INHALT

EIN GRUSS VON ANGELA 6

Kapitel eins
WAS IHR BRAUCHT 8

ZEICHENWERKZEUG UND ZEICHENGRÜNDE 10
WIE EIN TIER ENTSTEHT 12
WIE DAS FABELTIER NIEDLICH WIRD 14
LEBENSRAUM WASSER 16
LEBENSRAUM LUFT 18
LEBENSRAUM LAND 20
ALLE MEINE FABELTIERCHEN 22

Kapitel zwei
WASSERWESEN 26

NESSIE 28
SEEPONY 30
KRAKE 32
MEERHÄSCHEN 34
LANGBEINIGE PANZERKRÖTE 36
FLÜGELFLOSSENFISCH 38
GEISTERWAL 40
KHALAAL 42
LANGBEINKROK 44
GOLDENER DRACHE 46
KRADRACHE 48

Kapitel drei
WESEN DER LÜFTE 50

FLIEGEFANT 52
SCHWEBEBOVISTE 54
FLUGWARAN 56
FLÖWE 58
WOLKENDRACHE 60
GREIF 62
PEGASUS 64
ELEMENTARVOGEL 66
FLAUSCHIGE FLEDERMAUS 68
GESPENSTEREULE 70
FLATTERHÄSCHEN 72
RIESENFUSSELFALTER 74
PTEROTROTTELUS 76
GEFLÜGELTER HIRSCH 78

Kapitel vier
LANDGETIER 80

BASILISK 82
RHINOZERÖSSCHEN 84
FEUERFÜCHSCHEN 86
FEDERSAURUS 88
EINHORN 90
TOTENKOPFHÜNDCHEN 92
LERRY 94
REHPTILOHIRSCH 96
HIMMELSKATZE 98
FELSLING 100
SHIBARUS 102
BLÜMLING 104
BLATTOTTER 106
GÜRTELBÜFFELCHEN 108
HIPPOREP 110
SCHLEIMMONSTERCHEN 112
HÄNGEOHRMUFFLON 114
GEWEIHBÄR 116
HÖRNCHENTIGER 118

Kapitel fünf
EURE EIGENEN FABELWESEN 120

MISCHWESEN 122
MIT ELEMENTEN SPIELEN 124
MERKMALE HINZUFÜGEN 126

DANK 128

Bibliografische Informationen
http://d-nb.info/1222450127

digitalisiert durch DEUTSCHE NATIONAL BIBLIOTHEK