16

Inhalt

Impressum

Das Fantasy-Rollenspiel *Splittermond* wird entworfen und herausgegeben vom Uhrwerk-Verlag.
Bei diesem Fanwerk handelt es sich um inoffizielles Material dazu.

Autor

Sindaja (Der schimmernde Drachenfalter)

Illustrationen

Sindaja (Der schimmernde Drachenfalter)

Layout

Daniel Bruxmeier

basierend auf Grafiken von Brenda Clarke, Bethany Lerie, Alex Ruiz & Carsten Jünger

Dieses Layout steht unter folgender *Creative Commons*-Lizenz:

Dies umfasst ausdrücklich nicht die eigentlichen Inhalte des Dokuments wie Texte oder zusätzliche Illustrationen.

Bei Nutzung dieses Layouts bitte wenn möglich das endgültige Werk ebenfalls unter eine *Creative Commons*-Lizenz stellen.

Der schimmernde Drachenfalter

(Link zum Bild in größerer Auflösung: Link)

Der schimmernde Drachenfalter

Tief in den Bergen des Wildwechsels lebt diese feeische Drachenvariante. In den letzten Jahren wurden einzelne Wesen in den Sturmgraten gesichtet.
Während der schlangenartige Körper die Gestalt eines östlichen Drachens hat, so sind seine Flügel eher die eines riesigen Falters und können die unterschiedlichsten Farben und Musterungen aufweisen. Sie wirken zu filigran für den großen Körper, der ausgewachsen eine Länge von ca. 6-7m hat, und doch ist der Drache voll flugfähig und die Flügel sind robuster als es den Anschein hat.
Die Fühler der Drachen reagieren äußerst sensibel auf Gerüche – normalerweise riechen sie Lebewesen, die sich ihnen nähern schon Meilen bevor sie sie sehen können. Da sie Wesen sind, die Konfrontationen meiden, verstecken sie sich meist, weshalb sie höchst selten gesichtet werden. Sie schlüpfen angeblich als flügellose „Würmer" aus ihrem Ei und verpuppen sich nach einer längeren Fressphase. Die bevorzugte Nahrung der Raupen sollen feeischer Blüten und Blätter der Bergflora sein, die Einfluss auf die Farbgebung des Drachen haben. Aus den Kokons schlüpfen dann nach einer bisher unbekannten Zeit die fertigen Drachenfalter. Begegnet man einem ausgewachsenen Tier, so bewacht es oft einen Höhlenzugang, Man vermutet, daß das Wesen hier seine Jungen schützt, aber erwiesen ist es nicht und der letzte Bericht einer Sichtung von Kokons ist so märchenhaft eingebettet, daß begründete Zweifel bestehen, ob es überhaupt Kokons gibt oder die Tiere nicht ganz normal aus Eiern schlüpfen. Raupen gibt e tatsächlich in dern Bergwiesen, aber diese könnten auch einfach der Nachwuchs gewöhnlicher großer Falter sein.
In der Paarungszeit ist der Drachenfalter öfters „abgelenkt" und in dieser kann es passieren, daß man ihn „überrascht". Wird er dann angegriffen, wird er kämpfen, aber ansonsten gilt „Lässt du mich in Ruhe und stellst keine Bedrohung für meinen Nachwuchs dar, so lasse ich dich auch ziehen."
Der ausgewachsene Drachenfalter ist Omnivor, jagt vor allem Raubvögel, aber auch Kleintiere. Eine besondere Vorliebe hat er aber für Früchte – je süßer desto besser.
Das Wesen ist in der Lage, mit Lebewesen, die es beobachtet hat, auf rudimentäre Art zu kommunizieren. Es ahmt Laute und Gesten, denen es Bedeutung beimisst, nach und scheint zumindest in der Lage zu sein, verschiedene Emotionen korrekt einzuordnen. Das Bedürfnis zur Kommunikation ist selten, aber es gibt eine Legende, die besagt, daß ein Drachenfalter als seine Brut quasi an mehreren Fronten bedroht war, einen vargischen Reisenden „rekrutierte", die Gefahr abzuwenden.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WILL
4	7	4	7	8	9	5	6
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
8	15/18	15	28	22 (+2)	2	25	23

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Biss	21	3W6+1	12 Ticks	6-1W6	Windschaden, Durchdringung 2, Scharf 2
Klaue	21	2W6+2	9 Ticks	6-1W6	Windschaden, Durchdringung 1, Scharf 2

Typus: Feenwesen, Windwesen
Übliche Anzahl: 1
Monstergrad: 4/3
Fertigkeiten: Akrobatik 22, Athletik 20, Entschlossenheit 16, Heimlichkeit 19, Wahrnehmung 15, Zähigkeit 17, Windmagie 20, Naturmagie 16
Zauber: Natur 1: Tiere beruhigen, Rindenhaut; Wind 0: Sanfter Fall, 1: Leichtigkeit, Nebelsicht, 2: Blitzschlag
Meisterschaften: Akrobatik (I: Ausweichen I – Wert für VTD in Klammern), Entschlossenheit (I: Kühler Kopf I) Heimlichkeit (Leisetreter),
Merkmale: Feenblut, Fliegend, Giftimmunität, Koloss 2 (Klaue, Biss), Resistenz gegen Elektrizitäts-, Kälte, Wind-Schaden, Schmerzresistenz, Unbeherrschbar, Verwundbarkeit gegen Felsschaden
Sonstiges: Der übernatürlich ausgeprägte Geruchssinn verleiht bei Wahrnehmungsproben über Geruch einen Bonus von 6
Beute: Flügel (100 Lunare, Jagdkunst gg. 30)