

Quibbler

Spielinformationen

Die Quibbler oder auch Luftquallen genannt sind wurmartige Kreaturen, die aus eine Art durchsichtiger Gelaantine zu bestehen scheinen.

Die meisten von ihnen sind nur so groß wie ein menschlicher Arm, doch es sollen schon welche gesichtet worden sein, die Trollgröße erreicht haben.

Sie sind der Alptraum jeder Luftschiffbesatzung. Wahre Luft scheint sie anzuziehen und lässt sie wie aus dem Nichts auftauchen und jedwede wahre Luft aus dem Rumpf, den Segeln und den Rudern der Luftschiffe absaugen. Sie bewegen sich durch die Luft wie Schlangen durchs Wasser und die Unterseite der Quibbler ist mit Saugnäpfen bestückt, mit denen sie sich, häufig unbemerkt von der Besatzung, am Rumpf des Schiffes festsaugen.

Sind es nur wenige Quibbler, so fängt das Schiff langsam an zu sinken und die Besatzung kann Gegenmaßnahmen ergreifen. Doch häufig werden Luftschiffe von einem riesigen Schwarm angegriffen und das Luftschiff fängt an, abrupt zu sinken. Besonders über dem Todes- und Arasmeer kann das fatale Folgen haben.

Werden Quibbler angegriffen, so verteidigen sie sich mit Hilfe einer Art Blitzschild, der dem der Blitzechsen sehr ähnlich ist. Sie dann mit Metallwaffen anzugreifen, kann tödliche Folgen haben. Zumal sie sich anscheinend untereinander nonverbal verständigen können, denn sobald ein Quibbler angegriffen wird, setzen auch alle anderen nahezu gleichzeitig ihren Blitzschild ein. Haben sich viele Quibbler am Rumpf festgesaugt, kann das ganze Schiff von einem Energiefeld umgeben sein und verheerende Auswirkungen an Schiff und Besatzung nach sich ziehen.

Auch Gegenstände mit wahrer Luft können Quibbler anziehen und so zu einer direkten Bedrohung für ein Passagier oder ein Besatzungsmitglied eines Luftschiffes werden.

Berichten zu Folge ist mal ein Theranischer Kapitän, mit einer Rüstung in der wahre Luft eingewoben wurde, Opfer eines Angriffes geworden. Das Biest saugte sich an seiner Rüstung fest und er schlug auf sie ein. Natürlich verteidigte sich der Quibbler und vom Kapitän blieb nicht mehr viel übrig...

Am besten bekämpft man sie mit Fernkampfaffen und Zaubern. Da sie allerdings hauptsächlich am Rumpf festkleben, ist schwierig an sie heranzukommen. Doch Kapitäne machten die Erfahrung, dass Quibbler auf Erde nicht gut zu sprechen sind. Es wurden bisher noch nie Luftschiffe in Erdnähe oder Lagerhäuser, wo wahre Luft aufbewahrt wird, Opfer eines Quibbler Angriffes. Kluge Kapitäne steuern also nach dem ersten Anzeichen eines Quibbler Angriffes sofort die Erdoberfläche an, um die Biester zu vertreiben.

Woher sie kommen, ist nicht bekannt. Elementaristen vermuten aber, dass sie aus der Ebene der Luft kommen und die Todfeinde von Luftelementaren sind. Es sind jedenfalls schon erbitterte Kämpfe zwischen diesen beiden Wesen beobachtet wurden.

Werte:

DEX: 6 **STR:** 3 **TOU:** 4

PER: 7 **WIL:** 6 **CHA:** 6

Initiative: 8

Number of Attacks: -

Attack: -

Damage: -

Physical Defense: 15

Spell Defense: 12

Social Defense: 14

Armor: 4

Number of Spells: 1	Mystic Armor: 10
Spellcasting: 13	Knockdown: Immun
Effect: Siehe Kräfte	Recovery Tests: 1
Death Rating: 42	Combat Movement: 60
Wound Threshold: 10	Full Movement: 120
Unconsciousness Rating: Immun	Legend Points: 400
Karma Points: -	Karma Step: -
Equipment: -	
Beute: Tote Quibbler sondern 1W10 Körnchen wahre Luft ab	
Kräfte: Kreaturenunempfindlichkeit 0-5, Blitzschild 17	

Neue Kräfte

Blitzschild

Der Quibbler setzt diese Fähigkeit nur ein, wenn er selbst oder einer seiner Artgenossen angegriffen wird.

Dieser Schild umgibt den Quibbler komplett und beschädigt alles, worauf er gerade sitzt. Greift ihn jemand mit einer Metallwaffe oder bloßen Fäusten an, so legt der Quibbler eine Spruchzaubereiprobe gegen die MWSK des Angreifers ab. Bei einem Erfolg verursacht der Blitz Stufe 17 Schaden. Mystische Rüstung schützt gegen diesen Schaden.

Den Schild können die Quibbler ständig aufrechterhalten. Sollten sie allerdings drei Runden lang nicht angegriffen werden, lassen sie ihn wieder fallen.