

GIGANTEN

Als Giganten werden Kreaturen bezeichnet, die oftmals groß und mächtig sind und eine LE von mind. 20 haben.

Schreck:

- Die meisten Giganten können einen Schreck verursachen, wenn der automatische TW auf MUT misslingt.

Powerschlag:

- Große Kreaturen besitzen einen Powerschlag, der im Nahkampf + W6 oder + W10 TP anrichten. Beim Powerschlag ist darauf zu achten, dass ein Treffer laut Trefferliste in eine nächsthöhere Kategorie rutschen kann, wenn die TP entsprechend hoch ausfallen.

Rüstungsschutz und Barrierschutz:

- Giganten besitzen eine NBS, die 10 % des aktuellen LE-Wertes beträgt.
- Giganten können einen NRS besitzen.
- Feuer frisst sich durch den NBS und den NRS durch, selbst wenn der Gigant noch keinen Schock erhält. Das ist jedoch nicht bei Panzerplatten oder beim Schuppenpanzer der Drachen der Fall.

Treffer-Auswirkungen

- Bei der Ermittlung des Treffers, anhand der Trefferliste, fallen die Auswirkungen bei einem Giganten eine Kategorie geringer aus.
Ein meisterhafter Treffer wird zu einem guten Treffer, ein guter Treffer wird zu einem normalen Treffer, ein normaler Treffer bleibt aber ein normaler Treffer.
Die TP reduzieren jedoch die LE.
- Giganten erhalten erst dann einen Schock, wenn die LE auf 50 % gesunken ist.
- Bei empfindlichen Körperpartien (Auge) erleiden Giganten allerdings auch schon dann einen Schock, wenn die Attacke mind. ein guter Talentwurf war.
- Stromschläge oder Taserschüsse verursachen bei Giganten nur dann einen Schock, wenn sie die entsprechenden LE-Abzüge erreichen.



Größenvergleich: Zwerg, Anthrop, Oger, Troll, Riese