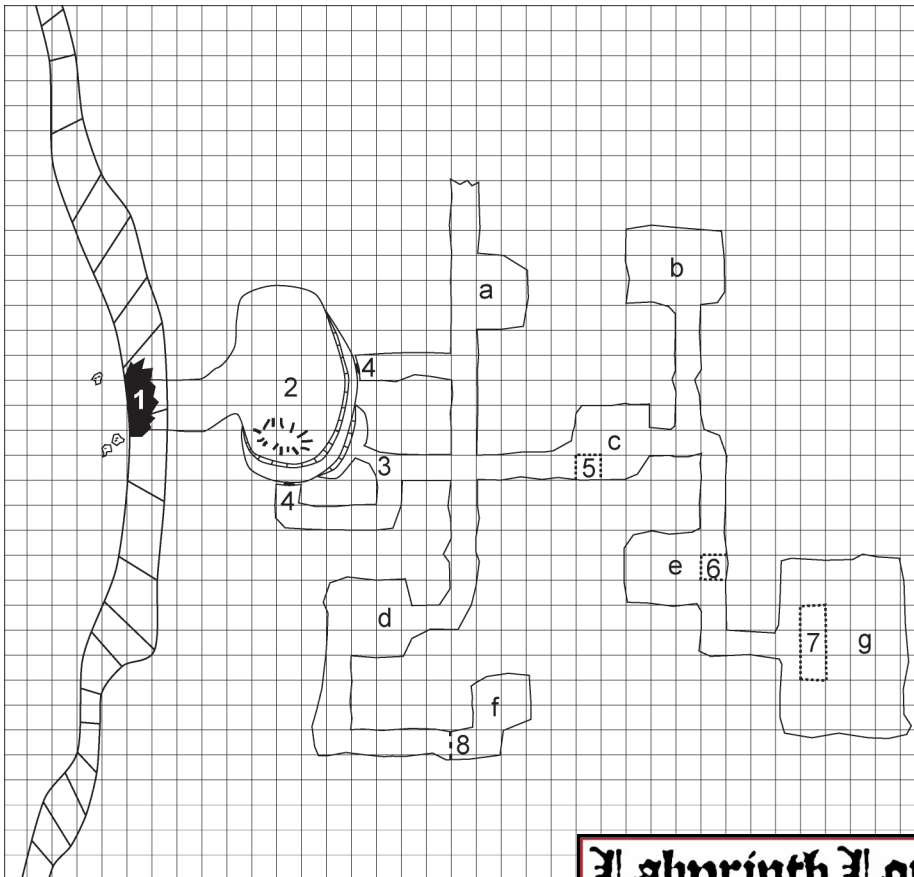


Die Goblins von Lôn

von Benjamin Eisenhofer, <http://der-eisenhofer.de>



Labyrinth Lord
Kompatibles Produkt

Alle Goblins tragen Kurzschwerter (1W6), zusätzlich zu anderen Waffen. Außerdem trägt jeder Goblin außer Kopp-App eine Lederrüstung (RK 8).

- a: Schlafräum von vier Goblins (TW 1; TP 6,6,5,3). Diese vier sind für die Verteidigung des Eingangs zuständig, zwei sind mit Piken (1W10) und zwei mit Kurzbögen (1W6) bewaffnet.
- b: Schlafräum von vier Goblins (TW 1; TP 4,3,2,2) und Speisekammer. Hier riecht es ganz abartig schlimm: Jeder SC, der den Raum betritt, muss einen Rettungswurf gegen Odemangriffe ablegen, bei Misserfolg darf er eine Runde nicht attackieren.
- c: Schlafräum von vier Goblins (TW 1; TP 6,5,4,2).
- d: Schlafräum von vier Goblins (TW 1; TP 6,4,2,1).
- e: Schlafräum von vier Goblins (TW 1; TP 6,4,2,2).
- f: Hier wird der Jäger Jupp gefangen gehalten (RK 7 Waffenrock + Gesch.-Bonus; Dieb 1; TP 4; APR 1; SCH 1W4 Stuhlbein; RW D1; ML 10; GES N).
- g: Schlafräum des Häuptlings Kopp-App der Fiese und seiner Bande. Kopp-App (TW 2; TP 10) trägt einen Zweihänder (1W10) und Kettenhemd (RK 5), seine vier Krieger (TW 1+1; TP 6,6,3,2) tragen Schilde und leichte Armbrüste (1W6). In einer Kiste liegen 310 GM und drei Edelsteine im Wert von je 50 GM. Hier liegen außerdem Jupps Langbogen, Dolch und Pfeile sowie ein Schlüssel für 8.
- 1: Der Höhleneingang erinnert an ein Maul voller Zähne. Er ist ca. 10' breit (3m).
- 2: Die Höhle des Bären. Es riecht nach altem Bär.
- 3: Durch den engen Eingang passt immer nur ein Charakter gleichzeitig, seitlich gehend. Metallene Rüstung kann hässliche Geräusche verursachen.
- 4: Die Schießscharten sind 15 cm schmal.
- 5: Getarnte Fallgrube (7/2m; 1W4 Schaden).
- 6: Pfeilfalle mit Trittplatte (1W6 Schaden), einmalig.
- 7: Getarnte Fallgrube (10/3m, 1W6 Schaden)
- 8: Gittertür, mit einem Schloss abgesperrt.

In der Nähe des Örtchens Lôn liegt im Wald eine Lichtung, die an der Ostseite durch eine felsige Abbruchkante begrenzt wird. Die Kante ist nahezu senkrecht und gut 33' hoch (10m), das Gelände dahinter steigt weiter steil an. Im Fels befindet sich der Zugang zu einer natürlichen Höhle, die in Jahrhunderten von einem unterirdischen Bach ausgewaschen wurde, dessen Quelle lange versiegt ist. Heute lebt ein Höhlenbär in der vorderen Kammer.

Vor drei Monaten fand ein junger Goblinstamm unter dem Anführer Kopp-App der Fiese diese Bärenhöhle. Über zwei hohen Stufen am hinteren Ende der vorderen Kammer entdeckten sie einen natürlichen Spalt im Fels, der einen gut zu sichernden Eingang zu den hinteren Kammern darstellt. Sie ließen sich hier nieder, erweiterten die Höhlen ein wenig (z.B. um Schießscharten und Fallen) und terrorisieren seitdem die Bauern der Umgebung. Sie stehlen nahezu täglich Vieh, Obst und Gemüse, aber vor einer Woche haben sie einen besonderen Fang gemacht: Ein junger Jäger aus Lôn ist ihnen in eine Grubenfalle getappt und wird nun in einem Verlies gefangen gehalten. Die Goblins sind noch uneins, ob sie ihn essen oder lieber an Orks oder Oger verkaufen sollen. Ein Goblinskrieger aus der Leibgarde des Häuptlings wurde losgeschickt, um Angebote einzuholen und Interessenten gleich mitzubringen.

Stinkmaul der Höhlenbär, der in dieser Höhle lebt, ist tagsüber für gewöhnlich auf der Jagd, aber manchmal kommt er überraschend zurück (10% jede Stunde). Wenn es dämmt, kommt er zu 90% zurück, ansonsten übernachtet er im Freien. Nachts ist er also zu 90% in der Höhle.

Vor der Höhle liegen einige Knochen verstreut, unter anderem von einem Pferd, drei Schafen, vier Schweinen und einem Goblin. In der Höhle sind keine Knochen zu finden, lediglich auf der Südseite ein Haufen trockenen Laubs, auf dem der Bär schläft. Zwischen dem Laub kann man ein paar Lumpen finden sowie 23 GM.

Der Eingang zu der Höhle der Goblins ist über die zwei Stufen an der hinteren Wand der Bärenhöhle zu erreichen, die sehr steil und jeweils 10' hoch sind (3m). Hier muss man entweder klettern (jeweils 3 + Gesch.-Bonus für TW mit 1W20 unterwürfeln; Diebesfertigkeit; Räuberleiter) oder die Leiter der Goblins verwenden (ein Seil mit Knoten im Abstand von 3'), die allerdings eingeholt ist und nur für Stammesmitglieder und Gäste heruntergelassen wird.

Der Eingang der Goblins wird tagsüber zu 50% von einem Goblin bewacht, nachts zu 25%. Wenn jemand in der Höhle Lärm macht, dann wird tagsüber zu 50% ein Goblin nachsehen kommen, nachts zu 25%. Wenn die Goblins Feinde in der Höhle entdecken, werden zwei von ihnen mit Piken versuchen, ein Ersteigen der Stufen zu vereiteln und zwei weitere werden mit Kurzbögen aus den Schießscharten zu beiden Seiten des Eingangs schießen.

In der Höhle leben insgesamt 25 Goblins und ein Häuptling, von denen jeder sich selbst der nächste ist, was bedeutet, dass jeder Goblin vor allem seinen eigenen Schlafplatz verteidigt. Sobald Kampflärm zu hören ist, sind alle Goblins alarmiert. Auf dem Plan ist verzeichnet, in welchem Raum wie viele Goblins leben. In jeder Runde eines Kampfes in der Höhle wird ermittelt, ob Verstärkung der Goblins eintrifft: Bei einem Wurf von 1 auf 1W6 für jeden nächstgelegenen Raum kommt die Hälfte der Bewohner dieser Räume als Unterstützung. Ein einzelner Goblin versucht stets, in den nächsten bevölkerten Raum zu gelangen. In der Höhle ist es stockfinster, nass und kalt. Es gibt natürliche Abzugsschächte im Fels, aber die Goblins machen kein Feuer.

Begegnungstabelle für den Wald um die Höhle und um Lôn: Wenn ein Ergebnis zum wiederholten Mal erwürfelt wird und die Begegnung bereits getötet oder vertrieben wurde, findet keine Begegnung statt. Alle Werte für die Monster in Labyrinth Lord ab S. 68.

1	Stinkmaul der Höhlenbär	11	Ein wandernder Schwarzbär
2	Der heimkehrende Goblinskrieger, ...	12	Ein verirrtes Brontotherium
	1-2: allein; 3-4: mit W6 Orks; 5-6: mit W6 Hobgoblins	13	Ein Eulenbär
3	1W6 Eber	14	W4 Goblins aus der Höhle (aus einem zufälligen Raum)
4	Calaquiritirionea, die Dryade	15	Ein Riesenfrettchen
5	Nieneri, das Einhorn	16	2W6 Hirsche
6	1W6 Hobgoblins	17	Ein Insektenchwarm
7	2W6 Wölfe	18	Enzianie, die Riesenkröte
8	Ein Troll	19	Ein Werwolf
9	1W4 Oger	20	Mardefalas der Elf (RK 9; Elf 2; TP 7; APR 1; SCH 1W6 Schwert, RW E2; ML 8; GES R: Sprüche: Personen bezaubern, Schutz vor Bösem)
10	Ein Riesenwiesel		