

# Tentakelwurm

## Spielinformationen

Der Tentakelwurm ist ein 5 bis 15 Meter langer Wurm, der einen Durchmesser von 2 bis 5 Metern hat. Er bewegt sich unter der Erde fort und ist durch Hunderte von kleinen Stacheln, die überall am Körper verteilt sind, in der Lage, sich mit bis zu 120 S. pro Runde durch das Erdreich zu wühlen.

Er kommt nur an die Oberfläche, um Beute zu machen. Durch sein sehr empfindliches Sinnesorgan, kann er selbst die leisesten Geräusche in einem Umkreis von 1 km ausmachen. Laute Geräusche nehmen die Tentakelwürmer sogar über mehrere Kilometer wahr.

Hat der Wurm erst ein potentielltes Opfer ausgemacht, wühlt er sich so lange auf die Beute zu, bis er sich unter ihr befindet. Dann öffnet er sein Maul und seine Tentakeln schießen aus dem Boden und packen die Beute.

Sollte es sich um mehrere Personen handeln, wühlt er sich halb aus dem Erdreich, um größere Bewegungsfreiheit zu haben.

Sollten die Charaktere bei einem **Wahrnehmungswurf** nicht über **12** kommen, so bemerken sie die Anwesenheit des Tentakelwurms nicht und er greift überraschend an. Solange der Wurm noch unter der Erde ist, hat er eine **Initiative** von **15**, da man nie genau sagen kann, wo die Tentakeln aus dem Boden schießen.

Dem Wurm stehen insgesamt **7 Tentakeln** zur Verfügung, mit denen er seine Opfer in sein Maul ziehen kann. Jede Tentakel ist **5 Meter** lang und macht durch die peitschenartige Bewegung und durch die immense Kraft des Wurms Stufe 18 Schaden. Sollte der Wurm bei einem Angriff einen **hervorragenden Erfolg** schaffen, ist das Opfer von einem Tentakel umklammert. Durch den Druck, welchen die Tentakeln ausüben, bekommt das Opfer jede Runde Stufe 18 Schaden, wogegen keine Rüstung schützt.

Nun fängt der Wurm an, die bedauernswerten Opfer Richtung Maul zu ziehen. Ist die Beute **5 Meter** weit weg, nimmt das Heranziehen **2 Runden** in Anspruch, sonst nur **1**.

Es kommt allerdings auf die Größe der Beute an, wie viele Tentakeln der Wurm benötigt, um sie ins Maul zu ziehen.

Windling	-	1 Tentakel
Mensch	-	2 Tentakeln
Zwerg	-	2 Tentakeln
Ork	-	2 Tentakeln
Elf	-	2 Tentakeln
T'skrang	-	2 Tentakeln
Troll	-	4 Tentakeln
Obsidianer	-	6 Tentakeln

sollte ein Opfer in das **Maul** eines Tentakelwurms geraten, zieht sich der Wurm sofort zusammen und versucht die Beute zu zerquetschen. Das hat Schaden der **Stufe 30** zur Folge, wogegen keine Rüstung schützt. Die Überreste der Beute plus Ausrüstung spuckt der Wurm wieder aus.

Die Rüstung des Wurms ist unglaublich hart und kann mit normalen Mitteln nicht durchdrungen werden.

Allerdings ist sie bei den **Tentakeln** weniger widerstandsfähig und beträgt nur **6**. Außerdem kann sie hier auch ganz normal durchdrungen werden.

Sollte ein Charakter von einem Tentakel umschlungen werden, so kann er sich entweder mit einer erfolgreichen Stärkeprobe daraus befreien oder die Tentakel abschlagen. Erleidet eine Tentakel **20 Schadenspunkte**, so schlägt man sie ab. Allerdings wird dieser Schaden nicht zu

dem Gesamtschaden addiert, da der Wurm abgeschlagene Tentakeln schnell wieder regenerieren kann. Verliert ein Wurm trotzdem 4 oder mehr Tentakeln, so wird er die Flucht ergreifen, um die fehlenden Tentakeln wieder herzustellen.

Die Tentakelwürmer kommen hauptsächlich in Steppen vor und wurden in letzter Zeit auch verstärkt in den Brachen und der Öde gesehen. Trotzdem handelt es sich bei ihnen um keine Dämonkonstrukte.

Normalerweise sind sie Einzelgänger, doch es gibt auch Augenzeugen, die Gruppen von 3 – 5 Tieren gesehen haben wollen.

### **Werte:**

**DEX:** 12 **STR:** 18 **TOU:** 15

**PER:** 5 **WIL:** 6 **CHA:** 4

**Initiative:** 12 (15)

**Number of Attacks:** 7

**Attack:** 13

**Damage:** 18 (30)

**Number of Spells:** -

**Spellcasting:** -

**Effect:** -

**Death Rating:** 90

**Wound Threshold:** 18

**Unconsciousness Rating:** 80

**Karma Points:** -

**Equipment:** -

**Beute:** -

**Kräfte:** Kreaturenunempfindlichkeit 8-10

**Physical Defense:** 15

**Spell Defense:** 10

**Social Defense:** 15

**Armor:** 12 (6)

**Mystic Armor:** 8

**Knockdown:** Immun

**Recovery Tests:** 10

**Combat Movement:** 60

**Full Movement:** 120

**Legend Points:** 5000

**Karma Step:** -