

Stufe 1		Stufe 3 (mit verstärktem Beschwören, STR, KON +4)	
Adler klein, Ini +2, Dämmersicht, Wahrnehmung +10 RK 14, t 13, f 12, Geschw. 16 sq LP 5, fort 3, ref 4, will 2 Biss Att 3 Dam d4 2 Klauen Att 3 Dam d4	Hund klein, Ini +1, Dämmersicht, Geruchssinn, Wahrnehmung +8 RK 13, t 12, f 12, Geschw. 8 sq LP 6, fort 4, ref 4, will 1 Biss Att 2 Dam d4+1	Riesenameise (Soldat) medium Ini +0, Dunkelsicht, Geruchssinn, Wahrnehmung +5 RK 15, t 10, f 15, Geschw. 10 sq LP 22, fort 8, ref 0, will 1 immun Gedankenbeeinflussung Biss Att 5 Dam d6 + 4 + ergreif. Stacheln Att 5 Dam d4+4 + Gift Härte 12, 4 Runden, 1d2 STR	Gorilla groß Ini +2, Dunkelsicht, Geruchssinn, Wahrnehmung +8 RK 14, t 11, f 12, Geschw. 6 sq LP 25, fort 9, ref 5, will 2 2 Rammen Att 5 Dam d6+4
Hundertfüssler medium, Ini +1, Dunkelsicht, Wahrnehmung +4 RK 14, t 12, f 12, Geschw. 8 sq LP 5, fort 3, ref 2, will 0 immun Gedankenbeeinflussung Biss Att 2 Dam d6-1 + Gift: Härte 13, 6 Runden, d3 Geschick	Blutmücke winzig, Ini +4, Dunkelsicht, Geruchssinn, Wahrnehmung +1 RK 16, t 16, f 12, Geschw. 8 sq LP 5, fort 2, ref 6, will 1 Saugen Berührung +7 -> RK 12, 1 Schaden CON Runde bis 4 Schaden	Anakonda medium Ini +3, Dunkelsicht, Geruchssinn, Wahrnehmung +12 RK 15, t 13, f 12, Geschw. 4 sq LP 25, fort 6, ref 6, will 2 Biss/Würgen Att 7 Dam d4 + 7 + Ergreifen, KMB Ergreifen 11	Auerochse groß Ini +0, Dunkelsicht, Geruchssinn, Wahrnehmung +9 RK 13, t 9, f 13, Geschw. 8 sq LP 28, fort 8, ref 3, will 1 Hörner Att 9 Dam d8+11 Zertrampeln: automatisches Überrennen, -4 Gelheitsangriff, Reflex 19 oder 2d6+9
Viper winzig, Ini +3, Dämmersicht, Geruchssinn, Wahrnehmung +9 RK 16, t 15, f 13, Geschw. 4 sq LP 3, fort 1, ref 5, will 1 Biss Att 5 Dam d2-2 + Gift: Härte 9, 6 Runden, d2 Konst		Schreckensfledermaus groß Ini +2, Dunkelsicht, Blindsight, Wahrnehmung +12 RK 14, t 11, f 12, Geschw. 8 sq LP 30, fort 7, ref 6, will 3 Biss Att 7 Dam d8 + 7	Krokodil groß Ini +1, Dunkelsicht, Wahrnehmung +8 RK 14, t 10, f 13, Geschw. 4 sq LP 28, fort 8, ref 4, will 2 Biss Att 7 Dam d8 + 6 + Ergreif. Schwanz Att 2 Dam d12 + 3 KMB Ergreifen 13 Ergriffen + Ergreifenprobe: Todesrolle: d8 + 9 + Niederw.
Stufe 2 (mit verstärktem Beschwören, STR, KON +4)		Stufe 4 (mit verstärktem Beschwören, STR, KON +4)	
Riesenameise medium Ini +0, Dunkelsicht, Geruchssinn, Wahrnehmung +5 RK 15, t 10, f 15, Geschw. 10 sq LP 22, fort 8, ref 0, will 1 immun Gedankenbeeinflussung Biss Att 5 Dam d6 + 4 + ergreif. Härte 12, 4 Runden, 1d2 STR	Riesenspinne medium Ini +3, Dunkelsicht, Erschüttssinn, Wahrnehmung +4 RK 14, t 13, f 11, Geschw. 10 sq LP 22, fort 6, ref 4, will 1 immun Gedankenbeeinflussung Biss Att 4 Dam d6 + 3 + Gift Härte 12, 4 Runden, 1d2 STR Netz Angriff 5, Entwinden oder Stärke 12, verstrickt	Gepard medium Ini +8, Dunkelsicht, Geruchssinn, Wahrnehmung +5 RK 15, t 14, f 11, Geschw. 10 sq LP 25, fort 7, ref 7, will 2 Biss Att 7 Dam d6 + 5 + Trip 2 Krallen Att 7 Dam d3 + 5 Sprint 1/Stunde: Sturm 100 sq KMB 7	
kleiner Wasserelementar klein Ini +0, Dunkelsicht, Wahrnehmung +4 RK 17, t 11, f 17, Geschw. 4 sq LP 17, fort 6, ref 4, will 0 Rammen Att 7 d6 + 5	kleiner Feurelementar klein Ini +5, Dunkelsicht, Wahrnehmung +4 RK 16, t 14, f 14, Geschw. 10 sq LP 15, fort 5, ref 4, will 0 Rammen Att 5 d4 + 2 + Brand bis Reflex 13 d4	Deinonychus medium Ini +6, Dämmersicht, Geruchssinn, Wahrnehmung +14 RK 15, t 12, f 13, Geschw. 12 sq LP 42, fort 10, ref 6, will 2 Biss Att 7 Dam d6 + 4 2 Klauen Att 7 Dam d8 + 4 Vorderkrallen Att 2 Dam d4 + 3 Anspringen	Tiger groß Ini +6, Dämmersicht, Geruchssinn, Wahrnehmung +8 RK 14, t 11, f 12, Geschw. 12 sq LP 57, fort 10, ref 7, will 3 Biss Att 11 Dam 2d6 + 8 Ergreif 2 Krallen Att 12 Dam d8 + 8 Erg Anspringen, Rake
kleiner Luftelementar klein Ini +7, Dunkelsicht, Wahrnehmung +4 RK 17, t 14, f 14, Geschw. 20 sq LP 17, fort 6, ref 6, will 0 Rammen Att 6 d4 + 3 Wirbelwind 2 Runden, Reflex 12 entrinnen, sonst Schaden und Reflex 12 entkommen	kleiner Erdelementar klein Ini -1, Dunkelsicht, Erschüttssinn, Wahrnehmung +4 RK 17, t 10, f 17, Geschw. 4 sq LP 17, fort 6, ref -1, will 3 Rammen Att 8 d6 + 6 +1 Angriff, Schaden wenn beide auf Boden, Gegner Luft: -4 Att	Greif groß Ini +2, Dunkelsicht, Geruchssinn, Wahrnehmung +12 RK 17, t 11, f 15, Geschw. 16 sq LP 52, fort 9, ref 6, will 4 Biss Att 10 Dam d6 + 5 2 Klauen Att 9 Dam d6 + 5 Anspringen, Rake	Hirschkäfer groß Ini +0, Dunkelsicht, Wahrnehmung +0 RK 17, t 9, f 17, Geschw. 4 sq LP 59, fort 9, ref 2, will 2 immun Gedankenbeeinflussung Biss Att 10 Dam 2d8 + 8 Zertrampeln
Fledermausschwarm Ini +2, Blindsight, Dämmersicht, Wahrnehmung +15 RK 16 t 16, f 14, Geschw. 8 sq LP 19, fort 5, ref 7, will 3 1d6 Schwarmschaden Verwunden (Bluten 1) 2 sq Breite Ablenkung 11	Hyäne medium Ini +2, Dämmersicht, Geruchssinn, Wahrnehmung +7 RK 14, t 12, f 12, Geschw. 10 sq LP 17, fort 7, ref 5, will 1 Biss Att 5 Dam d6 + 6 + Fall KMB 5, Fall: -4 Att, kein FK, -4 RK nah, +4 RK fern, Aufstehen Gelegenheit	mittlerer Wasserelementar medium Ini +1, Dunkelsicht, Wahrnehmung +5 RK 17, t 11, f 17, Geschw. 4 sq LP 38, fort 8, ref 5, will 1 Rammen Att 9 d6 + 6	mittlerer Feurelementar medium Ini +7, Dunkelsicht, Wahrnehmung +7 RK 167 t 14, f 13, Geschw. 10 sq LP 38, fort 8, ref 7, will 1 Rammen Att 5 d4 + 3 + Brand bis Reflex 14 d6
Rattenschwarm Ini +6, Dämmersicht, Geruchssinn, Wahrnehmung +8 RK 14 t 14, f 12, Geschw. 3 sq LP 22, fort 6, ref 5, will 2 1d6 Schwarmschaden 2 sq Breite Ablenkung 12	Spinnenschwarm Ini +3, Dunkelsicht, Erschüttssinn, Wahrnehmung +4 RK 17 t 17, f 14, Geschw. 4 sq LP 13, fort 5, ref 3, will 0 1d6 Schwarmschaden, Gift 2 sq Breite Ablenkung 11 Härte 11, 2 Runden, 1d2 STR	mittlerer Luftelementar medium Ini +9, Dunkelsicht, Wahrnehmung +7 RK 19, t 16, f 13, Geschw. 20 sq LP 38, fort 8, ref 9, will 1 Rammen Att 9 d6 + 5 Wirbelwind 2 Runden, Reflex 14 entrinnen, sonst Schaden und Reflex 14 entkommen	mittlerer Erdelementar medium Ini -1, Dunkelsicht, Erschüttssinn, Wahrnehmung +7 RK 18 t 9, f 18, Geschw. 4 sq LP 42, fort 9, ref 0, will 4 Rammen Att 11 d8 + 9 +1 Angriff, Schaden wenn beide auf Boden, Gegner Luft: -4 Att

Stufe 4 (mit verstärktem Beschwören, STR, KON +4)	Stufe 6 (mit verstärktem Beschwören, STR, KON +4)
<p>Satyr medium Ini +2, Dämmersicht, Wahrnehmung +18 RK 18 t 13, f 15, Geschw. 8 sq LP 60, fort 6, ref 8, will 8 DR 5/kaltgeschr. Eisen Dolch Att 8 Dam d4 + 4 Hörner Att 3 Dam d6 + 3 oder Kurzbogen Att 6 d6 Flöte: 12 sq Radius Willen 18 oder betört, Furcht, Schlaf oder Suggestion 1/Tag: Furcht (18), Natbeschw III beliebig: Betören, Lichtertanz, Geistergeräusch, Schlaf, Suggest.</p>	<p>Mephit klein Ini +6, Dunkelsicht, Wahrnehmung +6 RK 17 t 14, f 14, Geschw. 8 sq LP 25, fort 4, ref 5, will 3 DR 5/Magie 2 Krallen Att 7 Dam d3 + 2 Odemwaffe Trichter 3 sq Reflex 13 halbiert, d8 1/Tag: Beschwören CL 6 Luft: Geschw. 12 sq 1/Tag: Verschwimmen, Windstoß Erde: 1/Tag: Erde und Stein erweichen Feuer: schwach gegen Kälte 1/Stunde: sengender Strahl 1/Tag Metall erhitzten Wasser: Schwimmen 6 statt Flug 1/Stunde: Stinkende Wolke 1/Tag: Säurepfeil</p>
<p>Stufe 5 (mit verstärktem Beschwören, STR, KON +4)</p>	<p>Landhai riesig Ini +6, Dunkelsicht, Geruchssinn, Erschütterungssinn, Wahrnehmung +11 RK 22, t 10, f 20, Geschw. 8 sq LP 100, fort 13, ref 8, will 5 Biss Att 15 Dam 2d8 + 11 C19-20 2 Krallen Att 14 Dam 2d6 + 8</p> <p>Steinriese groß Ini +2, Dunkelsicht, Wahrnehmung +12 RK 22, t 11, f 20, Geschw. 8 sq LP 128, fort 14, ref 6, will 7 Keule Att 18/13 Dam 2d8 + 14 Heftiger Angriff</p> <p>Riesenoktopus groß Ini 6, Dämmersicht, Wahrnehmung +8 RK 28, t 11, f 16, Geschw. 6 sq LP 114, fort 13, ref 12, will 7 Biss Att 15 d8 + 7 Gift, Härte 19, 1d3 STR, 6 Runden Tentakel Att 13 Dam d4+4 Erg Jet 40 sq, Würgen</p> <p>riesiger Feuerelementar riesig Ini +11, Dunkelsicht, Wahrnehmung +13 RK 21, t 16, f 13, Geschw. 12 sq LP 105, fort 12, ref 14, will 5 DR 5/- 2 Rammen Att 17 Dam 2d6+9 Heftiger Angriff, Doppelangriff, Mächtiger Doppelangriff</p> <p>riesiger Luftelementar riesig Ini +13, Dunkelsicht, Wahrnehmung +13 RK 22, t 18, f 12, Geschw. 20 sq LP 105, fort 13, ref 16, will 5 DR 5/- 2 Rammen Att 17 Dam 2d6 + 8 Wirbelwind 2 Runden, Reflex 21 entrinnen, sonst Schaden und Reflex 21 entkommen Mobilität, Kampfreflexe</p>
<p>Schreckenslöwe groß Ini +6, Dämmersicht, Geruchssinn, Wahrnehmung +11 RK 15, t 11, f 13, Geschw. 8 sq LP 76, fort 11, ref 8, will 3 Biss Att 14 Dam d8 + 9 Ergreif 2 Krallen Att 15 Dam d6 + 9 Erg Ansprungen, Rake</p> <p>Mantikor groß Ini +2, Dunkelsicht, Geruchssinn, Wahrnehmung +9 RK 17, t 11, f 15, Geschw. 10 sq LP 69, fort 11, ref 7, will 3 Biss Att 12 Dam d8 + 7 2 Krallen Att 10 Dam d6 + 7 oder 4 Stacheln Att 8 Dam d6+7</p> <p>großer Wasserelementar groß Ini +2, Dunkelsicht, Wahrnehmung +9 RK 18, t 12, f 15, Geschw. 4 sq LP 84, fort 11, ref 8, will 2 DR 5/-, RW 2 sq 2 Rammen Att 14 d8 + 7</p> <p>großer Luftelementar groß Ini +11, Dunkelsicht, Wahrnehmung +11 RK 21, t 17, f 13, Geschw. 20 sq LP 84, fort 11, ref 13, will 2 DR 5/-, RW 2 sq 2 Rammen Att 14 d8 + 6 Wirbelwind 2 Runden, Reflex 18 entrinnen, sonst Schaden und Reflex 18 entkommen</p> <p>Wollnashorn groß Ini +0, Geruchssinn, Wahrnehmung +15 RK 19, t 9, f 19, Geschw. 16 sq LP 92, fort 15, ref 6, will 3 Hörner Att 16 Dam 2d8 + 15 Zertrampeln Sturmangriff 4d8 + 20</p>	<p>Ettin groß Ini +3, Dämmersicht, Wahrnehmung +12 RK 18, t 8, f 18, Geschw. 8 sq LP 85, fort 11, ref 2, will 5 2 Flegel Att 14/9 2d6 + 8 oder 2 Wurfspeere Att 5 d8 + 8 Doppelschlag, Heftiger Angriff</p> <p>Girallon groß Ini +7, Dunkelsicht, Wahrnehmung +11 RK 18, t 12, f 15, Geschw. 8 sq LP 87, fort 11, ref 8, will 5 Biss Att 12 Dam d6 + 6 4 Krallen Att 12 Dam d4 + 6</p> <p>großer Feuerelementar groß Ini +9, Dunkelsicht, Wahrnehmung +11 RK 19, t 15, f 13, Geschw. 10 sq LP 76, fort 10, ref 11, will 4 DR 5/-, RW 2 sq 2 Rammen Att 14 d4 + 4 + Brand bis Reflex 16 d8</p> <p>großer Erdelementar groß Ini -1, Dunkelsicht, Erschüttsinn, Wahrnehmung +11 RK 18, t 8, f 18, Geschw. 4 sq LP 84, fort 11, ref 1, will 6 DR 5/-, RW 2 sq 2 Rammen Att 16 2d6 + 9 +1 Angriff, Schaden wenn beide auf Boden, Gegner Luft: -4 Att</p> <p>Orca riesig Ini +6, Blindsight, Wahrnehmung +19 RK 16, t 10, f 14, Geschw. 16 sq LP 85, fort 11, ref 8, will 5 Biss Att 15 Dam 2d6 + 14</p>

Stufe 7 (mit verstärktem Beschwören, STR, KON +4)	Stufe 8 (mit verstärktem Beschwören, STR, KON +4)
<p>Tyrannosaurier zyklisch Ini +5, Dämmersicht, Geruchssinn, Wahrnehmung + 37 RK 21, t 7, f 20, Geschw. 8 sq LP 189, fort 17, ref 12, will 10 Biss Att 22, Dam 4d6 + 26 + Erg C19-20 Am Stück Verschlingen 2d8 + 13, RK 17, HP 18 Verwundender Krit. Treffer</p>	<p>Feuerriese groß Ini -1, Dämmersicht, Wahrnehmung + 14 RK 24, t 8, f 24, Geschw. 6 sq LP 172, fort 16, ref 4, will 9 Zweihänder Att 21/16/11 Dam 3d6 + 15 Heftiger Angriff, Doppelangriff, Mächtiger Doppelangriff</p>
<p>Brachiosaurier zyklisch Ini +0, Dämmersicht, Geruchssinn, Wahrnehmung + 28 RK 18, t 6, f 18, Geschw. 6 sq LP 207, fort 20, ref 11, will 9 Schwanz Att 25 Dam 4d6 + 22 Zertrampeln, Heftiger Angriff, Doppelangriff, Mächtiger Doppelangriff</p>	<p>Roc zyklisch Ini +6, Dämmersicht, Wahrnehmung + 15 RK 22, t 8, f 20, Geschw. 16 sq LP 152, fort 15, ref 14, will 8 2 Klauen Att 20 Dam 2d6 + 11 Erg C19-20 Flugangriff, Heftiger Angriff</p>
<p>Riesenkalamar riesig Ini +7, Dämmersicht, Wahrnehmung + 22 RK 20, t 11, f 17, Geschw. 12 sq LP 126, fort 16, ref 13, will 5 Biss Att 16 Dam 2d6 + 9 2 Arme Att 16 Dam d6 + 9 Tentakel Att 14 Dam 4d6 + 4 Erg C19-20 Tentakel und Arme RW 6 Würgen, Kampfreflexe, Jet 52 sq</p>	<p>Megalodon zyklisch Ini +6, Geruchssinn, Blindsight, Wahrnehmung + 25 RK 23, t 8, f 21, Geschw. 12 sq LP 142, fort 16, ref 13, will 8 Biss Att 19, Dam 4d10 + 17 Erg C19-20 Am Stück Verschlingen 2d6 + 15, RK 17, HP 14 Verwundender Krit. Treffer</p>
<p>mächtiger Wasserelementar riesig Ini +5, Dunkelsicht, Wahrnehmung +16 RK 23, t 14, f 167 Geschw. 4 sq LP 149, fort 14, ref 15, will 4 DR 10/- 2 Rammen Att 22 Dam 2d8 + 11 Heftiger Angriff, Doppelangriff, Mächtiger Doppelangriff</p>	<p>mächtiger Feurelementar riesig Ini +12, Dunkelsicht, Wahrnehmung +16 RK 23, t 17, f 14, Geschw. 12 sq LP 149, fort 14, ref 16, will 6 DR 10/- 2 Rammen Att 20 Dam 2d8 + 9 + Brand bis Reflex 20 2d8 tänzelnder Angriff, Mobilität, Kampfreflexe, Windlauf</p>
<p>mächtiger Luftelementar riesig Ini +14, Dunkelsicht, Wahrnehmung +16 RK 25, t 19, f 14, Geschw. 20 sq LP 149, fort 14, ref 18, will 6 DR 10/- 2 Rammen Att 21 Dam 2d8 + 9 Wirbelwind 2 Runden, Reflex 23 entrinnen, sonst Schaden und Reflex 23 entkommen Mobilität, Kampfreflexe, Blindkampf, Heftiger Angriff</p>	<p>mächtiger Erdelementar riesig Ini -1, Dunkelsicht, Erschüttssinn, Wahrnehmung +16 RK 21, t 7, f 21, Geschw. 4 sq LP 162, fort 15, ref 3, will 8 DR 10/- 2 Rammen Att 23 Dam 2d10 + 12 +1 Angriff, Schaden wenn beide auf Boden, Gegner Luft: -4 Att Heftiger Angriff, Doppelangriff</p>
	<p>älterer Wasserelementar riesig Ini +6, Dunkelsicht, Wahrnehmung +19 RK 24, t 15, f 17 Geschw. 4 sq LP 184, fort 16, ref 18, will 5 DR 10/- 2 Rammen Att 26 Dam 2d10 + 12 C19-20 Heftiger Angriff, Doppelangriff, Mächtiger Doppelangriff</p> <p>älterer Luftelementar riesig Ini +15, Dunkelsicht, Wahrnehmung +19 RK 28, t 20, f 16, Geschw. 20 sq LP 184, fort 16, ref 21, will 7 DR 10/- 2 Rammen Att 25 2d8 + 11 Wirbelwind 2 Runden, Reflex 27 entrinnen, sonst Schaden und Reflex 27 entkommen Mobilität, Kampfreflexe, Blindkampf, Heftiger Angriff, Doppelangriff</p> <p>Purpurwurm zyklisch Ini -2, Erschüttssinn, Dunkelsicht Wahrnehmung + 18 RK 26, t 4, f 26, Geschw. 16 sq LP 232, fort 19, ref 8, will 4 Biss Att 27 Dam 4d8 + 14 Erg C19-20 Stachel Att 27 Dam 2d8 + 14 Gift Härte 25, 1d4 STR, 6 Rnd Platz 4 sq, RW 3 sq</p>
	<p>Sturmriese riesig Ini +2, Dämmersicht, Wahrnehmung + 27 RK 28, t 10, f 26, Geschw. 10 sq LP 237, fort 19, ref 8, will 13 Immunität Elektrizität Zweihänder Att 29/24/19 Dam 4d6 + 23 Kompositbogen Att 15/10/5 Dam 3d6 + 14 Cx3 Konstant Bewegungsfreiheit 2/Tag Wetter beherrschen, Schweben 1/Tag Blitz Rufen, (DC 15) Kettenblitz (DC 18) Verbesserter Vitaler Schlag, Doppelangriff, Kampfreflexe, Heftiger Angriff</p>
	<p>Pixie klein Ini +5, Dämmersicht, Wahrnehmung +9 RK 18, t 17, f 12, Geschw. 12 sq LP 26, fort 4, ref 9, will 6 DR 10/kaltgeschmiedetes Eisen, SR 15, unsichtbar Langbogen Att 8 Dam d6 Cx3 Konstant: Chaos, Böses, Gutes und Rechtschaffenes erkennen 1/Tag: tanzende Lichter, Gedanken erkennen (DC 15), Entzaubern, Verstricken (DC 14). Mindere Verwirrung (DC 14), permanentes Bild (DC 19). Schild Schlafpfiffe (Willen 15, 5 Minuten), Zwingtanz</p>