1876-1879	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
1880-1883	Quallen-	Schmerzhaft Berührung, RW gg. Gift oder -2 auf alle Würfe für 1W6 R	1	Wasser
1884-1890	Qualm-	50% Schaden durch Feuer	-	Luft
1891-1892	Quecksilber-	Doppelte Bewegungsrate, Immun gegen normale Waffen	2	Erde
1893-1896	Quecksilberne	Immun gegen normale Waffen, doppeltes BT	1	Konstrukte
1897-1903	Quellen-	Kann beliebig oft Wasser erschaffen	-	Wasser
1904-1910	Rätselfreudige	Liebt Rätsel und ist wirklich nicht gut darin... Läßt sich leicht übertölpeln.	-	Riesig
1911-1917	Rätselhafte	Erhält -2[+2] auf RK, wenn es sich wenigstens 6m bewegt hat.	-	Magisch
1918-1919	Rauch-	RK -4[+4] da Unsichtbar durch 3m+ Rauchwolke	2	Feuer

W3000	Zufälliges Präfix	Beschreibung	HG	Kategorie
1920-1923	Raureif-	Kann Metall kühlen einmal pro Tag, wie Metall erhitzen nur mit Kälte	1	Kälte
1924-1930	Reif-	-1[+1] auf RK, Immun gegen Festhalten oder Ringkampf	-	Kälte
1931-1932	Reiher-	Kann sich nach belieben in einen Reiher und zurück verwandeln, zaubert wie Druiden, Stufe = TW	2	Sumpf
1933-1939	Reisig-	Halber Schaden durch Kälte, doppelter durch Feuer	-	Wald
1940-1941	Relikt-	Immun gg. normale Waffen, +4 auf alle RW, -4[+4] Rüstungsklasse	2	Ruinen
1942-1948	Rest-	1/2 TW (HG!)	-	Ruinen
1949-1955	Riechende	Kann niemand überraschen	-	Bestialisch
1956-1962	Riesige	nichts zusätzlich	-	Riesig
1963-1969	Riff-	Land-BT = Schwimmen-BT	-	Schlangen
1970-1971	Robotische	Laserarm (verliert Klauenangriff bzw. Hand), 3W8 Schaden, Unbegrenzte Reichweite	2	Konstrukte
1972-1975	Rotäugige	Kampfrausch, kriegt einen erneuten Angriff wenn getroffen, bricht Kampf nie von sich aus ab	1	Bestialisch
1976-1979	Rotfeuer-	Wesen hat giftige Stachel, treffender Angreifer RW oder 1W4 Schaden + Gift	1	Gift
1980-1986	Ruinen-	nichts zusätzlich	-	Ruinen
1987-1993	Ruiniert	-2 TP pro TW (mindestens 1)	-	Säure
1994-1997	Sägeblatt-	Zusätzlicher Angriff für 1W10 Schaden, kann Seile, Ketten etc. einfach durchtrennen	1	Konstrukte
1998-2004	Sand-	Immun gegen Wucht/Stichwaffen	-	Erde
2005-2008	Sandkuhlen-	Graben Bewegungsrate 3, Überrascht bei 1-4, wenn aus dem Boden herauskommend	1	Hügel
2009-2010	Sandsturm-	3*/Woche Sandsturm in 4km Umkreis, Immun gegen Auswirkungen von Sandstürmen	2	Wüste
2011-2017	Sandtaucher-	Graben-BT = 6	-	Schlangen
2018-2024	Sanftwellige	-1 auf alle Angriffswürfe	-	Hügel
2025-2026	Satanische	Kann 3*/Tag entweder 2W4 Dretch oder 1W2 weitere, gleiche Wesen beschwören	2	Dämonisch
2027-2033	Säure-	nichts zusätzlich	-	Säure
2034-2035	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
2036-2039	Savannen-	Raubtiergebiss, zusätzlicher Angriff für 1W8 Schaden oder doppelter Schaden mit bestehendem Biß	1	Ebenen
2040-2046	Schaben-	Immun gegen Gift und Krankheiten	-	Insekten
2047-2053	Schacht-	Klettern Bewegungsrate wie Landbewegung	-	Höhlen
2054-2057	Schamanen-	Kann jeden Verbündeten 1*/Tag für 1W6+TW TP heilen	1	Magisch
2058-2064	Schelmische	Ansteckendes Gelächter 6m Radius, RW oder mitlachen, solange Fee lacht, Schaden bricht	-	Feen
2065-2071	Schimmel-	+2[-2] auf RK, Sehr Leicht	-	Pilze
2072-2078	Schirm-	Hat einen Schirm, entweder auf Kopf oder ganzem Körper, -2[+2] Rk	-	Pilze
2079-2085	Schläfrige	Geringere Moral und Faul, bei 1-2 in W6 kämpfen sie nur, wenn sie selber angegriffen werden	-	Drachisch
2086-2092	Schlängelnde	+3 BT statt -3	-	Schlangen
2093-2099	Schlangen-	nichts zusätzlich	-	Schlangen
2100-2103	Schlangenäugige	Kann 3* Tag Personen festhalten als Blickangriff verwenden	1	Drachisch
2104-2107	Schlangenförmige	3/4 BT, keine Klauenangriffe, Biss doppelter Schaden (oder 2W6)	1	Drachisch
2108-2111	Schlangenhaut-	Kleine Schlangenköpfe - bei Berührung/Angriff o. Waffe Gift ()	1	Bestialisch
2112-2113	Schlangenschwanz-	mit zusätzlichem giftigem Bißangriff (siehe)	2	Bestialisch
2114-2120	Schleichen-	Angriffe machen einen Würfel weniger Schaden (W8 = W6, W6 = W4, etc.)	-	Schlangen
2121-2124	Schleim-	Klebrig, wenn Angriff des Wesens trifft, RW oder klebt fest, 1W3 Säureschaden jede Runde, Wesen verliert Angriff, RW zum Befreien	1	Pilze
2125-2126	Schlingen-	2 zusätzliche Angriffe, bei Treffer Opfer erwürgt (nach 1. R 50% TP, 2. R 1 TP, 3. R Tod). RW zum Befreien. Schlingen haben 1/4 TW des Wesens eigene TP und RK -2[+2]	2	Pflanzen
2127-2128	Schlingpflanzen-	Klettern = Landbewegung, Würgen, 9m RW, 2W4 Schaden + Ersticken bis befreit (Türen öffnen)	2	Dschungel
2129-2132	Schmeiß-	Bei getroffenem Angriff RW -4 oder Krankheit (1W3 Punkte Schaden pro Tag, RW -4 jeden Tag)	1	Insekten
2133-2139	Schmetterlings-	Flugbewegung 6*, +2[-2] Rk statt normalen Bonus (min. 9[10]), -2 auf Angriffswürfe	-	Insekten
2140-2146	Schmodder-	Halbe Bewegungsraten (Land, Schwimmen und andere)	-	Sumpf
2147-2148	Schneelawinen-	Immun gg. Kälte, Odenwaffe Schnee und Felsen, 18m Kegel, 2W6 pro 3 TW, RW halbiert	2	Berg
2149-2152	Schneesturm-	Odenwaffe, 6m langer, am Ende 3m breiter Kegel, 1W2 Punkte Kälteschaden pro TW, 3*/Tag	1	Kälte
2153-2156	Schock-	Kann Schock in 6m Radius aussenden, RW oder 1W4 Schaden und alles Gehaltene fallenlassen	1	Elektrizität

W3000	Zufälliges Präfix	Beschreibung	HG	Kategorie
2157-2163	Schott-	halber Schaden durch Säure	-	Wüste
2164-2167	Schotter-	Wesen in Nahkampfreichweite erleiden -2 auf Angriffe wegen unsicherem Boden um Wesen herum	1	Hügel
2168-2174	Schreier-	Kann Schrei ausstoßen, der in 9m 1TP/3TW Schaden verursacht, RW negiert	-	Pilze
2175-2178	Schrott-	Immun gg. Feuer und Metallwaffen	1	Ruinen
2179-2185	Schuppige	Rk -2[+2]	-	Drachisch
2186-2187	Schutt-	Explodiert, 2W6 + 1W6 Schaden pro TW, 9m Umkreis, RW halbiert, 1 R zum wieder zusammensetzen	2	Hügel
2188-2191	Schutz-	1*/Tag magisches Schild für 2W4 Runden, MR: 50%, immun gg. Magische Geschosse	1	Magisch
2192-2195	Schwächende	-2 auf nächsten Wurf, wenn der Giftangriff trifft, unabhängig vom RW	1	Gift
2196-2202	Schwamm-	Wuchtwaffen bleiben bei mißlungenem RW stecken, Türen öffnen zum Befreien	-	Pilze
2203-2206	Schwelende	Kann Metall erhitzen einmal pro Tag	1	Feuer
2207-2213	Schwemm-	Halbes Landbewegungstempo	-	Ebenen
2214-2217	Seeschlangen-	BT als Schwimmbewegung und Wasser atmen	1	Drachisch
2218-2221	Sengende	Jeder Treffer verursacht 1W4 Feuerschaden in der nächsten Runde	1	Feuer
2222-2228	Shoggoth-	Kann andere Gliedmaßen ausbilden (Fortbewegung, Angriff, etc., aber nicht mächtiger)	-	Cthulhuoid
2229-2232	Sickernde	Kann sich durch kleinste Öffnungen bewegen, Überrascht bei 1-4 auf W6	1	Wasser
2233-2236	Silber-	+4 auf RW gegen Magie, Immun gegen Licht/Dunkelheitszauber	1	Erde
2237-2240	Sinter-	-4[+4] Rüstungsklasse	1	Höhlen
2241-2244	Skelettierte	Halber Schaden durch Klingen/Stichwaffen	1	Untot
2245-2248	Sonnentau-	Klebrig, jeder Angriff auf Monster RW oder Waffe/Klaue etc. festgeklebt	1	Sumpf
2249-2252	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
2253-2259	Spei-	Kann Gift spucken als Angriff mit 9m Reichweite	-	Gift
2260-2266	Spiritistische	Spricht in Zungen, und macht nichts anderes, bei 1 in 6 jede Kampfunde	-	Magisch
2267-2270	Sporen-	Explodiert in Sporenwolke wenn tot, TW-W6 Schaden in 6m Umkreis, RW halbiert, aus getöteten Gegnern wächst in 1W3 Tagen neues Wesen hervor	1	Pilze
2271-2274	Sprühende	Gift spritzt bei nichttreffendem Angriff, RW mit +4 (Unabhängig vom normalen Modifikator)	1	Gift
2275-2278	Sprungfeder-	Kann zusätzlich zu normaler Bewegung 3m Hoch oder 6m lang springen	1	Konstrukte
2279-2282	Sprunghafte	Kann 1*/Tag Teleportieren, und kann dabei ein Wesen mitnehmen (RW wenn unwillig)	1	Feen
2283-2286	Spuckende	Kann Gift bis 9m spucken, wenn Biß, auch Giftig ()	1	Schlangen
2287-2288	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
2289-2292	Stachelige	Rk -1[+1], Angriffe mit bloßer Hand oder natürlichen Waffen verursachen 1W3 Schadenspunkte	1	Drachisch
2293-2299	Statische	Kann jederzeit Schweben wie der Zauber	-	Elektrizität
2300-2306	Staub-	-1 TP pro TW, -3m Bewegungstempo	-	Wüste
2307-2310	Steilwand-	Immun gg. Wuchtwaffen und Fallschaden, Fallangriff +2 auf Treffer und Schaden	1	Berg
2311-2314	Steinbock-	Kletternbewegung = Landbewegung*, Stoßangriff 2W4 Schaden, RW oder umgestoßen	1	Berg
2315-2318	Steinerne	-4[+4] Rk, immun gegen Stich/Klingenwaffen	1	Erde
2319-2322	Steinsalz-	+1W4 Säureschaden, Halber Schaden durch Säure	1	Höhlen
2323-2326	Steinschlag-	+1 Schaden auf alle Angriffe, kann Felsen werfen bis 18m und 1W6 Schaden pro 3 TW	1	Berg
2327-2330	Steinwandler-	Kann sich mit Bewegungsrate 6 durch Erde/Stein bewegen (ohne diese zu beschädigen)	1	Höhlen
2331-2337	Stelzen-	+6 BT, RW -2 gegen Umwerfen etc.	-	Konstrukte
2338-2339	Steppenbrand-	Immun gg. Feuer. Kann 3*/Tag Feuer in 6m Umkreis erschaffen, 1W6 Schaden pro TW, RW halbiert	2	Ebenen
2340-2343	Steppenläufer*-	Für 1 Runde Verwandlung in dornigen Ball, gerade Linie bis BT, jeder im Weg RW oder 1 S pro TW und umgeworfen, je nach Größe 1,50m bis 4,50m breit, kolossale Wesen sogar breiter	1	Wüste
2344-2350	Stinkende	Wird Wesen getötet, Gestankwolke in 1,50m Umkreis für 1W4 Runden - RW oder -1 auf Würfe	-	Gift
2351-2354	Strahl-	Magischer Strahl macht 1W12 Schaden	1	Magisch
2355-2358	Strudel-	Kann 3m durchmessenden Strudel erzeugen, RW oder 9m in beliebige Richtung gezogen	1	Wasser
2359-2362	Sturm-	Kann 3*/Tag 3m*18m Windstoß ausstoßen, RW o. 1W12m zurückgeworfen	1	Luft
2363-2366	Sturzflug-	Kann angreifen und weiterfliegen mit doppeltem BT, wenn Initiative gewonnen	1	Luft
2367-2373	Sumpf-	Keine zusätzlichen Fähigkeiten	-	Sumpf

W3000	Zufälliges Präfix	Beschreibung	HG	Kategorie
2374-2380	Sünden-	Erleidet nur halben Schaden durch Feuer	-	Dämonisch
2381-2387	Sündige	Kann wie ein Untoter vertrieben werden	-	Schlangen
2388-2394	Tal-	Im Schatten verstecken wie ein Dieb mit gleichen TW	-	Berg
2395-2398	Tannen-	Bei Treffer Harzblut an der Waffe, -1 S (kumulativ), mindestens 1. Säubern dauert 1 Phase.	1	Wald
2399-2405	tarnfarbene	60% im Schatten verstecken, aber nur bei absoluter Bewegungslosigkeit	-	Dschungel
2406-2409	Tasmanische	Kann alle 1W6 R je einen Bißangriff auf alle Wesen in 6m Umkreis machen... auch Freunde	1	Bestialisch
2410-2413	Taucher-	Kann ab- und auftauchen mit doppeltem BT, Überrascht bei 1-4 auf W6	1	Wasser
2414-2420	Tauende	Nur 50% Schaden durch Kälte, statt Immun	-	Kälte
2421-2424	Tektonische	Kann Erdbeben in 6m Umkreis erschaffen, Rettungswurf oder zu Boden gestoßen	1	Berg
2425-2428	Tentakel-	2W4 Tentakelbeine, kann ergreifen und für 1W6 Schaden würgen, RW um zu befreien, -3 BT	1	Cthulhuoid
2429-2432	Teremin-	Kann 3*/Tag Person bezaubern auf alle in 9m Radius durch sphärische Musik	1	Elektrizität
2433-2436	Teuflische	Kann beliebig oft Person bezaubern wirken	1	Dämonisch
2437-2440	Tiefland-	Schwimmbewegung = 1/2 Landbewegung, 1*/Tag Windstoß wie der Zauber	1	Ebenen
2441-2447	Tollpatschige	+2[-2] RK	-	Riesig
2448-2454	Torf-	Immun gegen Säure, doppelter Schaden durch Feuer	-	Sumpf
2455-2456	Tornado-	3*/Tag für 1W4+1 Runden Tornado um sich herum, RW in 12m oder herumgewirbelt, 2W6 S pro R	2	Ebenen
2457-2460	Tote	Halber Schaden durch Waffen	1	Untot
2461-2464	Toxische	Bei gelungenem RW 1W2 Schaden durch Säure	1	Gift
2465-2471	Tracheen-	nur -2 auf RW gegen Gift, -2 auf Angriffe nach 5 Runden Kampf (oder starker Anstrengung)	-	Insekten
2472-2475	Trampelnde	Trampelansturm (mindestens 9m Bewegung) mit 1W4 Schaden pro TW	1	Riesig
2476-2482	Tränend	in 3m Umkreis RW jede Runde oder -2 auf Angriff	-	Säure
2483-2486	Traum-	Jeder, der im Nahkampf getroffen wird, muß RW machen, oder einschlafen	1	Feen
2487-2490	Träumende	3*/Tag Ziel in 3m für 1W6 R in Träume ziehen, gegen Wesen alleine, Tod = Ohnmächtig 1Tag	1	Cthulhuoid
2491-2494	Treibsand-	Treffer des Monsters verursacht Verlangsamung für 1W6 Runden, wenn kein RW gelingt	1	Sumpf
2495-2501	Trockene	Doppelter Schaden durch Feuer & Blitz	-	Pflanzen
2502-2505	Tropfstein-	Im Schatten verstecken und Hinterhältiger Schaden wie Dieb, Stufe=TW, Überrascht bei 1-4	1	Höhlen
2506-2512	tropische	Erleidet doppelten Schaden durch Kälte	-	Dschungel
2513-2519	Trüffel-	Stinkt, kann nicht überraschen, außerdem Eßbar (5 GM pro Pfund)	-	Pilze
2520-2523	Trümmer-	Wenn getroffen von stumpfer Waffe, RW o. Splitter treffen Angreifer 1W4 S	1	Erde
2524-2527	Tundra-	Immun gg. Kälte, kann einmal pro Tag Kältestrahl erschaffen, 9m Reichweite, 2W6 S, RW halbiert	1	Ebenen
2528-2534	Tunnel-	Grabenbewegungsrate 12**	-	Höhlen
2535-2538	Überbleibsel-	Zerfällt in 1W3 Einzelteile wenn tot, TP = TW, greifen für 1 Schaden wie ein 1/2 TW Monster an	1	Ruinen
2539-2545	Überdruck-	Muß alle 2W4 Runden eine Runde Pause machen	-	Bestialisch
2546-2549	Überhang-	Kann an Fels laufen wie Spinnenklettern, auch kopfüber	1	Berg
2550-2553	Überrest-	Steht als Zombie mit halben TW und einzelner Angriff für 1W6 S wieder auf, wenn getötet	1	Ruinen
2554-2560	Uhrwerk-	Muß nach 2W6 Runden Kampf aufgezogen werden, sonst gelähmt	-	Konstrukte
2561-2567	Undulierende	Kann nicht umgeworfen oder gegen Willen bewegt werden, Klettern-BT = normales BT	-	Cthulhuoid
2568-2574	Unebenheits-	Muß RW machen, oder Sturmangriff schlägt fehl	-	Ebenen
2575-2576	Ungeborene	Hat eine 50% Chance gleich wieder mit vollen TP aufzuerstehen wenn getötet	2	Untot
2577-2583	Ungelenke	1/2 BT, -2[+2] Rk durch unvorhersehbare Bewegungen	-	Konstrukte
2584-2587	Unkraut-	Immun gg. Gift, kann 3*/Tag Unsichtbar werden	1	Pflanzen
2588-2594	Unsichere	Der RW erhält jedesmal einen zusätzlichen Modifikator von 1W8-4 (Maximal Modifikator -4/+4)	-	Gift
2595-2598	Unterholz-	Ist völlig unsichtbar und lautlos im Unterholz, Spuren sind nicht vorhanden	1	Wald
2599-2605	Unterwerfbare	Die Monster sind unterwerfbar wie Drachen	-	Drachisch
2606-2612	Untote	nichts zusätzlich	-	Untot
2613-2614	Ur-	RK -2[+2] und Regeneration 3 TP pro Runde	2	Riesig
2615-2621	Vampir-	Blutsaugen für 1W4/Runde mit Biß	-	Untot

W3000	Zufälliges Präfix	Beschreibung	HG	Kategorie
2622-2628	Verbrannte	Verliert einen Angriff, oder einzelner Angriff einen Würfel schwächer	-	Feuer
2629-2635	Verdammte	Erleidet nur halben Schaden durch Kälte	-	Dämonisch
2636-2639	Vereiste	auch immun gg. Feuer	1	Kälte
2640-2643	Verfaulende	Stinkt wie ein Unhold	1	Untot
2644-2650	Verfluchte	Erleidet extreme Schmerzen, wenn getroffen - RW oder Handlungsunfähig für eine Runde	-	Dämonisch
2651-2657	vergangene	Halbdurchsichtig und ätherisch, erleidet -1 Schaden durch Waffen, -1[+1] auf RK	-	Ruinen
2658-2661	Vergorene	RW in 3m Umkreis oder keine Aktion in dieser Runde durch Übelkeit	1	Säure
2662-2665	Verrottete	RW gg. Furcht oder kann nicht angegriffen werden für 1W3 Runden	1	Untot
2666-2672	verschüttete	Grabenbewegungsrate 3	-	Ruinen
2673-2676	Versengte	Jeder Kontakt mit Feuer regeneriert 1 TP	1	Feuer
2677-2683	Verstörende	Tiere müssen einen RW machen, um Wesen im Nahkampf anzugreifen, reagieren furchtsam	-	Cthulhuoid
2684-2690	vertrocknete	braucht normal viel Wasser, normaler Schaden durch Feuer	-	Wüste
2691-2697	Verweste	Immer Zuletzt in der Initiative	-	Untot
2698-2701	Verwitterte	-2 Schaden pro Würfel (mindestens 1) auf Feuer-, Kälte- oder Blitzschaden	1	Säure
2702-2708	Verwurzelte	Kein BT bis vielleicht so 1m pro Tag	-	Pflanzen
2709-2710	Vielarmige	1W4+1 mehr Angriffe mit Waffen/Klauen (oder auch Vielhälsige für Bissangriffe)	2	Riesig
2711-2714	Violette	Angriffe verursachen Fleischfäule bei mißlungenem RW, Heilt Krankheit hilft	1	Pilze
2715-2718	Wadi-	Wasserodem, 3m breit direkt vor sich, RW oder 1W6m pro 3 TW weggespült, 1 Schaden pro m	1	Wüste
2719-2725	Wald-	nichts zusätzlich	-	Wald
2726-2729	Wandelnde	Kann sich 3*/Tag in ein normales Tier verwandeln	1	Feen
2730-2733	Wanzen-	Kletternbewegungsrate = ½ Landbewegung, Mundstachelangriff für 1W4 Schaden pro 2 TW	1	Insekten
2734-2740	Wasser-	nichts zusätzlich	-	Wasser
2741-2744	Wechselbalg-	Kann sich nach belieben in 1- Ziege 2- Rabe 3- Katze 4- Fledermaus 5- Wolf 6- Alle 5 verwandeln.	1	Dämonisch
2745-2748	weitsehende	+2 auf Fernkampf, Reichweite*2, falls keiner: Angriff (irgendwas passendes), Reichweite 36m, 1W6 S	1	Ebenen
2749-2752	Wellenschlagende	RW bei Treffer oder Gegner fällt zu Boden	1	Wasser
2753-2759	Wetterleuchten-	Nur 50% Schaden durch Elektrizität, nicht immun	-	Elektrizität
2760-2763	Widder-	Rammstoß (Schaden wie Biß) wirft um bei mißlungenem RW, 6m Anlauf	1	Bestialisch
2764-2770	Widerstehende	Negiert elektrische Angriffe, die die Kreatur berühren, für alle Betroffenen	-	Elektrizität
2771-2774	windige	-4[+4] Rüstungsklasse gegen Fernkampfaffen	1	Ebenen
2775-2781	Windschliff-	+1[-1] Rk (mindestens 9[10]), erleidet +1 Schaden durch Wuchtwaffen	-	Wüste
2782-2785	Winter-	verursacht 1W3 Kälteschaden gegen jeden innerhalb von 3m, RW negiert	1	Kälte
2786-2792	Winzige	1/2 TW	-	Feen
2793-2796	Wirbel-	Kann jeden einmal angreifen, wenn gegen mehrere Gegner im Nahkampf	1	Luft
2797-2800	Witwen-	RW gegen Gift muß in der nachfolgenden Runde wiederholt werden, wenn erster gelungen	1	Gift
2801-2804	Wolken-	Kann 3*/Tag 6m Radius Nebelwolke für 2W6 Minuten ausstoßen	1	Luft
2805-2806	Würge-	Zusätzlicher Angriff, verursacht 2W6 Schaden/Runde, bis RW zum Befreien gelungen	2	Schlangen
2807-2810	Wurzel-	Erhält Regeneration von 3 TP/Runde, wenn keine Bewegung	1	Pflanzen
2811-2817	Wüsten-	nichts zusätzlich	-	Wüste
2818-2821	Wüstungs-	Kann auch in Wald überraschen, doppelter Schaden gegen überraschte Gegner	1	Ruinen
2822-2825	Yuggoth-	Kann Illusionär als (anderer) Mensch erscheinen, kann 3*/Tag Gedanken lesen, Intelligent	1	Cthulhuoid
2826-2827	Zauber-	Kann wie Zauberkundiger der 4. Zaubern	2	Feen
2828-2831	Zauberhafte	RW, oder Angriff auf das Wesen kann nicht durchgeführt werden	1	Magisch
2832-2835	Zentauren-	Mit Pferdekörper, doppelte Landbewegungsrate, 2 Hufangriffe für 1W6 zusätzlich*	1	Ebenen
2836-2842	Zerfallene	Erleidet nur halben Schaden durch Stichwaffen und Pfeile	-	Säure
2843-2846	Zermürbende	Treffender Gegner RW oder -1 auf alle Würfe für 1W4 Runden (addiert sich)	1	Säure
2847-2848	Zersetzende	Getroffener Gegner erleidet 1W4 Säureschaden für 1W4 Runden	2	Säure
2849-2850	Zeus-	Kann eimal pro Tag pro TW einen Blitzschlag für 3W6 Schaden (Kein RW) aus dem Himmel herabrufen	2	Elektrizität

W3000	Zufälliges Präfix	Beschreibung	HG	Kategorie
2851-2854	Zikaden-	Zirpen, RW in 9m Umkreis oder fasziniert, kann währenddessen nichts anderes tun	1	Insekten
2855-2858	Zinn-	kann 1*/Tag einen Felsen beleben (gleiche Werte wie Monster ohne Spezielle Fähigkeiten)	1	Erde
2859-2865	Zitternde	-1 auf alle Würfe	-	Kälte
2866-2869	Zombie-	Halber Schaden durch Wucht/Stichwaffen	1	Untot
2870-2871	Zunder-	18m Fernkampfangriff Funken für 1W6/TW Schaden 3*/Tag, RW halbiert	2	Feuer
2872-2878	Zunderschwamm-	Klettern BT = normales BT, -2[+2] Rk, erleidet doppelten Schaden durch Feuer	-	Pilze
2879-2880	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
2881-2950		Zweimal Würfeln		
2951-2990		W16 auf zwei zufälligen Einzeltabellen		
2991-3000		W2+1 auf zwei zufälligen Einzeltabellen		