

# 1W20 besondere Eigenschaften eines Riesen

1. Ein Bein ist durch ein Holzbein ersetzt worden, auf dessen Kniehöhe sich ein Krähenest befindet, in dem ein Goblinpaar wohnt.
2. Auf dem Hinterkopf wächst ein zweites Gesicht, das meist schläft, im wachen Zustand aber einen markerschütternden Schrei von sich geben kann.
3. Auf dem Kopf wächst an der Seite ein einzelnes gebogenes Horn, um das kleine Blitze zucken, wenn der Riese verärgert ist. Hat sich genug Wut angestaut, entlädt sich die Energie des Horns auf seine Feinde.
4. Auf der Stirn prangt ein großes Glubschauge, das immer in eine andere Richtung als die normalen Augen des Riesen schaut.
5. Die Füße sind nichts anderes als große Hände und können ebenso zum Greifen verwendet werden, wie die eigentlichen Hände.
6. Die Zunge reicht bis zum Boden und kann genutzt werden, um Gegner zu packen oder jegliche juckenden Stellen am Körper zu erreichen.
7. Der Bauch ist dick und besteht aus einer Reihe wulstiger Hautfalten, zwischen denen der Riese diverse Gegenstände quetscht, um sie griffbereit zu haben.
8. Am Hintern wächst ihm ein sehr langer Löwenschwanz, anhand dessen von aufmerksamen Beobachtern der Gemütszustand des Riesen abgelesen werden kann.
9. Der Riese geht gerne auf allen Vieren und schnuppert neugierig am Boden. Mit seinen zwei Hauern wühlt er gelegentlich den Boden auf.
10. Die Ohren stehen wie Segelohren ab und sind überproportional groß. Der Riese kann sie bewegen, um seine Aufmerksamkeit in bestimmte Richtungen zu lenken.
11. Der Riese hat einen solchen gewaltigen Buckel, dass ein Riesenfalkenpaar darauf seinen Nistplatz eingerichtet hat. Da der Riese nicht besonders viel Grips in der Birne hat, ist er anfällig für die Einflüsterungen der Riesenfalken, die ihn de facto steuern.
12. Der Riese hat tierische Vorfahren, von denen er bestimmte Merkmale erbte. Würfel mit 1W16, um zu bestimmen, welches Körperteil das eines Tieres ist bzw. welches tierische Merkmal der Riese hat. (1-2) Kopf (3-4) ein Bein (5-6) ein Arm (7) Das Körperteil existiert ein zweites Mal in animalischer Ausführung. Würfel erneut mit 1W6 und anschließend zweimal die Tierart aus. (8) zwei Beine vom

selben Tier (9) zwei Beine von unterschiedlichen Tieren (10) zwei Arme vom selben Tier (11) zwei Arme von unterschiedlichen Tieren (12-13) Torso (14-15) ein tierisches Merkmal (16) Würfel erneut zweimal und ignoriere ein Ergebnis von 16.

Würfel anschließend 1W20, um die Tierart zu bestimmen.

In eckigen Klammern findet sich das tierische Merkmal für die Tierart.

- (1) Adler [Flügel]
- (2) Ameise [eine Pheromonspur]
- (3) Bär [ein dichtes Fell und der Hang zum Winterschlaf]
- (4) Frosch [weit aufblasbare Backen, eine lange Zunge und enorme Sprungkraft]
- (5) Echse [Schuppenhaut]
- (6) Elch [ein Geweih und die Vorliebe für Kälte]
- (7) Elefant [ein Rüssel]
- (8) Gorilla [Knöchelgang]
- (9) Krake [Versprühen von Tinte und Wandel der Hautfarbe]
- (10) Krebs [ein Exoskelett]
- (11) Löwe [ein markerschütterndes Brüllen und eine breite, mit Widerhaken besetzte Zunge]
- (12) Ratte [ein Schwanz]
- (13) Säbelzähntiger [Säbelzähne]
- (14) Schildkröte [ein Panzer]
- (15) Skorpion [ein Giftstachel]
- (16) Spinne [Spinndrüsen]
- (17) Stier [zwei Hörner und hohe Aggressivität]
- (18) Widder [ein lautes Mähen und herausragende Kletterfertigkeiten]
- (19) Wildschwein [ein Ringelschwanz und Hauer]
- (20) Wolf [ein lautes Johlen und hervorragende Sicht im Dunkeln]

13. Der Riese ist über und über mit Runen tätowiert. Bei jeder Verletzung eines Stücks Haut, das mit einer Runde versehen ist, wird diese aktiviert und ein magischer Blitz entlädt sich in die unmittelbare Umgebung.

14. Der Riese hat ein wahrhaft dickes Gehirn. Dies ist für seinen aufgedunsenen Kopf und seinen herausragenden Intellekt verantwortlich. Die besonders hohe Intelligenz hat den Riesen allerdings arrogant werden lassen und so muss ein Fremder dem Riesen zunächst seine intellektuelle Ebenbürtigkeit beweisen oder

ihm anderweitig einen Grund liefern, sich zu unterhalten.

15. Der Riese liebt das Meer und schläft manchmal am Strand ein. Mit der Flut kommen die seltenen Klappermuscheln, die sich an ihm festwachsen. Sie leben in Symbiose mit dem Riesen. Sie bieten ihm Panzerung und er sammelt großes Aas auf, was er auf die muschelbedeckten Partien seines Körpers verteilt, denn die Muscheln sind eigentlich Aasfresser. Aus Sicht des Riesen geht durch das Aufbringen des Aases das starke Jucken weg, das die Muscheln verursachen, zumindest für eine gewisse Zeit.

16. Der Riese trinkt gerne einige Fässer Bier über den Durst und ist meist sturzbetrunken. Dies äußert sich durch heftiges Torkeln, regelmäßiges Hinfallen und häufige Kotzattacken.

17. Der Riese hat das Fleisch eines Weichtieres, sondert Schleim ab, kriecht mehr als dass er läuft und trägt ein gewaltiges Schneckenhaus auf seinem Rücken. Hinzu kommen zwei Fühler auf seinem weichen Kopf, die ihm Magiesicht verleihen. Hat er große Angst, zieht er sich bis auf seinen Kopf in das Haus zurück.

18. Der beste Freund dieses Riesen ist eine Fee, der der Riese einst das Leben rettete. Dafür begleitet sie ihn nun auf seinen Raubzügen und unterstützt ihn mit magischen Tricks.

19. Bei dem Riesen handelt es sich um einen sogenannten Schrumpfriesen. Bei Trockenheit und Hitze wird der Riese kleiner, bei Regen oder anderer Berührung mit Flüssigkeiten wird er größer.

20. Der Riese wurde Opfer eines Fluchs, sodass Teile seines Körpers nicht aus Fleisch und Blut bestehen. Würfel mit 1W14, um zu bestimmen, welches Körperteil verflucht ist bzw. welches Fluchmerkmal der Riese hat. (1-2) Kopf (3) ein Bein (4) ein Arm (5) Das Körperteil existiert ein zweites Mal in verfluchter Ausführung. Würfel erneut mit 1W4 und anschließend die Veränderung aus. (6) zwei Beine mit derselben Veränderung (7) zwei Beine mit unterschiedlichen Veränderungen (8) zwei Arme mit derselben Veränderung (9) zwei Arme mit unterschiedlichen Veränderungen (10) Torso (11-13) ein Fluchmerkmal (14) Würfel erneut zweimal und ignoriere ein Ergebnis von 14. Würfel anschließend 1W8, um die Veränderung zu bestimmen. In eckigen Klammern findet sich das dazugehörige Fluchmerkmal:

(1) hölzern [Pflanzenbewuchs; kann sich selbst Bäume als Wurfgeschoss rausreißen; leicht zu erklettern]

(2) skelettiert [nach dem Tod fällt das Fleisch von den Knochen und der

- Riese ersteht als Riesenskelett wieder auf; er zählt dann als Untoter]
- (3) aus Feuer [Dampf steigt aus Ohren, Nase und Mund; kann Feuerodem spucken; Wasser verursacht „Verbrennungen“]
- (4) steinern [muss sich immer bewegen, sonst wächst er fest; schläft sogar im Laufen; Stich- und Klingenwaffen verursachen keinen Schaden, außer sie sind magisch]
- (5) aus Schlangen [ausklappbarer Kiefer mit Giftzähnen; wechselwarm]
- (6) metallern [metallische Oberfläche; reflektiert Zauberstrahlen, außer Blitze; Blitze aus der Nähe treffen immer ihn]
- (7) gläsern [durchsichtig; schwer im Dunkeln zu erkennen]
- (8) aus Wachs [Wachshaut; kann zerfließen und sich wieder zusammenfügen, außer es ist heiß]

#### Bonus:

21. Der Riese hat Drachenvorfahren, von denen er bestimmte Merkmale erbt. Würfel mit 1W24, um zu bestimmen, welches Körperteil das eines Drachen ist bzw. welches Drachenmerkmal der Riese hat. (1-2) Kopf (3-4) die Beine (5-6) die Arme (7) Das Körperteil existiert ein zweites Mal in Drachenausführung. Würfel erneut mit 1W6 und würfel anschließend die Drachenart aus. (8-9) Torso (10-11) Drachenodem (12) zusätzliche Klauen am Torso (13-14) ein Schwanz (15-16) Drachenschuppen statt Haut (17) Schwingen (18) viele kleine Drachenköpfe statt nur eines Kopfes (19) viele kleine Drachenkrallen statt der normalen Hände (20) viele dünne Drachenbeine statt der normalen Beine (21) die Angewohnheit, argwöhnisch einen Hort anzulegen (22) eine magische Aura, die die Umgebung beeinflusst (23) einen Kult, der ihn verehrt (24) Würfel erneut zweimal und ignoriere ein Ergebnis von 24.

Würfel anschließend 1W12, um die Drachenart zu bestimmen. In Klammern steht der typische Angriff, die meist mit der Drachenart verbunden wird.

1. Rot (Feuerodem)
2. Grün (Giftwolke)
3. Schwarz (Säurespucken)
4. Weiß (Eishauch)
5. Blau (Blitze)
6. Gelb (Energiekugeln)
7. Violett (Psionik)
8. Orange (Schallwellen)

9. Spiegelnd (Lichtstrahlen)
10. Gläsern (Glassplitterregen)
11. Metallen (unterschiedlich)
12. Schatten (nekrotischer Atem)

**Autor: Tegres**