

NSC-Zufallstabellen

Hobgoblins

NSC-Attribute

1W6 Hohes Attribut (+4)

- 1 Stärke
- 2 Geschicklichkeit
- 3 Konstitution
- 4 Intelligenz
- 5 Weisheit
- 6 Charisma

1W6 Niedriges Attribut (-4)

- 1 Stärke
- 2 Geschicklichkeit
- 3 Konstitution
- 4 Intelligenz
- 5 Weisheit
- 6 Charisma

Rang

1W10 Kaste

- 1 Soldat
- 2 Soldat
- 3 Faust
- 4 Speer
- 5 Tödliche Axt
- 6 Hauptmann
- 7 General
- 8 Kriegsherr
- 9 Verwüster
- 10 Eisenschatten

Geschlecht

1W6 Geschlecht

- 1-2 Weiblich
- 3-4 Männlich
- 5-6 Nicht-binär

Aussehen

1W8 Besonderheit

- 1 Besonders geformtes Ausrüstungsstück
- 2 Stark angespitzte Zähne/Nägel
- 3 Färbt sich die Nase blau oder dunkelrot
- 4 Ein Körperteil durch eine Prothese ersetzt
- 5 Außergewöhnliche Narben/Verletzungen
- 6 Ausrüstung wurde von anderen Völkern geplündert
- 7 Halb-Hobgoblin, halb anderes Volk
- 8 Brandmarkung mit göttlichem Symbol

Verhaltenseigenarten

1W8 Eigenart

- 1 Kommuniziert über geknurrte Befehle
- 2 Verfällt in schwärmerischen Redefluss wenn Krieg zum Gesprächsthema wird
- 3 Spricht nur andere Hobgoblins direkt an
- 4 Gekünstelte Freundlichkeit
- 5 Spricht drei Sprachen, was aber geheim bleibt
- 6 Formt keine Sätze mit mehr als 7 Wörtern
- 7 Leidet an Angst vor langen Wörtern
- 8 Macht lange, dramatische Pausen um den Aussagen mehr Gewicht zu verleihen

Ruhmreichste Tat

1W6 Tat

- 1 Erfand eine besonders effektive neue Kriegsmaschine
- 2 Vertrieb einen Drachen aus dem Territorium der Legion
- 3 Besiegte einen besonders gefürchteten Gegner im Duell
- 4 Autor der berühmtesten Ballade der Legion
- 5 Besondere Verbindung zu den Göttern
- 6 Trug maßgeblich zum Sieg über eine andere Legion bei

Zusätzliches Merkmal

1W6 Merkmal

- 1 **Worgreiter:in.** Der Hobgoblin hat einen treuen Worg als Reittier. Solange er auf dem Worg reitet, sind beide bei ihren Nahkampf-angriffen im Vorteil.
- 2 **Magierjäger:in.** Der Hobgoblin ist bei Rettungswürfen gegen Magie im Vorteil.
- 3 **Ehre verteidigen.** Wird der Hobgoblin von einem Angriff getroffen oder verpatzt er einen Rettungswurf, kann er seine Reaktion verwenden, um einen Angriff auszuführen.
- 4 **Kampf in Formation.** Für jeden Verbündeten innerhalb von 1,5 m erhöht sich die RK des Hobgoblins um +1 (max. 2).
- 5 **Elfenhass.** Der Hobgoblin ist bei Angriffen gegen Elfen und Halbelfen im Vorteil und kann bei einem Treffer einen zusätzlichen Schadenswürfel würfeln.
- 6 **Warnruf.** Der Hobgoblin kann seine Reaktion verwenden, um einen anderen Hobgoblin, den er sehen kann, vor einem Angriff oder einer anderen Gefahr zu warnen. Der gewarnte Hobgoblin addiert 1W4 auf seine RK oder einen Rettungswurf.



Beispiel NSC

Norat, die Ehrlose

Hier hatte sie endlich ihre Ruhe. Im Lager wurde Norat doch nur verstohlen von der Seite angesehen. Niemand wollte wirklich mit ihr reden, sie wollte sowieso mit keinem reden. Alles hätte so gut laufen können. Der Trupp hatte die Elfenbrigade ausgelöscht. Nicht ohne Verluste – diese gefühlsdusligen Traumtänzer konnten kämpfen. Sie und ihr Bruder Nomau waren die einzigen Überlebenden, das war ihre Chance aufzusteigen. Die Erinnerungen, wie ihr Dolch sich in Nomaus Kehle bohrte, sind bis heute nicht vergangen. Nicht nur deshalb, weil alle andren sie immer wieder daran erinnern. "Die Ehrlose" haben sie mich genannt. Dieser verfluchte Goblin, verräterischer Schlammkriecher. Will mich gesehen haben. Soll das jemand glauben? Mit dem Leben kam ich zwar davon, doch sie nahmen mir meinen Stand und mein rechtes Auge zur Strafe.

"Ich kann dir helfen." Eine zittrige Stimme brach Norats Tagträumerei. Erschrocken blickte sie in die Augen einer alten Dame. Fein gekleidet stand sie hier mitten im Wald und stützte sich auf einen Stock. "Na, du weißt schon, mit deinem Auge, ich kann dir helfen. Hast du darüber nicht gerade nachgedacht?" Norat wusste nicht recht, was ihr geschah. Die feine Dame war plötzlich aufgetaucht und meinte, sie könnte ihr Auge retten.

Sie wollte es sogar besser machen. Alles, was sie wollte, war ein Gefallen. Norat stimmte ein und die feine Dame legte ihre Hand auf die Augenhöhle, sprach ein paar Worte und salbte die leere Höhle.

"Ich werde dich finden, Norat die Ehrlose", sagte die feine Dame und verschwand im Wald.

Norat blieb zurück, verwirrt darüber, was eben passiert war. Hatte sie geträumt? Sie wollte sich gerade aufraffen und den Weg zurück ins Lager einschlagen, als ein außerweltlicher Schmerz ihre Augenhöhle erfasste. Es brannte, es stach, es schmerzte, sie schrie. Sie versuchte den Schmerz loszuwerden, goss Wasser aus ihrem Schlauch über die Augenhöhle.

Nichts half. Für zehn Minuten, die sich wie Stunden anfühlten, lag sie krampfend am Boden. Ihre Schreie erstickten sich selber im Keim und sie war allein. Allein? Ihre Augen schlugen auf, als der Schmerz verflog. Sie sah und sie sah mehr.

Die feine Dame, schemenhaft neben ihr, war nicht von ihr gewichen. Einzig die feinen Züge waren gewichen und sie schaute in ein grimmiges, warziges Gesicht. Sie sah was man nicht sehen sollte. Die grauenhafte Dame streckte die Hand aus und fuhr ihr über den Bauch. "Bis bald!" und dann verschwand sie.

Norat stand allein da. Allein? Unbewusst legte sie ihre Hand auf den Bauch. Ein sanfter, fremdartiger Puls ließ ihr das Blut in den Adern gefrieren.

Norat, die Ehrlose

Mittelgroße Humanoide (Goblinoider), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 15

Trefferpunkte 11

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	5 (-3)

Sinne Blindsight 18 m, passive Wahrnehmung 9

Sprachen Gemeinsprache, Goblinsch

Herausforderungsgrad ¼ (50 EP)

Kämpferischer Vorteil. Einmal pro Zug kann Norat einer Kreatur, die sie mit einem Waffenangriff trifft, zusätzlich 7 (2W6) Schaden zufügen, wenn sich die Kreatur innerhalb von 1,5 m um einen von Norats nicht kampfunfähigen Verbündeten aufhält.

Ehre verteidigen. Wird Norat von einem Angriff getroffen oder verpatzt sie einen Rettungswurf, kann sie ihre Reaktion verwenden, um einen Angriff auszuführen.

AKTIONEN

Gleve. Nahkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichw. 3 m, 1 Ziel. Treffer: 7 (1W10+1) Hiebschaden

Armbrust. Fernkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichw. 24/96 m, 1 Ziel. Treffer: 6 (1W8+1) Stichschaden

