

Das Mondkind

“Manche Legenden sprechen davon, dass es freundliche Werwölfe gibt, die ihren Fluch unter Kontrolle haben und ihr Dorf und seine Bewohner vor den Gefahren des Waldes schützen.”

... so steht es geschrieben. Doch wieviel Wahrheit steckt in diesen Legenden? Und kann es tatsächlich Werwölfe geben, die ihren Fluch unter Kontrolle haben? Du musst es herausfinden, denn du bist einer von ihnen. Ein Kind des Mondes. Ein Werwolf. Die erste Verwandlung liegt hinter dir und ein dunkles Schicksal vor dir. Denn wer glaubt schon, dass es tatsächlich freundliche Werwölfe geben könnte? Deine Geschicklichkeit und Weisheit starten bei 10, alle anderen Attribute bei 8.

Wie war deine Kindheit?

1W12	Wer waren deine Eltern? Was hast du von ihnen gelernt?	Du erhältst
1	Du bist eine Waise. Das Leben war hart für dich.	+2 WE, +2 KO, +1 IN
2	Dein Vater wurde zu Recht oder Unrecht verstoßen.	+2 IN, +1 WE, +1 KO, Fertigkeit: Überleben
3	Deine Eltern waren Fischer und du bist nahe des Flusses aufgewachsen.	+2 GE, +1 ST, +1 Wis, Fertigkeit: Fischen
4	Deine Familie bewirtschaftete eine kleine Farm außerhalb des Dorfes.	+2 KO, +1 WE, +1 CH Fertigkeit: Ackerbau
5	Du gingst deinem Vater bei der Jagd zur Hand.	+2 ST, +1 GE, +1 CH, Fertigkeit: Jagen
6	Du hast die Schafe auf dem Berg gehütet, so wie dein Vater vor dir.	+2 KO, +1 IN, +1 GE, +1 WE
7	Deine Eltern betrieben die Taverne. Du bist mit den Geschichten zahlreicher Reisender aufgewachsen.	+2 CH, +1 IN, +1 GE, +1 WE
8	Du hast am Webstuhl gearbeitet und Fäden gesponnen.	+2 GE, +1 IN, +1 CH Fertigkeit: Weben
9	Dein Vater oder deine Mutter hat die alten Geschichten bewahrt. Dein Kopf ist voll von ihnen.	+2 IN, +1 CH, +1 WE, Fertigkeit: Volksweisheiten
10	Dein Vater war ein Wachmann, streng aber fair zu Kindern und Fremden gleichermaßen.	+2 ST, +1 CH, +1 KO, Fertigkeit: Athletik
11	Du warst ein Wolfskind. Der Müller fand dich im Wald als du noch sehr jung warst.	+2 WE, +1 KO, +1 GE, Fertigkeit: Tierkunde
12	Dein Vater war ein Händler am Ort. Du hast gelernt wie man verhandelt und Kunden umgarnt.	+2 CH, +1 IN, +1 GE, Fertigkeit: Feilschen

Platziere einen ORT auf der Karte

1W8	Wodurch hast du dich als Kind ausgezeichnet?	Du erhältst
1	Kinder kämpfen oft, aber du hast nie verloren.	+2 ST, +1 WE
2	Es gab kein Spiel, das du nicht gewinnen konntest.	+2 GE, +1 IN
3	Du warst durch nichts unterzukriegen.	+2 KO, +1 CH
4	Kein Geheimnis entging dir und du hast jedes Geheimnis bewahrt.	+2 IN, +1 GE
5	Deine Empathie machte dich zum beliebten Kameraden, dem man sich anvertrauen konnte.	+2 WE, +1 KO
6	Du hast nie jemanden getroffen, der dich nicht leiden konnte.	+2 CH, +1 ST
7	Du hast immer die Probleme anderer gelöst, deine eigenen jedoch bei dir behalten.	+1 ST, +1 KO, +1 CH
8	Jeder konnte dich etwas lehren und so hast du ein wenig von allem gelernt.	+1 GE, +1 IN, +1 WE

1W8	Die anderen Spielercharaktere waren deine besten Freunde. Mit wem hast du in deiner Jugend noch Freundschaft geschlossen?	Du erhältst
1	Dem Schmied bei der Arbeit zu helfen hat deine Sorgen vertrieben.	+2 ST, +1 CH
2	Die Fischer hatten dich gern und du hast mit Ihnen Geschichten ausgetauscht	+2 GE, +1 WE.
3	Du hast mit den Jägern in der Wildnis gelebt.	+2 KO, +1 IN
4	Die Dorfältesten haben dir die alte Kunst des Schachspiels beigebracht.	+2 IN, +1 GE
5	Du sollst bald in die Müllersfamilie einheiraten.	+2 WE, +1 ST
6	Du hast ein Herz gebrochen – oder deines wurde gebrochen.	+2 CH, +1 KO
7	Die alte Witwe brauchte Hilfe im Haus.	+1 ST, +1 IN, +1 CH
8	Der grauhaarige Söldner, der sich im Dorf niedergelassen hat, brachte dir ein oder zwei Dinge bei.	+1 GE, +1 KO, +1 WE

Platziere einen NSC auf der Karte

Ein einziger dunkler Tag änderte alles...

1W6	Wie kam es zu deiner ersten Verwandlung?	Du erhältst
1	Du warst draußen beschäftigt, als eine Stimme aus dem Wald deinen (wahren) Namen rief. Ohne zu überlegen folgtest du. Kaum hattest du das Tageslicht hinter dir gelassen, als die Verwandlung einsetzte - und mit ihr eine atemlose Jagd durch den dunklen Tann.	+3 KO, eine Fertigkeit nach Wahl: <i>Jagen</i> oder <i>Spurenlesen</i> Notiz: <i>es gibt ein Wesen, das den Fluch "aktivieren" kann</i>
2	Du warst in die Schlucht geklettert, um zu sehen, wer dort unten sang. Rauchschwaden und ein betörender Duft stiegen plötzlich aus der Tiefe empor, dann wird deine Erinnerung bruchstückhaft: dunkle Gestalten in Kapuzenroben, ein schwarzer Wolf, ein Schwert und ein silberner Kelch. <i>Verwandlung</i> .	+3 GE, Fertigkeit: <i>Klettern</i> Notiz: <i>ein Werwolfskult im Dorf?</i>
3	Tagelang warst du in den Holzverschlag im Hof einer abgelegenen Ruine eingesperrt. Die unbekanntenen Entführer sprachen kein Wort, warfen dir nur rohes Fleisch hinunter. Du erinnerst dich nur noch an die tierhafte Wut, und wie schließlich das Eichenholz unter deinem Ansturm zerbarst, als die Verwandlung begann.	+3 ST, Fertigkeit: <i>Kraftakt</i> Notiz: <i>es gibt jemanden, der dein Geheimnis kennt</i>
4	Verzweifelt warst du in die Wildnis geflohen, um dich am Ende deiner Kräfte in eine Höhle zu verkriechen. Doch statt einfach aufzugeben, geschah etwas mit dir. Plötzlich wurden deine Sinne schärfer. Deine Gestalt <i>wandelte</i> sich und eine ganz neue Welt wurde offenbar.	+3 KO, eine Fertigkeit nach Wahl: <i>Jagen</i> , <i>Spurenlesen</i> oder <i>Überleben</i> <i>Warum warst du verzweifelt?</i>
5	Du hattest beobachtet, wie ein Freund von zwei Wegelagerern bedroht wurde. Unbändiger Zorn stieg in dir auf, du stolperst und brachst durch Dornestrüpp und Geröll, um auf <i>Pranken</i> zu landen. Von deinem unmenschlichen Brüllen in Grauen versetzt, suchten Freund und Feind ihr Heil in der Flucht.	+3 ST, Fertigkeit: <i>Einschüchtern</i> <i>ein Freund und eine Bande Gesetzloser wissen, dass ein Monster in den Wäldern ist</i>
6	Nur weil du ein bisschen was zum Beißen hattest mitgehen lassen, waren sie wie die Teufel hinter dir her. Plötzlich überkam dich eine Wut, wie du sie niemals gekannt hattest. Sollten sie doch kommen. Noch während du dich in den Hinterhalt legtest, bemerktest du, was mit dir geschah... <i>Was hast du getan?</i>	+3 GE, eine Fertigkeit nach Wahl: <i>Jagen</i> , <i>Spurenlesen</i> oder <i>Heimlichkeit</i>

Der Spieler kann hier in jedem Fall entscheiden, dass er bei seiner ersten Verwandlung jemanden angefallen oder sogar getötet hat. Wenn er diesen Kurs im Spiel beibehält und weiter Verletzung und Tod Unschuldiger in Kauf nimmt - aber auch wenn sein Geheimnis einmal bekannt und er von anderen Spielcharakteren als seinen Freunden als Werwolf identifiziert werden sollte - wird es irgendwann einen mit Fackeln und Mistgabeln bewaffneten Mob oder einen Werwolfjäger geben, der das vergossene unschuldige Blut wieder einfordert.

Was immer du dir für dein zukünftiges Leben einst erhofft hattest, die Verwandlung hat es endgültig zunichte gemacht. Du bist ein Schurke der 1. Stufe, allerdings liegt ein Fluch auf dir. Du erhältst die Klassenfähigkeit *Hochbegabt* sowie die magische Fähigkeit des *Kontrollierbaren Werwolfsfluchs* (siehe Anhang B) und den Nachteil *Unausweichliches Schicksal*.

Was geschah nach deiner *ersten Verwandlung*?

1W6	Konntest du eine Erklärung für deinen Fluch finden?	Du erhältst
1	Es scheint, als wärest du das Bastardkind eines Unbekannten von hohem Ansehen, der deine Mutter verstieß, als sie mit dir schwanger wurde. Auf dem Weg zur Kräuterfrau wurde sie von einem großen Wolf verletzt und lag die ganze Nacht im Wald, wo sie dein späterer Ziehvater fand. Die Dunkelheit jener Nacht ist immer in ihr geblieben. Hat sie dir den Namen deines Vaters verraten?	+2 IN eine Fertigkeit nach Wahl (geerbtes Interesse / Talent des unbekanntes Vaters)
2	Einer deiner Ahnen soll sich einst in die menschliche Larve eines Feenwesens verliebt und dessen Gunst erlangt haben. Als die wahre Form offenbar wurde (von der nur der Name "Mondwolf/-wölfin" bekannt ist), soll dein Ahne der Liebe abgeschworen haben und geflohen sein - mit dem Fluch auf ewig im Herzen.	+2 CH Fertigkeit: <i>Feenkunde</i> Notiz: <i>Feenwesen</i> <i>erkennen den Fluch</i>
3	Dein Vater (oder deine Mutter) brachte einen Werwolf zur Strecke und musste feststellen, dass es einen bitteren Preis dafür zu zahlen gibt. Eingeweihte nennen dies den " <i>Fluch des Jägers</i> ".	+2 WE Fertigkeit: <i>Wachsamkeit</i>
4	All deine Nachforschungen brachten nicht zu Tage, was den Fluch einmal auslöste. Er scheint seit Jahrhunderten einige "besondere" Angehörige deiner Familie zu treffen und ist ein Geheimnis, in das man gehofft hatte, dich niemals einweihen zu müssen.	+2 IN Fertigkeit: <i>Geschichtswissen</i>
5	Vor Jahren warst du auf der Spur eines großen Wolfes, der im Dorf Vieh gerissen hatte, als du erkennen musstest, dass du bereits selbst zum Gejagten geworden warst. Das Untier sprang dich an und verletzte dich. Wahrscheinlich wärest du nicht mehr am Leben, wenn die anderen Dörfler es nicht verjagt hätten,	+2 KO eine Fertigkeit nach Wahl: <i>Ausdauer, Tierzucht,</i> <i>Spurensuche, Jagen</i>
6	Nein. Die Nacht und die Wildnis waren immer deine Freunde und schon als Kind liebtest du es, alleine durch die Wälder zu streifen und auf das Heulen der Wölfe zu antworten, Mehr weißt du nicht.	+2 WE, eine Fertigkeit nach Wahl: <i>Ausdauer, Überleben,</i> <i>Spurensuche oder Jagen</i>

Falls der Spieler auf der ersten Tabelle ("Wer waren deine Eltern?...") erwürfelt hat, dass er als Waise aufgewachsen ist oder (passenderweise) ein Wolfskind war, können ihm die hier angegebenen Informationen bzw. Legenden zu seiner geheimen Familiengeschichte nur über Umwege zugetragen worden sein. In Absprache mit dem Spielleiter kann festgelegt werden, dass es z.B. Vertraute der verstorbenen Eltern gab, die von diesen zumindest andeutungsweise eingeweiht wurden. Nr. 1, 2 und 4 können auch nur Gerüchte oder Legenden sein, die sich die Leute halb spöttisch erzählen und von denen der Spielercharakter gehört hat,

Platziere einen ORT auf der Karte

1W6	Hast du Rat oder Hilfe gesucht? <i>Der Spieler zu deiner Rechten spielte dabei eine Rolle.</i>	Du erhältst
1	Du hast dich entschlossen, niemandem etwas zu erzählen, konntest aber nicht verhindern, dass deine nächsten Freunde die Veränderung in deinem Charakter bemerkten. <i>Dein Freund, der die Wahrheit ahnt, erhält + 1 IN.</i>	+2 IN Fertigkeit: <i>Selbstbeherrschung</i>
2	Es gibt jemandem im Dorf, der behauptet, schon einmal einen Werwolf gejagt zu haben. Es gelang dir, ihn auszufragen, ohne ihn misstrauisch zu machen. Er sagte, dass es keinen ihm bekannten Weg gebe, den Fluch zu brechen, aber er habe gehört, das er in seltenen Fällen beherrschbar gewesen sein soll. <i>Dein Freund, der dir von dieser Person erzählt hat und jetzt zumindest etwas ahnt, erhält + 1 GE.</i>	+2 GE Fertigkeit: <i>Aushorchen</i>
3	Du konntest die Verwandlung deinen (Zieh-) Eltern nicht verheimlichen. Wenn die Offenbarung sie nicht völlig überraschte (s. Ergebnis der letzten Tabelle), sagten sie, dass deine einzige Hoffnung darin bestand, dich von ihnen einsperren zu lassen, wenn die Verwandlung naht. <i>Dein Vater trug deinem Freund auf, ihn bei den ersten Anzeichen einer "Veränderung" zu rufen. Der Freund erhält + 1 WE und ist jetzt ebenfalls eingeweiht.</i>	+2 WE Fertigkeit: <i>Selbstbeherrschung</i>
4	Deinem besten Freund, der versprochen hat, dir beizustehen. <i>Dieser ist jetzt in dein Geheimnis eingeweiht und erhält + 1 WE. Falls ein anderer Spielercharakter als der zur Rechten bereits als bester Freund gilt, dann ist es dieser stattdessen .</i>	+2 WE <i>Selbstbeherrschung +2</i> solange dieser Freund in der Nähe ist
5	Einem Dorfbewohner, der in "dunkler" Magie bewandert ist (muss kein neuer NSC sein, falls es bereits Magier, Druiden, Hexen usw. im Dorf oder Umgebung gibt). Dieser machte dir jedoch keine Hoffnung, dass der Fluch zu brechen sei und riet dir, in die Wildnis zu gehen um in Einsamkeit zu leben. <i>Dein Freund, der dich begleitet hat und zumindest etwas ahnt, erhält +1 IN.</i>	+2 IN, Eine Fertigkeit zur Auswahl: <i>Magiekunde</i> oder <i>Magie spüren</i>
6	Du hast es bisher geschafft, dein Geheimnis zu bewahren und willst dies auch weiter tun. Nicht einmal deine nächsten Freunde wissen, was mit dir geschieht. <i>Dein Freund, der dennoch spürt, dass etwas ganz und gar nicht stimmt, obwohl er es noch nicht mit dir in Verbindung bringt, erhält + 1 KO.</i>	+2 KO Fertigkeit: <i>Selbstbeherrschung</i>

Platziere einen NSC auf der Karte

1W6	Wie lernst du, die Verwandlung zu kontrollieren?	Du erhältst
1	Möglicherweise ist es deine Persönlichkeit, die nicht zum Jähzorn neigt. Oder es ist einfach deine unglaubliche Sturheit. Jedenfalls hast du es tatsächlich geschafft, den Fluch zu bändigen, indem du durch hartes Training, Selbstbeherrschung und Disziplin deine Gefühle weitgehend zu beherrschen gelernt hast.	+2 ST, Fertigkeit: Selbstbeherrschung* Aufgabe: <i>Flüche brechen</i>
2	Die Furcht, jemanden zu verletzen, war einfach zu groß. Verzweifelt gingst du in die Wildnis, um vielleicht niemals wiederzukehren. Doch dort fand dich - zufällig oder auch nicht - ein Feenwesen, das deinen Fluch erkannte und dich lehrte, wie dem furchtbaren Zorn und der Zerstörungswut des Wewolfsfluches vielleicht beizukommen ist.	+2 KO, Fertigkeit: Selbstbeherrschung* Aufgabe: <i>Unschuldige schützen</i> NSC: <i>ein "Mentor" aus der Feenwelt, der dich (selbstlos?) den Fluch zu beherrschen gelehrt hat</i>
3	Schon beim zweiten Anbränden der <i>Verwandlung</i> konntest du diese mit einer schier unmenschlich scheinenden Willensanstrengung in ihre Schranken weisen. Kann dieser Fluch vielleicht für dich und diejenigen, die du beschützt, ein Segen sein?	+2 WE Fertigkeit: Selbstbeherrschung* Aufgabe: <i>Freunde schützen</i>
4	Vielleicht ist dies immer deine Bestimmung gewesen: dich selbst und die deinen zu verteidigen, indem du deine neu gewonnenen Kräfte zum Guten und Nutzen aller einsetzt. Während deiner unnachgiebigen körperlichen Disziplinierung hast du festgestellt, dass du, wenn du dich darauf konzentrierst, die Verwandlung nur zum Guten zu verwenden, diese kontrollieren kannst.	+2 ST, Fertigkeit: Selbstbeherrschung* Aufgabe: <i>Bedrohungen aufspüren</i>
5	Immer wieder hast du diesen Traum, der dich auf einen Entscheidungskampf vorzubereiten scheint, in dem du alles, was dir lieb und heilig ist, verteidigen musst. Vielleicht fiel es dir deshalb so leicht, den sonst so selbstzerstörerischen Fluch zu kontrollieren: etwas hat dich ausgesucht, für seine wie auch immer gearteten Ziele zu kämpfen.	+2 KO, Fertigkeit: Selbstbeherrschung* Aufgabe: <i>das Dorf schützen</i>
6	Eines Tages erwachtest du aus einem tiefen Traum mit einem Amulett auf der Brust, das aus einem halb von Bernstein umschlossenen blauen Mondstein besteht. Es scheint, dass, solange du es trägst, dein Fluch nicht die Oberhand gewinnen kann. Doch irgendetwas in dir scheint den perversen Drang zu verspüren, es abzulegen oder gar zu vernichten.	+2 WE Mondstein-Amulett +2 auf Selbstbeherrschung* solange getragen Aufgabe: <i>Selbstschutz</i> Notiz: <i>wer gab dir das Mondstein-Amulett?</i>

* wenn die Fertigkeit bereits vorhanden ist, verbessert sie sich nochmals (auf +4)

Füll deinen Charakterbogen aus!

1. Schreibe deinen Namen, die Klasse und die Stufe auf.
2. Notiere deine Attributswerte. Im Feld daneben schreibe deinen Attributsmodifikator auf, lies ihn auf der Tabelle ganz hinten ab.
3. Notiere deine Fertigkeiten, deine Klassenfähigkeiten, deine Startausrüstung und alles was du noch kaufen möchtest. Du beginnst mit folgender Ausrüstung: Messer, praktische Kleidung, Lederrüstung (+2 RK), schwerer Umhang, Feuerstein und Stahl, Wasserschlauch, eine Waffe deiner Wahl und 4W6 Silbermünzen.
4. Wähle eine Gesinnung. Dein Charakter kann Rechtschaffen, Chaotisch oder Neutral sein. Wenn du dich nicht entscheiden kannst, wähle Neutral: Die meisten Menschen sind neutral.
5. Dein Grundangriffsbonus wird durch deine Klasse bestimmt. Als Stufe 1 Schurke hast du einen Grundangriffsbonus von +0
6. Deine Initiative ist gleich deiner Stufe + deinem Geschicklichkeits-Modifikator + 2 für die Klasse Schurke.
7. Deine Rüstungsklasse ist $10 + \text{dein Geschicklichkeits-Modifikator} + \text{den Bonus für eine Rüstung}$.
8. Du hast 1 Schicksalspunkt.
9. Du hast 8 Trefferpunkte + deinen Konstitutions-Modifikator.
10. Notiere deine Rettungswürfe, die du der Tabelle weiter hinten entnehmen kannst.
11. Notiere deinen Angriffsbonus und Schaden für jede Waffen die du nutzen möchtest. Dein Angriffsbonus für eine Nahkampfwaffe ist der Grundangriffsbonus + dein Stärke-Modifikator. Für Fernkampfwaffen ist es der Grundangriffsbonus + dein Geschicklichkeits-Modifikator. Dein Stärke-Modifikator wird außerdem auf den Schadenswurf der Nahkampfwaffe angerechnet.

Regelübersicht

Proben machen

Attributprobe: Würfle einen W20 und vergleiche das Ergebnis mit dem entsprechenden Attribut. Wenn die Zahl auf dem Würfel gleich oder kleiner als das Attribut ist, dann war die Probe erfolgreich. War sie höher, ist es ein Misserfolg.

Rettungswurf: Würfle einen W20. Wenn das Ergebnis gleich oder höher als der Wert des Rettungswurfes ist, war der Wurf ein Erfolg.

Angriffswurf: Würfle einen W20 und addiere den entsprechenden Angriffsbonus. Vergleiche das Ergebnis mit der Rüstungsklasse des Gegners. Wenn die Zahl gleich oder größer als die RK des Gegners ist, dann war der Angriff ein Erfolg. Andernfalls war der Angriff misslungen.

Klassenfähigkeiten

Trefferwürfel: W8

Initiative Bonus: +2

Rüstung: Schurken können jede Rüstung tragen, die leichter als eine Plattenrüstung ist.

Hochbegabt: Schurken erhalten zwei zusätzliche Fertigkeiten auf der ersten Stufe. Sie erhalten zusätzliche Fertigkeiten wann immer sie eine ungerade Stufe erreichen (Stufe 3, 4, 7 usw.). Anstatt neue Fertigkeiten zu lernen, können sie auch in bekannten Fertigkeiten besser werden, was ihren Bonus um +2 erhöht.

Unausweichliches Schicksal: Das Mondkind steht unter keinem guten Stern und hat nur einen Schicksalspunkt.

Magische Fähigkeit: *Kontrollierbarer Werwolfsfluch* (siehe Anhang B)

Schicksalspunkte

Ein Charakter kann seine Schicksalspunkte auf folgende Weisen ausgeben:

Einem Freund helfen: Normalerweise kann ein Charakter seinem Freund nur bei einer Attributprobe helfen, wenn er eine passende Fertigkeit besitzt. Gibt der Charakter aber einen Schicksalspunkt aus um zu helfen, erhält der Kamerad einen Bonus von +2 auf einen Wurf, auch ohne das der Charakter die passende Fertigkeit besitzt.

Zweite Chance: Ein Charakter kann einen Schicksalspunkt ausgeben um einen beliebigen Wurf zu wiederholen, beispielsweise eine Attributprobe, einen Rettungswurf oder einen Angriff.

Den Tod betrügen: Ein sterbender Charakter kann einen Schicksalspunkt ausgeben, um sich auf 0 Trefferpunkte zu stabilisieren und keinen weiteren Schaden mehr zu nehmen.

Attributswert	Modifikator
1	-4
2-3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18-19	+3

Rettungswürfe

Stufe	Erfahrung	Grund-	Gift	Odem	Verwandlung	Zauber	Magischer Gegenstand
		angriffs-					
		bonus					
1	0	+0	13	16	12	15	14
2	1.500	+1	13	16	12	15	14
3	3.000	+1	13	16	13	15	14
4	6.000	+2	13	16	13	15	14
5	12.000	+3	12	15	11	13	12
6	25.000	+3	12	15	11	13	12
7	50.000	+4	12	15	11	13	12
8	100.000	+5	12	15	11	13	12
9	200.000	+5	11	14	9	11	10
10	300.000	+6	11	14	9	11	10

Anhang

A) Über Mondkinder

Anmerkung: Wenn der Spieler bereits konkrete Vorstellungen hat, kann er mit dem Spielleiter die Auswirkungen und das Aussehen "seines" Fluches absprechen, wobei es noch nicht einmal zwingend ist, dass der verwandelte Spielercharakter Ähnlichkeiten mit einem Wolf haben muss.

Das Wort "Werwolf" wird hier zwar durchgehend benutzt, steht aber nur für eine gewisse Raubtierhaftigkeit und Unberechenbarkeit der verwandelten Form. Es können also auch **andere Gestaltwandler**, wie Werkatzen oder Werbären gewählt werden, vor allem wenn es zum Hintergrund besser passt.

Mondkinder sind Werwesen, deren Fluch auch ein Segen sein kann. Während "normale" Werwölfe im wahrsten Sinn des Wortes dazu verdammt sind, in ihrer Verwandlung tierhaft und (selbst-) zerstörerisch zu handeln, kann das Mondkind zumindest versuchen, seinen Fluch durch Selbstbeherrschung und Willensstärke zu bändigen.

Die Verwandlung eines Mondkinds tritt nicht zwangsmäßig zu bestimmten Zeiten ein, auch nicht bei **Vollmond**. Dass viele Mondkinder trotzdem den Mond verehren, liegt wohl darin begründet, dass er die besten Voraussetzungen für ihre Lieblingsbeschäftigung liefert: die nächtliche Jagd. Außerdem gibt es Überlieferungen, nach der Mondkinder sich entweder als Abkömmlinge einer uralten Mondgottheit oder eines mächtigen Feenwesens in Wolfsform sehen, das einst das Licht der Sonne gestohlen und als Mond an den Himmel gesetzt haben soll.

Jähzorn, Gefahr, Rache- oder Hassgefühle usw. führen bei Mondkindern, anders als oft von Werwölfen behauptet, ebenfalls nicht zwangsweise zur Verwandlung. Sie lösen aber den *Verwandlungstrieb* aus und sind daher Gelegenheiten, bei denen der Spielleiter eine Selbstbeherrschungsprobe verlangen kann (siehe Abschnitt B).

Die Informationen über den Ursprung des Fluchs, die der Spieler auf der Tabelle "Konntest du eine Erklärung für deinen Fluch finden?" erwürfelt, können als reine Legenden oder Gerüchte der Landbevölkerung behandelt werden. Dahinter kann in Ihrer Hintergrundwelt ein ganz **anderer Auslöser für die Verwandlung** stecken, z.B. eine Werwolfskrankheit (Virus) oder eine magische Rasse von Wölfen, die sich vorübergehend in Menschen verwandeln kann.

Generell wird der Fluch des "Mondkinds" hier aber als magisch angesehen. Er wird nicht durch den Biss (oder sonstige Verletzung) eines Werwolfs verursacht und auch nicht dadurch weitergegeben. Der Fluch scheint uralte zu sein, extrem selten und entstammt ursprünglich wahrscheinlich der Feenwelt. Alle zwei oder drei Generationen trifft er - auf den ersten Blick willkürlich - eine Person aus einer bestimmten Blutlinie.

Bei genauerer Betrachtung finden sich jedoch Gemeinsamkeiten bei den Betroffenen.

Mondkinder fühlen sich schon in frühesten Jahren zur unberührten Natur, zum Mond und zur sternhellen Nacht hingezogen und meist leiden sie unter Jähzorn oder Rachsuchtsanfällen. Fast alle Mondkinder haben einmal den unbändigen Wunsch verspürt, übermächtig stark zu sein, um sich für Ungerechtigkeiten und an Feinden grausam zu rächen.

Während andere Kinder, die dieselben Probleme haben, aber nicht vom Fluch betroffen sind, bis zum Erwachsenenalter mehr oder weniger gut lernen, mit diesen Gefühlsaufwallungen umzugehen, kommt es bei Mondkindern mit Eintritt ins Erwachsenenalter zur *ersten Verwandlung*.

Das Schicksal der meisten Mondkinder ist düster. Ihr Leben muss der Geheimhaltung und Kontrolle ihres Werwolfsfluchs gelten, was aber nicht immer gelingt. Wenn sie nicht schließlich von einem aufgebrachten Mob mit Silber und Feuer getötet werden, weil ihr Geheimnis den falschen Leuten in die Hände fiel oder ihre Selbstkontrolle versagte, verschwinden die meisten Betroffenen schließlich spurlos in der Wildnis oder angekettet in irgendwelchen steinernen Kerkern, als Familiengeheimnis oder abscheulicher Irrtum der Natur weggesperrt.

Der **Fluch des Jägers**, der in einer der Tabellen als mögliche Ursache für das Schicksal des Mondkinds genannt wird, ist eine Variante, die nur die Familie eines Werwolfsjägers trifft: Ein Mensch, der einmal einen Werwolf gejagt und zur Strecke gebracht hat und sich glücklich schätzt, nicht von diesem verletzt worden zu sein, muss manchmal erkennen, dass der Fluch nicht etwa durch einen Biss übertragen wird. Stattdessen geht er auf die Familie des Jägers über und trifft dort einen Nachkommen, der bzw. die die oben beschriebene Veranlagung zeigt. Manchmal ist auch der Jäger selbst betroffen. Der Fluch weicht erst von der Familie, wenn sein aktueller "Träger" von einem neuen Jäger getötet wird, sodass er von nun an dessen Familie "heimsucht". Manche Eingeweihte sprechen auch von einer verfluchten "Wolfsseele", die so immer wieder geboren wird.

B) Magische Fähigkeit: Kontrollierbarer Werwolfsfluch

Mondkinder können sich, einzigartig unter den Werwesen, nach einer Konzentrationsphase absichtlich verwandeln und in der verwandelten Form mit der üblichen Intelligenz, Erinnerungsfähigkeit und Persönlichkeit des Spielercharakters weiter agieren. Der Spieler kann hier selbst bestimmen, was genau sein Spielcharakter während der Konzentrationsphase tut, um sich zu verwandeln (ob er sich z.B. in eine Trance begibt, die Mondgöttin anruft, das Bildnis einer verlorenen Liebe oder Familie betrachtet, in Rage gerät usw.).

Ggf. sollte auch festgelegt werden, ob es nötig ist, Ausrüstung und Kleidung vor der Transformation abzulegen und irgendwo zu verstecken. Bei einer unkontrollierten Verwandlung können Ausrüstungsstücke und Kleidung zerstört werden oder verloren gehen.

Die einzige Voraussetzung für eine Verwandlung ist, dass der Spielercharakter seit dem letzten Gestaltwandel mindestens einmal geruht hat. Die Konzentrationsphase dauert zu Beginn (Stufe 1) etwa fünf Minuten, in denen der Spielercharakter ungestört sein muss. Die Transformation selbst geschieht danach innerhalb von weiteren zwei bis drei Minuten, während denen der SC aber bereits agieren kann, noch während sein Körper sich verändert.

Obwohl die Verwandlung grauenerregend und qualvoll anzusehen ist, können sich die Mondkinder hinterher nur noch an ein Rauschen und Tosen ihrer Gefühle wie im Fieberwahn erinnern, nicht aber an Schmerzen oder Angst. Anwesende Spielcharaktere, die einer Verwandlung zusehen und nicht darauf vorbereitet waren, sollten einen Konstitutionswurf ablegen, bei dessen Nichtgelingen sie sich voll Grauen abwenden oder gar fliehen.

Neben der kontrollierten Transformation kann es bei Mondkindern aber auch zum **spontanen Wechsel** in ihre *Wolfs- oder Hybridform (s.u.)* kommen, wenn der *Verwandlungstrieb* ausgelöst wird und nicht beherrscht werden kann. Der Spielleiter sollte in den folgenden Situationen eine Würfelprobe verlangen, die durch die Fertigkeit *Selbstbeherrschung* vom Spieler abgemildert werden kann:

- wenn der Jähzorn des SCs durch Beleidigungen, Provokationen, Rache oder Hassgefühle

- geweckt wird: Probe auf Weisheit
- wenn der Charakter sich selbst oder Freunde unvermittelt in großer Gefahr sieht:
Probe auf Intelligenz
- wenn der unverwandelte Spielercharakter in Todesnähe gerät (seine Trefferpunkte auf einen Wert unterhalb von 5 TP sinken, ohne dass er besinnungslos wird): Probe auf Konstitution

Hier kommen auch die auf der Tabelle "Wie lernst du, die Verwandlung zu kontrollieren?" erwürfelten *Aufgaben* ins Spiel. Immer wenn der Spieler unvermittelt mit seiner "besonderen" Aufgabe konfrontiert wird (*Flüche brechen, Unschuldige, Freunde bzw. das Dorf schützen, Bedrohungen aufspüren, Selbstschutz*) kann dadurch der *Verwandlungstrieb* ausgelöst werden, wenn der Spielleiter dies will. Im Zweifelsfall wird der Selbstbeherrschungswurf auf den Weisheitswert abgelegt, je nach Situation können auch Intelligenz (verstandesmäßige Reaktion), oder Konstitution (körperliche, unbewusste Reaktion) angebracht sein. Der Spieler kann aber in jedem Fall auch freiwillig auf die Probe verzichten und die Verwandlung zulassen.

Eine öffentliche Bloßstellung des Spielercharakters als Werwolf hat gravierende Konsequenzen, daher sollten diese Proben vorsichtig eingesetzt werden. Wenn irgend möglich, sollte der SC sich noch zurückziehen oder fliehen können, um seine Verwandlung vor Zeugen zu verhindern.

Einmal verwandelt, bleibt das Mondkind in seiner Werwolfsform, bis es sich zur Rückverwandlung entscheidet, das Bewusstsein verliert (auch: schläft) - oder stirbt. Die Rückverwandlung wird jedoch immer schwieriger, schmerzhafter und kostet mehr Energie (TP), je mehr Zeit der Charakter in seiner Werwolfsform verbracht hat:

- will er sich innerhalb einer Stunde nach der Mensch-zu-Wolf-Verwandlung wieder zurückverwandeln, kommt es noch zu keinen Abzügen und Proben
- für jede zusätzlich angebrochene Stunde danach wird durch die Rückverwandlung 1W6-1 TP abgezogen (kann zur Bewusstlosigkeit führen, aber nicht zum Tod), außerdem muss er einen Kontrollwurf auf *Selbstbeherrschung* (KO) ablegen. Gelingt diese nicht, bleibt er eine weitere Stunde in der Werwolfsform und kann es dann nochmals versuchen (wobei bei Erfolg wieder 1W6-1 TP abgezogen wird usw.)

Wenn der Charakter während seiner Verwandlung Unschuldige verletzt oder gar getötet hat bzw. seine Verwandlung aus Jähzorn nicht verhindern konnte oder wollte, kann es sein, dass die Rückverwandlung besonders schwer fällt (Spielleiterentscheid): der Spieler muss eine Selbstbeherrschungsprobe (KO) bestehen, die um mindestens 2 erschwert ist, je nach der "Schwere" seiner Vergehen auch um 4.

Bei Nichtgelingen bleibt die gewählte Werwolfsform bis zum nächsten Sonnenaufgang bestehen und der Spielleiter kann entscheiden, wo und in welchem Zustand der Charakter aufwacht und was in der Nacht geschehen ist (woran der SC keine klare Erinnerung hat). In diesem Zustand wird er weder Freund noch Feind kennen und jeden angreifen, der ihm zu nahe kommt (angreift, einfangen will etc., einschließlich der anderen Charaktere), aber ansonsten eher die Wildnis suchen als Mordopfer.

Spieler und Spielleiter sollten aber zusammen mindestens einen Spielcharakter bestimmen, den er unter keinen Umständen angreifen wird und der vielleicht auf ihn einwirken kann, zu fliehen statt Unschuldige zu verletzen.

C) Die Werwolfsform

In der verwandelten Form hat das Mondkind die folgenden Werte , Vorteile und Schwächen:

Trefferpunkte: entsprechen denen des unverwandelten SCs. Falls der Charakter vor der Verwandlung verletzt war, kann er durch sie 1W8 + Stufe/2 zurückerhalten (aufrunden, überschreitet nicht die Gesamt-TP)

Rüstungsklasse: zu Beginn RK 15 ab Stufe 3 RK 16 ab Stufe 7 RK 17

Angriff: entspricht dem Grundangriffsbonus des unverwandelten SCs + ST-Modifikator +1

Schaden verursachen:

In der einfachen Wolfsform (auf Stufe 1 + 2) ist der Schaden (Biss) **1W8+ST-Modifikator**. Es sind noch keine anderen Angriffsmöglichkeiten vorhanden.

Mit der Fähigkeit, die menschenähnlichere "Hybridform" zu wählen (**ab Stufe 3**, siehe unten), gilt für einen Angriff mit den **Pranken** der **Schaden 1W8 + ST-Modifikator + Stufe/2** (abrunden)

Es kann allerdings vom Spieler entschieden werden, dass der verwandelte Charakter stattdessen eine **Umklammerung** versucht. Wenn sein Angriff gelingt und die Stärke des Opfers der des Werwolfs unterlegen ist (Anzahl der Trefferpunktewürfel des Gegners kleiner als Stufe des Mondkinds oder ST-Vergleich, wenn möglich), ist die Umklammerung gelungen und er kann in der nächsten Runde seinen **Biss** einsetzen: **1W10 + ST-Modifikator + Stufe/2** (abrunden). Das Opfer kann in seiner Runde versuchen, aus der Umklammerung zu entkommen. Beim erfolgreichen Einsatz einer Waffe oder einer gelungenen Geschicklichkeitsprobe gelingt dies, beides ist jedoch durch die Umklammerung um 2 erschwert. Wenn die Stärke des Opfers der des Werwolfs gleicht, ist es in der nächsten Runde automatisch frei, während körperlich überlegene Gegner sich gar nicht erst umklammern lassen. Gelingt das Freikommen nicht, kann der Werwolf noch einmal seinen Biss einsetzen.

Außerdem können ab Stufe 3 grob improvisierte Waffen bzw. Wurfgeschosse statt des normalen Angriffs eingesetzt werden (im Zweifelsfall 1W6 Schaden), das regelrechte Führen von Schwertern, Äxten usw. ist jedoch nicht möglich ("der Werwolf *führt* keine Waffe, er *ist* eine") und vor Feuer (Fackel als Waffe od. ähnl.) fürchtet der Werwolf sich bekanntlich.

Schaden einstecken:

Normale, nichtmagische Waffen verursachen beim Werwolf nur den halben Schaden,

Zauber, magische Waffen und Feuer verursachen normalen Schaden

Speziell zur Werwolfsjagd mit (gesegnetem oder verfluchtem) Silber erschaffene Waffen verursachen doppelten Schaden.

Unbändige Kraft: der Werwolf hat bei einem *Kraftakt* einen Bonus von +4 auf den Stärkewurf (ab Stufe 5 +6)

Raserei: einmal pro Verwandlung kann der Werwolf in Raserei verfallen. Dabei versetzt er seinem Gegner statt einem **zwei Prankenhiebe** pro Runde (**Schaden 1W8 + ST-Modifikator**), bis sein Voranstürmen durch einen erfolgreichen Gegenangriff (der während der Raserei um 2 erschwert ist) gestoppt wird. Umklammerung ist währenddessen nicht möglich.

Der Werwolf hat die **Fertigkeiten** *Jagen, Spuren lesen, Ausdauer und Überleben* (zunächst +4, ab Stufe 5 +6), unabhängig davon, ob oder wie gut der unverwandelte Charakter über diese verfügt.

Verbesserter Geruchssinn und Gehör: der Werwolf hat einen Bonus von +4 auf Wahrnehmungsproben für Geräusche und Gerüche (ab Stufe 5 +6)

Regeneration: nach jedem Kampf kann das Mondkind 1W8+Stufe Trefferpunkte wieder herstellen, wenn diese nicht durch gesegnetes Silber verursacht wurden.

Grauensvolles Heulen: der Werwolf kann ein brüllendes Geheul ausstoßen, das unvorbereitete, geringere Monster und Charaktere bzw. Tiere (auch nicht speziell gegen Angst trainierte Pferde) vertreibt sowie Verbündete in der Umgebung alarmiert

Das **Aussehen der Werwolfsform** wird durch viele Faktoren bestimmt. Gesinnung und Persönlichkeit des Spielcharakters spielen dabei eine Rolle, genauso wie seine Körpergröße, Konstitution und Stärke und die Jahreszeit seiner *ersten Verwandlung*.

Chaotische Charaktere führen zu monströseren, bedrohlicheren oder "hinterhältigeren" Formen, neutrale zu natürlicher, wolfsähnlicher wirkenden und rechtschaffene Charaktere zu "noblen Wölfen", d.h. weniger monströsen als beeindruckenden Formen der Verwandlung.

Die folgenden 1W6-Würfeltabellen können zum zufälligen Festlegen des Aussehens oder als Ideensteinbruch für dieses charakterbestimmte Aussehen genutzt werden:

Primärfärbung des Fells (abhängig von der Jahreszeit der ersten Verwandlung)

1 Frühling: Hellgrau

2 Sommer: helles Graubraun

3 Mittsommer: Schwarz

4 Herbst: Goldbraun

5 Winter: dunkles Graubraun

6 Mittwinter: Schneeweiß

Sekundärfarbe (Streifen und Säume im Fell, Blossen, Kopf- und Rückendecke etc.; führt zu einer Änderung der Grundfarbe *in Richtung* der angegebenen Farbe; wenn ähnlich wie grundlegende Färbung, ist kaum Musterung zu erkennen, das heißt der Werwolf ist z.B. komplett weiß oder schwarz):

1 silberfarben 2 grau 3 weiß 4 braun 5 kupferfarben 6 schwarz

Augen:

1 gelb 2 rötlich 3 tiefblau 4 bernsteinfarben 5 eisblau 6 grün

Ausdruck (Gesamteindruck des Wolfes im "Normalzustand"):

1 intelligent, überlegt 2 wachsam, witternd 3 stolz, selbstbewusst 4 statuenhaft, plötzlich agierend

5 bedrohlich, zähnefletschend 6 rasend, aggressiv

Besonderheit (optional)

1 ausgeprägter Widerrist ("Buckel") 2 überstehende Hauer im Gebiss 3 monströse Klauen statt Pranken

4 Augen scheinen zu glühen 5 Augen scheinen menschlich 6 Rückenkamm aus Knochendornen

Übernatürliche Begleiterscheinung (optional)

1 Schatten werden dunkler und dichter, scheinen den Werwolf zu begleiten

2 vorhandener Nebel verdichtet sich um den Wolf, manchmal sieht man geisterhafte Bewegung darin

- 3 die Natur schweigt, wenn der Werwolf erscheint (windstill, Vögel verstummen)
- 4 es wird kälter, Blumen scheinen sichtlich zu welken
- 5 in der Umgebung vorhandene Hunde oder Wölfe spielen verrückt und beginnen zu heulen
- 6 Tiere fliehen noch bevor der Werwolf auftaucht, einschließlich geringerer Monster und Raubtieren (Anzahl der Trefferpunktewürfel kleiner als die Stufe des Mondkinds)

Das Bestiarium beschreibt Werwölfe in ihrer verwandelten Form einfach als besonders große Wölfe. Das gilt anfänglich auch für Mondkinder. Allerdings beherrschen sie ihre Verwandlung mit fortschreitender Erfahrung so gut, dass sie Zwischenformen annehmen können, die menschenähnlicher sind, bzw. sich besonders gut für Schnelligkeit oder bestimmte Aufgaben eignen und die sich auf zwei statt vier Beinen fortbewegen können.

Generell sieht die *Wolfsform* in **niedrigen Stufen (1 bis 3)** noch nicht sehr beeindruckend aus: wie ein eher zotteliger und ausgehungert wirkender, großer Wolf, erzeugt sie zwar Abscheu und Angst, wird aber nicht unbedingt als Werwolf erkannt. Der Wert der Rüstungsklasse ist bei 15. Sprachliche Kommunikation ist nicht möglich, es kann aber ein brüllendes Heulen ausgestoßen werden, das geringere Monster und Tiere (auch nicht speziell gegen Furcht trainierte Pferde) in die Flucht schlägt.

Ab Stufe 2 kann das Mondkind sich entscheiden, die Wolfsform (nicht die späteren Hybrid- bzw. Wolfsmenschenform) besonders schnell zu machen. Das bedeutet keine Verbesserung im Kampf, bringt aber Vorteile bei Verfolgungsjagden, Flucht, Freunde oder Verbündete warnen usw. (Spilleiterenscheid, z.B. könnte es wie eine Fertigkeit *Rennen* behandelt werden).

Ab Stufe 3 kann neben der vierbeinigen Wolfsform auch eine zweibeinige, menschenähnlichere *Hybridform* angenommen werden, die z.B. auf Bäume oder Gebäude klettern, Gegenstände greifen oder schleudern, allerdings keine Waffen führen und keine Fingerfertigkeit erfordernde Handlungen ausführen kann. Die Konzentrationsphase vor der Verwandlung dauert jetzt nur noch ca. 2 min. Der Rüstungsklassenwert ist jetzt bei 16.

Ab Stufe 4 sind die Verwandlungsformen dann beeindruckender, geschmeidiger, muskulöser oder (bei chaotischen Charakteren) monströser. Kleine Tiere und Monster, deren Trefferwürfel-Anzahl geringer ist als die Stufe des Spielercharakters fliehen auf Sicht, Spielcharaktere, die nicht auf das Erscheinen des Werwolfs gefasst sind, müssen einfache Proben auf Weisheit oder Konstitution bestehen, um dem Fluchttrieb standzuhalten. Charaktere, die mit Monstern vertraut sind, z.B. Werwolfsjäger, können das allerdings noch ignorieren.

Ab Stufe 5 kann neben der reinen Wolfs- und der Hybridform eine dritte Form, der "*Wolfsmensch*" gewählt werden. In dieser Verwandlung verfügt der Werwolf über die Vorteile seiner geschärften Sinne und erhöhten Werte, ist aber äußerlich nicht auf Anhieb als Ungeheuer zu erkennen (vielleicht sind seine Augen noch seltsam gefärbt, die Innenseiten seiner Handflächen behaart, die Ohren seltsam spitz und beweglich usw., aber indem er das kaschiert, kann er sich z.B. in einer nichtsahnenden Menschenmenge problemlos frei bewegen). In der Wolfsmenschenform ist auch sprachliche Kommunikation möglich, wenn sich auch immer wieder ein knurrender Unterton sowie der Hang zur Impulsivität einschleichen.

Ab Stufe 6 dauert die Konzentrationsphase nur noch ca. 1 min. Neben den bisherigen Heul-, Brüll- und Knurrlauten kann der Werwolf (in Hybridform) jetzt einzelne Wörter und kurze Sätze formen. Speere, Hellebarden, Schwerter und ähnliche Waffen können von der Hybridform für einfache Stoßangriffe benutzt werden (kein Fechten).

Ab Stufe 7 wirken Wolfs- und Hybridform dann wie regelrechte Untiere oder formidable Bestien. Auch größere Tiere und Monster, deren Trefferwürfel-Anzahl geringer ist als die Stufe des Spielercharakters, fliehen auf Sicht, alle Spielcharaktere, die nicht auf das Erscheinen des Werwolfs gefasst sind, müssen Proben ablegen und bei deren Nichtgelingen fliehen, allerdings können monstererfahrene Charaktere ihre ggf. vorhandene Fertigkeit *Selbstbeherrschung* einsetzen. Der Wert der Rüstungsklasse ist jetzt bei 17.

Ab Stufe 8 ist die Konzentrationsphase nicht mehr notwendig, der Spielercharakter verwandelt sich durch bloße Willensanstrengung innerhalb von zwei Minuten, während denen er bereits agieren kann.