



# Der Aufstieg des Dunkelmonds



„Dergar, wir müssen uns verstecken“, schreit Gilea und versucht, gegen das Heulen des Windes und das tobende Gewitter anzukommen. Wasser läuft an ihr herunter, während sich das Mondfeuer gelegentlich in ihrer Rüstung spiegelt. Ein Zeichen, dass die Mondmagie von Avel auf dem Gipfel dieses Berges besonders stark ist. Dergar, der vor Gilea läuft, kann sich kaum auf den Beinen halten. Als er gerade Halt an einem großen Felsen sucht, gibt dieser unter dem Druck des Wassers nach. Der Zauberer stürzt. Mit einem Sprung kann Gilea ihn gerade noch greifen und auf einen Felsvorsprung ziehen. Plötzlich schlägt ein Blitz ein, und für den Bruchteil einer Sekunde erblickt sie unheimliche Schatten, die zwischen den Felsen umherschleichen ... Sie kann nicht erkennen, was sie sind, aber sie ist sich sicher, dass sie Hunger mitgebracht haben und mit scharfen Klauen bewaffnet sind. Es sind viel zu viele.

„Dergar!“, schreit sie wieder, dieses Mal direkt in die Ohren des Zauberers. „Vielleicht ist das gar nicht der Berggipfel, den wir suchen. Wir sollten uns verstecken und unseren Plan überdenken.“

Der Zauberer nickt, und wenige Minuten später befinden sie sich in einer kleinen Höhle, an der sie kurz zuvor noch vorbeigekommen sind. Ein unerträglicher Gestank liegt in der Luft, was sich durch die zahlreichen Knochen auf dem Boden erklären lässt. Immerhin ist es trocken, und als Dergar die Worte der Macht spricht und Licht in die Dunkelheit zaubert, wirkt es fast schon ein wenig gemütlich. Aus seinem Rucksack zieht der Zauberer ein dickes Buch voller Notizen, Diagramme und Kalkulationen. Dergars Lebenswerk, da ist sich Gilea sicher. Ein Versuch, alle Monde von Avel im Detail zu beschreiben. Jedes Kind weiß, wie schwer dieses Unterfangen ist – es sind viele

Monde, und die Götter wissen ihre Geheimnisse gut zu schützen.

Trotzdem, Dergar wurde von Königin Sarisa persönlich beauftragt und Gilea muss ihn um jeden Preis beschützen. Was leider auch heißt, dass man ihn vor sich selbst beschützen muss.

„Was genau suchen wir auf diesem verfluchten Berg eigentlich?“, fragt sie mehr aus Langeweile denn aus Neugierde.

„Ach! Geschätzte Ritterin!“ Dergars altes Gesicht verzieht sich, als er lächelt und sein nasser Schnurrbart sich vor Begeisterung kräuselt. „Wir sind auf der Suche nach dem größten Geheimnis aller Zeiten! Lange Zeit konnte ich mir nicht erklären, warum meine Berechnungen keinen Sinn ergaben. Irgendetwas fehlte. Was hat es mit den Umlaufbahnen der Monde auf sich? Warum fehlen in den alten Chroniken mehrere Seiten? Vor was schützt das Juwel der Heilung unser Königreich wirklich? Lange fand ich keine Antwort auf diese Fragen, bis sie mir eines Tages auf einer meiner Reisen in den Sinn kam. Es ist ... Kurodar!“

Durch das abklingende Gewitter ertönen die Worte des Magiers in kompletter Stille. Ihr Echo hallt über die Wände der Höhle, Berge und Felsen. Dann, wie durch grausame Gebete beschworen, beginnen tausende von Kreaturen zu heulen. Gilea springt heldenmütig auf und eilt mit Dergar in Richtung Gipfel. Zwischen den aufreißenden Gewitterwolken zeigen sich die Sterne am Firmament. In der Dunkelheit sieht die Ritterin rote Augen schimmern. Die Welt von Avel barg schon immer viele Gefahren, aber noch nie hat sie so viele Monster an einem Ort gesehen. Dergar hört nicht auf zu reden. Vielleicht ist das einfach seine Art, mit der Angst umzugehen.



„Ja, ja. Der Dunkelmond! Er existiert, Gilea! Und heute Nacht werden wir ihn erblicken! Wir werden seine Existenz beweisen!“

Sie erreichen den Gipfel. Auf den umherliegenden Felsen zeichnet der Zauberer magische Symbole, und plötzlich scheint der Himmel über Gileas Kopf immer näher zu kommen, und mit ihm die Sterne und Monde – es müssen mindestens zehn von ihnen sein –, die immer größer und größer werden. Dergar setzt sich in Bewegung und zeigt mit seinem Finger auf einen nach dem anderen. Trotz der faszinierenden Magie, die um sie herum stattfindet, behält Gilea die roten Augen weiter im Blick.

„Schau, Gilea! Dort drüben, wo keine Sterne sichtbar sind!“

Er hat recht. Zwischen der Silbernen Dame und dem Purpurnen Sohn hängt ein schwarzer Kreis, der die Sterne hinter sich verdunkelt. Je länger Gilea ihn anstarrt, umso größer scheint er zu werden. Die Dunkelheit erstreckt sich über den ganzen Himmel, überschattet alle anderen Monde und verschlingt die Sterne. Mit scheinbar gierigem Blick starrt er die Ritterin an, um seinen Angriff auf Avel anzukündigen.

„Oh nein!“ Dergars Aufschrei reißt sie aus ihrer Schockstarre. Der Zauberer blättert unruhig durch das Buch, wobei er immer wieder Seiten herausreißt, Lesezeichen umsortiert, Notizen korrigiert und sich im wahrsten Sinne des Wortes die Haare rauft. „Wir sind verloren!“

Kriechend beginnen sich Monster vom Rand des Gipfels immer näher auf den Lichtkreis zuzubewegen, der durch die magischen Symbole erschaffen wurde. Gilea erkennt Goblins, untote Skelette und irgendetwas mit Flügeln und Klauen. Aber die Monster greifen nicht an. Sie schauen an den Himmel – zum Dunkelmond –, wo sich ein glühender Riss gebildet hat, der einem böseartigen Grinsen gleicht. Dank Dergars Teleskop-Zauber kann Gilea sehen, wie sich mehrere Felsbrocken vom Himmelskörper lösen. Einer von ihnen bewegt sich fast schon majestätisch auf Avel zu. Dergar ist weiterhin damit beschäftigt, wild gestikulierend durch sein Buch zu blättern, wobei er immer wieder laut vor sich hinredet.

„Kurodar, der Gott des Dunkelmonds, verachtet Avel und hat schon immer nach seiner Zerstörung getrachtet! Dank des Juwels der Heilung konnte er Avel glücklicherweise nie direkt angreifen. Stattdessen hat er seine Diener geschickt – schreckliche Kreaturen –, um das Juwel zu vernichten ... Zur Strafe für dieses Verhalten wurde Kurodar von den anderen Göttern in die Dunkelheit zwischen den Sternen verbannt.“

Dergar steht mittlerweile vor der Ritterin und hält sich an ihren Schultern fest. Um sie herum versammeln sich immer mehr Monster, die ihre Blicke weiterhin auf Kurodar gerichtet haben und sich untereinander in Rangeleien verwickeln.

„Gilea, du musst die Königin warnen! Bereitet euch auf die Ankunft des Biests vom Dunkelmond vor. Sobald es sich erhebt, wird es auf die Burg zustürmen! Und wenn das Juwel der Heilung erst einmal zerstört ist ...“

Plötzlich, als hätte die Erwähnung des Juwels der Heilung etwas in ihnen ausgelöst, greifen die Monster an. Gilea zieht ihr Schwert, das im magischen Schein des Roten Sohnes glänzt. Mit einem sauberen Stich durchbohrt die Ritterin einen Goblin, während sie mit ihrem Schild einen Gargoyle wegstößt, wobei die Wucht des Angriffs sie in die Knie zwingt. Der pulsierende Dunkelmond über ihnen scheint sie förmlich zu verspotten. Aus Dergars Zauberstab schießen Blitzstrahlen, die den Monster-schwarm zurückwerfen. Als die Monster gerade versuchen, einen neuen Angriff zu starten, zeichnet der Magier eine Reihe von Magiesymbolen in der Luft, die einen Mondpfad erscheinen lassen. Doch das war zu viel für Dergar. Er ist nicht in der Lage, gleichzeitig zu zaubern und das Portal offen zu halten.

„Geh ... Gilea ... Warne ... Rette Avel!“

Wieder greifen die Monster an. Eine Flut aus Reißzähnen und Klauen fällt über Dergar her und wendet sich dann Gilea zu. Die Ritterin kann gerade noch in das flimmernde Portal entkommen. Das Letzte, was sie hinter sich erblickt, ist ein schwarzer, von Feuer zerrissener Mond.

---

Die Versammlungshalle von Burg Avel ist bis auf den letzten Platz besetzt. Normalerweise trifft man hier nur auf Bürger, die aufgrund von Krankheiten die wohltuende Kraft des Juwels der Heilung aufsuchen. Heute aber möchte die Königin etwas Wichtiges verkünden. Gerüchte haben sich herumgesprochen, es könnte mit den Problemen in letzter Zeit zusammenhängen: In den Wäldern und entlegensten Winkeln von Avel wimmelt es vor Monstern und am Himmel geschehen seltsame Dinge. Die Sterne werden in der Nacht von der Dunkelheit eingehüllt und die Gebete an die Mondgötter werden nicht mehr erhört ...

Plötzlich öffnen sich die Tore und Königin Sarisa erscheint, die auf dem Mondthron Platz nimmt. Ihr Gesicht, das von silbernem Haar umrahmt wird, wirkt traurig und ernst. Ritterin Gilea tritt neben sie – ihre vorsichtigen Bewegungen deuten darauf hin, dass sie verletzt sein muss. Ein Murmeln geht durch den Saal. Wenn die Kraft des Juwels der Heilung nicht ausgereicht hat, dann muss sie tiefe Wunden davongetragen haben. Begleitet wird die Königin auch von Mirko, dem Zauberlehrling. Das Flüstern wird jetzt immer lauter. Wo ist Dergar?

Als die Königin ihre Hand erhebt, ist es plötzlich ganz still.



„Verehrtes Volk! Ich muss ehrlich zu Euch sein“, beginnt die Herrscherin ihre Rede mit klangvoller Stimme. „Schwierige Zeiten sind angebrochen und Avel steht eine große Gefahr bevor. Aus der dunklen Vergangenheit und der Finsternis jenseits der Sterne erblickt uns Kurodar, der Dunkelmond. Sein Diener, das grauenvolle Biest, wird unser Königreich bald heimsuchen. Es wird nicht Halt machen, bis es in die Burg eingedrungen ist und unser Juwel zerstört!“

Eine Welle der Besorgnis überkommt die Versammelten, unter das Flüstern mischt sich Aufregung, aus manchen Ecken hört man sogar Geschrei. Die Königin hebt ein weiteres Mal die Hand und wartet darauf, dass es still wird. Als sie wieder zu sprechen beginnt, ist ihre Stimme laut und kräftig.

„Dank Dergars aufopferungsvoller Tat sind wir aber nicht unvorbereitet. Jetzt brauchen wir die tapfersten und furchtlosesten Bürgerinnen und Bürger unseres Königreichs! Greift zu den Waffen und macht euch auf! Wir haben noch genug Zeit, um uns auf den Kampf vorzubereiten. Das Biest wurde schon einmal bezwungen, das wird uns auch wieder gelingen! Enthüllt die Geheimnisse von Avel, findet die wichtige Mondmagie und verbessert Eure Fähigkeiten. Denn wenn das Biest aus dem Krater emporsteigt, werden wir ihm zeigen, wie stark und mutig die Bürgerinnen und Bürger von Avel wirklich sind!“

Die Königin erhebt sich. Ihre aufrechte und majestätische Haltung erzeugt bei allen Anwesenden ein Gefühl von Bewunderung.

„Darum frage ich euch: Wer kann es mit dem Monstrum aufnehmen und Avel verteidigen?“



*Heldinnen und Helden! Herzlich Willkommen in Avel, einer bezaubernden Welt, in der Tag und Nacht tausende von Monden den Himmel schmücken. Diese angeblich von Göttern bewohnten Himmelskörper übermitteln magische Kräfte zu den Bewohnern von Avel. Dank dieser können Magier wie ich Magie erschaffen, Druiden bei der Ernte helfen und Kinder in den Luftströmungen spielen.*

*Leider ist die Zeit dafür nun vorbei. Die drohende Ankunft von Kurodar dem Dunkelmond hat die Mächte des Bösen erweckt. In den Wäldern und Höhlen von Avel gab es schon immer gefährliche Kreaturen, aber erst jetzt zeigen sie sich und kriechen aus ihren Verstecken. Ihre gierigen Augen haben dabei nur ein Ziel: Burg Avel, die Heimat des Juwels der Heilung. Sollte es zerstört werden, dann wird das Böse Avel unter seine Kontrolle bringen.*

## Kompodium der Monster von Avel

Avel war schon immer ein gefährlicher Ort. Monster lauern in dunklen und fernen Ecken und warten nur darauf, herauszukriechen und Unheil anzurichten. Warum man sie dennoch selten zu Gesicht bekam, hat mit dem Juwel der Heilung zu tun. Dessen magische Kräfte, die aus dem Inneren der Burg strahlen, schützen das Volk vor einem Angriff der furchterregenden Kreaturen.

Jetzt aber verlassen die Monster ihre Verstecke, angetrieben vom dunklen Einfluss Kurodars und dem Eintreffen des Biests. Glücklicherweise besitzen wir dank der alten Gelehrten und Abenteurer (die mehr als nur einmal den tödlichen Mäulern, Klauen und Tentakeln entkamen) genug Wissen über die gefährlichen Monster.

Ihr solltet euch diese Informationen gut einprägen – sie könnten euer Leben retten!



## Drei Monde, drei Gruppen

Wie von Meister Gammon (auch bekannt unter dem Namen „Schinken“) bewiesen, werden Monster von drei speziellen Monden beeinflusst, die Avel umkreisen. Das sind die Folgenden:

**Wutsichel**, Sitz von Mare, Gott des Zorns und der Grausamkeiten. Seine Diener sind seltsame intelligente Pilzwesen, Kreaturen aus Stein und Staub, und neuerdings auch Goblins.

**Aventurinsplitter**, Sitz von Zigza, untote Göttin des Verderbens. Ihre Macht erweckt Skelette und schenkt Vampiren und Monstern aus den furchterlichsten Alpträumen neue Lebenskraft.

**Umbri-Drache**, Sitz des Gottes der schändlichen Drachen und Sumpfmonster, die sich an dunklen und feuchten Orten am wohlsten fühlen.

Die Präsenz des Dunkelmonds am Himmel von Avel und die gleichzeitige Ankündigung des Splitters von Kurodar zeigt, dass die drei Monde sich dem dunklen Meister unterworfen haben. Das Biest kann seine Kraft nun aus allen dreien schöpfen, ist aber glücklicherweise anfällig gegenüber Magie und Waffen, die mit dem Ziel gefertigt wurden, die Diener dieser Monde zu vernichten.



Hier findet ihr eine kurze Übersicht aller gewöhnlichen Monster, denen ihr euch im Kampf um Avel stellen müsst. Vergesst nicht, dass ihr in den Weiten des Landes noch auf andere Kreaturen stoßen könnt ...

### Diener der Wutsichel



#### **Fungus, Herrscher der Sporen**

Diese außergewöhnliche Kreatur infiziert mit ihren giftigen Sporen die Umgebung. Wenn die Wutsichel am Firmament steht, erklimmt der Herrscher der Sporen die höchsten Berge, um sein Gift zu verteilen, das Mensch und Tier gleichermaßen in seine Diener verwandelt.



#### **Sporendiener**

Sporendiener entstehen dann, wenn der Herrscher der Sporen ein geschwächtes Tier infiziert. Sie sind zwar sehr aggressiv, jedoch nicht sehr ausdauernd. Ein Sporendiener betäubt sein Opfer, bevor er es seinem Meister zur Unterwerfung überlässt.





### Sporenknechte

Sporenknechte entstehen dann, wenn der Herrscher der Sporen einen Menschen infiziert. Ihre Fähigkeit, Fallen zu stellen, spricht für eine höhere Intelligenz gegenüber Sporendienern. Da sie nach der Verwandlung persönliche Gegenstände behalten, scheint nicht ausgeschlossen, dass sie ihr Gedächtnis nicht vollständig verloren haben.



### Zwillingsranken

Auch vor Pflanzen macht der Herrscher der Sporen keinen Halt. Zwillingsranken sind bössartige Kreaturen, die mit ihren Trieben jegliches Leben aus anderen Lebensformen aussaugen.



### Golems

Golems sind erstaunliche Diener von Mare. Gerüchten zufolge gilt der Gott als Herrscher über die Asche und den beißenden Staub. Wenn die Wutsichel am Horizont verschwindet, kann dies zu einem „Mar’schen Wirbelwind“ führen – Fenster und Türen sollten dann geschlossen bleiben! Die Wucht des Windes entzieht allen Lebewesen die Luft zum Atmen. Wer an den Folgen stirbt, zerfällt zu Asche, die sich auf umliegenden Felsen absetzt. Durch diese Infizierung entstehen die gefährlichen Golems, die nur ein Ziel vor Augen haben: sich zu versammeln und ein Erdelementar zu erschaffen. Dabei zerstören sie alles, was sich ihnen in den Weg stellt.



### Erdelementar

Ein mächtiges Erdelementar entsteht, wenn sich genug Golems versammelt haben. Diese Kreatur vernichtet alles um sie herum, bevorzugt dabei aber Häuser und sogar ganze Städte. Ihr Ziel dabei ist es, möglichst viel Asche und Staub zu erzeugen. Laut einer bekannten Gruselgeschichte für Kinder erscheint ein Erdelementar immer dann, wenn das Zimmer nicht ordentlich aufgeräumt wurde.



### Goblins

Goblins gelten als neugierige Kreaturen. Sie dienen prinzipiell keinem der Monde, fühlen sich aber zu Karkora – der Königin der Goblins – hingezogen, die auch als Tanzender Komet bekannt ist. Angeblich haben die Wutsichel und Karkora eine gemeinsame Abmachung, weshalb Goblins sich jetzt Ersterer unterwerfen. Ihre Angriffe kommen überraschend, sind aber genauso schnell wieder vorbei, wenn man ihnen mit großer Entschlossenheit entgegenkommt. Gerne verrichten sie ihre Notdurft in den Schlafgelegenheiten von Abenteurern, man sollte also besser jede Nacht den Schlafsack überprüfen.



### Fleischfressende Pflanzen

Die Leibspeise von Goblins (auch wenn sie beim Essen aufpassen müssen, nicht von den scharfen Zähnen der fiesen Pflanzen gebissen zu werden). Können bis ins Unermessliche wachsen und werden so zu einer großen Gefahr für Reisende.



## Diener des Aventurinsplitters



### Vampirfürst

Über die Herkunft dieser Kreatur ist wenig bekannt. Aufzeichnungen besagen, dass sie vermutlich dem Splitter entsprang, noch bevor der Mond zerbarst. Gerüchten zufolge sollen ganze Vampirhorden an entlegenen Orten ruhen und erwachen, wenn Zigza ihre Kraft zurückerlangt hat. Vampire ernähren sich vom Blut ihrer Opfer, die sich durch den Biss selbst in Vampire verwandeln können und so Unsterblichkeit erlangen. Außerdem haben sie eine große Vorliebe dafür, wertvolle Gegenstände zu sammeln.



### Flügelvampire

Beißt ein Vampir einen Menschen, dann wird er zu seinem Untertan – sie gelten zwar als schwache, aber auch nicht zu unterschätzende Vampire.



### Skelette

Skelette wird man häufig auf seinen Abenteuern in Avel antreffen. Sie entstehen aus toten Körpern, die vom grünen Licht des Splitters angestrahlt werden. Von den meisten Abenteuern werden sie ignoriert, was nicht selten mit dem Tod oder einer hastigen Flucht endet. Besonders große Gefahr geht von Skelettgruppen aus. Sie nutzen Waffen und schützen ihre Knochen mit Ausrüstung, die sie zu Lebzeiten getragen haben. Um es mit einem besiegteten Skelett nicht noch einmal aufnehmen zu müssen, empfiehlt sich ein würdevolles Begräbnis.



### Lich

Ein Lich ist ein skelettierter Totenbeschwörer, der als mächtiger Diener von Zigza die Kraft seiner Meisterin kanalisiert, um neue Untertanen zu beschwören. Dieser furchterregende Gegner verachtet insbesondere die Anhänger der Silbernen Dame, die angeblich den Sitz von Zigza zerschmettert haben soll, aus dem schließlich der Aventurinsplitter entstand.



### Werwölfe

Einer Legende nach waren Werwölfe einst Priester, die das Vertrauen der Silbernen Dame missbraucht haben und als Strafe verwandelt wurden. Aus diesem Grund reagieren sie empfindlich auf Silberwaffen und heulen die Silberne Dame an – manchmal vor Wut, manchmal vor Sehnsucht. Ob von der Menschlichkeit der Priester noch etwas übrig ist, bleibt ein Rätsel. Mit Sicherheit kann aber gesagt werden, dass ein Biss dieser Monster ein neues entstehen lässt.





### Vogelscheuchen

Vogelscheuchen sind ganz besonders gemeine Diener Zigzas. Sie werden zum Leben erweckt, wenn ihr Schädel (nicht der Körper) vom glänzenden Schein des Mondes angestrahlt wird. Dadurch zieht der Schädel Objekte aus der Umgebung an, unter anderem Äste oder alte Stoffetzen. Es entsteht etwas, das weder ein Gebilde noch eine untote Kreatur ist, aber über unwegsame Pfade wandelt und alles um sich herum angreift.



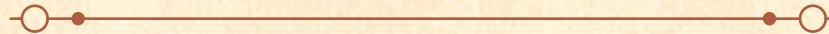
### Bargheste

Als die Silberne Dame vor langer Zeit den Sitz von Zigza zerschmetterte, trafen einige der Splitter Avel. Wo sie einschlugen, entstanden furchterregende Orte. Tiere, die dort das vergiftete Wasser trinken oder die seltsam anmutenden Pflanzen fressen, verwandeln sich in untote, infektiöse Monster – Bargheste. Laut der Legende können sie dennoch geheilt werden und sind ihren Rettern auf ewig dankbar.



### Geister und Gespenster

Körperlose Untote wandern seit den Zeiten der Götterkriege durch die Lande. Auch wenn sie keine Erinnerungen mehr an ein vergangenes Leben haben, so strahlen sie trotzdem einen stetig wachsenden Hass gegenüber allen Lebewesen aus.



## Diener des Umbri-Drachen



### Drache

Über die gigantischen und legendären Drachen ist seit ihrer Flucht in das Unbekannte wenig bekannt, aber ihre kleineren, für das menschliche Auge weiterhin riesig wirkenden Nachfahren findet man noch heute in Sümpfen und Höhlen. Diese feuer- oder giftspeienden Reptilien sammeln Trophäen ihrer besiegten Gegner. Dem Glauben nach singen alle Drachen zu Ehren ihres Meisters gemeinsam eine bedrückende Melodie, wenn der Umbri-Drache im Neumond steht. Menschen, die diese Melodie gehört haben, werden besonders habgierig, woraus die Redensart entstanden ist, jemand „habe wohl den Drachen gelauscht“.



### Echsenmenschen

Humanoide Echsen leben verstreut in Behausungen nahe Sümpfen und Wäldern. Sie galten nie als gefährlich und trieben manchmal sogar Handel mit den Menschen. Durch den Einfluss des Umbri-Drachens aber kriechen sie nun aus ihren Verstecken und greifen Dörfer an. Gemäß den Aufzeichnungen von Hofmagier Dergar ist das Verhältnis zwischen den Echsenmenschen und dem Umbri-Drachen angespannt. Angeblich gibt es eine Möglichkeit, die Echsenmenschen von den Mächten des böartigen Gottes zu befreien ... wie das geht, ist allerdings unklar.





### Echsenmenschenschamanen

Jedes Echsenmenschendorf hat einen führenden Schamanen, auch Stammeszauberer genannt, der die Magie des Drachen lenkt. Lasst euch von den seltsamen Tänzen und Zischlauten dieser Kreaturen nicht täuschen – auf diese Weise können sie euch ganz schnell den unangenehmsten Ausschlag oder Haare aus den Ohren herbeizaubern.



### Trankwürmer

Trankwürmer, auch Sumpffegel genannt, greifen alles an, was sich bewegt. Dabei geht es ihnen nur darum, das Blut ihrer Beute auszusaugen. Opfer von Trankwürmern findet man häufig noch mit all ihren Habseligkeiten vor. Ihre Haut eignet sich zur Herstellung verschiedenster Tränke, weshalb Abenteurer von vielen Alchemisten beauftragt werden, diese Kreaturen zu jagen.



### Sumpflarven

Sumpflarven gehören zu den gefährlichsten Kreaturen, denen man im Sumpf begegnen kann. Ihre Verstecke liegen dicht unter der Erdoberfläche, in Flussbetten oder in überschwemmten Gebieten. Durch Vibrationen des Erdbodens machen sie ihre Beute aus, die ohne zu kauen verschluckt wird. Die berühmte Ritterin Gilea behauptet, dass man sich aus dem Magen einer Sumpflarve herauskämpfen könne und auf dem Weg den einen oder anderen nützlichen Gegenstand findet!



### Bullenfrösche

Stellt euch einen Frosch vor. Er gehört sicherlich nicht zu den schönsten Kreaturen, ist dafür aber auch nicht sehr gefährlich. Stellt euch jetzt einen Frosch vor, der so groß ist wie eine Kuh und dazu noch eine klebrige und dicke Zunge hat, die einem kräftigen Seil ähnelt; ganz zu schweigen von dem Maul, das einen erwachsenen Menschen verschlingen kann ... Stellt euch weiter vor, wie seine Haut sich der Umgebung anpassen kann und dass diese Kreatur unersättlich ist. Hört ihr also ein SEHR lautes Quaken, dann nehmt euch in Acht – sonst seht ihr den Magen des Froschs von innen.



### Dreibeine

Dreibeine sind ungewöhnlich anmutende Vögel, die im Umland von Burg Avel beheimatet sind. Für gewöhnlich hängen sie kopfüber in Höhlen, Bäumen oder verlassenen Häusern, was sie wie unförmige schwarze Beutel aussehen lässt. Sie umkreisen ihr Opfer, sobald es sich unter ihnen herbewegt. Durch eine Art Luftpfeifen versetzen sie es zusätzlich in Trance. Um dem entgegenzuwirken, hilft sehr lautes Singen – und je lustiger das Lied, desto wirksamer!



### Sumpfnattern

Sumpfnattern sind riesige gefräßige Kreaturen, die kontinuierlich wachsen. Es gab angeblich schon Begegnungen mit Exemplaren, die eine ganze Kutsche umwickeln konnten! Zwischen Sumpfnattern und Drachen herrscht eine große Feindschaft. Die Drachen werfen den Sumpfnattern vor, sich beim Umbri-Drachen einzuschmeicheln, was dafür spricht, dass sein Zeichen Ähnlichkeiten mit einer Schlange aufweist.