

DER SCHEINRIESE

Eine Fanwerk-Kreatur von „Bruder Grimm“ Mathias für Dungeonslayers © Christian Kennig
Besten Dank an „Sintholos“ fürs Korrekturlesen und
an „akulex“ für die Illustration aus seiner Galerie.
Veröffentlicht unter der Lizenz CC BY-NC-SA 3.0 DE

Obwohl ein Scheinriese kaum größer ist als ein stattlicher Mensch, wird seine Art in den Büchern der Gelehrten zumindest bei den Riesenartigen, wenn nicht gar bei den Echten Riesen eingeordnet. Ihre Herkunft ist ungeklärt, allerdings kommen immer wieder Scheinriesen als Kinder anderer Humanoider – meistens Menschen – zu Welt. Manche vermuten, dass sie eine Ausprägung von Riesenblut in der betreffenden Erblinie seien. Andere wiederum behaupten, dass Scheinriesen als Kinder von Personen zur Welt kommen, die eine große Bestimmung haben sollten, diese aber ignoriert haben oder an ihr gescheitert sind.

Im Gegensatz zu vielen anderen Riesen und Riesenartigen sind Scheinriesen in der Regel friedfertig und leiden unter ihrer Fähigkeit, größer zu erscheinen als sie sind, da sie die meisten anderen Geschöpfe erschreckt und von ihnen fernhält. Lediglich Blutsverwandte von Scheinriesen (wie auch Scheinriesen selbst) sind gegen den Furchteffekt ihrer illusionären Kräfte immun.

Daher ziehen sich die meisten Scheinriesen in die abgelegenste Wildnis zurück, wo sie niemandem mit ihrer scheinbaren Größe erschrecken können. Dort verstehen sie sich gerne als Behüter und Beschützer der sie umgebenden Natur, und setzen ihre Kräfte effektiv ein, um Eindringlinge fernzuhalten.

Dennoch fühlen sich die meisten Scheinriesen Zeit ihres Lebens sehr einsam und freuen sich, wenn es jemandem gelingt, seine Furcht vor dem

scheinbaren Giganten zu überwinden und sich ihm freundlich zu nähern.

AUSSEHEN

Von Nahem gesehen sieht ein Scheinriese weitgehend aus wie ein hochgewachsener Mensch. Nur einige subtile Merkmale weichen von der normalen menschlichen Physiognomie ab. Durch das Leben in der Natur ist das Erscheinungsbild meist ziemlich verwildert, aber nicht primitiv. Kleidung aus Fellen, selbstgemachte Waffen und Ausrüstung, lange zottelige geflochtene Haare und, bei Männern, ein ebensolcher Bart zeichnen den typischen Scheinriesen aus.

Seine illusionäre Gestalt – über die der Scheinriese übrigens keinerlei Kontrolle hat – wirkt meistens sogar noch wilder und beeindruckender, und unwillkürlich fügen sich weitere illusionäre Details hinzu, die die scheinbare Größe des Riesen noch überzeugender machen, wie z.B. Vogelschwärme, die unter seinem Schritt aufsteigen oder kleine Bäume, die auf seinen Schultern wachsen.



RIESE, SCHEIN- (GM 13, EP 132)

GK NO HUMANOIDER

KÖR 9 AGI 6 GEI 6

ST 6 HÄ 5 BE 0 GE 3 AU 4 VE 0

BEGEGNUNG

Initiative 6 (AGI 6 + BE 0), 7 mit Kurzbogen

Verbergen 6 (AGI 6 + BE 0) *Schleichen* 6 (AGI 6 + BE 0)

Bemerken 8 (Basis) *Suchen* 6 (GEI 6 + VE 0)

Sinnesfähigkeiten Nachtsicht

Sprachen Gemeinsprache (L&S), Riesisch (L&S)

Sonstige Begegnungsfähigkeiten Illusion von Größe, Anblick des Terrors

VERTEIDIGUNG

LK 24 (10 + KÖR 9 + HÄ 5) * 1 GK)

Laufen 4 (AGI 6 + 0,5) +1

Fellkleidung PA + 2

Abwehr 16 (KÖR 9 + HÄ 5 + PA 2)

Vermeiden 11 (KÖR 9 + BE 0 + PA 2)

Gift/Krankheit trotzen 14 (KÖR 9 + HÄ 5)

Immun Kreaturenfähigkeit: ANBLICK DES TERRORS

Sonstige Verteidigungsfähigkeiten Illusion von Größe

ANGRIFF

Laufen 4 (AGI 6 + 0,5) +1

Schlagen Basis 15 (KÖR 9 + ST 6)

Fechten Basis 9 (KÖR 9 + BE 0)

Schießen Basis 9 (AGI 6 + GE 3)

Werfen Basis 12 (AGI 6 + ST 6)

Massive Keule PW 17 (Schlagen 15 + 2 WB), GA -2

Kurzbogen PW 10 (Schießen 9 + 1 WB), Ini + 1

Wurfspeer PW 13 (Werfen 12 + WB 1)

Sonstige Angriffsfähigkeiten Sturmangriff

FÄHIGKEITEN UND TALENTE

Anblick des Terrors (EP-Wert 20): Wer die Illusion von Größe (siehe unten) eines Scheinriesen erblickt (und kleiner ist als dessen scheinbare Größenkategorie), muss GEI+VE würfeln, mit einem Abzug von -1 für jeden Schritt Differenz zur scheinbaren GK des Scheinriesen. Mislingt der Wurf, wird der Betreffende von magischer Furcht erfüllt, die ihn dazu zwingt, vor dem Scheinriesen die Flucht zu ergreifen für mindestens eine Anzahl von Minuten gleich der AU des Scheinriesen, plus 1 Minute für jeden Schritt Differenz zur scheinbaren GK des Scheinriesen.

Gelingt der Wurf, ist der Charakter für den Rest der Begegnung nicht mehr von dem Anblick des Terrors des Scheinriesen betroffen, es sei denn er wird durch einen Distanz-Angriff erneut ausgelöst (siehe unten).

Erleidet ein fliehender Charakter Schaden, endet der Effekt. Geistesimmune Kreaturen sind von dem Effekt nicht betroffen.

Ein Charakter, der eine Begegnung mit einem Scheinriesen friedlich beendet, ist nach Maßgabe des Spielleiters zukünftig immun gegen diese Fähigkeit.

Illusion von Größe (EP-Wert 10): Entgegen aller Gesetze der Perspektive erscheint ein Scheinriese immer größer, je weiter er vom Betrachter entfernt ist. Seine scheinbare Größe in der Vertikalen nimmt pro 10 Meter Distanz um etwa 1 Meter zu. Das heißt, dass ein Scheinriese (in Wahrheit knapp über 2 Meter groß) ab 10 Metern Distanz als GK: groß erscheint, ab 70 Metern Distanz als GK: riesig, und ab 100 Metern als GK: gewaltig. Dies gibt Fernkampfangriffen einen scheinbaren Bonus gegen den Scheinriesen, entsprechend dem Größenmodifikator. Weil die Illusion aber dazu verleitet, auf Körperstellen zu zielen, die sich in Wahrheit an ganz anderen Positionen befinden, erhalten Fernangriffe erhalten Fernangriffe aber tatsächlich den scheinbaren Bonus als *Malus* (zusätzlich zum Distanzmalus).

Liegt das Probenergebnis eines Fernangriffs gegen einen Scheinriesen *über* dem tatsächlichen erforderlichen Probenwert, aber *unter* dem scheinbaren Probenwert, sieht es aus, als hätte das Geschoss getroffen, blieb aber völlig wirkungslos. Die Bestürzung über diesen Eindruck erfordert, dass alle Beobachter erneut gegen den Anblick des Terrors des Scheinriesen würfeln müssen (siehe oben).

Nachtsicht (EP-Wert 5): Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.

Sturmangriff (EP-Wert 10): Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR (PW 24) erfolgen.

BEUTE

AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE

Massive Keule: 2h, WB +2, GA -2, Initiative -1 für Nicht-Riesenartige

4-6 Speere (DS GRW, S. 80): WB +1, sowohl für Nah- als auch Fernkampf, zerbricht bei Schießen/Werfen-Patzer

Kurzbogen (DS GRW, S. 80): 2h, WB +1, Initiative +1

Schätze: BW 3C:1W20

