

MONSTER DES MONATS

Mondluchs

SG 2 • VERSION 8

Aus den (angeblichen?) Reiseberichten des Gelehrten Vitrico aus Angor, Kopien in unterschiedlichen Bibliotheken Trions zu finden:

„Wie ihr, liebe Leser, längst wisst, war ich auf meinen Reisen auch bei den Elfen im Aqmola zu Gast, um ihre Gebräuche zu erfahren und Geschichten auszutauschen. Dort erzählte man mir dieses Märchen:

Vor langer Zeit wurde die Welt von Dunkelheit und Unheil heimgesucht. Alle Elfen wurden von schrecklichen Träumen geplagt, die sie selbst im wachen Zustand kaum noch verließen und die das ganze Volk schwächten. Damals lebte eine weise und gerechte Zauberkundige namens Sillaniya, die die Magie des Mondes studierte und die Geheimnisse der Nacht enträtselte. Sie träumte von einer Welt, in der das Mondlicht über die Dunkelheit siegen und die dämonischen Träume vertreiben würde.

Eines Nachts, während sie unter dem strahlenden Vollmond sang, wurde sie von einer göttlichen Erscheinung berührt. Il Anaera, die Mondgöttin der Elfen, stieg zu ihr herab und bot ihr ein Geschenk an. Sie solle einen jungen Luchs finden und ihn in einer speziellen Zeremonie segnen, um ihn mit der Kraft des Mondes zu verbinden.

Obwohl es längst nicht mehr die Jahreszeit für junge Luchse war, fand Sillaniya ein einsames Luchskind in den Wäldern und führte die Zeremonie durch. Sie berührte den Luchs mit einem magischen Kristall, der das Mondlicht einfing, und er verwandelte sich vor ihren Augen. Sein Fell schimmerte in silbrigem Glanz, seine Augen leuchteten wie Sterne und er wurde so klug, dass er in Gedanken und mit Blicken mit Sillaniya sprechen konnte. Er wurde zu einem Hüter des Mondes und zum geliebten Begleiter von Sillaniya. Gemeinsam lernten sie, die Kraft des Vollmondes zu beherrschen und zum Wohle aller zu nutzen. Sie bündelten sein Licht zu mächtigen Strahlen, mit denen sie die Dunkelheit vertreiben und Heilung bringen konnten. Nach und nach ließen die schlimmen Träume der Elfen nach und sie fanden ihre Kräfte und ihren Lebensmut zurück.

So setzen Sie den Mondluchs ein

AUFHÄNGER

In Vollmondnächten werden Tiere und Dorfbewohner angegriffen. Niemand weiß, was dahintersteckt.

TIPPS FÜR DIE SPIELLEITUNG

- Nutzen Sie die Mondphasen: bei Neumond schwach, bei Vollmond stark.
- Lassen Sie die Gruppe seine Schwachstelle selbst herausfinden.
- Geben Sie ihm bei Vollmond ein Wolfsrudel, das er anführt.

Nun erschien Il Anaera Sillaniya in einem Traum und bat sie, ihr den Mondluchs zurückzugeben. Die Elfen bräuchten ihn nun nicht mehr. Doch Sillaniya wollte sich nicht von ihrem Begleiter trennen. Sie liebte ihn und glaubte, sie beide könnten noch viel mehr Gutes in die Welt bringen. So verschloss sie die Augen und Ohren vor den Bitten ihrer Göttin und zog mit dem Luchs in den tiefen Wald hinein, wo ihr Schicksal sie erwartete.

> **„Wilde Tiere, die die Macht des Mondes in sich tragen und sie nutzen, um Jagd auf alles zu machen, das lebt."**
>
> VITRICO AUS ANGOR

Als der nächste Vollmond am Himmel stand, hatten die Elfen ihres Volkes noch ein letztes Mal furchtbare Träume. Einige Tage später kehrte Sillaniya zurück, alleine und verletzt, und sie sprach nie darüber, was geschehen war. Der Mondluchs jedoch wurde nie wieder gesehen. Manche sagen, die Göttin habe ihn sich geholt. Andere meinen, er habe Nachkommen gezeugt, die sich über die ganze Welt verbreitet haben. Wilde Tiere, die die Macht des Mondes in sich tragen und sie nutzen, um Jagd auf alles zu machen, das lebt."

Aussehen, Fähigkeiten und Verhalten des Mondluchses

Der Mondluchs ist ein großes katzenartiges Raubtier mit silbrig schimmerndem Fell, scharfen Krallen und mächtigen Reißzähnen. Schon das würde die Kreatur zu einer Gefahr für Reisende und Dorfbewohner:innen machen. Doch beim Mondluchs handelt es sich nicht um ein gewöhnliches Tier. Seine Fähigkeiten und sein Verhalten hängen viel stärker von der Mondphase ab als bei den meisten anderen Lebewesen.

Mondluchs, Neumond SG 2

M

TP	INI	RÜST	BW	MP
10	+0	6	8	—

Biss/Krallen KB 4 Sch +2

FÄHIGKEITEN

Verbesserte Sicht · **Athletik** 5 · **List** 4 · **Wahrnehmung** 3

VERHALTEN

Rund um den Neumond: zieht sich in einen sicheren Unterschlupf zurück, Angriffslust kaum vorhanden.

„Dafür sind sie rund um den Neumond besonders geschwächt, regelrecht krank."

Schatz – Version 8

Rund um den Neumond ist der Mondluchs geschwächt und zieht sich in eine Höhle oder einen anderen sicheren Unterschlupf zurück. In dieser Zeit sind seine Reaktionen verlangsamt und die Angriffslust ist kaum vorhanden. Drei bis vier Tage und Nächte ruht der Mondluchs und verzichtet auf das Jagen und Fressen. Höchstens zum Trinken verlässt er kurz seinen Unterschlupf, kehrt aber so schnell wie möglich dorthin zurück. Anschließend nimmt seine Kraft zusammen mit dem Mond wieder zu.

In den Tagen um den Vollmond herum ist der Mondluchs auf dem Höhepunkt seiner Kraft, seiner Intelligenz und seiner Aggressivität. In dieser Zeit jagt und tötet er geschickter und effektiver, als man es einem tumben Tier zutrauen möchte. Manche Exemplare setzen nicht nur ausgefeilte Jagdtechniken, sondern sogar Magie ein. Sie erschaffen einfache Illusionen, beeinflussen die Lichtverhältnisse um sich herum oder springen mit Hilfe der Magie unnatürlich hoch oder weit. Trotz dieser Fähigkeiten scheint es sich beim Mondluchs nicht um ein vernunftbegabtes Wesen zu handeln, nicht einmal bei Vollmond. Er scheint die Magieformungen instinktiv und nicht allzu planvoll einzusetzen.

Je älter ein Mondluchs wird, umso stärker wird seine Abhängigkeit vom Mond. Sehr alte Tiere sind deshalb in der Vollmondzeit brutale und kluge Gegner, die nur schwer zu besiegen sind. Dafür sind sie rund um den Neumond besonders geschwächt, regelrecht krank. Wenn es gelingt, sie in dieser Zeit aufzuspüren, ist nur wenig Widerstand zu erwarten.

Mondluchse sind Einzelgänger und beanspruchen ein großes Revier. Es ist deshalb äußerst unwahrscheinlich, zwei oder mehr dieser Tiere in einer Gegend anzutreffen. Allerdings kommt es vor, dass sich ein Mondluchs in der Vollmondzeit einem Wolfsrudel oder einer Gruppe anderer Tiere anschließt und diese in der Jagd anführt.

Mondluchse sind nachtaktive Fleischfresser. Je nach Mondphase jagen sie jedoch ganz unterschiedliche Beute. Vor und nach ihrer Neumond-Fastenzeit fressen sie in erster Linie Mäuse, Eichhörnchen, Eidechsen oder kleine Vögel. Je voller der Mond jedoch ist, umso größer wird auch die Beute, die die Mondluchse anzieht. Jagt ein Luchs zusammen mit Wölfen oder anderen Raubtieren, dann greift dieses Rudel an Vollmond sogar ganze Reisegruppen an. Überzahl und Größe schreckt einen Mondluchs nicht ab, sehr zum Schaden von Wildtieren, Haustieren oder Personen, die sich nachts im Freien befinden …

Mondluchs, zu-/abnehmender Mond SG 5

M

TP	INI	RÜST	BW	MP
15	+2	7	10	10

Biss/Krallen KB 6 Sch +2

MAGIE

Illusion (Freie Magie 2) · Licht & Dunkelheit (Freie Magie 3), nur mit Mondluchs als Ausgangspunkt

FÄHIGKEITEN

Verbesserte Sicht · **Regeneration** 1 · **Athletik** 7 · **List** 6 · **Wahrnehmung** 5

„Anschließend nimmt seine Kraft zusammen mit dem Mond wieder zu."

Schatz – Version 8

MONDLUCHS, VOLLMOND SG 7

M

TP	INI	RÜST	BW	MP
20	+3	8	12	10

Biss/Krallen KB 8 Sch +2

MAGIE

Illusion (Freie Magie 2) · Licht & Dunkelheit (Freie Magie 3), nur mit Mondluchs als Ausgangspunkt · Große Illusion (Freie Magie 5)

FÄHIGKEITEN

Verbesserte Sicht · **Regeneration** 1 · **Zauberresistenz** 1 · **Athletik** 9 · **List** 8 · **Wahrnehmung** 7

VERHALTEN

Vollmondzeit: schließt sich mitunter einem Wolfsrudel oder anderen Tieren an und führt sie bei der Jagd an.

„Wilde Tiere, die die Macht des Mondes in sich tragen und sie nutzen, um Jagd auf alles zu machen, das lebt."

Schatz –

Version 8

Fähigkeiten im Detail

Athletik X (siehe Werte für die einzelnen Mondphasen): Mondluchse sind sehr geschickt, geborene Kletterer und zudem zu weiten Sprüngen und kurzen Sprints imstande. Alle Manöver auf Athletik zum Ausweichen, Balancieren, Klettern oder Springen erhalten einen Bonus von +X.

List X (siehe Werte für die einzelnen Mondphasen): Mondluchse verstehen sich auf das Schleichen und Lauern im Verborgenen. Ihr Angriff kommt für ihre Opfer meist vollkommen unerwartet. Alle Manöver auf List (Schleichen/Verstecken) erhalten einen Bonus von +X.

Magie: Manche der sagenhaften Fähigkeiten der Mondluchse sind tatsächlich auf magische Kräfte zurückzuführen, die mit folgenden Formungen vergleichbar sind:

- Illusion (Freie Magie 2)
- Licht & Dunkelheit (Freie Magie 3), nur mit Mondluchs als Ausgangspunkt
- Große Illusion (Freie Magie 5), nur bei Vollmond

Verbesserte Sicht: Die Augen eines Mondluchses sind scharf, insbesondere bei Nacht. Sie erhalten einen +1 Bonus auf Wahrnehmung und können selbst bei schlechten Lichtverhältnissen 50 % weiter sehen als ein Mensch.

Wahrnehmung X (siehe Werte für die einzelnen Mondphasen): Mondluchse sind äußerst aufmerksame Tiere und verfügen neben einer ausgezeichneten Sicht auch über ein hervorragendes Gehör. Alle Manöver auf Wahrnehmung (Gehör/Sicht) erhalten einen Bonus von X.

Tipps für Abenteuer mit dem Mondluchs

Diese Kreatur wird vor allem dann interessant, wenn die Spielergruppe sie über längere Zeit hinweg beobachten und die Verhaltensänderungen bemerken kann. Sie ist deshalb besonders empfehlenswert für Abenteuer, bei denen die Spielercharaktere eine ganze Weile an einem Ort bleiben. Der Mondluchs kann dann im Zentrum des Abenteuers stehen oder du kannst ihn als zusätzliche interessante Begegnung einsetzen, während die Spieler:innen eigentlich einer anderen Sache nachgehen.

- Ein klassischer Ansatz wäre ein Dorf mit einer langanhaltenden Bedrohung, die die Spieler:innen lösen können. Womöglich gibt es dort schon seit einiger Zeit in den Nächten um den Vollmond herum Angriffe auf Tiere oder unaufmerksame Dorfbewohner:innen. Tipp: Je weniger die Leute über den Angreifer wissen, umso interessanter kann das Abenteuer werden, weil die Spieler:innen die Schwachstelle des Monsters auf diese Weise selbst herausfinden können.
- Alternativ kann die Gruppe bei einer Reise durch waldiges Gebiet mehrmals angegriffen werden, wobei deutliche Verhaltensunterschiede des Luchses sichtbar werden.
- Eine weitere Möglichkeit für sehr tierliebe Gruppen ist die Begegnung mit einem Mondluchs in einer Neumondnacht. Das Tier wirkt in dieser Zeit so geschwächt und kränklich, dass die Gruppe es vielleicht aufpäppeln möchte, dann aber von der neugewonnenen Kraft und Aggressivität überrascht wird.

- Unter Umständen kann der Mondluchs sogar ein Tierbegleiter für erfahrene Waldläufer:innen sein (Freund des Waldläufers Stufe 6). Allerdings wird der Umgang mit ihm im Lauf des Monats sehr unterschiedlich aussehen.

Autorin: Birgit Oppermann · Werte: Tobias Freund

© 2024 ABOREA.de · Alle Rechte vorbehalten. ABOREA® ist eine eingetragene Marke und Spielwelt von Sebastian Witzmann.