



Verzeichnis der Ungeheuer

Symbol	Bezeichnung	Anz.	Waffe und Reichweite	Kampfwerte ¹			Ruhm-wert	Bemerkungen
				Angriff	Trefferwir-kung	Vertei-digung		
1. Gewaltige Ungeheuer: Widerstandskraft/Tragfähigkeit: Gewaltig (T)								
	Gewaltiger fliegender Drache	1	Zahn/Klaue	M3	Mittel(M)	4	15	Bewacht den HORT (Hoard)
				6	A.E.	4		
	Gewaltiger Lindwurm	2	Zahn/Klaue	H5	Schwer(H)	6	12	Einer bewacht das DRACHENNEST (Lair)
				3	A.E.	6		
	Riese	2	Zahn/Klaue	L4	Schwer(H)	5	10	-
				4	A.E.	6		
	Riesenkrake	1	Zahn/Klaue	L4	Leich(L)	2	10	Bewacht den TEICH (Pool)
				4	A.E.	-		
	Gewaltige Spinne	1	Zahn/Klaue	M4	Mittel(M)	3	8	Bewacht den GRABHÜGEL (Cairns)
				5	A.E.	4		
	Gewaltiger Troll	2	Zahn/Klaue	H4	Schwer(H)	4	10	Einer bewacht das GEWÖLBE (Vault)
				2	A.E.	6		
	Gewaltige Schlange	1	Zahn/Klaue	L4	Leicht (L)	4	10	-
				4	A.E.	5		
	Dämon	1	Zauber	V2	!²	4	10	Bewacht den ALTAR (Altar)
			Zahn/Klaue	4	A.E.	4		
	Geflügelter Dämon	1	Zauber	V3	!²	3	10	Bewacht den SCHREIN (Shrine)
			Zahn/Klaue	5	A.E.	2		
	Kopf des gewaltigen Drachen	1	Schwert	M3	Mittel(M)	-	-	(Zusatzregel)
				T4	Gewaltig(T)	-		
	Kopf des gewaltigen Lindwurms	2	Schwert	H4	Schwer(H)	-	-	(Zusatzregel)
				T4	Gewaltig(T)	-		
	Keule des Riesen	2	Schwert	H6	Schwer(H)	-	-	(Zusatzregel)
				T4	Gewaltig(T)	-		









¹ Die erste Zeile gibt die Werte auf der normalen/helleren Seite des Steins an. Die zweite Zeile gibt die Werte der roten/dunkleren Seite des Steins an.

² Greifen der Dämon und der Geflügelte Dämon mit Zauberkräften an, ergibt sich die Trefferwirkung durch Würfeln aus der Tabelle „DIE MACHT DER HÖLLE“.

2. Schwere Ungeheuer: Widerstandskraft/Tragfähigkeit: Schwer (H)

	Lindwurm	1	Zahn/Klaue	H4	Schwer(H)	4	6	Diese Ungeheuer können im Kampf die Taktik wechseln (gem. der Tabelle „WECHSEL DER TAKTIK“)
				M4	Mittel(M)	3		
	Fliegender Drache	2	Zahn/Klaue	H4	Schwer(H)	4	6	
				L4	Leich(L)	3		
	Riesenspinne	3	Zahn/Klaue	L4	Leich(L)	3	4	
				T6	Gewaltig(T)	4		
	Troll	2	Zahn/Klaue	M4	Mittel(M)	4	6	
				H5	Schwer(H)	4		
	Riesenschlange	2	Zahn/Klaue	M4	Mittel(M)	3	6	
				H5	Schwer(H)	4		
	Riesenfledermaus	6	Zahn/Klaue	M2	Mittel(M)	3	4	
				M3	Mittel(M)	2		

3. Mittlere Ungeheuer: Widerstandskraft/Tragfähigkeit: Mittel (M)

	Geist	2	Zahn/Klaue	H4	Schwer(H)	4	1	Diese Ungeheuer können im Kampf die Taktik wechseln (gem. der Tabelle „WECHSEL DER TAKTIK“)
				L2	Leicht(L)	2		
	Teufelchen	1	Zauber	VIII 2	! ¹	2	2	
			Zahn/Klaue	M4	Mittel(M)	3		
	Kobold mit Streitaxt	6	Streitaxt	L★4	Mittel(M)	3	1	
				M★4	Schwer(H)	4		
	Kobold mit Lanze	6	Lanze	-	-	3	1	
				H★5	Gewaltig(T)	5		
	Kobold mit großem Schwert	6	Großes zweihändiges Schwert	H★6	Gewaltig(T)	3	1	
				T★5	A.E.	5		
	Wolf	6	Zahn/Klaue	M5	Mittel(M)	3	1	
				L3	Leicht(L)	4		
	Viper	2	Zahn/Klaue	M★★4	Gewaltig(T)	4	2	
				L2	Leicht(L)	2		
	Oger	2	Zahn/Klaue	T5	Gewaltig(T)	5	1	
				H5	Schwer(H)	4		

¹ Die Trefferwirkung ergibt sich durch Würfeln aus der Tabelle FLÜCHE