



A n g r i f f s - k l a s s e

**Überschallgeschwindigkeit und
hervorragende Tarnung.
Drachen der Angriffsklasse
gehören zu den mächtigsten und
bekanntesten Drachen der Welt.**

14



OHNEZAHN



Besondere Fähigkeiten:

Ohnezahn zeichnet sich durch seinen Plasmaschuss, seinen Tarnflug, Überschallgeschwindigkeit und die Fähigkeit im Sturzflug zu bombardieren, aus.



Angriff 15



Geschwindigkeit 20



Rüstung 18



Feuerkraft 14



Schusszahl 6



Gift 0



Kieferstärke 6



Tarnung 18


Klasse: Angriff

Rasse: Nachtschatten

Als letzter bekannter Drache seiner Art ist Ohnezahn ohne Zweifel etwas Besonderes. Sowohl Menschen als auch Drachen haben Respekt vor ihm. Sein eindrucksvoller Ruf und seine extreme Seltenheit machen ihn aber auch zur Zielscheibe von feindseligen Menschen wie Drago, die seine gewaltige Macht zu ihrem Vorteil nutzen wollen. Genau wie Hicks ist Ohnezahn ein junger Heranwachsender, der dazu bestimmt ist ein Anführer zu sein.

Länge: 8m
Flügelspanweite: 14m
Gewicht: 800kg
**Angriff: Plasma-
schuss**


15



TAGSCHATTEN



Angriff 15



Geschwindigkeit 20



Rüstung 18



Feuerkraft 14



Schusszahl 6



Gift 0



Kieferstärke 6



Tarnung 18

Besondere Fähigkeiten:

Kann jede ihrer Schuppen vorübergehend in kleine Spiegel verwandeln, die die Umgebung reflektieren und den Tagschatten damit praktisch unsichtbar machen.

Klasse: Angriff



Rasse: Nachtschatten

Charakter: Der Tagschatten bewegt sich so schnell wie Ohnezahn und teilt seine Fähigkeit, mit dem Himmel zu verschmelzen.

Durch ihre weiße Farbe kann sie sich selbst bei Tageslicht problemlos in Wolken, Nebel und am weiten Horizont tarnen. Obwohl der Tagschatten scheu und Menschen gegenüber misstrauisch ist, teilt sie Ohnezahns tiefes Einfühlungsvermögen und wird immer ihre Plasmastrahlen einsetzen, um jeden in Not zu verteidigen.

Länge: 6,7m

Flügelspannweite: 12,8m

Gewicht: 726kg

Angriff: Plasma-schuss





FROSTFURCHT



Angriff 18



Geschwindigkeit 18



Rüstung 22



Feuerkraft 24



Schusszahl 10



Gift 0



Kieferstärke 8



Tarnung 30



Besondere Fähigkeiten:

Mit ihrem Infrarotblick können Schneeeister ihre Beute selbst im schlimmsten Schneesturm aufspüren.

Klasse: Angriff



Rasse: Schneeeister

Charakter: Schneeeister sind bekannt für ihre bössartige und räuberische Natur. Sie sind gefährliche Einzelgänger und leben zurückgezogen. Ihr Temperament hindert sie daran, Beziehungen zu Drachen oder Menschen aufzubauen. Im Gegensatz zu den meisten anderen Arten sind diese Drachen untrainierbar.

Der Schneeeister hat sich für die Drachentreter als sehr hilfreich erwiesen, da seine Zähne das einzige Werkzeug sind mit dem man das Drachenauge öffnen kann. Diese Drachen wurden erstmals von Gothi während einer Entdeckungsreise auf die Gletscherinsel entdeckt, dem einzigen bekannten Lebensraum der Schneeeister. Im Laufe der Zeit haben sich die Schneeeister auf erstaunliche Weise an die trostlosen Bedingungen der Insel angepasst. Ihre weiße Färbung ermöglicht ihnen eine natürliche Tarnung im Schnee. Mit ihren Krallen an Flügeln und Schwanz können sie sich auch bei Sturm auf dem Eis festhalten. Schneeeister haben keine bekannten Schwachstellen, was sie im Kampf zu einem überaus beeindruckenden Gegner macht.

Länge: 9,1m

Flügelspannweite: 14,6m

Gewicht: 408kg

Angriff: rote Feuerexplosion



12



TODBRINGER



Angriff 27



Geschwindigkeit 12



Rüstung 20



Feuerkraft 12



Schusszahl 8



Gift 12



Kieferstärke 16



Tarnung 6

Besondere Fähigkeiten:

Er verfügt über eine faszinierende Giftkontrolle.

Klasse: Angriff



Rasse: Todbringer

Charakter: Brutal und bösartig

Während ihrer vielen Abenteuer haben Hicks und Ohnezahn gelernt, dass alle Drachen von Natur aus gut sind. Alle, außer die Todbringer. Mit ihren hervorstehenden Stoßzähnen, den Schienbeinzangen und ihren giftigen Keulenschwänzen wurden die Todbringer von ihrem Meister Grimmel zum Kämpfen gezüchtet. Der erfahrene Drachenfänger hält diese Biester unter seiner Kontrolle, indem er ihnen ein spezielles Gift verabreicht. Todbringer bewegen sich wie Wildhunde in Rudeln. Sie genießen jede Gewalt ebenso wie die Jagd und sollten von Menschen und Drachen unbedingt gemieden werden.

Länge: 8,5m

Flügelspanweite: 9,8m

Gewicht: 950kg

Angriff: hoch-entzündliche, ätzende Säure





Aufspürer- klasse

**Über den Wolken, unter Wasser-
fällen, in der geheimen Welt...
Drachen der Aufspürerklasse
können jeden Menschen oder
Drachen mit erstaunlicher
Präzision ausfindig machen.**

18



STURMPFEIL



Angriff 10



Geschwindigkeit 8



Rüstung 16



Feuerkraft 18



Schusszahl 6



Gift 16



Kieferstärke 5



Tarnung 10

Besondere Fähigkeiten:

Können hunderte scharfe Schwanzstacheln punktgenau auf ihre Gegner abfeuern.

Klasse: Aufspürer



Rasse: Tödlicher Nadder

Charakter: Obwohl sie sehr eitel ist und viel Zeit damit verbringt sich herauszuputzen, hat Sturmpfeil auch eine verspielte Ader. Ob es darum geht mit Astrid ein Drachenrennen zu gewinnen oder glänzende Gegenstände zu holen.

Ein Tödlicher Nadder kann hunderte von scharfen Schwanzstacheln punktgenau auf seine Gegner abfeuern. Wenn sein Angriff beginnt, gibt es keinen sichereren Ort als direkt vor seiner Nase – dort kann er dich nämlich nicht sehen. Also bitte nicht niesen!

Länge: 9m

Flügelspanweite: 13m

Gewicht: 1200kg

Angriff: Magnesiumstrahl



12



DONNERKLAUE

Besondere Fähigkeiten:

Die Donnerklaue schnappt mit seinem Kopf nach vorne und lässt dabei seinen Schutzhelm los, der wie ein Bell herabsaut. Hicks Vater Haudrauf wäre stolz auf die Axtschwinger-Fähigkeiten dieses Drachen!



Angriff 20



Geschwindigkeit 14



Rüstung 20



Feuerkraft 12



Schusszahl 6



Gift 0



Kieferstärke 10



Tarnung 6


Klasse: Aufspürer

Rasse: Donnerklaue
Charakter: Griesgrämiger Kriegsveteran und Drachenmentor

Einst ein unterwürfiges Lastentier in der Drachenarmee von Drago Blutfaust war diese Donnerklaue der erste Drache, der aus der Reihe tanzte, um Ohnezahn im Kampf gegen Dragos Alphadrachen zu helfen. In den letzten Momenten des Kampfes zwischen Drago und Hicks war er es auch, der mit einem Feuerball Dragos Armprothese abschoss, das Symbol für den eisernen Griff, mit dem der Verrückte seine Drachen versklavte. Genau wie alle anderen aus der Sklaverei geretteten Drachen, nennt Donnerklaue nun Berk sein neues Zuhause. Aber während Valka und Grobian allen anderen Drachen aus Dragos Armee die Helme und Kampfrüstung entfernt haben, besteht Donnerklaue weiterhin darauf sie zu tragen, weil er dadurch taktische Vorteile im Kampf hat. Apropos Kampf: Donnerklaue hat angefangen, Berks jüngere Drachen auf eventuelle Angriffe vorzubereiten. Streng und diszipliniert, aber dennoch mitfühlend und ermutigend, verhält er sich dabei wie ein stolzer Drachengeneral und lehrt seine Schüler in Formation zu fliegen, ihre Schüsse richtig einzusetzen und zusammenzuarbeiten, um einen gemeinsamen Feind zu besiegen.

Länge: 6m
Flügelspannweite: 4,8m
Gewicht: 635kg
Angriff: speit lodernde, grüne Flammen




SCHÄDEL- BRECHER



Angriff 11



Geschwindigkeit 7



Rüstung 12



Feuerkraft 22



Schusszahl 4



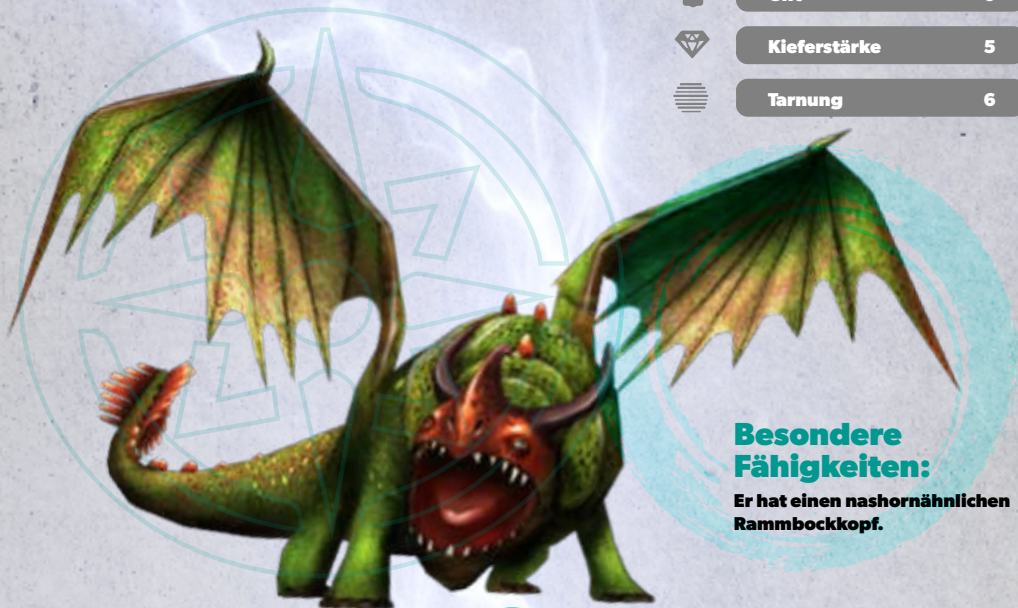
Gift 0



Kieferstärke 5



Tarnung 6



Besondere Fähigkeiten:

Er hat einen nashornähnlichen
Rammbockkopf.

Klasse: Aufspürer



Rasse: Rumpelhorn

Wie alle Rumpelhörner ist Schädelbrecher Teil einer vorher unbekanntem Klasse: der Aufspürerklasse. Durch seinen feinen Geruchssinn kann er wie ein Spürhund alles und jeden aufspüren. So hat er Hicks beispielsweise nur anhand seines verlorenen Helms in Valkas Zuflucht gefunden. Schädelbrecher sieht aus wie eine Mischung aus einem Trüffelschwein und einem Nashorn, nur viel größer. Er hat die schillernd grün-rote Farbe und Haut eines Skarabäus-Käfers und erschnüffelt mit seiner kampfaxtförmigen Schnauze im Dreck jede Spur.

Länge: 3,5m

Flügelspannweite: 9m

Gewicht: 500kg

Angriff: Feuerbälle





C h a o s - k l a s s e

**Wo es Drachen der Chaosklasse
gibt, sind Flammen und Asche
nicht weit...**

15



HAKENZAHN



Angriff 15



Geschwindigkeit 16



Rüstung 12



Feuerkraft 15



Schusszahl 10



Gift 0



Kieferstärke 6



Tarnung 9



Besondere Fähigkeiten:

Er kann sich selbst in Brand stecken.

Klasse: Chaos



Rasse: Riesenhafter Albtraum

Die Beziehung zwischen Hakenzahn und Rotzbakke ist kompliziert. Während die meisten Drachen den Anweisungen ihrer Reiter gehorchen, macht es Hakenzahn viel Spaß das genaue Gegenteil von dem zu tun, was Rotzbakke ihm sagt. Trotz ihrer gelegentlichen Meinungsverschiedenheiten arbeiten Rotzbakke und Hakenzahn im Kampf oder bei Drachenreiterwettbewerben perfekt zusammen, denn beide sind Krieger von ganzem Herzen.

Länge: 19m

Flügelspanweite: 21m

Gewicht: 2300kg

Angriff: sich selbst anzünden und angreifen



10



NACHTSCHRECKEN



Angriff

6



Geschwindigkeit

6



Rüstung

4



Feuerkraft

10



Schusszahl

5



Gift

0



Kieferstärke

3



Tarnung

14



Besondere Fähigkeiten:

Alphadrachen haben die Macht, kleinere Nachtschrecken nach ihrem Willen zu kontrollieren. Droht Gefahr durch Feinde, bilden Nachtschrecken unter seiner Führung einen riesigen Schwarm.

Klasse: Chaos



Rasse: Nachtschrecken

Charakter: Gegenüber Menschen sind sie zunächst schüchtern und zurückhaltend. Gewinnt man jedoch ihr Vertrauen, sind sie starke Verbündete.

Obwohl diese pechschwarzen, fledermausähnlichen Drachen einzeln nicht besonders bedrohlich wirken, sollte man ihre gemeinsame Kraft im Schwarm nicht unterschätzen. Sie sind unglaublich schnelle und gute Flieger. Ihre Fähigkeit, gemeinsam die Form eines großen Drachen nachzuahmen, macht sie zu einer ernstzunehmenden Gefahr für ihre Feinde. Für die Drachenklippe sind sie deshalb die perfekten Wächter. Ähnlich wie andere Drachen, die im Schwarm unterwegs sind, gehorchen Nachtschrecken einem Alphadrachen. Einem großen, weißen Drachen, der sie anführt. Ohne den Alphadrachen sind die Nachtschrecken hilflos und eine leichte Beute.

Länge: 1m

Flügelspannweite: 1,5m

Gewicht: 6,5kg

Attacke:

Wenn viele Nachtschrecken gemeinsam Feuer spucken, entsteht ein gigantischer Feuerball.



17



FACKEL



Angriff 14



Geschwindigkeit 20



Rüstung 12



Feuerkraft 17



Schusszahl 10



Gift 0



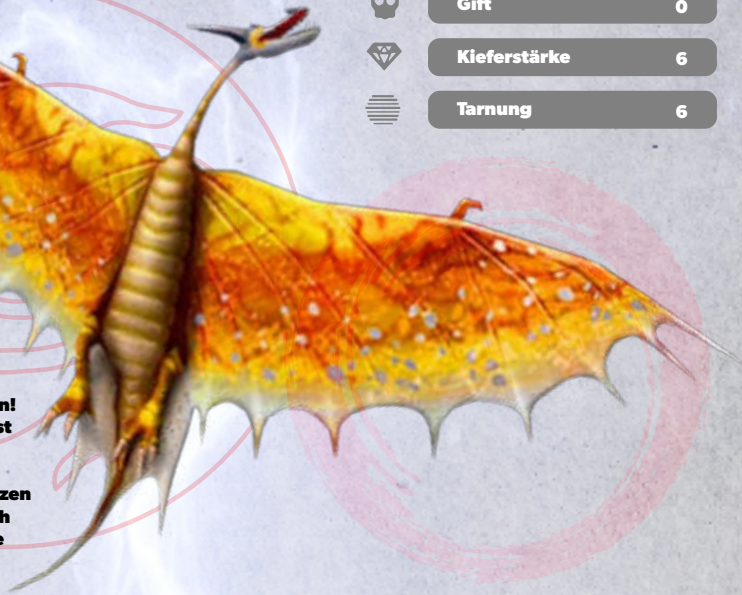
Kieferstärke 6



Tarnung 6

Besondere Fähigkeiten:

Ein Taifumerang speit nicht nur Flammenwirbel, er kann sich sogar selbst in einen verwandeln! Indem er seine großen Flügel fest um seinen Körper legt und sich korkenzieherartig vom Himmel herabstürzt, kann er seinen ganzen Körper entzünden und sich durch die Luft bohren, um seine Feinde anzugreifen.



Klasse: Chaos



Rasse: Taifumerang

Der Taifumerang ist ein riesiger, in Wäldern lebender Drache. Er ist der erste Drache, der von der Drachenakademie entdeckt wurde. Mit seinen großen Hörnern, seiner gewaltigen Flügelspannweite und der Fähigkeit Flammenwirbel zu erzeugen, konnte der heißblütige und aufbrausende Drache schnell seinen Platz in der Drachenhierarchie behaupten.

Länge: 10,5m

Flügelspannweite: 15m

Gewicht: 430kg

Angriff: Flammenwirbel





Wackerstein- klasse

Als treue Verteidiger der Erde würden Drachen der Wackersteinklasse alles tun, um ihr Gebiet und ihre Freunde zu beschützen: von Lavaspeien bis zum Absprennen der Beulen ihres felsigen Äußeren.

14



FLEISCHKLOPS



Angriff 8



Geschwindigkeit 4



Rüstung 20



Feuerkraft 14



Schusszahl 6



Gift 0



Kieferstärke 8



Tarnung 5



Besondere Fähigkeiten:

Wenn Gronckel mehr als einen Felsen auf einmal fressen, spielen sie manchmal eine lavaförmige Substanz aus.

Klasse: Wackerstein



Rasse: Gronckel

Anders als andere Gronckel ist Fleischklops ein sehr gutmütiger und liebevoller Drache. Besonders zu Fischbein, seinem Reiter. Sie machen alles zusammen: fliegen, Drachen erforschen und natürlich essen!

Länge: 4m

Flügelspannweite: 5,5m

Gewicht: 2600kg

Angriff: Lavaschuss



12



ROTER AUFSPIEßER



Angriff

17



Geschwindigkeit

10



Rüstung

18



Feuerkraft

12



Schusszahl

6



Gift

0



Kieferstärke

12



Tarnung

13



Besondere Fähigkeiten:

Sie speien Lava auf ihr Geweih, bevor sie ihre Gegner mit feuriger Kraft rammen. Rote Aufspießer geben ein so ohrenbetäubendes Elchgebrüll ab, dass sie damit sogar den taubsten Donnergrommler verwirren.

Klasse: Wackerstein



Rasse: Roter Aufspießer

Charakter: Auf Zack und für den Kampf gewappnet!

Der Rote Aufspießer lebt in den Außenbezirken des Inselreiches und geht Menschen und anderen Drachen gerne aus dem Weg. Sieht man ihn von hinten, erscheint er mit seinem großen, auffallenden Geweih wie ein viel gefährlicherer Drache und verschreckt so potenzielle Feinde. Seine felsige Haut erlaubt es ihm, sich in Kieshaufen einzugraben und sich so lange zu verstecken, bis er wieder allein ist und seine Ruhe hat.

Länge: 9,1m

Flügelspannweite: 7,3m

Gewicht: 1134kg

Attacke: feuriger
Geweihangriff



13



REIßZAHN



Angriff 9



Geschwindigkeit 5



Rüstung 17



Feuerkraft 13



Schusszahl 6



Gift 12



Kieferstärke 8



Tarnung 8



Besondere Fähigkeiten:

Beim Kauen ihrer Leibspeise, den Geoden, hinterlassen Reißzähne manchmal ein interessantes Nebenprodukt: Kristallscherben. Hinterlistige Drachenjäger nutzen diese „Krümel“, um daraus wunderschöne, aber auch tödliche Klingen und Pfeilspitzen zu machen.

Klasse: Wackerstein



Rasse: Reißzahn

Charakter: Sie sind die Wächter des Drachenbergs und sind aktiv und beweglich

Anders als die anderen, oft unordentlichen Drachen der Wackersteinklasse, sind Reißzähne sehr aktiv und wählerisch. Anstatt sich durch die Erde oder den Schlamm zu graben, streifen sie nur leicht den Boden wenn sie sich auf die Suche nach ihrem Lieblingsessen Geoden machen. Mit ihren scharfen Zähnen kauen sie gerne auf den kristallinen Felsen herum, ganz so wie ein Hund auf seinem Knochen. Damit sind sie jedoch eine leichte Beute für Drachenjäger, die ihre Vorliebe für an der Oberfläche liegende Felsbrocken kennen. Mithilfe von Fallen in Steinbrüchen und Höhlen versuchen sie, die großen und sanftmütigen Drachen zu fangen.

Länge: 9,1m

Flügelspannweite: 12,2m

Gewicht: 1276,4 kg

Angriff: verwirrender Kristall-
Feuer-Regen



3



FLÜSTERNDER TOD



Angriff 8



Geschwindigkeit 7



Rüstung 7



Feuerkraft 3



Schusszahl 1



Gift 2



Kieferstärke 4



Tarnung 10



Besondere Fähigkeiten:

Wenn sie die Richtung ihrer rotierenden Zähne umkehren und tief einatmen, erzeugen sie einen starken und unentrinnbaren Vakuumeffekt!

Klasse: Wackerstein



Rasse: Flüsternder Tod

Charakter: Sehr aggressiv und nachtragend!

Ständig hungrig und immer auf der Suche nach ahnungsloser Beute. Der Flüsternde Tod bevorzugt es am Boden oder genauer gesagt, unter der Erde zu bleiben, anstatt zu fliegen. Durch seine schlechte Sehkraft und seinen schlechten Orientierungssinn verirrt er sich oft. Dies macht er jedoch mit seinen zahlreichen rotierenden Zahnreihen wett, mit denen er sich durch jedes harte Material, inklusive Stein, bohren kann. Greift der flüsternde Tod an, reiben seine stacheligen Schuppen an den Tunnelwänden, was ein wisperndes Geräusch verursacht.

Länge: 15m

Flügelspannweite: 3m

Gewicht: 900kg

Angriff: ringförmiges
Feuer





Phantom - klasse

**Viel ist noch unerforscht über die
geheimnisumwobenen Drachen der
Phantomklasse.**

14



KOTZ & WÜRG



Angriff 12



Geschwindigkeit 10



Rüstung 10



Feuerkraft 14



Schusszahl 6



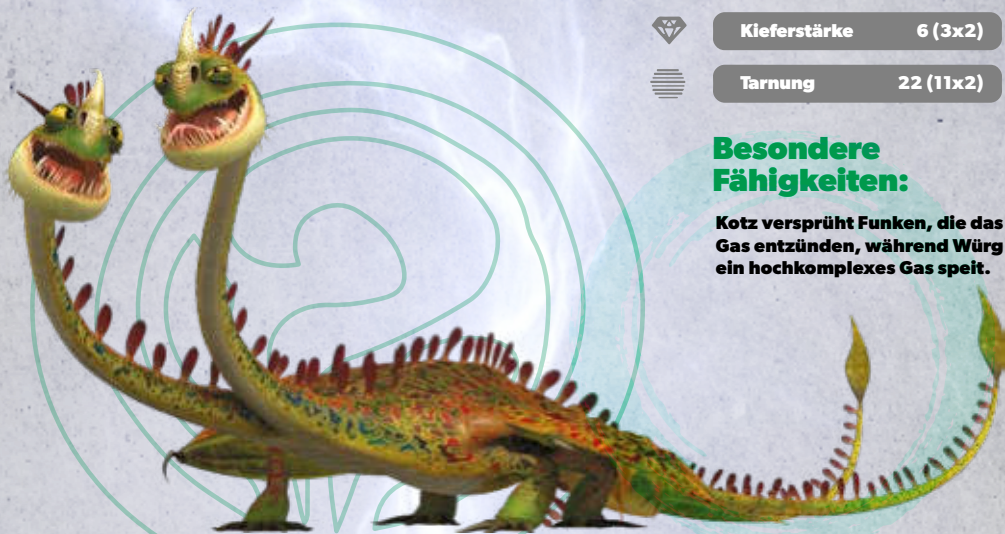
Gift 0



Kieferstärke 6 (3x2)



Tarnung 22 (11x2)



Besondere Fähigkeiten:

Kotz versprüht Funken, die das Gas entzünden, während Würg ein hochkomplexes Gas speit.

Klasse: Phantom



Rasse: Wahnsinniger Zipper

Genau wie ihre beiden Reiter sind Kotz und Würg selten einer Meinung. Sie reißen sich nur zusammen, wenn es ein Schauspiel der Zerstörung zu sehen gibt, welches meistens durch Raffnuss und Taffnuss verursacht wird. Ihre größte Waffe ist das Feuerrad: Dabei packen die Köpfe ihre Schwänze, spielen Feuer und bewegen sich vorwärts wie ein brennendes, rollendes Rad.

Länge: 20m

Flügelspanweite: 11,6m

Gewicht: 2740kg

Angriff: Gas und Funke



6



NIMMERSATT



Angriff 8



Geschwindigkeit 8



Rüstung 4



Feuerkraft 6



Schusszahl 28



Gift 0



Kieferstärke 12



Tarnung 18

Besondere Fähigkeiten:

Sein Speichel ist doppelt so glitschig wie das schmierigste Öl. Die ölige Substanz kann sogar die störrischsten Scharniere von Hicks Erfindungen bringen und ist sehr praktisch, um schnell abzuhaufen. Schmiert ein Nimmersatt sich mit seinem eigenen Sabber ein, schafft er es durch die engsten Spalten zu rutschen.

Klasse: Phantom



Rasse: Nimmersatt

Charakter: Der süße, nervige Tyrann der Drachenwelt

Mopsnase, große Augen und sabbernder Mund – Nimmersatte könnten wirklich süß sein, wären sie nicht so zerstörerisch. Die lästigen Biester lieben nichts mehr als alles zu verschlingen, was ihnen in den Weg kommt. Eine Eigenschaft, die sie mit den Qualmdrachen teilen. Ähnlich wie Nachtschrecken greifen sie meist im Schwarm an. Man geht deshalb davon aus, dass die Nimmersatte eine Kreuzung zwischen Drachen der Chaosklasse und der Phantomklasse sind.

Länge: 0,9m

Flügelspannweite: 0,76m

Gewicht: 25kg

Angriff: entflammbarer Sabber





Pfeil- klasse

**Drachen der Pfeilkasse haben einen
rasiermesserscharfen Verstand und
rasiermesserscharfe Flügel und
Schwänze!**

12



WOLKEN- SPRINGER



Angriff 10



Geschwindigkeit 17



Rüstung 4



Feuerkraft 12



Schusszahl 8



Gift 0



Kieferstärke 5



Tarnung 30

Besondere Fähigkeiten:

Durch den X-Flügel-Flug fliegen sie sehr präzise. Außerdem sind Sturmbrecher sehr beweglich.

Klasse: Pfeil



Rasse: sturmbrecher

Charakter: Hochintelligent und eitel

Seitdem er Valka aus Versehen vor 20 Jahren aus Berk mitgenommen hat, ist der eulenähnliche Wolkenpringer ihr Fluggefährte und rettet mit ihr gemeinsam andere Drachen. Durch seinen Stolz, sein Selbstbewusstsein und seine enorme Größe hält er sich selbst für den wichtigsten Drachen in Valkas Bergfestung. Ihn übertrifft nur der große Überwilde, der König aller Drachen. Nach zwei Jahrzehnten gemeinsamer Entdeckungsreisen verstehen Valka und Wolkenpringer sich ohne Worte. Während andere Reiter ihren Drachen laute Anweisungen zurufen müssen, um zu wenden oder anzugreifen, weiß Wolkenpringer instinktiv, was Valka von ihm möchte. Im Kampf sind die beiden deshalb ein unschlagbares Team.

Länge: 9,5m

Flügelspanweite: 15m

Gewicht: 1135kg

Angriff: Flammenwirbel



12



WINDFANG

Besondere Fähigkeiten:

Mit seinem extrem heißen Atem kann er alles im Umkreis von 30 Metern verbrennen.



Angriff 18



Geschwindigkeit 18



Rüstung 32



Feuerkraft 12



Schusszahl 10



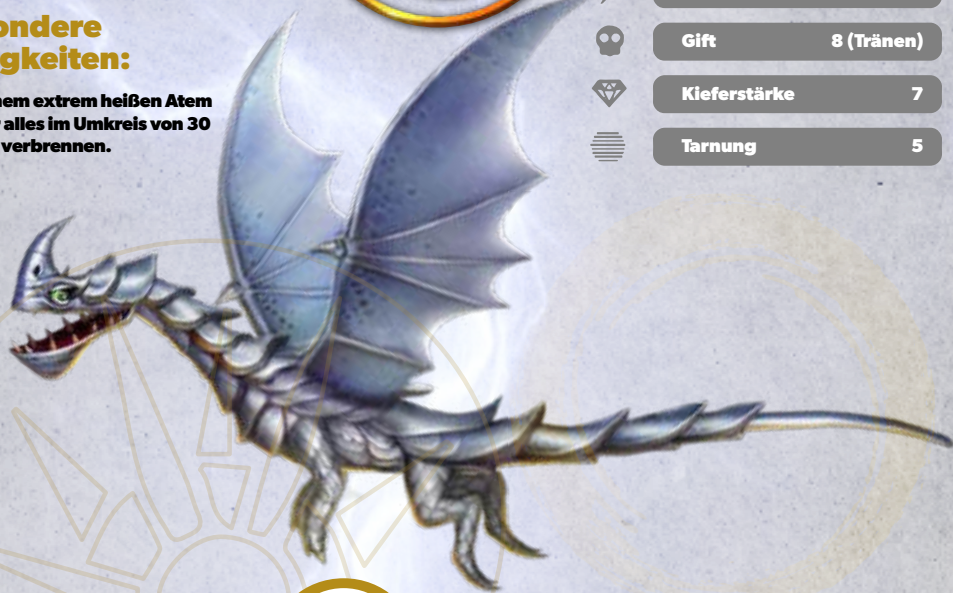
Gift 8 (Tränen)



Kieferstärke 7



Tarnung 5


Klasse: Pfeil

Rasse: Klingenpeitschling

Charakter: leben sehr zurückgezogen, da sie Menschen und anderen Drachen misstrauen. Schafft man es dennoch, ihren Respekt zu erlangen, gewinnt man einen starken Freund und Verbündeten fürs Leben.

Mit seiner aggressiven, tödlichen Natur gehört der Klingenpeitschling zu einem der gefährlichsten Drachen, die den Drachenreitern jemals begegnet sind. Kommt man ihm in die Quere, besteht die Gefahr, entweder zerquetscht oder von seinem rasiermesserscharfen Schwanz geschnitten zu werden. Außerdem können Klingenpeitschlinge sich mit ihren giftigen Tränen verteidigen und sind sehr präzise und wendige Flieger.

Länge: 18,3m

Flügelspannweite: 14,6m

Gewicht: 408kg

Angriff: extrem heißer Atem




Gezeiten- klasse

**Drachen der Gezeitenklasse
herrschen über das Meer und können
furchteinflößend sein, wenn sie
erwachen.**

7



BOLZER & FLITZER

Besondere Fähigkeiten:

Schrecken der Meere sind die perfekten Eisbrecher, allerdings nicht im kommunikativen Sinn. Mit ihren scharfen Rückenflossen können sie selbst die dicksten Eisschollen zerschneiden und sich so ihren Weg zu jeder im Eis eingeschlossenen Beute bahnen.



Angriff 18



Geschwindigkeit 16



Rüstung 20



Feuerkraft 7



Schusszahl 12



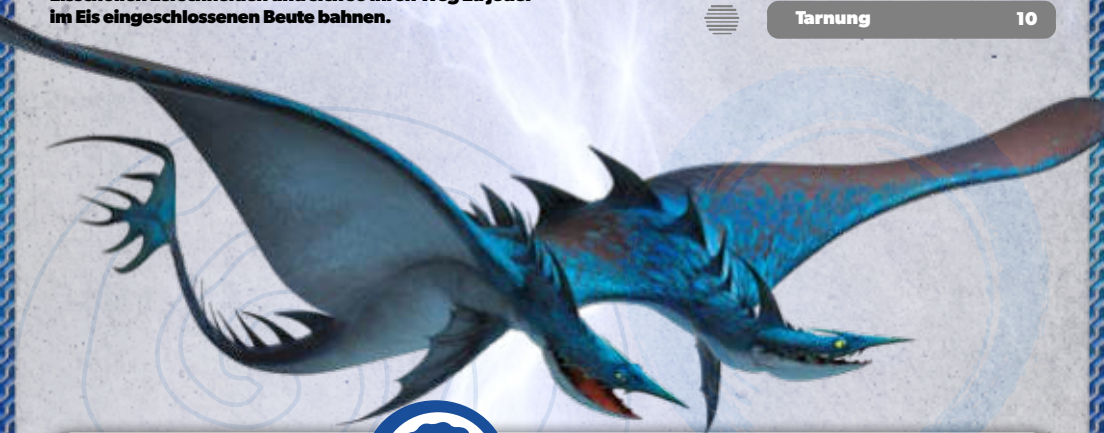
Gift 14



Kieferstärke 8



Tarnung 10



Klasse: Gezeiten



Rasse: Schrecken der Meere

Charakter: Meister der Schleichattacke

Die äußerst verstoßenen Schrecken der Meere teilen die Eigenschaften vieler der außergewöhnlichsten Kreaturen des Ozeans: Sie haben die Form eines Mantarochens, die Orientierung eines Delfins und die Leuchtkraft eines Tiefseebewohners. Ähnlich wie wahnsinnige Zipper besitzen auch Schrecken der Meere zwei Köpfe. Im Gegensatz zu ihren fliegenden Verwandten haben die Zwillingköpfe jedoch nur eines im Sinn: die Jagd. Solltest du jemals ihre dunklen Flossen zwischen den Wellen sehen, ist es für dich bereits zu spät, denn der Rest ihres Körpers greift bereits an!

Wie alle Wasserdrachen speien Schrecken der Meere kein Feuer. Stattdessen lähmen sie ihre Opfer mit einem elektrisch geladenen Angriff, der selbst die größte Beute außer Gefecht setzt. Vielleicht ist das der Grund, weshalb alle Drachen den nächsten Verwandten des Schreckens der Meere fürchten: den Zitteraal!

Länge: 16m

Flügelspanweite: 15m

Gewicht: 1000kg

Angriff: betäubender Elektroschock



60



DRAGOS GROßER ÜBERWILDER



Besondere Fähigkeiten:

Der große Überwilder verfügt über einen Eisatem und die Alphafähigkeit, andere Drachen nach seinem Willen zu kontrollieren. Er schwimmt unglaublich schnell und bricht mit einem überraschenden und zerstörerischen Effekt durch die Wasseroberfläche.



Angriff 50



Geschwindigkeit (Land) 6



Geschwindigkeit (Wasser) 18



Rüstung 38



Feuerkraft 60



Schusszahl 8



Gift 0



Kieferstärke 48



Tarnung 2

Klasse: Gezeiten

Rasse: Großer Überwilder
Charakter: zum Kämpfen erzogen

Als er gerade frisch geschlüpft war, hatte dieser Überwilde das große Pech, von dem wahnsinnigen Drago Blutfaust auf einem seiner Eroberungszüge gefunden und aufgezogen zu werden. Im Gegensatz zu Hicks' oder Valkas warmherzigem und einfühlsamen Verhalten gegenüber Drachen, mishandelte Drago seinen Großen Überwilden regelmäßig, um ihm jede vermeintliche Schwäche auszutreiben und ihn mit blinder Treue an sich, den selbsternannten "Drachengott", zu binden. Was aus seiner schlimmen Methode hervorging, war Dragos perfekte Geheimwaffe: ein bösartiger Überwilder, der nichts als Hass kannte. Er verfolgte ein einziges Ziel: die Herrschaft von Valkas Alphadrachen ein für alle Mal zu beenden.

Länge: 160m
Flügelspanweite: 45m
Gewicht: 7250kg
Angriff: eisiger Atem, der Wasser gefrieren lässt
