

NSC-Zufallstabellen

Goblins

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

Gesellschaftliche Position

1W6 Kaste

- 1 Stammesführer:in
- 2 Geißler:in
- 3 Jäger:in
- 4 Sammler:in
- 5 Ausgestoßener:in
- 6 Booyagh

Geschlecht

1W6 Geschlecht

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

Aussehen

1W8 Besonderheit

- 1 Am ganzen Körper tätowiert
- 2 Markantes Gebiss/Zähne
- 3 Seltsames Glasauge
- 4 Auffällige Frisur
- 5 Kleidung hebt sich stark vom Rest des Stammes ab
- 6 Prothese an einem Arm oder Bein
- 7 Sonderbare Pigmentierung
- 8 Ungewöhnliche Waffe

Verhaltenseigenarten

1W8 Eigenart

- 1 Spricht von sich in der dritten Person
- 2 Befindet sich im Stimmbruch
- 3 Kann schlecht hören und schreit deshalb
- 4 Spricht alle Ranghöheren unabhängig von Geschlecht mit „Mein Herr“ an
- 5 Gestikuliert wild mit den Armen
- 6 Benutzt große und blumige Wörter
- 7 Benutzt Redewendungen falsch
- 8 Bohrt permanent in der Nase

Geheimnis

1W10 Geheimnis

- 1 Möchte den Stammesführer ersetzen
- 2 Ist Spion eines anderen Stammes
- 3 Bringt sich autodidaktisch das Lesen bei
- 4 Ist in Wahrheit kein Goblin
- 5 Hat hellseherische Träume
- 6 Huldigt einer anderen Gottheit als Maglubiyet
- 7 Hat eine verbotene Liebe
- 8 Bestiehlt die Mitglieder seines Stammes
- 9 Besitzt einen geheimen „Schatz“
- 10 Täuscht vor, eine besondere Fähigkeit zu haben

Zusätzliches Merkmal

1W6 Merkmal

- 1 **Rattenfänger:in.** Der Goblin kontrolliert einen Rattenschwarm, dem er als Bonusaktion einen Befehl zurufen kann.
- 2 **Wolfsreiter:in.** Der Goblin hat einen treuen Wolf als Reittier. Solange er auf dem Wolf reitet, sind beide bei ihren Nahkampf-angriffen im Vorteil.
- 3 **Feigling.** Wenn ein Angriff den Goblin trifft, kann er seine Reaktion verwenden, um sich seine Bewegungsrate vom Angreifer weg zu bewegen. Diese Bewegung verursacht keine Gelegenheitsangriffe.
- 4 **Angriff aus dem Hinterhalt.** Wenn der Goblin versteckt ist und eine Kreatur angreift, erhält er einen Bonus von +2 auf seine Angriffswürfe und ignoriert Teil- und Dreivierteldeckung.
- 5 **Geländegänger:in.** Der Goblin hat eine Bewegungsrate von 12 m und ignoriert Beeinträchtigungen durch schwieriges Gelände.
- 6 **Maglubiyets Segen.** Der Goblin kann pro Tag drei Mal 1W4 auf einen Angriffs-, Rettungs- oder Attributswurf addieren.



Beispiel NSC

Gnazzt Müllschlucker

Erstes Sonnenlicht scheint durch das frischgrüne Buchenlaub und bricht sich in den Tautropfen, die noch schläfrig an den jungen Blättern hängen. Begleitet vom Plätschern eines Baches hört man von hier und da vereinzelt zarte Vogelstimmen, die den Morgen begrüßen und einen neuen Tag ankündigen.

Ein lautes Brüllen zerreit die Idylle.

„Feuer wird sich ausbreiten und es gibt kein Entkommen. Ich sehe einen Menschen, der sich in lange Roben kleidet. Er trgt eine Kette mit feinen roten Kugeln. Nehmt euch in Acht vor dem, was ich sage, denn ich habe getrumt und nun wird es wahr. Das Feuer wird uns alle ho-“

Stille. Der Wind trgt ein paar Stimmen heran. "Halt die Schnauze, Gnazzt. Du hast doch keine Ahnung und wenn du weiter so schreist, wird jeder hier bald unsern Bau kennen." Dumpfe Schlge. "Ja Gnazzt, du hast doch nur wieder wat falsches gegessen, du Ratte." Weitere dumpfe Tritte folgen und es kehrt wieder Ruhe ein.

An den Bach tritt ein Goblin heran. Graues Haar hngt sprde an den Ohren herab und die gebckte Haltung erweckt den Eindruck von hohem Alter. Ttowierungen ziehen sich ber den gesamten, drren und vermutlich schlecht genhrten Krper, der mit einfachen Lumpen bekleidet ist.

Gnazzt Müllschlucker

Kleiner Humanoider (Goblinoider), chaotisch neutral

Rstungsklasse 10

Trefferpunkte 11

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (-1)	10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	8 (-1)	8 (-1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +6

Sinne Blindsight 18 m, passive Wahrnehmung 9

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

Herausforderungsgrad ¼ (50 EP)

Behndes Entkommen. Gnazzt kann in jedem deren Zge die Aktion Rckzug oder Verstecken als Bonusaktion verwenden.

Feigling. Wenn ein Angriff Gnazzt trifft, kann dey deren Reaktion verwenden, um sich deren Bewegungsrate vom Angreifer weg zu bewegen. Diese Bewegung verursacht keine Gelegenheitsangriffe.

AKTIONEN

Knppel. Nahkampf-Waffenangriff: +1 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: 2 (1W4-1) Wuchtschaden

Mit lauter Stimme spricht Gnazzt mit sich selbst - oder dem Spiegelbild im Wasser. "Die werden sich wundern! Glauben mir nicht, altem Gnazzt, weisesten aller Goblinten. Pah!" Mit krummen Fingern nimmt Gnazzt sich ein Moospolster, taucht es in das khle Wasser und wscht sich.

Drei Tage ziehen ins Land und jeden Morgen schreit Gnazzt deren Trume in die Welt. Alle werden es mittlerweile gehrt haben, aber keiner schient Gnazzt zu glauben. Zur immergleichen Zeit kehren die Sammler mit neuem Essen zurck und zur immergleichen Zeit werden Reste von Lebensmitteln aus der Hhle befrdert. In diesen Momenten glnzen Gnazzt milchig weie Augen immer besonders hell. Hier findet dey immer noch genug zu essen. Gnazzt findet den Rest einer Rehkeule in den Abfllen. Maden sind bereits geschlpft und vereinzelt sind weilich, haarige Flecken auf dem Stck Fleisch zu sehen. Gnazzt nimmt sich gensslich erst einen, dann zwei und weitere Happen, bis nichts mehr von der Keule ber ist. Selbst den Knochen nagt dey Stck fr Stck ab und beendet seine Mahlzeit mit vollem Bauch.

Nach seiner Mahlzeit zieht Gnazzt sich auf einen Baum zurck, um fr einen Moment zu verdauen. Die Sonne steht im Zenit und eine Wolke schiebt sich davor. Gnazzt blinzelt mde und erstarrt. Auf die Lichtung vor der Hhle tritt eine Gestalt, gekleidet in lange Roben. Eine Hand wandert an den Hals und in den Sonnenstrahlen blitzt eine rtliche Kugel. Winzig fein und doch von enormer Leuchtkraft. Einen kurzen Moment reibt sich die Gestalt die Hnde und was dann folgt, hatten alle bereits gehrt.

