

Chardok

Spielinformationen

Chardoks kann man eigentlich nicht Kreaturen der Lüfte nennen. Vielmehr kommen sie durch Risse im Astralraum und lauern in Wolken auf ahnungslose Beute. Es wurde schon viel darüber spekuliert, ob sie Dämonen sind oder andere Bewohner des Astralraums. Fakt ist jedenfalls, dass bisher kein Matrose von einem Chardok markiert wurde.

Doch zu Gesicht hat bisher auch noch niemand einen Chardok bekommen. Man sieht von ihnen nur ihre dünnen und unglaublich langen Tentakeln, mit denen sie nach der Besatzung greifen und unglückliche Namensgeber zu sich in den Astralraum ziehen.

Die Tentakeln sind hellgrün mit schwarzen Sprenkeln und sehr elastisch. Wie lang sie wirklich sind, kann niemand genau sagen, doch Augenzeugen wollen welche gesehen haben, die gute 50 Schritt maßen.

Chardoks scheinen sich nur in befleckten Gegenden, wie der Öde oder den Brachen, aufzuhalten. Dort greifen sie mit erstaunlicher Treffsicherheit nach allen fliegenden Lebewesen, die in ihre Wolke reinfliegen oder dicht dran vorbei. Ist ein bedauernswertes Opfer erst einmal umschlungen wurden, so gibt es kaum noch Hoffnung. Durch die Geschwindigkeit des Luftschiffes und die Zugkraft der Tentakel, ist das Opfer schnell außer Reichweite. Bei größeren Opfern benutzt ein Chardok auch mehrere Tentakeln, um es hochzuziehen. Es scheint also über eine Art von Sinneswahrnehmung in der Wolke zu verfügen und weiß, was um ihn herum passiert.

Werte:

DEX: 12 STR: 10 TOU: 10

PER: 8 WIL: 5 CHA: 5

Initiative: 13

Number of Attacks: 6

Attack: 16

Damage: 30 (Maul)

Number of Spells: 1

Spellcasting: 11

Effect: siehe Kräfte

Death Rating: 110

Wound Threshold: 18

Unconsciousness Rating: 100

Karma Points: 20

Equipment: -

Beute: -

Kräfte: Dämonenunempfindlichkeit 3-8, Tarnende Wolke

Physical Defense: 16 (10) Kopf

Spell Defense: 14

Social Defense: 12

Armor: 12

Mystic Armor: 9

Knockdown: N/A

Recovery Tests: 3

Combat Movement: -

Full Movement: -

Legend Points: 1.000

Karma Step: 10

Hintergrund

Bei dem Chardok handelt es sich um einen niederen Dämon, der sich nicht von negativen Gefühlen ernährt, wie so viele seiner Artgenossen, sondern ganz normal von Fleisch, wie auch die Namensgeber.

Seine 6 Tentakel haben eine maximale Reichweite von 50 Schritte und ziehen ihre Beute ziemlich schnell in sein Maul. 1 – 3 Runden, je nach Entfernung, hat das Opfer Zeit sich zu befreien. Dann ist es an dem mahlenden Maul des Chardoks angelangt, welches Schaden der Stufe 30 verursacht. Die Tentakeln greifen nur zum umklammern an. Die Rüstung des Chardoks kann nur mit einem Außergewöhnlichen Erfolg umgangen werden. Wird einer Tentakel 18 Schaden mit einem Schlag zugefügt, also eine Wunde, gilt sie als abgeschlagen.

Neue Kräfte

Tarnende Wolke

Diese Fähigkeit setzt der Chardok ein, um eine Wolke um den Riss zu erschaffen und diesen damit zu tarnen. Charaktere müssen mit Wahrnehmung über das Würfelergebnis in Spruchzauberei kommen, um festzustellen, dass die Wolke nicht natürlichen Ursprungs ist. Elementaristen können Halbmagic für diese Probe einsetzen.