Monster\_ID INT PRIMARY KEY AUTO\_INCREMENT  
 Name VARCHAR(50) NOT NULL,  
 Monster\_Typ VARCHAR(50),  
 Stufe INT NOT NULL,  
 Max\_HP INT NOT NULL,  
 Aktuelle\_HP INT NOT NULL,  
 Staerke INT NOT NULL,  
 Attacke VARCHAR(100) NOT NULL,  
 Schadensbereich VARCHAR(20),  
 Beschreibung TEXT,  
 Erstellungsdatum TIMESTAMP DEFAULT CURRENT\_TIMESTAMP

Welt\_ID FOREIGN KEY (Welt\_ID) REFERENCES Welt(Welt\_ID)

 **Monster\_ID**: Eindeutige Identifikation für jedes Monster in der Tabelle.

 **Name**: Der Name des Monsters, beispielsweise „Bauern Tölpel“.

 **Monster\_Typ**: Der Typ oder die Kategorie des Monsters, wie z. B. „Nightmare“ oder „Beast“.

 **Stufe**: Das Level oder die Stufe des Monsters, das die Schwierigkeit oder Stärke des Monsters anzeigt.

 **Max\_HP**: Die maximale Anzahl an Lebenspunkten, die das Monster haben kann.

 **Aktuelle\_HP**: Die aktuelle Anzahl an Lebenspunkten des Monsters während des Spiels oder eines Kampfes.

 **Staerke**: Die Stärke oder Angriffskraft des Monsters, die den Schaden bestimmt, den das Monster verursachen kann.

 **Attacke**: Der Name der Standard-Attacke des Monsters, wie „schlägt“ oder „ballert“.

 **Schadensbereich**: Der Schaden, den die Attacke verursachen kann, beispielsweise als Bereich wie „5-9“.

 **Beschreibung**: Zusätzliche Details oder eine Beschreibung des Monsters und seiner Fähigkeiten.

 **Erstellungsdatum**: Das Datum und die Uhrzeit, zu der der Eintrag für das Monster erstellt wurde.

 **Welt\_ID**: Eine Referenz auf die Welt, in der das Monster vorkommt, um anzugeben, in welcher Spielwelt das Monster erscheint (Verknüpfung zur Welt-Tabelle).