

Monsterwerte

Ang. Vert. Tem. KK. Int. Spezialfähigkeit

	Goblin	2	1	10	1	2	
	Nachtgoblin	2	1	10	1	2	Speer
	Squig	4	2	W6	1	1	schwer zu kontrollieren
	Riesenspinne	4/3/2	3	6	2	1	Diagonalangriff, langsam
	Spinnen	1	1	8	1	0	
	Ork	3	3	8	1	1	
	Schwarzork	4	3	7	2	3	
	Fimir	3	3	6	2	3	
	Skelett	2	2	6	1	0	Speer
	Zombie	2	3	4	2	0	
	Mumie	3	4	4	2	0	
	Todesalb	3	2	6	2	0	Durchdringen
	Fledermäuse	2	1	10	1	0	Fliegen
	Riesenfledermaus	Werte in der Questmap					Fliegen
	Ungor	3(2)	2	6	1	1	Speer
	Gor	4	3	6	2	1	
	Chaosbarbar	3	3	7	1	2	
	Chaoskrieger	4	4	6	3	3	
	Chaoschampion	Werte in der Questmap					Chaosmagier
	Gargoyle	5	5	6	4	0	immun gegen Beeinflussung
	Troll	3	3*	6	2	1	Regeneration
	Oger Krieger	5	5	5	5	1	
	Oger Offizier	6	6	6	6	3	
	Oger Herrscher	Werte in der Questmap					
	Hexer	Werte in der Questmap					Chaosmagier

Speer:	Monster mit Speeren können diagonal angreifen.
Schwer zu kontrollieren:	Vor dem Spielzug des Squigs wird ein Kampf-würfel geworfen. Bei einem schwarzen Schild dürfen die Heroen den kompletten Spielzug des Squigs durchführen.
Diagonalangriff:	Die Riesenspinne greift direkt nach vorne mit 4 KW an, diagonal mit 3 KW und auf der erste Feld seitlich mit 2 KW.
Langsam:	Wenn die Spinne wendet, gilt das als Aktion. Die Spinne kann nicht mehr kämpfen.
Durchdringen:	Ein Todesalb' kann durch einen Heroen hindurchziehen. Der Heroe verliert einen KKP. Alternativ muss der Heroe eine I-Probe bestehen um den Verlust zu verhindern.
Fliegen:	Monster mit der Fähigkeit „Fliegen“ können über Felder ziehen, die von Heroen besetzt sind.
Chaosmagier:	Die Fähigkeit „Chaosmagier“ erlaubt der Figur das Aussprechen von Chaospells.
Immun gegen Beeinflussung:	Der Gargoyle kann nicht durch beeinflussende Sprüche/Spruchrollen kontrolliert werden.
Regeneration:	Der Troll verteidigt sich mit weissen und schwarzen Schilden. Die Fähigkeit „Regeneration“ kann durch die Spruchrolle „Trollbann“ negiert werden.