

# פנתרי הירח – מפלצות למו"ד 4

מאת: בניה סבתו עריכה: חגי גומפרט

הפונדק – [www.pundak.co.il](http://www.pundak.co.il)

להגיע להסכם עם הפנתרים, "בייתו" את פנתרי הירח, שם הם משמשים כחיות-ציד ובהמות רכיבה.

פנתרי הירח לא אוהבים לעשות זאת, אך במקרה שמחצית מחבריהם הוכנעו, כל הפנתרים ששרדו יעדיפו לסגת מקרב.

**ד"ק 20** - לפנתרי הירח אין טורפים טבעיים, אולם כל הסימנים מראים כי כוח כלשהו רוצה בחיסול כולל של היצורים הללו. ספרי המחקר העוסקים בפנתרים אלו, מתעדים מקרים בהם להקה שלמה נעלמה מעל פני האדמה בלילה אחד, מותירה אחריה רק סימנים של שריפה.

במקרה של פנתרי ירח מבויטים, גם קרו מקרים שבהם יישוב אלדריני נמחק בהתקפה, ללא ניצולים או עד-ראייה, כאשר התוקף מותיר אחריה הרס ומוות רב, אך לא נמצאו כל גופות של פנתרי ירח: נראה כי הפנתרים נלכדו או נלקחו בכוח.

החכמים מעריכים כי אחד או יותר מיריבי האלדרין (כמו הפומוריאנים או האלפים האפלים) משתמשים בפנתרי הירח בדרך כלשהי: יוצרים מהם פסלים, משחיתים אותם למפלצות מתועבות, מפיקים מהם כוח מאגי או משתמשים בהם בדרך זדונית אחרת. חלק מהאלדרינים מפנים אצבע מאשימה כלפי השדים או יצורים יסודניים, בשעה שאחרים חושדים כי האשם בידי מישהו שמתחזה לבן-ברית של האלדרין.

**ד"ק 25** – בזמן ציד, כל פנתר בלהקה מתמקצע בתפקיד אותו הוא מבצע שוב ושוב בכדי ללכוד טרף. מובילי הציד מסתערים על הטרף ומבריחים אותו לעבר מארב של לחשנים המזנקים עליו ומכניעים אותו.

שומרי המאורות אינם משתתפים בציד עצמו, אולם הם מגנים על הטריטוריה ובמיוחד על המאורה והגורים של הלהקה וכן מבריחים טורפים מתחרים ואוכלי נבלות.

הלהקה מונהגת בידי 2-3 ראשי להק; אלו פנתרי-ירח מובילי-ציד או שומרי-מאורות שהגיעו לגודל וכוח יוצאי-דופן וביכולתם לקרוא לגלישה מישורית של מלכות הפרא אל האזור בו מתרחש הציד.

פנתר הירח דומה במבנה-גופו לפנתר רגיל, אולם פרוותו החלקה בצבע שנהב, עיניו נבונות הוא נע בגמישות למרות רגלי האבן שלו. כאשר הפנתר מתקרב אל סף המוות (מזדקן, או כאשר הוא פצוע קשה), גופו מתקשח לאט-לאט והאבן מטפסת מכפות רגליו במעלה גופו. פנתר שמת הופך לפסל מושלם של אבן ירח צלולה וזהובה.

פנתר הירח יימצא כמעט תמיד בלהקה. מבנה הלהקה דומה לזה של זאבים, אולם שיטות הציד של הפנתרים דומות לאלו של אריות.

ישנן כמה תיאוריות חלוקות אודות מוצאם של פנתרי הירח. חלק אומרים שהם הגיעו מהים האסטרלי ואחרים אומרים שהגיעו ממישור קיום אחר, לא מוכר. הגרסה הנפוצה, על פי סיפורי-עם אלדרינים, היא שפנתרי הירח הגיעו ממלכות הפרא.

פנתר ירח צעיר חיה פיה בינונית	מתגושש דרגה 2 125 נק"ן
<b>יזמה</b> +6 <b>נק"פ</b> 37; <b>מדמם</b> 18; ראה גם פרווה לאבן כוכבים <b>דרג"ש</b> 16; <b>קשיחות</b> 14; <b>תגובה</b> 15; <b>רצון</b> 13 ראה אשליית הירח <b>מהירות</b> 6 (הליכת יער) <b>חבטה</b> (רגילה; לפי רצון)	<b>חושים</b> תפיסה +4; ראה באור מועט ראה גם פרווה לאבן כוכבים <b>רצון</b> 13 ראה אשליית הירח
+7 נגד דרג"ש; 10ק1+3 נזק (10ק5+5 נגד מטרה שמעניקה לפנתר יתרון קרבי).	
<b>זינוק</b> (רגילה; התקלות) הפנתר פוסע 3 משבצות ותוקף; +7 נגד דרג"ש; 10ק1+3 נזק והמטרה נעשית שרועה.	
<b>אשליית הירח</b> (תנועה, תמיכה משנית; התקלות) ♦ <b>אשליה</b> פנתר הירח פוסע 6 משבצות ויוצר אשליה תאומה שלו שמחקה את תנועותיו עד סוף תורו הבא. לכל התקפת קפא"פ או טווח יש סיכוי לפגוע באשליה במקום בפנתר האמיתי. נגד התקפות קפא"פ או טווח, לפנתר יש תוסף +4 לכל ההגנות. ברגע שהתקפת קפא"פ או טווח מחטיאה את הפנתר או שהתקפת קרבה או אזור פוגעת בו, האשליה נעלמת וכך גם התוסף להגנות. <b>תמיכה משנית</b> : האשליה מתקיימת תור נוסף.	
<b>פרווה לאבן</b> (כאשר מדמם) המהירות של הפנתר יורדת ל-5, הוא זוכה בעמידות 3 לכל נזק, כל זמן שהוא מדמם.	
<b>נטייה חסר נטייה שפות-</b> <b>מיומנויות</b> אתלטיקה +8, התגנבות +9 <b>כוח</b> 14 (+3) <b>זרז</b> 17 (+4) <b>חכמ</b> 12 (+2) <b>חוסן</b> 13 (+2) <b>תבנ</b> 6 (-1) <b>כרז</b> 9 (+0)	

פנתר הירח הצעיר עוד לא הגיע למלא-גודלו ועוד לא מצא את מקומו בלהקה, אולם הוא כבר החל להצטרף לפעילות הציד של הלהקה. הוא לוקח בכל פעם תפקיד אחר בציד ומצטרף לפנתר בוגר אחר (מוביל-ציד, לחשן או שומר-מאורות) עד שיימצא התפקיד הטבעי לו ביותר כבוגר בלהקה.

## טקטיקה

פנתר הירח הצעיר פותח את הקרב בהסתערות. לאחר מכן הוא יוצר אשליית ירח ומתרחק מהמטרה. אם האשליה עדיין קיימת בתורו הבא, הוא מסתער על המטרה בשנית. הפנתר ממשיך לתקוף את המטרה שוב ושוב. ברגע שהפנתר נעשה מדמם ואין לו אשליה תאומה, הוא מזנק על היריב.

## אגדות וידע

הצלחה בבדיקת טבע מגלה את הפרטים הבאים:  
**ד"ק 15** - פנתרי הירח הם יצורים תבוניים, אבל חשדניים. למרות שהם תבוניים ביותר, אלו חיות שעיקר מעיניהן בהישרדות הלהקה: טריטוריה, ציד, טיפול בגורים ומציאת בני זוג.

פנתרי הירח נמנעים מתקיפת יצורים תבוניים שאינם מהווים סיכון כלפי הלהקה וישנם אף מספר יישובי אלדרינים שהצלחו

פנתר ירח לחשן חיה פיה גדולה	אורב דרגה 5 200 נק"ן
<b>יזמה</b> +10 <b>נק"פ</b> 50; <b>מדמם</b> 25; ראה גם פרווה לאבן. <b>דרג"ש</b> 17; <b>קשיחות</b> 15; <b>תגובה</b> 17; <b>רצון</b> 16 <b>מהירות</b> 7 (הליכת יער) <b>חבטה</b> (רגילה; לפי רצון) +10 נגד דרג"ש; 10ק1+4 נזק.	<b>חושים</b> תפיסה +6; ראיית חושך ראה גם פרווה לאבן. <b>רצון</b> 17; <b>תגובה</b> 17; <b>רצון</b> 16
<b>זינוק</b> (רגילה; התקלות) הפנתר פוסע 3 משבצות ותוקף; +10 נגד דרג"ש; 10ק1+4 נזק והמטרה נעשית שרועה.	
<b>נטייה חסר נטייה שפות-</b> <b>מיומנויות</b> אתלטיקה +9, התגנבות +11 <b>כוח</b> 14 (+4) <b>זרז</b> 19 (+6) <b>חכמ</b> 14 (+4) <b>חוסן</b> 14 (+4) <b>תבנ</b> 8 (+1) <b>כרז</b> 11 (+2)	

הפנתר הלחשן הוא יצור חמקמק וחרישי. הוא לרוב רזה יותר ממובילי הציד או שומרי המאורות. הלחשנים מאתרים טרף

פנתר ירח שומר-מאורה	בריון דרגה 5
חיה פיה גדולה	200 נק"ן
יזמה +10	חושים תפיסה +6; ראיית חושך
אשליית הירח הילה 2 (אשליה); כל מטרה מלבד הפנתר הנית מהסתרה נגד יריב בהילה.	
נק"פ 76; מדמם 38; ראה גם פרווה לאבן.	
דרג"ש 17; קשיחות 17; תגובה 15; רצון 16	
מהירות 6 (הליכת יער)	
חבטה (רגילה; לפי רצון)	
+8 נגד דרג"ש; 10+5 נזק.	
התנפלות מישורית (רגילה; התקלות) ♦ שיגור	
הפנתר מבצע הסתערות ותוקף: +8 נגד דרג"ש; 10+5 נזק והמטרה נדחפת 3 משבצות ונעשית שרועה, הפנתר משתגר לשטח הקרוב ביותר הסמוך אל המטרה.	
שאגה (משנית; התקלות) ♦ פחד, רעם	
קרוב פיצוץ 4; +8 נגד קשיחות; 10+3 נזק רעם והמטרה מסומנת בידי הפנתר עד סוף תורו הבא.	
פרווה לאבן (כאשר מדמם)	
המהירות של הפנתר יורדת ל-5, הוא זוכה בעמידות 3 לכל נזק ומסב 3 נקודות נזק נוספות בקפא"פ, כל זמן שהוא מדמם.	
נטייה חסר נטייה שפות-	
מיומנויות אתלטיקה +12, התגבבות +9	
כוח 20 (+7) זרז 15 (+4) חכמ 14 (+4)	
חוסן 16 (+5) תבנ 8 (+1) כרז 11 (+2)	

שומרי-המאורות הם הפנתרים הגדולים והמאיימים ביותר מבין פנתרי הירח, אולם הם פחות מהירים ממובילי הצייד או הלחשנים, וזאת משום שהם מקדישים פחות מחייהם במרדף אחר טרף: בזמן ציד, שומרי המאורות נשארים מאחור בכדי להגן על המאורה, הגורים וכל טרף שנשאר מציד קודם. כאילו כדי להוסיף על גודלו האדיר, שומר המאורות מוקף תמיד בתוואי אשליית של צללים ואורות מרקדים, אשר מקשים על האויב להתמקד בכל יצור אחר מלבד שומר המאורות. אם לצד הפנתר הלחשן הכל נשמע רועש יותר, הרי שבקרבת שומר-המאורות הכל נראה דהוי ומטושטש ביחס לפנתר.

### טקטיקה

שומר המאורה פותח לרוב את הקרב בהתנפלות מישורית. לאחר מכן הוא בוחר יריב וממשיך לחבט בו, כשהוא מנסה לתפוס כמה שיותר יריבים בהילה שלו. ברגע שיש לו הזדמנות לתפוס לפחות שלושה יריבים בתור השאגה שלו, הוא עושה כן.

### פנתר ירח ראש-להק

"ראש הלהק" היא תבנית מיוחד שניתן להוסיף לפנתר ירח לחשן, מוביל-צייד או שומר-מאורות. תבנית זו מייצגת כי הפנתר הוא חזק במיוחד ונעשה לפרט בולט בלהקה. ראש הלהק הוא תמיד הראשון לנגוס בבשר הטרף שהוכנע. תפקידו לסלק סכנות או מתחרים המאיימים על הלהקה. "ראש להק" אינה תבנית של ממש: הפנתר המנהיג את הלהקה מקבל בסך הכל כוח אחד בנוסף לאלו שיש לו. על כן, תבנית זו לא הופכת את הפנתר למפלצת עילית, אלא מוסיפה לו דרגה אחת.

פנתר ירח ראש להק	+1 דרגה (מנהיג)
נק"פ +8	
דרג"ש +1; רצון +1	
סביבת הפרא (משנית; התקלות) ♦ אזור	
יוצר אזור אפל של מלכות הפרא. פרץ 2 בטוח 10. האזור מתקיים עד סוף ההתקלות. זהו תוואי שטח קשה מסוג יער ויצורי פיה בתוכו זוכים בתוסף כוח +1 לכל גלגולי ההתקפה.	
שפות אלפית	
תבנ 10 (+0 חצי דרגה)	

ומתמקמים במארב, מחכים למובילי-הצייד שיהדפו את הטרף אל טבעת הלחשנים המכחים לו. בנוסף לתנועות החרישיות של הלחשן, נראה כי כל רעש מתחזק בנוכחותו – מלבד הקולות שהוא עצמו משמיע. ציוצי הציפורים נוקבים יותר, החרבות מצלצלות יותר ופיצוץ הזרדים נשמע חזק יותר כאשר הלחשן בסביבה. הצליל היחיד אותו משמיע הפנתר הלחשן, המתגבר על כל רעש אחר, הינו הלחשה שלו הנשמעת כהמיית ינשוף ומותרה את קורבנה חירש ומבולבל.

### טקטיקה

פנתר הירח הלחשן פותח את הקרב בלחשה. לאחר מכן הוא מזנק על המטרה. אם בשלב זה המטרה מעניקה לו יתרון קרבי, הוא משתמש בנשיכה אכזרית בכדי לפסוע הלאה מהמטרה. בשלב זה פנתר הירח מחפש לאגף יריבים או לתקוף יריב שרוע או יריב שנפגע מלחשה ולא הציל עדיין נגד ההשפעה.

ברגע שהפנתר נעשה מדמם או שאין בקרב אף יריב שמעניק יתרון קרבי, הפנתר מפעיל את אשליית הירח. הוא מתגבב לעמדת תקיפה נגד מטרה מדממת, בשעה שההעתק האשלייתי שלו בורח משדה הקרב. בתורו הבא, פנתר הירח מסתער על מטרה מדממת ומבצע נגדה שתי נשיכות אכזריות ופונה להלחם בחבטות.

פנתר ירח מוביל-צייד	מתגושש דרגה 5
חיה פיה גדולה (רמך)	200 נק"ן
יזמה +8	חושים תפיסה +5; ראיית חושך
נק"פ 63; מדמם 31; ראה גם פרווה לאבן	
דרג"ש 19; קשיחות 17; תגובה 16; רצון 14	
מהירות 8 (הליכת יער)	
חבטה (רגילה; לפי רצון)	
+10 נגד דרג"ש; 10+4 נזק (10+6 נגד מטרה שמעניקה לפנתר יתרון קרבי).	
זינוק מישורי (רגילה; התקלות) ♦ שיגור	
הפנתר מבצע הסתערות, אולם התנועה שלו במהלך הסתערות זו היא שיגור. בסיום ההסתערות הוא תוקף: +10 נגד דרג"ש; 10+4 נזק והמטרה נדחפת 3 משבצות.	
אשליית הירח (משנית; מתרענן כאשר מדמם לראשונה בהתקלות)	
♦ אשליה, פחד	
עשורת פנתרי-ירח אדירים כמו מזנקים קדימה מתוך מוביל-הצייד ואל עבר הטרף. קרוב פיצוץ 4; +8 נגד רצון; המטרה נדחפת 2 משבצות ומעניקה יתרון קרבי לכל תוקף עד סוף תורו הבא של פנתר הירח.	
פרווה לאבן (כאשר מדמם)	
המהירות של הפנתר יורדת ל-6, הוא זוכה בעמידות 3 לכל נזק, כל זמן שהוא מדמם.	
זינוק רכוב (רוכב בדרגה 5) ♦ אשליה	
כאשר פנתר הירח מבצע זינוק מישורי, הרוכב רשאי לבצע התקפת קפא"פ בסיוע נגד המטרה.	
נטייה חסר נטייה שפות-	
מיומנויות אתלטיקה +10, התגבבות +11	
כוח 16 (+5) זרז 19 (+6) חכמ 13 (+3)	
חוסן 15 (+4) תבנ 8 (+1) כרז 9 (+1)	

מובילי-הצייד מברחים טרף אל תוך טבעת של לחשנים האורבים לו. אלו פנתרי-ירח גדולים הנעים בגמישות. מוביל הצייד נע כל כך מהר, עד כי נראה שהוא לפעמים מותיר את גופו-שלו מאחוריו – תעתוע עשוי צללים, קפוא במקומו, שבריר שנייה לאחר שפנתר הירח האמיתי עבר שם.

### טקטיקה

מוביל הצייד מנסה להתגבב קרוב אל המטרה, לתקוף באמצעות אשליית הירח ואז לברוח מטרה אחת שנפגעה ולתקוף אותה בזינוק מישורי. אם הפנתר התגלה כשהוא רחוק מדי לטקטיקה זו, הוא יפעיל זינוק מישורי ורק אז אשליית הירח. הוא חובט בכפות האבן שלו ומסתער על יריבים שמעניקים לו יתרון קרבי. הוא מפעיל את אשליית הירח בשנית, ברגע שהכוח מתרענן.