

MIDGARD – Bestiarium

von [Octavius Valesius](#)

Der Feendrache

Vorwort

Beim surfen im Netz stieß ich auf den Feendrachen von WoW. Ich finde das Tier einfach nur knuffig und habe es daher für Midgard überarbeitet. Hier geht es zur Regelversion M4, in diesem PDF ist alles M5.

„Putzig, immun gegen Magie und pinkelt nicht auf den Teppich. Das perfekte Haustier!“
Albus Faequhar MacDougall. Rektor an der Akademie der freien Künste und Wissenschaften (AKW)

Aussehen

Feendrachen wirken wie die Kreuzung aus einem kleinen Drachen und einem Schmetterling, obwohl sie nicht zur Familie der Drachen gehören. Sie werden bis zu 25 Zentimeter lang, wovon bis zu 10 Zentimeter auf den Greifschwanz entfallen. Die Zehen sind zu Greifzangen ausgebildet, was auf ein Leben als Baumbewohner hindeutet.

Der gewöhnliche Feendrache trägt ein feines, türkisfarbenes Schuppenkleid, das zum Schwanz hin immer mehr in ein tiefes violett übergeht. Es sind aber auch schon Feendrachen mit einem hell bis olivgrünen Schuppenkleid beobachtet worden. Die Flügel zeigen eine auffällige Zeichnung in orange, über pink, bis zu einem fast schwarzen violett. Abgesetzt mit kleinen weißen bis hellblauen Flächen die im Sonnenlicht glitzern.

Verhalten

Feendrachen sind wechselwarme, tagaktive Wesen, doch bei künstlicher Beleuchtung können sie auch nach Sonnenuntergang aktiv sein. Feendrachen sind für ihre verspielte und verschmuste Natur bekannt. Nirgends kommt ein Feendrache so gut auf Betriebstemperatur wie am Hals eines Warmblüters oder bei einem Sonnenbad.

Immer zu Streichen aufgelegt tauchen sie oft unvermittelt aus dem Nichts auf. Entdecken sie jedoch ein magisches Wesen, und insbesondere Illusionen, werden sie aufgeregt und versuchen diese mit ihrer Zunge zu berühren. Eine Berührung durch die Zunge eines Feendrachsens wirkt auf magische Wesen wie die Berührung mit kaltem Eisen und auf Illusionen wie ein „Bannen von Zauberwerk“. Die Reichweite der Zunge, mit der sie auch Insekten jagen, beträgt etwa das anderthalbfache ihrer Körpergröße.

Feendrachen sind Allesfresser, doch bevorzugen sie Insektenlarven und vor allem (Nackt)Schnecken. Wasser trinken sie nur selten, ihren Flüssigkeitsbedarf decken sie über ihre Nahrung. Daher scheiden sie auch keinen Urin aus. Wenn sich ihnen jedoch die Möglichkeit bietet, nehmen Feendrachen mit Begeisterung ein Bad.

Sie bevorzugen dann warmes und seichtes Wasser, denn Schwimmen können sie nicht. In Ermangelung von Wasser nehmen sie aber auch gerne mit einem Sandbad vorlieb.

Herkunft

Direktor MacDougal wird nicht müde die Existenz der Feendrachen als seinen Verdienst anzupreisen. Seiner Aussage nach hat er Feendrachen erschaffen als bei einem magischen Experiment etwas schief ging und eine Chimäre aus einem Chameleon und einem Tagpfauenauge entstand. Er habe das Verfahren nun perfektioniert und eine kleine Zucht begonnen.

In Wahrheit stieß Direktor MacDougal während einer seiner Reisen in die fernen Chaosebenen auf die Feendrachen. Sie sind also eigentlich Dämonen der finsternen Ebenen.

Die putzigen Tierchen haben sich in den letzten zehn Jahren zu einem echten Statussymbol entwickelt und können in der AKW für 750 Goldstücke käuflich erworben werden.

Fertigkeiten

In ihrer Sphäre ist die Magie sehr chaotisch und nahezu unberechenbar, was zu einigen einzigartigen Verteidigungsmechanismen geführt hat. Zum einen haben sie eine sehr hohe Magieresistenz, zum anderen die Fähigkeit Illusionen mit ihrem Speichel zu brechen.

In Notsituation können sie gar ein engmaschiges, sphärisches Netz aus magischer Energie formen. Dieses wirkt wie ein sie umgebender Umkehrschild. Weder Magie noch Waffen, wohl aber Gase, vermögen diesen Schild zu durchdringen. Abgesehen von so schmalen Waffen wie einem Armbrustbolzen. Schon eine breit geschmiedete Pfeilspitze würde in dem engmaschigen Geflecht hängen bleiben. Der Umkehrschild schützt allerdings nur begrenzt vor der Wucht einer Waffe. Für jeden Schadenspunkt wird der Feendrache um einen halben Meter in die entgegengesetzte Richtung getrieben. Und natürlich bewegen sich Feendrachen meistens fliegend.

Eine weitere Besonderheit ist das violette Muster auf ihrem Schwanz. Dies ist nicht nur bei jedem Feendrachen anders, sondern es wirkt auch wie ein Amulett gegen arkanes Spüren (keine ABW), was auch der Grund ist, warum niemand bisher die finstere Aura festgestellt hat, über die sie als Bewohner der fernen Chaosebenen natürlich verfügen.

Zu guter Letzt können Feendrachen sich selbst, und nur sich selbst, bis zu zwei Kilometer weit versetzen. Sie sind dabei nicht auf ein Zielhexagon angewiesen. Sie dabei, oder auch im Flug, maximal ein Gewicht von 100 Gramm befördern.

Ihre Art steht an der Schwelle zur Vernunftbegabung, was sich in einer relativ hohen Intelligenz ausdrückt. Wer seinen Feendrachen personalisieren möchte würfelt für die Intelligenz $In\ t85+1w20$. Werte über 100 entsprechen dann einer menschlichen Intelligenz von $In-100$. Feendrachen von tierischer Intelligenz steht trotz ihres Sprachapparates nur ein eingeschränkter Wortschatz zur Verfügung (Sprechen +6), menschlich intelligente Feendrachen sind da schon gelehriger (Sprechen +10).

Als Vertrauter eignen sie sich nur bedingt und wenn, dann für hochgradige Zauberer. Grundsätzlich steht dem nicht viel entgegen, bis auf die eben sehr hohe Magieresistenz eines Feendrachen die dreimal überwunden werden muss. Aus diesem Grund können sie auch nicht beschworen werden.



Bas Du Pont; Quelle: https://astrohanasia.fandom.com/wiki/Faerie_Dragon

Datenblatt

Feendrache (Grad 1)

LP 1w3 **AP** 1w3 **OR** Gf: 1

St 10 Gw 20 In t95 B 3/18

Abwehr +11 Resistenz 18/18

Angriff: Biss+5 (1w3-1) oder Zunge+10 (1w6-4; bei schwerem Treffer >>**Zaubern +17:**<< *Bannen von Zauberwerk*) – Raufen+2 (1w6-5)

Sprechen: Landessprache+6/+10

Bes.: Gegner erhalten -4 auf ihren EW: Angriff >>**Zaubern+17**<< *Umkehrschild (Zd Augenblick, 1AP für eine Sphäre), Versetzen (nur sich selbst bis 2 km, Zd Augenblick, 1AP, benötigt kein Zielhexagon)*

Vorkommen: gut geheizte Wohnräume vornehmer Haushalte, ferne Chauseben