

MONSTER DES MONATS

Der Wurzelfluch

SG 17 • VERSION 8

Man sagt, der Wurzelfluch sei aus bestem Willen entstanden, wie so viele furchtbare Folgen magischen Eingreifens in die Natur. Eine elfische Druidin mit dem Namen Myrwien soll den Wurzelfluch vor Urzeiten erschaffen haben. Ihr Wald, den sie über alles liebte, wurde von unbekannten, echsenartigen Monstern überrannt. Myrwien war schwer verletzt und hatte Unzählige ihres Volkes sterben sehen. Mit ihrem letzten Atemzug gab sie all ihre Kraft und Magie in einen knorrigen alten Baum, an dessen Rinde sie sich gelehnt hatte. Er sollte für immer die Wälder schützen, auch wenn sie und die anderen Elfen es nicht mehr konnten. Doch nicht nur ihr Wille zu schützen und ihre Macht gingen in den Baum ein, sondern auch ihr Zorn, ihr Schmerz und ihr Wunsch nach Rache. Der Baum verdrehte sich, verlor innerhalb weniger Augenblicke Äste und Blätter und zog sich in den Erdboden zurück, Myrwiens Körper mit sich reißend. Die nächsten Tage wurden zum Untergang der Echsenmonster. Überall, wo sie sich verbargen, schossen knorrige Wurzeln aus dem Boden und zerquetschten die Monster mit Leichtigkeit. Der Wald wurde gerettet, doch der Wurzelfluch hat sich niemals ganz beruhigt. Stattdessen wurde er größer und mächtiger und beschränkte sich mit seinen Angriffen nicht mehr auf Monster …

Angriff aus dem Boden

Der Wurzelfluch besteht aus einem dichten Netzwerk knorriger Wurzeln, die sich tief in die Erde graben. Er lebt zum größten Teil unterirdisch. Nur an wenigen Stellen ragt sein „Körper" aus dem Boden hervor. Diese Stellen wirken wie riesige, überwachsene Baumstümpfe oder wie Hügel aus verfilzten Wurzeln. Die Oberfläche ist mit einer dicken, rissigen Rinde bedeckt, aus der kleinere Pflanzen und Pilze sprießen. Wer ein sehr gutes Gespür für die Natur oder für verderbte Magie hat, spürt an diesen Stellen Unbehagen und das Bedürfnis, sich zurückzuziehen. Viel bewirken wird das jedoch kaum, denn der Wurzelfluch erstreckt sich in seinem Lebensraum über riesige Flächen im Boden.

Über Jahre und Jahrzehnte hinweg kann der Wurzelfluch regungslos bleiben. Was ihn schließlich zu einem Angriff bewegt, weiß niemand so genau. Vielleicht braucht er hin und wieder Blut und Lebenskraft als Nahrung. Vielleicht erwacht auch manchmal der Wunsch nach Rache und nach Schutz seines Waldes. Wer in das Visier des Wurzelfluchs gerät, hat schlechte Chancen, dem Angriff zu entgehen. Fast lautlos bewegt er seine Wurzeln durch den Boden und bringt sie

So setzen Sie den Wurzelfluch ein

AUFHÄNGER

In einem alten Wald verschwinden Reisende. Am Fuß knorriger Wurzeln liegen die Habseligkeiten früherer Opfer.

TIPPS FÜR DIE SPIELLEITUNG

- Kündigen Sie ihn durch winzige Vibrationen im Boden an.
- Bedenken Sie: Feuer schadet ihm stark, entfacht aber leicht einen Waldbrand.
- Lassen Sie die Gruppe lieber fliehen oder Opfer befreien.

WURZELFLUCH SG 17 XXL

TP	INI	RÜST	BW	MP
500	+0	10	0	—

ortsfest

Wurzelschlag	KB 7	Sch +0
ODER		
Wurzeldorn	KB 5	Sch +2

Bis zu 10 Angriffe pro Runde im Umkreis von 10 m, je Angriff Wurzelschlag, Wurzeldorn oder Zermalmen · Malus bereits eingerechnet · Wurzel beim Wurzelschlag: TP 50, Rüstung 8

FÄHIGKEITEN

Mehrfachangriff · **Nachgiebig**: stumpfe Waffen nur halber Schaden · **Wiederauferstehung**: nach Zerstörung (Schwarze Magie 7) 1 Woche pro zerstörtem SG · **Zermalmen**: nach Wurzelschlag umschlingen (halber Schaden); befreien mit Athletik MS 8, +1 je weitere Runde; Fehlschlag kostet die Differenz als Schaden, Rüstung zählt nicht

SCHWÄCHE

Verwundbar (**Feuer**): Angriffe mit Feuer verursachen vierfachen Schaden.

VERHALTEN

Ab 50 % Schaden: zieht die Wurzeln in die Erde zurück und erholt sich innerhalb eines Tages vollständig.

Überall, wo sie sich verbargen, schossen knorrige Wurzeln aus dem Boden und zerquetschten die Monster mit Leichtigkeit.

Schatz A–G Version 8

langsam in die beste Angriffsposition. Nur sehr aufmerksame und naturerfahrene Beobachter:innen können seine Bewegung als winzige Vibrationen im Boden wahrnehmen. Meist wird man den Wurzelfluch aber erst bemerken, wenn plötzlich mächtige Wurzeln aus der Erde schießen und nach allem Lebenden greifen. Sie sind stark genug, um die Beute zu Boden zu reißen und ihr in wenigen Minuten die Luft abzudrücken. Wenn der Wurzelfluch genug Zeit hat, öffnet er sogar Spalten im Boden und zieht seine Opfer nach unten.

Stärken und Schwächen des Wurzelfluchs

Der Wurzelfluch ist durch seine harte Rinde sehr widerstandsfähig gegen Schläge und ähnliche Angriffe, zumal der Großteil seiner Wurzeln unterirdisch bleibt und nur schwer zu erreichen ist. Allerdings ist er sehr empfindlich gegen Feuer, weil dieses sich schnell in den trockenen Wurzeln ausbreitet. Auch viele Formen von Magie fügen dem Wurzelfluch großen Schaden zu:

- Mit den Zaubern „Zerstörung“ (Schwarze Magie 7) oder „Bann brechen“ (Schamanenmagie 8) lässt sich zwar kaum das ganze Wesen besiegen. Aber sie können einzelne Wurzeln oder sogar größere Bereiche des Wesens in gewöhnliches Holz zurückverwandeln.
- Die Formungen „Erde“ (Wilde Magie 8), „Elemente“ (Wilde Magie 9 bzw. Bardenmagie 7), „Elementar“ (Elementare Magie 7) und „Erdbeben“ (Elementare Magie 9, Zeichen 7 oder Schamanenmagie 9) wirken häufig mächtiger als erwartet oder kosten die Former:innen weniger Kraft als üblich. Die Erde und das Land selbst scheinen sich gegen dieses unnatürliche Wesen wehren zu wollen.
- Ähnliches gilt für die Zauber „Naturgeist“ (Schamanenmagie 5) und „Wunder der Natur“ (Schamanenmagie 10).
- Sehr effektiv sind alle Formungen, die Feuer entstehen lassen, zum Beispiel „Feuer“ (Schwarze Magie 3), „Entzünden“ (Elementare Magie 2), „Feuerball“ (Elementare Magie 3) oder „Feuerregen“ (Elementare Magie 10 bzw. Zeichen 9). Allerdings kann dadurch leicht ein Waldbrand entstehen.
- Auf geweihtem Boden oder in einem Heiligen Bezirk kann der Wurzelfluch verlangsamt sein oder auch gestärkt werden, je nach Gottheit.

Fähigkeiten im Detail

Mehrfachangriff: Der Wurzelfluch kann in einem Umkreis von 10 m bis zu zehnmal pro Runde angreifen, wobei er zwischen Wurzelschlag, Wurzeldorn und Zermalmen wählen kann (Abzüge aufgrund des Mehrfachangriffs sind bereits in den Werten verrechnet). Eine zum Wurzelschlag eingesetzte Wurzel erhebt sich bis zu 4 m aus dem Boden und bietet ein etwas einfacher zu bekämpfendes Ziel (TP 50, Rüstung 8) als die Hauptwurzel. Der Wurzeldorn schießt nur etwa 2 m, dafür aber rasend schnell aus der Erde und versucht sein Ziel regelrecht zu durchbohren.

Nachgiebig: Auch wenn das Wurzelholz sehr stabil ist, fängt es die Wucht von stumpfen Waffen und Einwirkungen zu großen Teilen auf. Angriffe dieser Art verursachen daher nur halben Schaden.

Schatz (**variabel**)**:** Im Laufe der Zeit haben sich am Fuße der Wurzeln verschiedenste Schätze angesammelt – die Habseligkeiten der zahlreichen Opfer des Wurzelfluchs. Die Spannweite kann dabei von einem einfachen Eisenring bis hin zu einem magischen Schwert reichen (A–G).

Verwundbar (**Feuer**)**:** Der Wurzelfluch reagiert extrem empfindlich gegenüber Feuer. Angriffe, die auf Feuer basieren, verursachen den vierfachen Schaden.

Wiederauferstehung: Den Wurzelfluch endgültig zu zerstören, ist kein leichtes Unterfangen. Selbst der Zauber Zerstörung (Schwarze Magie 7) scheint nicht in der Lage zu sein, diese Kreatur vollends zu vernichten, allerdings braucht sie sehr lange Zeit, um sich von diesem Zauber zu erholen (1 Woche pro zerstörtem SG). Von normalem Schaden erholt sich der Wurzelfluch wesentlich schneller: Erleidet er mindestens 50 % Schaden, so ziehen sich seine Wurzeln in die Erde

zurück, wo er sich innerhalb eines Tages wieder vollständig erholt.

Zermalmen: Die starken Wurzeln des Wurzelfluchs sind in der Lage, Kreaturen von der Größe eines Trolls zu Boden zu ziehen und dort langsam zu zerquetschen.

Nach einem erfolgreichen Angriff mit Wurzelschlag kann die Wurzel einen Teil der Wucht darauf verwenden, ihr Ziel zu umschlingen und zu Boden zu bringen, wobei der Angriff dann nur den halben Schaden verursacht. Das Opfer kann nun, jeweils zu Beginn seiner Handlung, einen Befreiungsversuch unternehmen.

In der ersten Runde ist die Schwierigkeit des Athletik-Manövers noch einfach (Athletik MS 8), erhöht sich aber in jeder darauffolgenden Runde um 1. Bei einem erfolglosen Befreiungsversuch erleidet das Opfer automatisch Schaden in Höhe der Differenz zwischen dem Manöverergebnis und der Manöverschwierigkeit. Dieser Schaden wird nicht durch Rüstung (gleich welcher Art) aufgehalten.

Ein hilfloses Opfer aus den Fängen des Wurzelfluchs zu befreien, erfordert ebenfalls ein Manöver, allerdings können bis zu zwei weitere Helfer unterstützen (max. +2 Bonus). Angriffe gegen die festhaltende Wurzel sind ebenfalls möglich, können aber bei einem fehlgeschlagenen Angriff das Opfer verletzen.

Autorin: Birgit Oppermann, Werte: Tobias Freund

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