

## Die Goblins an der Nebelgrenze

*(englisch below)*

### *NSC-Hintergrund und Darstellung*

Goblins gehören im Königreich Ohl zum alltäglichen Bild.

Sie werden als Arbeitstiere gehalten und mit magischen Halsbändern zur Arbeit auf den Feldern gezwungen. Wildlebende Goblins gibt es nur noch sehr selten. In manchen Marken wurden sie sogar vollständig ausgerottet. So gelten beispielsweise in der Mark Siefertutz keine freilebenden Goblins mehr als bekannt. Immer wieder gelingt einzelnen Goblins die Flucht.

Um sich vor den Häschern und ihren ehemaligen Besitzern zu verstecken, suchen sie Zuflucht an Orten, die von Menschen gemieden werden. Dazu gehören die Landstriche entlang der Bodenlosen Schlucht, aus welcher der wahnsinnigmachende Nebel aufsteigt.

Erstaunlicherweise sind Goblins wesentlich widerstandsfähiger gegenüber dem Nebel als Menschen. Dadurch konnten sich entlang der Nebelgrenze Goblinlager bilden. Mit dem Aufruf zum Radzug und den Vorbereitungen zur Erkundung Drühbens geraten diese Goblins nun erneut in Kontakt mit Menschen. In unmittelbarer Nähe des Heerzug-Lagers befindet sich sogar ein Goblinlager.

Während der ersten Phase der Con, bevor die Spieler den Übergang nach Drühben schaffen, stellen die Goblins den wichtigsten Gegenspieler dar. Die Goblins wissen, dass sie gegen ein großes Heer keine Chance haben. Sie führen deshalb keinen offenen Krieg.

Stattdessen greifen sie einzelne Personen oder kleine Gruppen an, die sich in ihren Wald vorwagen. Sie nutzen den Wald als Deckung und ziehen sich zurück, sobald die Lage für sie ungünstig wird.

Die Goblins sind keine Krieger. Sie wollen sich jedoch auch nicht erneut versklaven lassen. Deshalb kämpfen sie dann, wenn sie glauben, die Situation zu ihren Gunsten entscheiden zu können. Droht ihnen eine Niederlage, ziehen sie sich zurück, bevor sie aufgerieben werden. Im Verlauf der Ereignisse werden zwei Holzfäller beim Sammeln von Holz überfallen. Einer der beiden wird verschleppt, während der andere das Lager erreicht und den Vorfall meldet.

Das Ziel dieses Überfalls ist es, die Spieler dazu zu bewegen, das Goblinlager zu suchen und anzugreifen.

Im Goblinlager finden die Spieler wichtige Informationen über den Nebel und Hinweise darauf, wie der Übergang nach Drühben geschaffen werden kann.

Sobald das Goblinlager ausgehoben wurde und die Hinweise gefunden wurden, sollte der Goblinplot seinem Ende entgegengehen. Der weitere Schwerpunkt der Con verlagert sich anschließend auf den Übergang nach Drühben und die Bedrohungen jenseits des Nebels.

Der Zeitplan sieht vor, dass der Goblinplot etwa bis Freitag gegen 12 Uhr mittags läuft.

Bis dahin können die Goblins die Spieler jederzeit bedrängen.

Dies gilt ausdrücklich auch für die Nacht.

Überfälle auf das Lager, Hinterhalte im Wald und Störaktionen sind ausdrücklich gewünscht. Dabei sollen die Spieler lernen, dass der Wald kein sicherer Ort ist. Unterstützt werden die Goblins dabei durch weitere Bedrohungen des Grenzgebietes. Ranken-NSC stellen die feindselige Vegetation dar. Sie greifen aus dem Wald heraus ein und können Spieler festsetzen. Nebel-NSC mit mobilen Nebelmaschinen verkörpern den Einfluss des wahnsinnigmachenden Nebels und sorgen für Desorientierung und Wahnsinn. Gemeinsam sollen Goblins, Ranken und Nebel eine dauerhafte Bedrohung darstellen.

Die Spieler sollen sich im Wald niemals sicher fühlen.

Alleingänge sollen gefährlich wirken. Kleine Gruppen sollen sich bedroht fühlen.

Die Goblins tragen Kopfgeldtoken in Form von Holzscheiben bei sich. Außerdem besitzen sie rote Lootbeutel, die von den Spielern geplündert werden können.

Treffer und Tod sollen ausreichend ausgespielt werden, damit die Spieler Gelegenheit haben, die Goblins zu durchsuchen und die Beute an sich zu nehmen. Gefangennahmen sollten nach Möglichkeit vermieden werden. Gelingt es den Spielern dennoch, einen Goblin lebend zu fangen, dann haben sie den dümmsten Goblin des Waldes erwischt. Ein solcher Goblin verfügt über keine wichtigen Informationen. Er kennt keine großen Geheimnisse und keine weiterführenden Pläne. Entsprechend sollte er entweder nur sehr wenige Informationen preisgeben oder sich dumm stellen.

Für nächtliche Einsätze gilt: Sicherheit geht vor.

Wenn Goblins nachts unterwegs sind, müssen nicht zwingend Masken oder vollständige Applikationen getragen werden. In diesem Fall können Gugeln, Teilapplikationen oder grüne Schminke genutzt werden. Wer ohne vollständige Goblindarstellung unterwegs ist, sollte jedoch vermeiden, sich gefangen nehmen zu lassen oder längere direkte Interaktionen zu spielen.

Die Goblins sind die erste Bedrohung, auf welche die Spieler an der Nebelgrenze treffen. Sie sollen dafür sorgen, dass die Spieler den Wald fürchten, aufmerksam bleiben und erkennen, dass der Weg nach Drühben nicht ungehindert offensteht.

## **The Goblins of the Mist Border**

### **NSC Background and Portrayal**

Goblins are a common sight throughout the Kingdom of Ohl.

They are kept as beasts of labor and forced to work in the fields by means of magical collars. Wild goblins have become extremely rare. In some Marches they have even been completely eradicated. In the March of Siefentrutz, for example, no free-living goblins are known to remain.

From time to time, individual goblins manage to escape.

To hide from the hunters and their former owners, they seek refuge in places avoided by humans. Among these are the lands along the Bottomless Chasm, from which the madness-inducing mist rises.

Remarkably, goblins are far more resistant to the mist than humans. As a result, goblin camps have formed along the mist border.

With the call to the Holy Wheel Crusade and the preparations for the exploration of Drühben, these goblins now find themselves in contact with humans once again.

There is even a goblin camp in the immediate vicinity of the crusading army's encampment.

During the first phase of the convention, before the players manage to establish a passage into Drühben, the goblins serve as the primary opposing force.

The goblins know they stand no chance against a large army.

For that reason, they do not wage open war.

Instead, they attack lone individuals or small groups who venture into their forest. They use the woods as cover and retreat as soon as the situation turns against them.

The goblins are not warriors. However, they do not wish to be enslaved again.

Therefore, they fight when they believe they can gain the upper hand. Whenever defeat seems likely, they withdraw before being wiped out.

During the course of events, two woodcutters gathering timber are ambushed. One of them is taken away while the other manages to reach the camp and report what happened.

The purpose of this attack is to encourage the players to search for and assault the goblin camp.

Within the goblin camp, the players will discover important information about the mist and clues concerning the creation of a passage into Drühben.

Once the goblin camp has been cleared and the clues have been found, the goblin storyline should gradually come to an end. The focus of the convention then shifts toward the passage into Drühben and the threats that await beyond the mist.

The schedule calls for the goblin plot to continue until approximately Friday at noon.

Until then, the goblins may harass the players at any time.

This explicitly includes nighttime.

Raids against the camp, ambushes in the forest, and other disruptive actions are strongly encouraged.

The goal is for the players to learn that the forest is not a safe place.

The goblins are aided by additional threats within the borderlands.

Vine NSCs represent the hostile vegetation. They emerge from the forest and are capable of pinning down players.

Mist NSCs, equipped with mobile fog machines, embody the influence of the madness-inducing mist and cause disorientation and insanity.

Together, the goblins, the vines, and the mist are intended to create a constant sense of danger.

Players should never feel safe within the forest.

Travelling alone should feel dangerous. Small groups should feel threatened.

The goblins carry bounty tokens in the form of wooden discs. In addition, they possess red loot pouches that can be taken by the players.

Hits and deaths should be played out properly so that players have an opportunity to search fallen goblins and claim their rewards.

Capture should be avoided whenever possible.

If the players nevertheless manage to capture a goblin alive, then they have caught the dumbest goblin in the entire forest.

Such a goblin possesses no important information. He knows no major secrets and has no knowledge of larger plans. Accordingly, he should either reveal very little or simply play dumb.

For nighttime operations, safety comes first.

When goblins are active at night, masks or full prosthetic applications are not strictly required. Hoods, partial prosthetics, or green face paint may be used instead. Anyone not wearing a full goblin appearance should avoid being captured or engaging in prolonged direct interaction.

The goblins are the first threat the players encounter at the mist border.

Their purpose is to make the players fear the forest, remain vigilant, and understand that the road into Drühben is not open to them without resistance.