

NSC-Zufallstabellen

Grottschrate

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

Besondere göttliche Verbindung

1W20 Gottheit

- 1 Skiggaret
- 2 Maglubiyet
- 3-11 Grankhul
- 12-20 Hruggek

Geschlecht

1W6 Geschlecht

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

Aussehen

1W8 Besonderheit

- 1 Flechtet Reliquien seiner Opfer in die Haare
- 2 Trägt Halskette aus Schrumpfköpfen
- 3 Kultiviert Algen und Pilze im Fell um im Dickicht weniger aufzufallen
- 4 Ungewöhnliche Fellfarbe
- 5 Unterlaib und Beine sind völlig haarlos
- 6 Trägt unheimliche Maske
- 7 Mähnenartiger Haarwuchs am Hals
- 8 Fellfarbe ändert sich je nach Gemütslage

Verhaltenseigenarten

1W8 Eigenart

- 1 Beendet Sätze mit „bei Grankhul“ oder „bei Hruggek“
- 2 Versucht quasi, sich eloquent auszudrücken, verwendet quasi aber nur „quasi“ sehr häufig
- 3 Beendet jeden Satz grunzend mit „Hrrhhh“
- 4 Bezeichnet Goblinoide als „Mistviecher“
- 5 Aus Faulheit möglichst knappe Antworten
- 6 Lässt eigentlich lieber die Fäuste reden
- 7 Kann aufgrund ausgiebiger Faulenzerei mit Pflanzen kommunizieren
- 8 Verwendet nach Möglichkeit immer die selben Sätze um keine neuen ausdenken zu müssen

Geheimnis/Persönliches Ziel

1W6 Geheimnis/Ziel

- 1 Arbeitet an Rezeptur, die die Lebensgeister weckt und mit neuer Energie versorgt.
- 2 Erlernte eine Art Gebärdensprache, um sich bei Hinterhalten lautlos abzusprechen
- 3 Hält sich einen Magier, von dem er das Zauberwirken lernen möchte
- 4 Sucht einen Weg, um die Energie anderer Lebewesen anzuzapfen.
- 5 Hält sich für einen herausragenden Strategen
- 6 Fürchtet sich vor den Köpfen seiner getöteten Feinde.

Zusätzliches Merkmal

1W6 Merkmal

- 1 **Lange Glieder.** Die Reichweite von Nahkampfgriffen erhöht sich um 1,5 m.
- 2 **Hruggeks Ruhe.** Der Grottschrat beherrscht den Zauber *Schlaf* und kann ihn einmal pro Tag als Bonusaktion wirken.
- 3 **Aggressiv.** Der Grottschrat kann sich als Bonusaktion bis zu seiner Bewegungsreichweite auf eine feindliche Kreatur zubewegen.
- 4 **Fester Griff.** Der Grottschrat kann seine Reaktion verwenden, wenn ihn ein Nahkampfgriff verfehlt, um den Arm des Angreifers zu packen. Beide führen einen Stärkewurf aus. Ist das Ergebnis des Grottschrats höher, so gilt der Angreifer als vom Grottschrat gepackt.
- 5 **Skiggarets Wahn.** Falls die TP des Grottschrats auf 11 oder weniger fallen, kann er seine Reaktion verwenden, um sich bis zu seiner Bewegungsrate zu bewegen.
- 6 **Grankhuls Tarnung.** Der Grottschrat hat einen Vorteil bei Würfeln auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), die er ablegt, um sich zu verstecken.



Beispiel NSC

Klarg der Große

„Du wagst es, dich Klarg zu widersetzen?“ Der riesige GrotteSSchrat hob den vergleichsweise winzig wirkenden Goblin an seinen dünnen Haaren hoch. Dieser jaulte unter Schmerzen, als sich seine Kopfhaut langsam dehnte. „Möchte Yeemik enden wie die hier?“ und er zeigte auf eine fein kuratierte Sammlung von abgetrennten Köpfen, die an sehnigen Riemen von der Decke der Höhle baumelten.

Der kleine Goblin schluchzte laut auf und begann zu betteln. „Ist gut, ist gut! Ich versuche es. Zum dreihundertsten Mal. Ich versuche es. Lass mich runter, du abartiger Flohzirkus!“

Klarg kratzte sich am Ohr und ließ den Goblin fallen. „Nicht jetzt. Klarg hat Hunger. Geh und hol Klarg sein Essen!“ Flink wie ein Wiesel machte Yeemik sich aus dem Staub.

Der GrotteSSchrat wiederum lachte leise in sich hinein. „Dummer Yeemik“, dachte er sich.

Er setzte sich zu Boden und zugleich legte sich sein grau zotteliger Wolf zu ihm. Die Augen fielen von alleine zu und Klarg ruhte sich einen Moment aus. Er wusste nicht wie lange er schlief, doch irgendwann war sein Essen bereitgestellt. Feiner Duft von frischem Fleisch zog durch seine Nase. Gut, dass er diesen Goblin-Stamm anführte.

Klarg aß ausgiebig und machte noch ein Nickerchen, bevor er Yeemik zu sich bestellte. Nun ja, er zog ihn förmlich an den Füßen durch die Gänge in seinen Bereich der Höhle. Für Yeemik war das die größte Demütigung. Wenn Klarg nicht wäre, dann würde er den Stamm anführen. Dann würde ihm das Essen gebracht werden. Dann ginge es dem Stamm besser.

Abermals versuchte der Goblin sein arkanes Wissen zu vermitteln. Klarg war groß und stark, er mochte die Kontrolle über den Stamm haben, aber zaubern konnte er einfach nicht. Er war zu unsensibel, die seidenen Bande der Magie zu bewegen und deren kraftvolle Wirkung zu entfalten.

„Die Formel heißt Kra-tu-TE-gut, nicht Kra-TU-te-gut“, fauchte Yeemik den GrotteSSchrat böse an. „Krieg das doch endlich in deinen dicken, haarigen, dummen Schädel!“

Wütend und vielleicht auch ein wenig gedemütigt, öffnete Klarg den Goblin nach. „Die Formel heißt Kra-tu-TE-gut und nicht...“, weiter kam er in seinem Satz nicht, war er doch viel zu gebannt, als sich plötzlich ein Riss im Gefüge über Yeemik öffnete. Nur die Schwärze der Nacht und das Leuchten der Sterne war zu sehen. Einen Augenblick war Yeemik perplex, hatte Klarg tatsächlich einen Zauber gewirkt? Er sah mit schläfrigen Augen, wie die riesige, haarige Kreatur wild rufend und im Kreis springend immer und immer wieder wiederholte „Kra-tu-TE-gut“, „Kra-tu-TE-gut“, „Kra-tu-TE-gut“, „Klarg ist unbesiegbar!“.

Etwas wie Sand rieselte über Yeemik und seine Augenlider wurden schwerer und schwerer. Auch der Wolf, der eben noch erschrocken die Haare aufgestellt hatte und zu knurren angefangen hatte, war wieder ruhig und legte sich ab. Ein tiefer Schlaf holte Yeemik ein und mit einem letzten Gedanken verabschiedete er sich ins Land der Träume. „So war das nicht geplant.“

Klarg der Große

Mittelgroße Humanoide (Goblinoider), chaotisch böse

Rüstungsklasse 11 (Fellrüstung)

Trefferpunkte 27

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	10 (+0)	13 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Überleben +2

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Wüstling. Nahkampfwaffen-Angriffe verursachen einen zusätzlichen Schadenswürfel (bereits eingerechnet).

Überraschungsangriff. Wenn Klarg eine Kreatur überrascht und sie in der ersten Runde mit einem Angriff trifft, erleidet das Ziel zusätzlich 7 (2W6) Schaden durch den Angriff.

Hruggeks Ruhe. Der GrotteSSchrat beherrscht den Zauber *Schlaf* und kann ihn einmal pro Tag als Bonusaktion wirken.

AKTIONEN

Zweihandaxt. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichw. 1,5 m, 1 Ziel. Treffer: 15 (2W12+4) Hiebsschaden

Steinbrocken. Fernkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichw. 6/18 m, 1 Ziel. Treffer: 7 (1W6+4) Wuchtschaden

