

FEHLENDE SEITEN DES NOTIZBUCHS

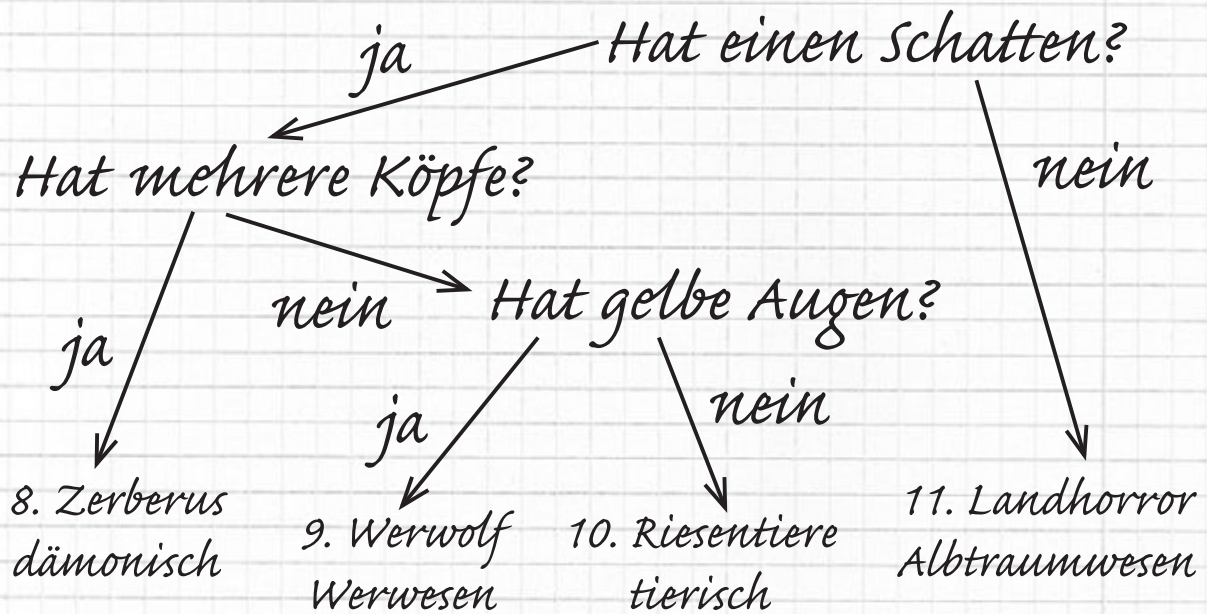
DOWNLOAD UNTER WWW.ZWEIDRILLINGE.DE

Die fehlenden Seiten des Notizbuchs darfst du erst lesen, wenn du sie tatsächlich findest – und zwar jeweils nur den Teil, den du auch tatsächlich findest.

- Fehlende Seiten Teil 1 -

☐ gefunden

III Vierbeinige Landlebewesen



8. Zerberus (dämonisch)

Der dreiköpfige Höllenhund. Haust in der Nähe.



9. Werwolf (Werwesen)

Bin ihm nie begegnet, habe aber schreckliche Geschichten gehört. Friedemann der Jäger hat begonnen, Werwesen zu erforschen. Werde ihn suchen müssen für weitere Erkenntnisse.

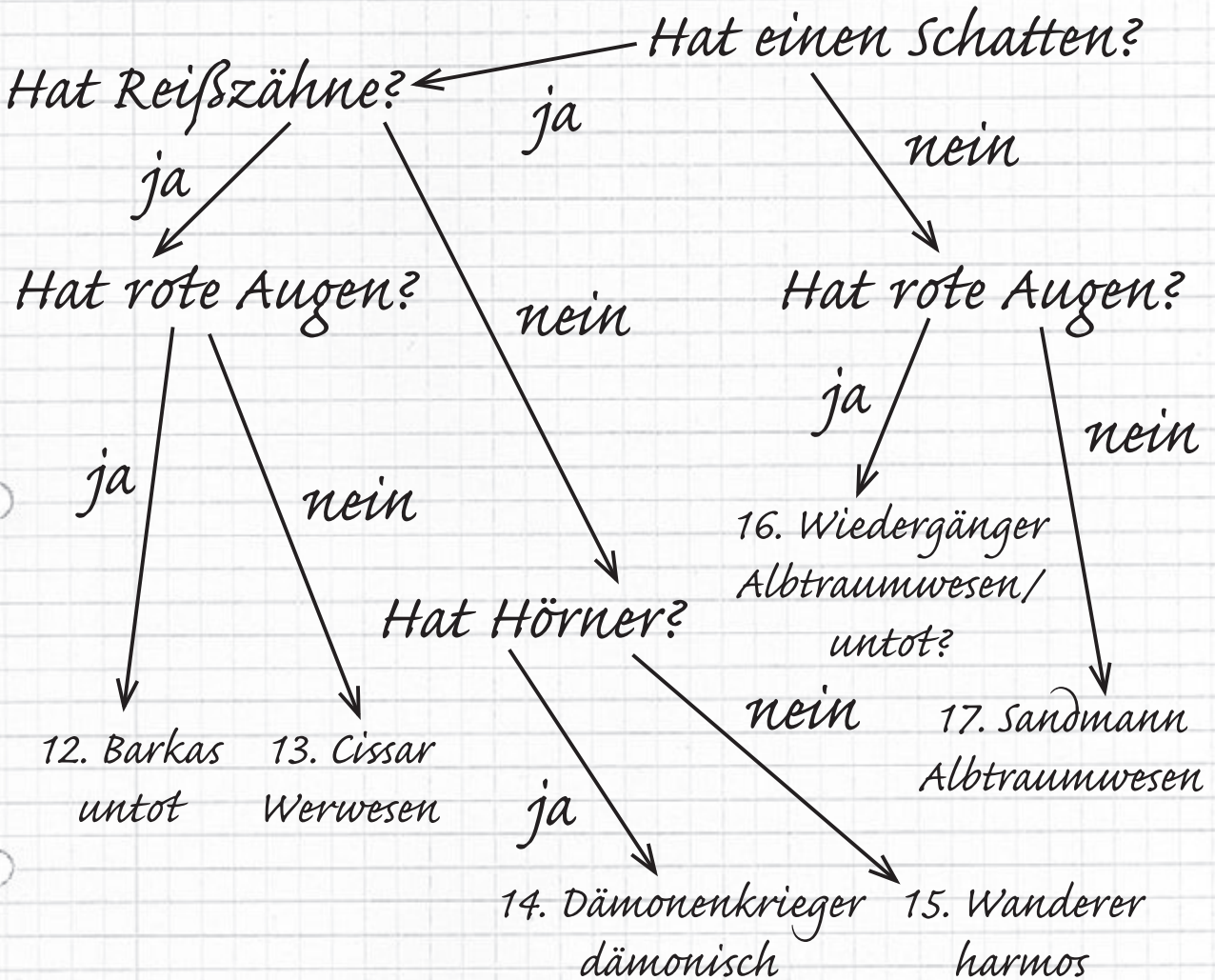
10. Riesentiere (tierisch)

Riesenkroöte, Riesenratte, Riesenmull: Alles, was in der Albtraumwelt krecht und fleucht. Siehe auch oben ≠ Ziff. 2 Chimäre und unten ≠ Ziff. 26 Riesenspinne.

11. Landhorror (Albtraumwesen)

Sieht aus wie ein Wolf, dem das Fell abgezogen wurde.

IV Zweibeinige Landlebewesen



12. Barkas, der Vampir (untot)

Blutsauger. Besonders böseartig und verschlagen.

13. Cissar (Werwesen)

Aufrecht gehendes Wesen mindererer Intelligenz. Soweit ersichtlich keine Verwandlung in einen Menschen mehr möglich. Vermutlich Wesen, das im Stadium der Verwandlung steckengeblieben ist (halb Mensch, halb Wolf).

14. Dämonenkrieger (dämonisch)

Ein besessener Krieger. Vor Hunderten von Jahren als Kreuzfahrer zu Ruhm und Ehren gelangt, nahm in Antiochia ein Dämon von ihm Besitz, der ihn seither zwingt, andere Lebewesen zu ermorden.

15. Wanderer (harmlos)

Wahrscheinlich keine menschlichen Wesen, die zwischen den Welten wechseln. Bedeutung unklar.

16. Wiedergänger (Albtraumwesen/untot)

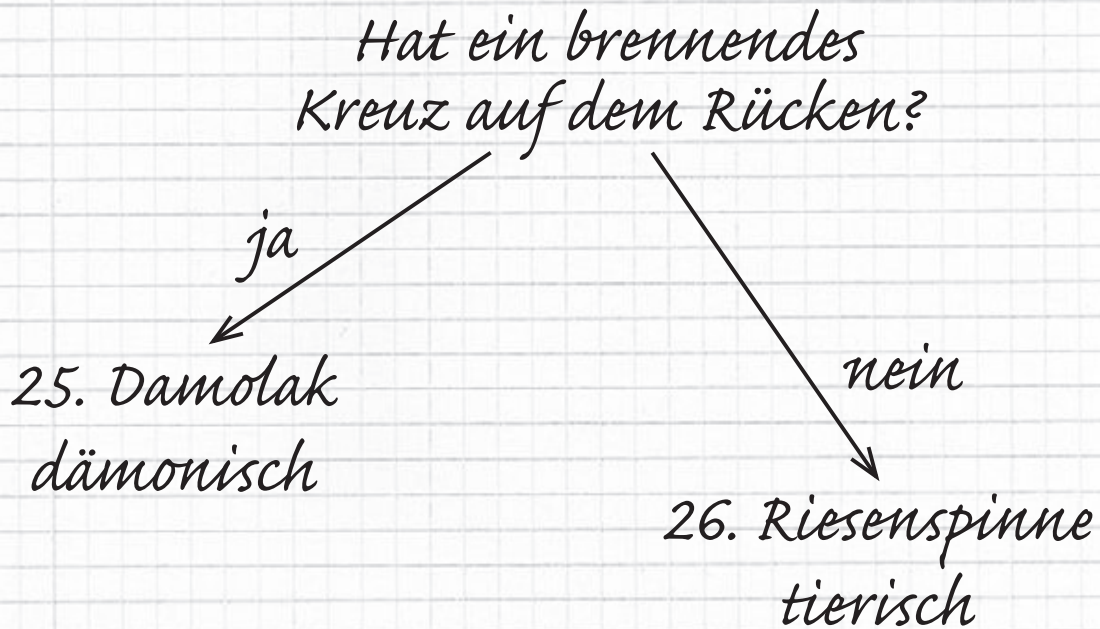
~~Untot. Albtraumwesen.~~ Entgegen meiner ersten Einschätzungen ist der Wiedergänger vermutlich beides: Albtraumwesen und Untoter. Zum Bekämpfen werden beide Gegenmittel erforderlich sein. Reihenfolge unklar.

17. Sandmann (Albtraumwesen)

Horrorgestalt, die sich in die Träume ihrer Opfer schleicht. Genau wie der Wiedergänger treibt er seine Opfer in den Wahnsinn.



VII Spinnenartige Wesen



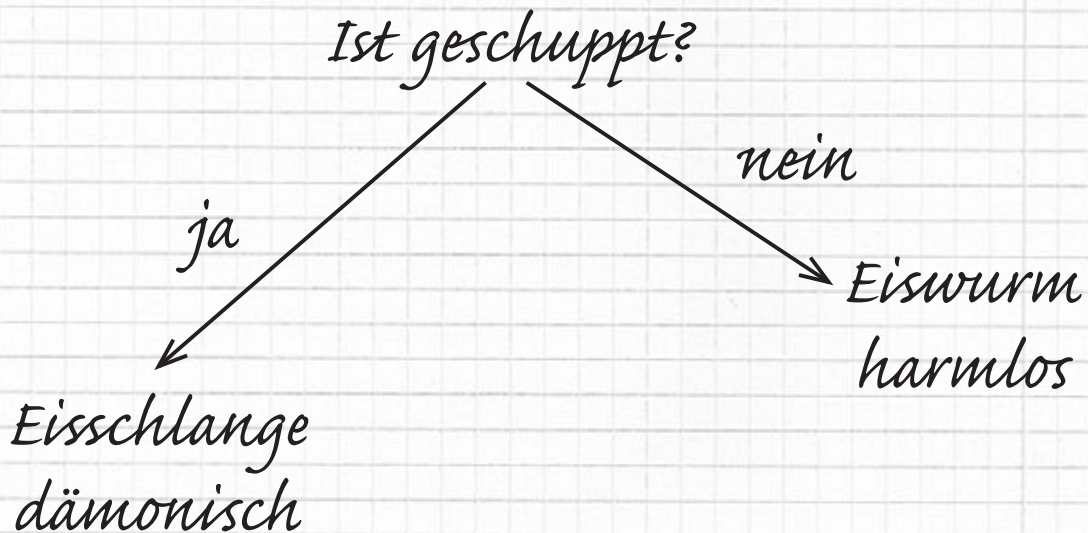
25. Damolak (dämonisch)

Damolak der Ungeheure. Der erste Angriff muss sitzen. Nur ein Stich in eines der acht Augen tötet ihn. Im übrigen schützt ihn ein Panzer aus einem unbekanntem, undurchdringlichen Material.

26. Riesenspinne (tierisch)

Groß, eklig, leicht zu besiegen.

VIII Eiswesen



27. Eisschlange (dämonisch)

Bin ihr auf meinen Reisen in die vereisten Täler dieser Welt begegnet.

28. Eiswurm (harmlos)

Seltsame Wesen. So riesig und friedfertig wie Wale.

IX Sonstige Wesen

29. Perlina (harmlos)

Vorsteherin des Tempels auf dem Läuterungsberg. Einziges Wesen, das die Meditation lehren kann.

30. Abariel (harmlos)

Engel und Perlenas Beschützer

31. Charon (harmlos)

Fährmann.

32. Cato (harmlos)

Mönch auf dem Läuterungsberg

33. Gusti (harmlos)

Halunke, aber ebenfalls harmlos, so lange man seinen Preis zahlen kann.

○ 34. Cosmar (harmlos)(Geist)

Hüter der Barriere, die der Schrammenschreck nicht leibhaftig überwinden kann.

