SPLITTERMOND

FAN-ADVENTSKALENDER

17

Inhalt

Impressum

Das Fantasy-Rollenspiel *Splittermond* wird entworfen und herausgegeben vom Uhrwerk-Verlag.
Bei diesem Fanwerk handelt es sich um inoffizielles Material dazu.

Autor

Loki (Der Trangenwurm)

Layout

Daniel Bruxmeier

basierend auf Grafiken von Brenda Clarke, Bethany Lerie, Alex Ruiz & Carsten Jünger

Dieses Layout steht unter folgender *Creative Commons*-Lizenz:

Dies umfasst ausdrücklich nicht die eigentlichen Inhalte des Dokuments wie Texte oder zusätzliche Illustrationen.

Bei Nutzung dieses Layouts bitte wenn möglich das endgültige Werk ebenfalls unter eine *Creative Commons*-Lizenz stellen.

Der Trangenwurm

Der Trangenwurm, der das Vhagatta-Atoll in den Suderinseln unsicher macht, ist, anders als die dortigen Seebären erzählen, kein einzigartiges Monster, sondern gehört lediglich ein Exemplar einer ganzen Art von die Meere bewohnenden giftigen, aber im Wesentlichen friedlichen Riesenwürmern.

Trangenwürmer leben in einer sonderbaren und kaum erforschten Symbiose mit den gemeinen Panzerfischen und teilen sich deshalb mit dieser Art das Habitat.

Zu den beobachteten Verhaltensweisen, neben der gemeinsamen Jagd mit Panzerfischen, gehört das Fressen des sogenannten Trangengrases, das gelegentlich am Meeresgrund zu finden ist. In Regionen ohne Trangengras kommen Trangenwürmer praktisch nicht vor – das einzige bekannte Exemplar, das in *Zhoujiang* in Gefangenschaft gehalten wurde, verlor bereits nach kurzer Zeit seine Fähigkeit, Gift zu auszustoßen, sodass Forscher vermuten, dass Trangenwürmer selbst gar kein Gift produzieren.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
1	4	2	8	2	8	3	5
GK	**GSW**	**LP**	**FO**	**VTD**	**SR**	**KW**	**GW**
9	15	20	54	30	3	31	22
Waffen	**Wert**	**Schaden**	**WGS**	**INI**	**Merkmale**		
Biss	24	3W6+3	9	7-1W6	Durchdringung 2, Scharf 3		
Gifthauch	22	-*	10	7-1W6	-		
Körper	25	2W10+4	12	7-1W6	Wuchtig		

Typus: Monster, Wurm
Monstergrad: 4 / 3
Fertigkeiten: Akrobatik 22, Athletik 29, Entschlossenheit 24, Heimlichkeit 7, Schwimmen 27, Wahrnehmung 15, Wassermagie 24, Zähigkeit 22
Zauber: Wasser I: Einfrieren; II: Eislanze; IV: Eisiges Gefängnis, Säurestrahl
Meisterschaften: Handgemenge (I: Umklammern, Vorstürmen, II: Kraftvoller Rundumschlag, Schmetterschlag, III: Würgegriff), Wassermagie (I: Sparsamer Zauberer, II: Eisige Umgebung, Herr der Wasserwesen, Wassermeisterschaft, III: Wasserresistenz III, IV: Wasserwesen rufen IV, V: Wasserherrschaft)
Merkmale: Furchterregend (25), *Gift (Kontakt 4 / Benommen (Gift), Erschöpft (Gift) / 30 Minuten, [15m Wolke]), Schmerzimmunität, Unbeherrschbar, Unterwasserwesen, Verbündete rufen: Panzerfische (15 / 4)
Beute: Leder (50 Lunare, *Jagdkunst* gg. 30)

Kampfweise: Der Trangenwurm ist eigentlich friedlich und greift nur dann mit tödlicher Gewalt an, wenn die unter seinem Schutz stehenden Panzerfische angegriffen werden, wozu natürlich auch das gezielte Angeln nach ihnen zählt. Ansonsten versucht der Wurm eher, Eindringlinge mit Rammstößen zu vertreiben.