Monster:

Schreckensschleim <- 1

Der Schreckensschleim ist aus den Resten der Nahrung der Menschen entstanden, über die Zeit hinweg entwickelte er Schreckenshörner und ist seitdem ein furchtbares Wesen, welches am liebsten in die Wohnungen einbricht und den Hausmüll verspeist. Hin und wieder soll auch mal ein Haustier verschwunden sein.

ATK: 3 DEF: 3

Geist: <-2

Der Geist entstand aus den Ängsten der Menschen. Er ernährt sich von der Angst, welche er jeglichen Menschen, die ihm über dem Weg laufen, einflößt. Sein schemenhaftes Wesen verleiht ihm eine natürlich hohe Abwehr gegen die meisten Angriffe.

ATK: 3 DEF: 4

Pixie: <- 3

Die Pixie entstand aus den geistern der Toten Bäumen, sie wurde zur Beschützerin der Wälder und achtet auf diesen indem sie Eindringlinge mit Illusionen wieder hinausführt. Geschichten zufolge soll die Pixie sich zu einer Fee weiterentwickeln können.

ATK: 4 DEF: 3

Frank: <- 4

Ein Wesen wessen Ursprung unklar ist, irgendwer nannte ihn mal Frank und seither heißt er so. Er ist ein liebvolles Wesen, welches Gerne streiche spielt und beobachtet. Frank kann Magie anwenden um Winde zu lenken.

ATK: 1 DEF: 6

Großer Löwensalamander: <-5

Dieses Wesen tauchte irgendwann einfach so aus dem Nichts aus, es wirkt wie eine Mischung zwischen Löwe und Salamander, aber tatsächlich ist er eher wie ein Krokodil. Wenn er langsam auf dich zu kommt und du keine Angst verspürst rennt er los und beißt in dein Bein um dich bewegungsunfähig zu machen und dich dann langsam zu fressen.

ATK: 6 DEF: 2

Fledermauskönig: <-8

Diese Riesenfledermaus tötet gerne Schafe und Kühe und labt sich dann an ihrem Blut. Auf Menschen macht sie normal keine Jagt, aber kleine Kinder sollten nachts nicht ohne eine helle Lichtquelle wie eine Öllampe unterwegs sein.

ATK: 4 DEF: 3

Sternschiff: <-7

Ein unbekanntes Raumschiff, welches gerne Lebewesen entführt die nie zurückkehren. Versuche es zu zerstören, liefen bisher erfolglos, aufgrund der starken Panzerung und den Abwehrsystemen.

ATK: 3 DEF: 5

Gargolye: <-6

Die Statuen erwachten zu leben und sind sehr angriffslustig. Ihre pure kraft, wird nur durch ihre fehlende Intelligenz beeinträchtigt. Ihre poröse Haut maut sie sehr anfällig für alle Angriffe die von großer Gewalt sind.

ATK: 5 DEF: 2

Golem: <9

Ein Wesen aus hartem Stein, seine Angriffe sind sehr stark, aber so langsam, dass man sie leicht ausweichen kann, seine Verteidigung hingegen ist nahezu unüberwindbar da er sich schnell regeneriert.

ATK: 2 DEF:6

Sonnenwirbel: <-10

Ein Ball aus Stacheln, der sehr hell leuchtet und gefährlich anzugreifen ist, weil man sich selbst verletzt.

ATK: 3 DEF: 4

Panzerfisch: <-11

Ein Fisch der eine starke Panzerung durch seine Schuppen besitzt. Seine Angriffsmöglichkeiten begrenzen sich auf das Rammen oder komplette verschlingen seiner Gegner, welches nur bei kleinen Gegnern hilft. Er ernährt sich hauptsächlich von Pflanzen.

ATK: 1 DEF: 6

Hütchen Dämon: <-12

Ein Dämon welches süß wirkt und seine Opfer in Sicherheit wiegt, bis sie seine Fressreichweite kommen. Frisst am liebsten Kinder und erscheint häufig auf Geburtstagen um sich dort eine Fressgelegenheit zu ermöglichen.

ATK: 5 DEF: 2

Fee: <- 13

Benötigt zum Aufrufen eine Pixie auf dem Feld. Die Fee bildet den Zorn der Wälder und ist wütend auf alle Wesen, die die Natur angreifen wollen. Sie greift mit starker Magie an, welche hauptsächlich aus Windmagie besteht.

ATK: 8 DEF: 6