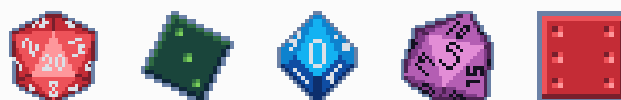




MONSTERKOMPENDIUM

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 10. September 2026



INHALT

Monsterkompendium	3
Informationen	3
Humanoide	3
Vampir	3
Werwolf	3
Insektoide	4
Lapiskorpo	4
Gigantoide	4
Eisriese	4
Riese	4
Flugwesen	4
Drachen	4
Wiedergänger	5
Skelette	5
Ghule	5
Abscheulichkeiten	5
Trolle	5
Eistrolle	6
Wargs	6
Riesenwargs	6
Skeever	6



MONSTERKOMPENDIUM

INFORMATIONEN

HP sollten stark abhängig von der Spieleranzahl gewählt werden. Je nach gewünschter Schwierigkeit des Kampfes sollte überlegt werden, wie viele Runden das Monster im Kampf überleben soll. Anhand des durchschnittlichen Schadens der Helden kann dann eine sinnvolle Zahl gewählt werden.

Beispiel: Werwolf 150HP

4 Spieler (je 5W10) => Durchschnittsschaden ca. 100 pro Runde

Gewünschte Kampfdauer: 4 Runden ==> 400HP

HUMANOIDE

VAMPIR

„Vampire sind nachtaktiv. Tagsüber schlafen sie im Dunklen, weit weg von der gleißenden Sonne. Selbst bei völliger Dunkelheit können Vampire noch ausgezeichnet sehen, helles Licht dagegen scheint meistens jedoch die Sicht zu behindern. Meist suchen sich Vampire einen Sarg als Schlafplatz aus, da durch den Sargdeckel weniger Sonnenlicht zu Ihnen gelangen kann. Erkennbar wird ein Vampir, wenn er seine Fangzähne ausfährt.

Vorsicht vor den scharfen Klauen, die bei Vampiren die Fingernägel ersetzen und selbst durch Kettenhemden durchschlagen wie durch Butter. Der Biss eines Vampires kann tödlich sein, da er sich festbeißt und sein Opfer leersaugt, wenn er nicht davon abgehalten wird.

Es gibt Gerüchte über verschiedene Arten von Vampiren, die unterschiedlich stark in der Ausprägung ihrer Fähigkeiten zu sein scheinen. Man vermutet, dass ebendiese Ausprägung mit dem Verzehr von frischem Blut zusammenhängt, bislang gibt es aber noch keine gesicherten Beweise für diesen „Krankheitsverlauf“.

Falls es Helden möglich sein sollte einen Vampir in Gewahrsam zu nehmen, wird die Loge dies gebührend belohnen. Dieses Unterfangen ist allerdings äußerst gefährlich und sollte daher nur mit viel Bedacht versucht werden.

Schwächen: Hier scheiden sich die Geister. Einige sagen, dass ein Vampir am besten mit Knoblauchölen oder -auszügen zu bekämpfen sind, andere schwören auf die giftige Wirkung von Silber auf viele der nachtaktiven Kreaturen. Achtung: um eine Wiederkehr des Besiegten Vampirs zu vermeiden, muss ein Holzpfehl oder ähnliches durch das Herz gestoßen werden!“

HP 80-200 Angriff 60 Schaden 4W10 Biss 40 Schaden 6W10 + 10 pro Runde durch Aussaugen

WERWOLF

„Werwölfe kommen nur bei Nacht zum Vorschein. Tagsüber sind sie von einem normalen Menschen nicht zu unterscheiden, sodass die Jagd auf einen Werwolf durchaus Gefahren birgt. Nach der Verwandlung hat der Werwolf die Instinkte eines Wolfes, sodass Geruchssinn und Hörvermögen die Orientierung sogar in absoluter Dunkelheit möglich machen. Das große, bezahnte Maul und die langen Krallen können das nichtsahnende Opfer in sekundenschnelle in Stücke reißen, sodass hier äußerste Vorsicht geboten ist.“



HP 150 Angriff 60 Schaden 4W10

INSEKTOIDE

LAPISKORPO

„Sechsbeinige, hundegroße Wesen, die an einen riesigen Skorpion erinnern. Zwei Zangen und das Maul sind im Nahkampf nicht zu unterschätzen, der große Stachel am Schwanz des Monsters kann blitzschnell zustechen und nicht nur eine tiefe Wunde, sondern auch sein lähmendes Gift hinterlassen. Einzeln sind sie wenig gefährlich, allerdings können größere Rudel auch erfahreneren Jägern zum Verhängnis werden.“

HP 30 Angriff 60 Schaden 3W10 / 30% Chance auf Vergiften, Ziel nimmt 5 Schaden bei jedem seiner Züge bis das Gift geheilt wird.

GIGANTOIDE

EISRIESE

„Eisriesen kommen in vielen unterschiedlichen Formen vor, denn Ihr Ursprung liegt in einem etwa faustgroßen Herzen, um das sich mit der Zeit immer mehr Eis bildet. Dieses Eis formt zunächst einen Torso, der das Herz beschützt, bevor es die beweglichen Extremitäten des Riesen bildet. Diese sowie der Torso können beliebig oft nachgebildet werden, solange das Herz des Riesen intakt bleibt und nicht geschmolzen wird. Sollte das passieren, zerfällt der Eisriese und stirbt dabei.“

Herz kann mit großem! Lagerfeuer geschmolzen werden, braucht Wärme für etwa einen Kubikmeter Eis.

HP – Schlag 45 Schaden 6W10 Tritt 30 Schaden 8W10

RIESE

„Riesen sind intelligente Kreaturen, die an einen sehr überdimensionierten Menschen erinnern. Die größten erreichen eine Höhe von 7 Metern. Eigentlich eher friedlich, können sie dennoch sehr gefährlich werden, wenn man ihren Mammuts zu nahe kommt. Die Sprache der Riesen kann nur von wenigen Menschen verstanden werden, sodass Riesen häufig als Dumme Monster wahrgenommen werden und deshalb nur noch selten außerhalb der Berge im Norden zu finden sind.“

HP 450 Schlag 45 Schaden 7W10 Keule Tritt 30 Schaden 8W10 + Stun 1

FLUGWESSEN

DRACHEN

„Drachen sind mystische Wesen, die in vielen Sagen und Legenden auftauchen. Keine dieser Erzählungen wird allerdings dem Anblick eines ausgewachsenen Drachen gerecht, der mit einem Flügelschlag ganze Wälder dem Erdboden gleich machen kann. Die meisten Drachen können von klein auf Feuer speien, manche ausgewachsene sogar mehrere Körperlängen weit. Dabei ist zu beachten, dass die Körperlänge eines Drachen je nach Ernährung stark variiert, sodass die Spannweite der Flügelspitzen zwischen 2,5



Metern bei den Küstendracen und 25 Metern bei den wohlgenährten Feuerdrachen der weiten Landstriche reicht. Die Schuppen der Drachen werden mit zunehmendem Alter immer härter, sodass aus der Brustschuppe eines alten Feuerdrachen ein kompletter Harnisch gemacht werden kann.“

HP und Schaden hängen vom Alter des Drachen ab, sowie dessen Erfahrung

WIEDERGÄNGER

SKELETTE

„Skelette ist der Überbegriff für wiedererweckte, meist in menschlicher Form auftretend. Je nach Zustand der Leiche variieren sie zwischen Skelett und vollständigem Körper mit Haut und Muskeln. Erschaffen von Meistern der dunklen arkanen Künste, sind diese willenlosen Kreaturen nur in größeren Zahlen gefährlich, da sie sich behäbig bewegen und meist durch einen gezielten Hieb mit der Waffe unschädlich gemacht werden können. Dennoch sollten sie nicht unterschätzt werden, da sie keine Anzeichen von Schmerz oder Müdigkeit kennen und deswegen selbst bei fehlenden Körperteilen unbeirrt den Befehl ihres Meisters ausführen.“ Wird der Kopf abgeschlagen, fällt das Skelett in sich zusammen

HP 60 Angriff 50 Schaden 4W10 rostiges Schwert, rostige Axt

GHULE

„Ghule sind meist Einzelgänger, die in Gruften oder Katakomben das Licht meiden und sich vom Fleisch der Toten ernähren. Häufig auch von anderen Ghulen. Achtung: die langen Klauen, die anstelle der Finger getreten sind, können tiefe Wunden reißen und so schnell bleibende Schäden an ihren Gegnern anrichten. Die langen, krummen Zähne im Maul eines Ghuls können sich im Opfer verbeißen, bis der Ghul stirbt oder das Opfer erlegt ist.“ „Nachtrag: Die Bisse der Ghule sind sehr gefährlich, da sie durch das Verzehren von rohem Fleisch und Blut Krankheiten übertragen können. Hütet euch, sonst holt ihr euch die Blutseuche.“
Schwächen: Feuer

HP 120 Angriff 70 Schaden 3W10 Biss 60 Schaden 6W10+5 / 30% Chance Vergiftet Blutseuche

ABSCHUEULICHKEITEN

TROLLE

„Auch bekannt als Höhlen- oder Dunkeltrolle, leben Trolle hauptsächlich in Höhlen oder ähnlichem. Der Kopf eines Trolls ist beinahe Eiförmig, wobei die Spitze nach hinten zeigt und die beiden Augenpaare vorne seitlich versetzt sind. Das Maul mit Reißzähnen sowie Hauern im Unterkiefer ist für das Zerreißen von rohem Fleisch gebaut, sodass die starken Kiefermuskeln eine sehr beachtliche Bisskraft besitzen. Breite Schultern und muskulöse Arme ermöglichen zwar theoretisch die Nutzung von Werkzeugen oder Waffen, da das Hirn allerdings durch die dicken Schädelplatten begrenzt wird, reicht die Intelligenz nur zum Werfen von Felsbrocken, die dafür jedoch selten das Ziel verfehlen. Das zusammen mit dem Einzelgängertum der Trolle hat eine soziale Weiterentwicklung verhindert.“

HP 130 Angriff 60 Schaden 5W10



EISTROLLE

„Eistrolle sind die pelzigeren Verwandten der Trolle, welche auch als Höhlen- oder Dunkeltrolle bekannt sind. Die aufrechte Statur sowie die muskulösen Arme machen ihn trotz der beschränkten Intelligenz zu einem fähigen Jäger, da er Fels- oder Eisbrocken mit erschreckender Treffsicherheit über 10-20 Meter wirft.“

HP 150 Angriff 60 Schaden 5W10

WARGS

„Von den Wölfen abstammendes Raubtier, das häufig die Größe eines Ponys erreicht. Wie viele hundeähnliche Wesen hat es Angst vor dem Feuer, aber nicht vor Menschen. Kann durch viel Zuwendung zu einem furchterregenden Reittier erzogen werden, dass der feindlichen Kavallerie schwer zu schaffen machen kann.“

Geschichte: Ursprünglich von Nomaden zur Jagd gezähmt, wurden sie mit dem Aufkommen der Königreich schnell in die Ränge der Kavallerie als Reittier integriert, da sie mit der Geschwindigkeit mithalten konnten und zudem noch wesentlich zum Kampfgeschehen beitragen können.

HP 100 Angriff 60 Schaden 3W10 Biss 80 Schaden 4W10

RIESENWARGS

„Sind das Ergebnis illegaler Schwarzer Magie zu Kriegszwecken, da Wargs als Reittier sehr gefragt sind. Um diese im Kampf noch gefährlicher zu machen, wurden die größten Wargs mit einem zweiten Paar Vorderbeine versehen, was sie zudem noch aggressiver machte. Dadurch konnte man sie jedoch nicht mehr trainieren oder an einen Reiter gewöhnen, sodass das Experiment als gescheitert beendet wurde. Die Überlegenden Riesenwargs verstreuten sich und überlebten in der Natur dank dem Vorteil ihrer zusätzlichen Klauen und der übernatürlichen Größe, die ein Schlachtross noch überragt.“

HP 170 Angriff 60 Schaden 3*3W10 Biss 80 Schaden 5W10

SKEEVER

„Skeever sind die großen, hässlichen Brüder der gemeinen Ratte. Sie bevorzugen die Dunkelheit, verbreiten Krankheiten und treten meist in Gruppen auf. Dabei ist kein Anführer nötig, die Skeever agieren als Gruppe. Ähnlich wie Ratten sind auch Skeever schlauer als zunächst erwartet, sodass sie einen Taktischen Vorteil aus ihrer Überzahl ziehen können.

Achtung: Nicht einkreisen lassen, Skeever-Zähne können auch Lederrüstung durchdringen und so durch viele kleine Wunden ein Opfer stark schwächen.

HP 50 Angriff 60 Schaden 2W10



LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 10. September 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., <https://howtobeahero.de>

ENTHALTENE SEITEN

1. Monsterkompendium – <https://howtobeahero.de/index.php?title=Monsterkompendium&oldid=35683>

