

MONSTER DES MONATS

Der Schattentäuscher

SG 3 ◆ VERSION 8

In einigen tief bewaldeten Gebieten Aboreas lebt der Schattentäuscher, ein affenartiges Wesen mit unheimlichen Fähigkeiten. Der Legende nach ist sein Erscheinen ein schlechtes Omen, das auf ein Ungleichgewicht zwischen Gut und Böse hindeutet oder auf eine bevorstehende Finsternis hinweist. Vermutlich handelt es sich dabei jedoch nur um eine symbolhafte Darstellung der Bedrohung, die von einem Schattentäuscher ausgehen kann. Denn schon ein einziges Exemplar kann ein großes Gebiet terrorisieren.

Erscheinungsbild des Schattentäuschers

Schattentäuscher sind schlanke, affenartige Wesen mit langen Armen und Beinen. Ihr Fell kann die Farbe wechseln und grau, schwarz, grünlich oder braun erscheinen. Auch Flecken und Muster sind möglich. So passt sich der Schattentäuscher seiner Umgebung an und verschmilzt nahezu vollständig mit der Natur um sich herum. Der Farbwechsel dauert einige Minuten. Aber wenn der Schattentäuscher genug Zeit hat, um sich anzupassen, ist er vor allem im Halbdunkel kaum zu erkennen.

Lebensweise und Gefahrenpotenzial

Schattentäuscher sind Einzelgänger. Die Lebensweise von Männchen und Weibchen unterscheidet sich allerdings beträchtlich:

Die Männchen leben territorial und betrachten große Gebiete als ihr Eigentum. Je größer das von ihnen kontrollierte Gebiet ist, umso attraktiver sind die Schattentäuscher für vorbeiziehende Weibchen. Wer sich – wissentlich oder nicht – in ihr Revier begibt, schwebt in Lebensgefahr. Schattentäuscher haben nämlich ein großes intuitives Verständnis für Mechanik und legen in ihrer Umgebung tödliche Fallen aus. Auf diese Weise fangen sie Tiere als Nahrung, aber sie haben es auch auf Menschen und andere vernunftbegabte Wesen abgesehen. Der Grund: Schattentäuscher nutzen einfache Werkzeuge und Waffen, haben aber nie die Fähigkeit erlangt, diese selbst herzustellen. Sie plündern deshalb die Opfer in ihren Fallen aus und nehmen sich, was ihnen nutzbar erscheint. Als Nahrung dienen ihnen die humanoiden Völker jedoch fast nie, auch wenn der Grund dafür nicht endgültig bekannt ist. Männliche Schattentäuscher greifen nur in Ausnahmefäl-

So setzen Sie den Schattentäuscher ein

AUFHÄNGER

Rätselhafte Todesfälle versetzen eine Siedlung in Angst. Niemand wagt sich mehr in die Wälder.

TIPPS FÜR DIE SPIELLEITUNG

- Lassen Sie die Gruppe zuerst auf seine Fallen treffen.
- Nutzen Sie den Unterschied: Männchen stellen Fallen, Weibchen stehlen und plündern.
- Belohnen Sie mit Wertsachen bei den Fallen und dem Fell.

SCHATTENTÄUSCHER SG 3

M

TP	INI	RÜST	BW	MP
10	+1	6	10	—

Biss/Fäuste/Stein/Knüppel KB 6 Sch –1

FÄHIGKEITEN

List 6 · **Fallensteller** +4 auf List beim Anlegen einfacher Fallen · **Farbwechsel** in 1 Würfel Minuten: +6 auf List zum Verstecken oder Anschleichen, im Kampf +2 auf Rüstung · **Schattensprung** (nur Weibchen) bis 10 m, Ziel gilt als überrascht

SCHWÄCHE

Plötzlich aufflammende Lichtquellen irritieren ihn stark und machen ihn verwundbar; Lärm und Chaos überwältigen seine Sinne.

VERHALTEN

Bei Licht, Lärm oder Chaos: zieht sich schnellstmöglich in die Schatten zurück.

„Der Legende nach ist sein Erscheinen ein schlechtes Omen, das auf ein Ungleichgewicht zwischen Gut und Böse hindeutet oder auf eine bevorstehende Finsternis hinweist."

Schatz A — Version 8

len an und warten lieber darauf, dass die Fallen ihren Zweck erfüllen.

„Denn schon ein einziges Exemplar kann ein grosses Gebiet terrorisieren."

Die weiblichen Schattentäuscher (die übrigens noch deutlich seltener vorkommen als die Männchen) sind dagegen nicht sesshaft, sondern ziehen möglichst ungesehen durch die Lande. Sie stellen nur selten Fallen, dafür stehlen sie jedoch, plündern Lager aus und greifen im Zweifel auch an, um sich Nahrung oder nützliche Gegenstände zu beschaffen. Ihre Kost enthält einen deutlich höheren Pflanzenanteil als die der Männchen, aber sie fressen auch gerne Fleisch, wenn sie es mit wenig Aufwand erlangen können. Mit ihrem farbwechselnden Fell und den fast lautlosen Bewegungen pirschen sie sich nahe an das Lager oder die Wandergruppe heran. Zum Angriff nutzen sie dann eine besondere Fähigkeit: den Schattensprung. Weibliche Schattentäuscher haben die Fähigkeit, kurze Distanzen durch die Schatten zu reisen, um überraschend hinter ihrer Beute aufzutauchen und sie dann niederzuschlagen. Diese Fähigkeit können sie allerdings nur bei Dämmerung, in dicht bewachsenem Gebiet oder bei sehr trübem Wetter einsetzen. Bei hellem Tageslicht oder in völliger Dunkelheit sind sie dazu nicht in der Lage.

Jungtiere halten sich direkt bei der Mutter auf und werden in den ersten Monaten von ihr getragen. Beim Schattensprung der Mutter ist das Jungtier eingeschlossen und bleibt in ihrer direkten Nähe. Nach etwa einem Jahr gehen weibliche Jungtiere ihre eigenen Wege und männliche lassen sich an einem Ort nieder, an dem sie ihr eigenes Territorium errichten. Allerdings pflanzen sich Schattentäuscher nur sehr langsam fort. Sie haben nur wenige Jungtiere in ihrem Leben. Ein Grund dafür ist, dass es nicht viele Exemplare gibt und es deshalb sehr lange dauert, bis sich passende Tiere zur Paarung finden.

Schattentäuscher agieren, wo immer sie können, in düsteren Umgebungen. Dort können sie ihre Tarnfähigkeiten und die überraschenden Angriffe optimal nutzen. Plötzlich aufflammende Lichtquellen können sie deshalb stark irritieren und verwundbar machen. Auch Lärm und Chaos können sie beeinträchtigen und ihre Sinne überwältigen. Sie werden sich in diesem Fall schnellstmöglich wieder in die Schatten zurückziehen.

Wertvolles Artefakt: Das Fell des Schattentäuschers

Nach dem Tod eines Schattentäuschers behält sein Fell noch einige Minuten lang die Fähigkeit, die Farbe zu wechseln. Diese Zeitspanne kann durch schnelles magisches Einwirken deutlich verlängert werden, zum Beispiel durch den Zauber „Veränderung" (Weiße Magie, Rang 5). Dadurch erhält man nach dem Gerben ein Fell, das sich in natürlicher Umgebung innerhalb von Minuten farblich anpasst und dann sehr gut getarnt ist. Es lässt sich zum Beispiel nutzen, um Gegenstände oder Felsspalten zu verstecken. Aus drei bis vier solchen Fellen lässt sich sogar ein Mantel herstellen, der eine Person optisch mit der Umgebung verschmelzen lässt. Allerdings müssen dafür alle Felle von der gleichen Person und mit dem gleichen Spruch verzaubert werden, damit sie später wie eine Einheit wirken.

Ideen für Abenteuer rund um den Schattentäuscher

Ein Schattentäuscher kann eine gefährliche Plage sein, wenn in seinem Gebiet ein Dorf oder eine Siedlung liegt. Dann gibt es Unglücke und Todesfälle, die sich die Bewohner:innen nicht recht erklären können und die sie in Angst und Schrecken versetzt. Wenn die Bewohner:innen einer solchen Siedlung die Wälder oder Felder der Umgebung nicht mehr gefahrlos betreten können, zahlen sie jede mögliche Summe für die Lösung des Problems.

Möglicherweise sind die Spielercharaktere aber auch in einer ganz anderen Mission unterwegs und stoßen in der Wildnis auf den Schattentäuscher oder seine Fallen. Die unerwarteten Angriffe oder die gut getarnten Fallen können ein hohes Bedrohungsgefühl erwecken, auch wenn der Schattentäuscher selbst bei Weitem kein unbesiegbarer Gegner ist.

In den Fallen des Schattentäuschers könnten sich einige Schätze finden. Für Gold, Schmuck und andere Wertsachen hat er keine Verwendung, sodass sie nicht selten in der Nähe der geplünderten Fallen liegen bleiben. Ein interessantes Ziel für unerschrockene Abenteurer:innen!

Natürlich kann der Schattentäuscher auch selbst ein lohnendes Ziel für die Spielgruppe sein, denn sein Fell bringt sicher eine Menge Geld ein, wenn man den richtigen Käufer dafür findet und es rechtzeitig magisch behandeln kann. Oder vielleicht möchte jemand in der Gruppe diesen wertvollen Gegenstand selbst nutzen?

Übrigens: Die unterschiedlichen Verhaltensweisen von männlichen und weiblichen Schattentäuschern können interessante Spielszenen ergeben. Eine Gruppe, die einem solchen Wesen schon einmal begegnet ist (oder Aufzeichnungen und Berichte darüber kennt), kann so mit völlig unerwartetem Verhalten konfrontiert werden.

FÄHIGKEITEN IM DETAIL

Fallensteller: Insbesondere männliche Schattentäuscher verstehen sich auf den Bau einfacher Fallen. Sie erhalten einen Bonus in Höhe von +4 auf List-Manöver zum Anlegen einfacher Fallen. Zum Entdecken ist ein vergleichendes Manöver Wahrnehmung (IN) gegen List erforderlich. Weibliche Schattentäuscher setzen Fallen wesentlich seltener und weniger effektiv ein. Sie verlassen sich eher auf die nur ihnen eigene Fähigkeit des Schattensprungs.

BEISPIELE FÜR EINFACHE FALLEN

- **Angespitzte Stöcke (SG 2):** Unter Laub verborgene, flache Grube, in der einige angespitzte Stöcke aufgestellt wurden (Überraschungsangriff: OB +3, SCH –1; in Kombination mit Stolperfalle: SG beider Fallen werden addiert; bei Sturz OB +5, SCH +0).
- **Schlinge (SG 2):** Eine Schlinge an einem starken, heruntergezogenen Ast, welcher beim Auslösen mit seiner Beute mehrere Meter nach oben schnellt.
- **Stolperfalle (SG 1):** Eine hochgebogene Wurzel oder knapp über dem Boden gespannte Ranke, welche ein unvorsichtiges Opfer stolpern lässt (Athletik-Manöver, GE gegen MS 8 erforderlich, um einen Sturz zu vermeiden). Wird häufig auch mit dahinter aufgestellten, angespitzten Stöcken kombiniert.
- **Zurückschnellender Ast (SG 2):** Ein zurückgebogener Ast, der beim Auslösen das Opfer zu Boden werfen kann (Überraschungsangriff: OB +5, SCH –2; bei erfolgreichem Treffer ist ein Athletik-Manöver, ST/GE gegen MS 8 erforderlich, um einen Sturz zu vermeiden).

Farbwechsel: Schattentäuscher können die Farbe und das Muster ihres Fells innerhalb von 1 Würfel Minuten an die Umgebung anpassen und erhalten dann einen Bonus von +6 auf alle List-Manöver zum Verstecken oder Anschleichen. Im Kampf erhalten sie durch das Verschwimmen ihrer Konturen zudem einen Bonus von +2 auf ihre Rüstung.

Schattensprung: Weibliche Schattentäuscher können in dämmriger Umgebung, z. B. bei Dämmerung, im dichten Wald oder bei Mondlicht, kurze Strecken durch die Schatten reisen. Unter heller Beleuchtung oder bei absoluter Dunkelheit ist ihnen ein Schattensprung nicht möglich. Der Schattensprung erfolgt stets im Rahmen einer normalen Bewegung, wobei Ausgangs- und Endpunkt bis zu 10 Meter voneinander entfernt sein können. Die Bewegung wird nicht durch dazwischen befindliche Hindernisse behindert. Nutzt ein Schattentäuscher diese Fähigkeit für einen Angriff, so gilt sein Ziel in dieser Runde als überrascht und kann weder Ausweichen noch einen DB gegen diesen Angriff einsetzen. Pro Runde ist nur ein Schattensprung möglich.

Autorin: Birgit Oppermann · Werte: Tobias Freund
© 2024 ABOREA.de · Alle Rechte vorbehalten. ABOREA® ist eine eingetragene Marke und Spielwelt von Sebastian Witzmann.