



- Die ersten 2 Seiten sind **Erklärungen für den SL** zu den Kämpfen auf den 2 Battlemaps.
- Seiten 3–8 sind die **2 Battlemaps**. Schneide die inneren Kanten ab und klebe oder lege sie zusammen.
- Die Seiten 9–13 enthalten **11 Bögen für Monster & NSCs**, **1 Händler** und **2 Truhen**. Es sind je zwei A5 Blätter pro Seite. Trenne sie nach dem Drucken!

KARTE 1 - DIE GOBLINHÖHLE

Ausgangslage

Decke vorm Auslegen der Karte den Bereich der Höhle ab → er ist blau markiert!

Die Spieler kommen ...

- ❖ ...vom Ufer (**Weg #1**) oder...
- ❖ ...die Felskante entlang (**Weg #2**)

Sie stellen sich auf **Position 1** oder **2** auf.

Stell nun die Goblins, die außerhalb der Höhle sind, wie auf der Karte angegeben auf. Die Spielerzahl bestimmt die Menge:

	Grüner Goblin	Schw. Goblin
3 Spieler	3	1
4 Spieler	4	1
5 Spieler	4	2

Vor dem Kampf - einfache Schleicheinlage

Die Spieler sind **noch versteckt!** Wenn sie *wollen*, können sie sich 1 Zug lang **anschleichen**:

- ❖ Sie machen einen **Heimlichkeitswurf**.
 - Bleiben sie **unentdeckt**, beginnt danach der Kampf mit einer **Überraschungsrunde**: Alle Spieler sind einmal dran, danach geht es weiter **nach Initiative**.
- ❖ Die Spieler können **entdeckt** werden, dann beginnt der Kampf **mit der Initiative sofort**.
 - Begeben sie sich mit einem schlechten Heimlichkeitswurf in auffälligen Positionen, machen die Goblins **Aufmerksamkeitwürfe** gegen den Heimlichkeitswurf → Bei Erfolg werden sie **entdeckt**.

Im Kampf

Zeige den Spielern **Schritt für Schritt** die Teile der Höhle, die sie sehen können. Sehen sie **die Musikanten**, lies vor:

Dort oben, dicht gedrängt auf einem Felsvorsprung, gucken euch **5** ängstliche Gesichter entgegen. Einer hält einen Stein bereit zum Wurf in seiner zitternden Hand - von ihrer Kleidung her zu urteilen ist klar, mit wem ihr es zu tun habt.

Abdecken!

Truhe

Dies ist die ‚**Truhe - Goblinhöhle**‘. Halte den Zettel bereit. Nach dem Kampf können die Spieler sich im Schlösserknacken versuchen.

Schwieriges Terrain

Hindernisse aller Art und schlechter Untergrund machen Felder zu *schwierigem Terrain*. Es kostet **2 BW** sie zu verlassen. **Entscheide selbst**, wo dies zutrifft!



Die Musikanten

Sehen die Spieler die Musikanten, stell sie hier auf.

Position 2

Kommen die Spieler an der **Felskante** entlang (**Weg #2**), stellen sich hier auf.

Position 1

Kommen die Spieler vom **Ufer (Weg #1)**, stellen sich hier auf.



KARTE 2 - DIE GEBEINKAMMER

1. Ziel & Herausforderung

Ziel der Spieler ist es zu **entkommen** - durch den **Tunnel oben rechts!** Dort gibt es eine **Gruppenprobe**: Die Spieler müssen eine Anzahl **Objekte-Bewegen-Würfe** verschiedener SchwG schaffen, um das **Geröll wegzuräumen**. Unter 4. Gruppenprobe steht, wann sie aufgedeckt wird.

Aber Achtung! Crawlergänge spucken immer mehr Monster aus: Aus jedem Gang **alle zwei Runden ein Neues** - dies erfahren die Spieler während des Kampfes.

2. Ausgangslage

Sag den Spielern:

Ihr liegt auf dem Boden: Aufzustehen ist eine **Bewegungsaktion**.

Alle Figuren haben ihre **Waffen schon gezogen**.

Ihr seid **versteckt**. Wenn ihr angreift, dann habt ihr eine **Überraschungsrunde**, danach folgt die **Initiative**.

3. Kampfesablauf

- **Crawlergang I**
 - Jede **ungerade Runde (1, 3, 5...)** erscheint eine **Larve**
- **Crawlergang II**
 - Entrollt sich in **Runde 2**
 - Jede **gerade Runde (2, 4, 6...)** erscheint ein **Minecrawler**
- **Crawlergang III**
 - Entrollt sich in **Runde 3**
 - Jede **ungerade Runde (3, 5, 7...)** erscheint ein **M.krieger**

Crawlergänge und ihre Monster erscheinen immer **zu Beginn der Runde**, sodass sie in dieser Runde noch zum Zug kommen!

Wird ein Crawlergang **erschlagen**:

Der widerliche Schlauch zittert und zuckt und sackt in sich zusammen. Mit einem schlürfenden Geräusch verschwindet er im Berg.

4. Gruppenprobe

Decke die **Gruppenprobe** auf, wenn...

- ...die Spieler sich **auf 4 Felder nähern**.
- ...sie die **Stelle anschauen** - Wahrnehmen vs. 20.
- ...**Runde 3 erreicht** ist: Ur-Shak entdeckt den Ausgang.

Erkläre den Spielern die Gruppenprobe!

Nur **auf diesen Feldern** kann man auf Objekte **Bewegen** würfeln. Ist die Probe geschafft, müssen die Spieler **auf diese Felder gehen**, um zu entkommen. **Gehe dann zum Schluss!**

Vorsprung

Dieser Vorsprung ist **1,5m hoch**. Hinaufzuklettern braucht **2 BW** und einen **Klettern&Springen-Wurf vs. 15**. Bei Fehlschlag bleibt man unten, die **2 BW** sind aber verbraucht.

Es gilt **Überlegene Position**:

Nahkampf hinauf: **kleiner Nachteil**, hinab: **kleiner Vorteil**.
Fernkampf hinab - **kleiner Vorteil**.

Beute

Die Spieler können hier **12 Pfeile & eine Spitzhacke** finden. Mit einer **Spitzhacke** in der Hand hat man **mittleren Vorteil** auf **Objekte Bewegen** bei der **Gruppenprobe**.



Objekte Bewegen vs.:	
SchwG:	10 15 20 25
3 Spieler:	[] [] [] []
4 Spieler:	[] [] [] [] [] []
5 Spieler:	[] [] [] [] [] [] [] []

Schwieriges Terrain

Spinnenweben sind **schwieriges Terrain**. Mit **Feuer** kann man sie **verbrennen**.

Startposition

Hier stellen sich die Spieler auf. Du stellst hier **Ur-Shak** auf.

Kante

Diese Kante ist **50cm hoch**. Hinab ist kein Problem, hinauf benötigt **2 BW**.

Es gilt **Überlegene Position**:
Nahkampf angreifen...

- ...**Hinauf** haben **kleinen Nachteil**
- ...**Hinab** haben **kleinen Vorteil**.



Initiative

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.



DIE GOBLINHÖHLE

Mit einem Paukenschlag

Karte 1

DIE GEBEINKAMMER

Mit einem Paukenschlag

Karte 2

Crawlergang I

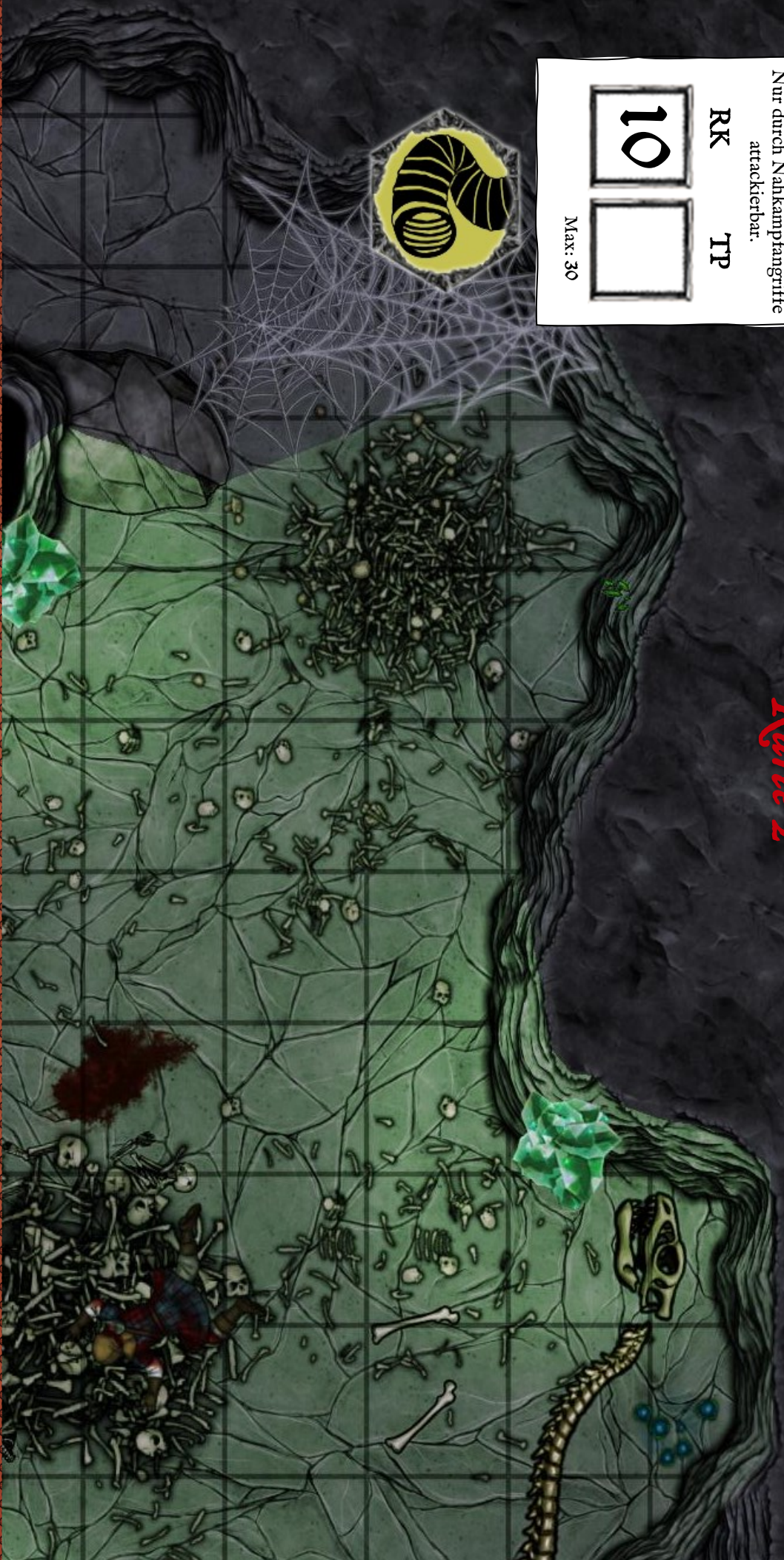
Nur durch Nahkampfangriffe
attrackierbar.

RK

TP

10

Max: 30



Tafes



Crawlergang II

Nur durch Nahkampfangriffe
attackierbar.

RK

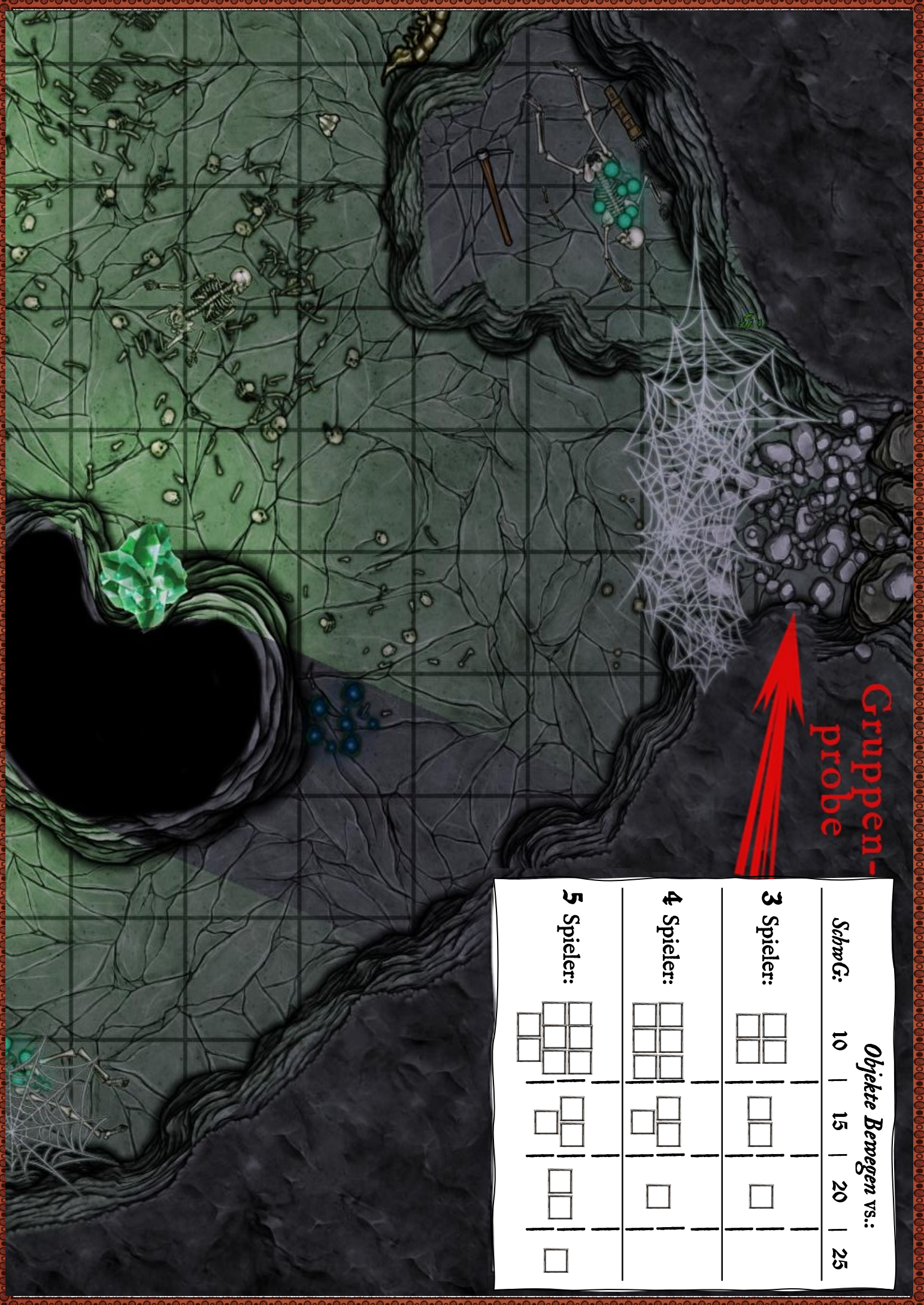
TP

13

Max: 45



Gruppen- probe



	SchwG:	10	15	20	25
3 Spieler:					
4 Spieler:					
5 Spieler:					

Objekte Bewegen vs.:



Crawlergang III

Nur durch Nahkampfan-
griffe attackierbar.

RK TP

15	
----	--

Max: 100

Initiative

1.	_____
2.	_____
3.	_____
4.	_____

5.	_____
6.	_____
7.	_____
8.	_____



Monsterbögen für „Mit einem Paukenschlag“

Die folgenden Bögen enthalten **alle Akteure** der 2 Kämpfe des Abenteuers: Goblins, Crawler & Orkschamane.

Du kannst auf diesen Bögen die **TP** der **Figuren notieren**, du siehst ihre Angriffe und speziellen Aktionen.

Treten Gegner in Erscheinung, lege ihre Bögen **offen** auf dem Spieltisch aus. Spieler dürfen sehen, **welche Werte, welches Verhalten** und **welche Angriffe & Aktionen** eine Figur hat. Kämpfe werden in Gothic-Tales mit **offenen Karten** gespielt!

Optional:

- Lass die **Spieler** das Verhalten und die Eigenschaften eines Monsters den anderen **vorstellen**.
- Lass Spieler **den Schaden eintragen**, wenn sie nicht am Zug sind.

Regeln zu Monstern

Monster haben entweder **2 oder 3 Aktionen**:

- **Monster** haben generell **2 Aktionen**.
- **Einzelne Monster** haben **3 Aktionen**: In Gruppen sollte dies **eine Figur, das Alphetier**, sein. Welche dies ist, legt der SL fest.

→ Der Orkschamane hat 3 *Aktionen*, da er einzeln ist.

Die *Initiative* von NSCs/Monstern ist ein **fester Wert**. Sie haben keine *Gruppeninitiative*.

Beute & Loot

Die **Goblins** haben **Beute**, die die Spieler plündern können.

Die Beute Minecrawler kann nur mit dem Beruf *Wildtiere Ausnehmen* (10 LP) erlangt werden. Dazu gibt es im Abenteuer aber keine Gelegenheit.

NSC-Nr.	Bewegung	Initiative	Att.gesamt
	5	7	170
ELE	RK	MA	
17	16	20	
AKTUELLE TP		Max. TP:	85
Figur 1, Variante:	Figur 2, Variante:	Figur 3, Variante:	

Ur - Shak (mit Stab)						NSC-Zettel Gothic Tales
Fraktion		Ork				
Variante	Waffe	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W&B	
	Ur-Shaks Stab	Zweihand, Lang, Zauberreichweite 14	St	w6 +2	w6 +1	
	Orkischer Feuerball		Konz	w8 +3	w4+w4	
	Kettenblitz	Kette 3; Springt auf max. 3 Ziele weiter Anwendungen: /1	Konz	w8 +3	w6 +2	
	Lähmen	Hindern, vs MA	Konz	w8 +3	/	
	Mittlere Wundheilung	Anwendungen: ___/1	Erf	w10 +4	2xAusd. W & B	

Stärke: 25	Fähigkeiten	
W 6 B 3	Durchhalten	W 6 B 2
Geschick: 25	Objekte Bewegen	W 6 B 1
W 6 B 2	Springen & Klettern	W 6 B 2
Ausdauer: 20	Heimlichkeit	W 6 B 1
W 6 B 1	Einschüchtern	W 8 B 2
Konzentration: 35	Durchschauen	W 8 B 2
W 8 B 3	Wahrnehmen (aktiv)	W 6 B 2
Intuition: 20	Aufmerksamkeit (passiv)	W 8 B 2
W 6 B 1	Magiegespür	W 10 B 3
Erfahrung: 45		
W 10 B 4		

Eigenschaften		Talente	
=Orkscher Kampfgeist=	=Auch Orks sind nur Menschen=	Varainte A	Varainte B
Orks sind berüchtigt für ihre Zähigkeit und Wildheit im Kampf: Wenn ein Ork unter die Hälfte seiner TP fällt, fügt er jedem Schadenswurf einen w2 hinzu.	Fällt Ur-Shak auf o TP, stirbt er nicht sofort, sondern sein Todeskampf beginnt.		
=Mittlere Wundheilung=		Inventar	
Gibt deinem Ziel die Kraft sich von sich aus zu heilen: Das Ziel wirft seinen 2xAusdW&B + deinen ErfW&B und heilt sich um das Ergebnis. 1 Anwendung.		Schamanenkleidung	
		Ur-Shaks Stab	
		Varainte A	Varainte B

Monster-Nr. **8** **Bewegung** **4** **Initiative** **6** **Att.gesamt** **145**


ELE **15** **RK** **15** **MA** **14**

AKTUELLE TP Max. TP: **80**

Figur 1 Figur 2 Figur 3

Schwarzer Goblin

Typ Wildtier



Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff	Goblinmeute	St	w8+2	w8
Stein werfen	Fernkampf(5/10)	Ge	w8 +3	w4
			/	/
			/	/

Stärke: 30

Geschich: 35

Ausdauer: 25

Konzentration: 15

Intuition: 25

Erfahrung: 15

Fähigkeiten

W 8 B 2	Durchhalten	W 6 B 1
W 8 B 3	Objekte Bewegen	W 6 B 2
W 6 B 2	Springen & Klettern	W 8 B 2
W 6 B 2	Heimlichkeit	W 8 B 2
W 4 B 1	Einschüchtern	W 6 B 1
W 4 B 1	Durchschauen	W 6 B 1
W 6 B 2	Wahrnehmen (aktiv)	W 6 B 1
W 6 B 2	Aufmerksamkeit (passiv)	W 6 B 1
W 4 B 1	Magiegespür	W 4 B 1

Verhalten

Schwarze Goblins sind etwas älter und kampftauglicher als ihre grünen Artgenossen. Sie sind auch besser in der Lage ihre Mitstreiter zu koordinieren, sodass sie im Pulk kämpfen, sich gegenseitig die Flanken freihalten und ihre Gegner umschwärmen.

Schwarze Goblins haben etwas mehr Erz an sich und sind schlan genug, den Schatz in einer verschließbaren Truhe zu horten. Diese haben sie natürlich auch von irgendwo gestohlen.

Eigenschaften

=Goblinmeute=
Jeder Verbündete, der an den Angegriffen oder den Angreifer angrenzt bringt +1 auf den Angriffs- und Schadenswurf. Verbündete, die sowohl an den Angreifer als auch den Angegriffenen angrenzen bringen +2.

=Stein werfen=, Angriffsaktion
Keine besonders raffinierte Art des Kampfes, aber eine effektive.

Beute

Nagelkeule
12 Erz / Münzen

Monster-Nr. **25** **Bewegung** **2** **Initiative** **4** **Att.gesamt** **115**


ELE **12** **RK** **13** **MA** **16**

AKTUELLE TP Max. TP: **35**

Figur 1 Figur 2 Figur 3

Mincecrawlerlarve

Typ Wildtier



Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff		Ge	w4+1	w4
Tunnelsäure	Fernkampf(6)	Konz	w10 +3	2w4
			/	/
			/	/

Stärke: 5

Geschich: 15

Ausdauer: 15

Konzentration: 40

Intuition: 25

Erfahrung: 15

Fähigkeiten

W 2 B 0	Durchhalten	W 6 B 2
W 4 B 1	Objekte Bewegen	W 4 B 0
W 4 B 1	Springen & Klettern	W 4 B 0
W 4 B 1	Heimlichkeit	W 6 B 1
W 10 B 3	Einschüchtern	W 6 B 1
W 10 B 3	Durchschauen	W 6 B 1
W 6 B 2	Wahrnehmen (aktiv)	W 8 B 2
W 6 B 2	Aufmerksamkeit (passiv)	W 6 B 1
W 4 B 1	Magiegespür	W 6 B 2

Verhalten

Die Larven der Mincecrawler erfüllen viele Zwecke in ihrem Staat. Sie graben Tunnel mittels ihrer Säure und ihrer stumpfen aber steinharten Zähne. Sie verwandeln frisches Fleisch, Aas und Pflanzenmaterial in ein nahrhaftes Sekret, welches die ausgewachsenen Tiere nährt. Und, abhängig davon, wachsen sie zu Arbeiterinnen, Kriegern oder Königinnen heran.

Larven haben mindere Sinnesorgane. Bis man 3 Felder nah an sie herantritt bemerken sie andere Kreaturen nicht. Doch dann geben sie einen spitzen Alarmton von sich.

Wo eine Larve ist, sind Arbeiterinnen nicht fern.

Eigenschaften

=Tunnelsäure=, Angriffsaktion
Mincecrawlerlarven können Säure spucken. Dies ist ein Fernkampfangriff, Konz vs Ele, mit einer maximalen Reichweite von 6 Feldern.

=Schlechte Sinne=
Die Wahrnehmung von Larven ist sehr schlecht ausgeprägt. Sie haben einen großen Nachteil auf Wahrnehmen- und Aufmerksamkeits-Würfe.

Beute

Materialien: Gift

Monster-Nr. 26 Att.gesamt 185

Bewegung **6** Initiative **8**


ELE **17** RK **17** MA **15**

AKTUELLE TP Max. TP: 100

Figur 1 Figur 2 Figur 3

Minercrawler

Typ Wildtier



Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff	Schwarmtaktik	Ge	w10+4	w10
Minercrawlerpanzer	Aufladung (___/1)		/	/
			/	/
			/	/

Stärke: 30

Geschich: 45

Ausdauer: 35

Konzentration: 20

Intuition: 35

Erfahrung: 20

Fähigkeiten

W 8 B 2	Durchhalten	W 6 B 2
W 10 B 4	Objekte Bewegen	W 8 B 2
W 8 B 3	Springen & Klettern	W 8 B 3
W 8 B 3	Heimlichkeit	W 10 B 3
W 6 B 1	Einschüchtern	W 6 B 2
W 6 B 1	Durchschauen	W 6 B 2
W 8 B 3	Wahrnehmen (aktiv)	W 6 B 2
W 6 B 1	Aufmerksamkeit (passiv)	W 6 B 2
W 6 B 1	Magiegespür	W 6 B 1

Verhalten

Die gewöhnlichen Minercrawler sind die Arbeiterinnen ihres Staates. Sie bewegen loses Geröll, transportieren Larven und alles, was als Nahrung für diese taugt. Sie beteiligen sich auch bei der Jagd, zögern aber nicht, sich zurückzuziehen, um später mit ihren Kriegergeschwistern wiederzukehren.

Es kann vorkommen, dass sie Larven mit in den Kampf tragen und sie in der zweiten Reihe platzieren, während sie sich selbst auf den Feind stürzen.

Arbeiterinnen können sich aufgrund ihres leichten Körperbaus exzellent auf den Spinnenweben in ihren Tunneln fortbewegen.

Eigenschaften

=Schwarmtaktik=
Jeder Verbündete, der an ein Ziel angrenzt bringt +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe.

=Minercrawlerpanzer=
Bevor du Schaden anrichten kannst, musst du den Panzer durchbrechen. Mache dazu einen erfolgreichen Angriffswurf gegen 20. Der erste Treffer danach richtet dreifachen Schaden an.

=Spinnenbeine=
Während Felder, die mit den Spinnenweben der Minercrawler behangen sind für andere Spezies als schwieriges Terrain gelten, können sich Minercrawler aller Art ganz normal durch sie hindurchbewegen. Arbeiterinnen können sich außerdem auf den Spinnenweben vertikal oder sogar kopfüber mühelos fortbewegen, also mit normaler BW.

Beute

Materialien: Panzer
Trophäe: Zangen einer Arbeiterin - 40 Erz

Monster-Nr. 27 Att.gesamt 225

Bewegung **5** Initiative **8**


ELE **17** RK **17** MA **16**

AKTUELLE TP Max. TP: 155

Figur 1 Figur 2 Figur 3

Minercrawlerkrieger

Typ Wildtier



Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff	Schwarmtaktik	St	w12+5	w12
Dicker Minercrawlerpanzer	Aufladung (___/2)		/	/
Gepanzerte Zangen	Reaktion, nur für RK		/	w2
			/	/

Stärke: 55

Geschich: 35

Ausdauer: 50

Konzentration: 20

Intuition: 45

Erfahrung: 20

Fähigkeiten

W 12 B 5	Durchhalten	W 8 B 3
W 8 B 3	Objekte Bewegen	W 12 B 4
W 8 B 3	Springen & Klettern	W 10 B 4
W 12 B 4	Heimlichkeit	W 10 B 3
W 6 B 1	Einschüchtern	W 8 B 3
W 6 B 1	Durchschauen	W 8 B 2
W 10 B 4	Wahrnehmen (aktiv)	W 8 B 2
W 6 B 1	Aufmerksamkeit (passiv)	W 8 B 2
W 6 B 1	Magiegespür	W 6 B 1

Verhalten

Schon kleinere Staaten mit jungen Königinnen haben in der Regel eine Handvoll Krieger gezüchtet. Ihre Aufgabe ist die Verteidigung der inneren Bereiche, der Schutz der Larven und die Jagd auf fettere Beute.

Ihr dickerer Panzer und ihre verstärkten Zangen machen sie zu robusten Gegnern.

Eigenschaften

=Schwarmtaktik=
Jeder Verbündete, der an ein Ziel angrenzt bringt +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe.

=Gepanzerte Zangen=, Reaktion
Minercrawlerkrieger haben die Reaktion Blocken mit einem w2, jedoch nur gegen Angriffe gegen ihre RK, nicht gegen ELE.

=Dicker Minercrawlerpanzer=
Bevor du Schaden anrichten kannst, musst du den Panzer durchbrechen. Mache dazu zwei erfolgreiche Angriffswürfe gegen 20. Der erste Treffer danach richtet dreifachen Schaden an.

Beute

Materialien: Panzer
Trophäe: Zangen eines Kriegers - 70 Erz



Händler - Schürfer

Gegenstände		Beschreibung	Wert
1x Kleiner Heiltrank	Benutzbar mit einer Standardaktion. Stellt 3w4 Leben wieder her.		10
2x Mittlerer Manatrank	Benutzbar mit einer Standardaktion. Stellt 3w4 Mana wieder her.		10
8x Sumpfkrautstängel	Eine billige, schlecht getrocknete Variante. Gerade so besser als nichts.		6
5x Dietrich	Wird benutzt, um Schlösser zu öffnen.		10
1x Flasche Wein	Eine passable Sorte, gekeltert auf der Insel Archolos. Trinkst du einen Schluck, stelle einen Timer auf 10 Minuten: regeneriere dann 1w2 Mana. Enthält 2 Schluck.		55
2x Reisschnaps	Das gängige Mittel zum Zweck im neuen Lager. Nicht edel, aber nicht übel.		16
10x Wolfszahnpeil	Ein Pfeil mit einem geschnitzten Wolfszahn als Pfeilkopf. Macht +1 Schaden.		2

Waffen	Schaden	Eigenschaften	Vor.	Wert
Spitzhacke	w4 +1	Zweihand, Garstig	n	10

Rüstungen	RK	Ele	MA	Eigenschaften	Vor.	Wert
4x Schürferkleidung (abgenutzt)	1	0	0	Diese Kleidung wurde ganz offensichtlich schon getragen – auch vom Geruch her zu urteilen.	n	15



5 Schalter - SchwG 15

Trage hier 5-mal Links oder Rechts ein:

--	--	--	--	--

Lass die Spieler raten!



Truhe - Goblinhöhle

- 60 Erz
- Großer Heiltrank (4w6)
- 1 Dietrich
- Spruchrolle - Mittlerer Feuersturm:

Konz	w6 +1	6 Mana, Fl.: Kreis 1, Anwendungen 2
------	-------	-------------------------------------

Das Ziel im Zentrum des Feuersturms erhält +1w10 auf den Schadenswurf.
--

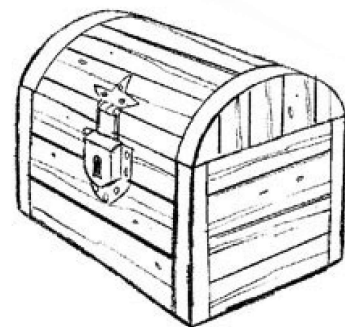


7 Schalter - SchwG 20

Trage hier 7-mal Links oder Rechts ein:

--	--	--	--	--	--	--

Lass die Spieler raten!



Truhe - Weggabelung

- 120 Erz
- 2 Mittlere Manatranke (3w4)
- 3 Rationen
- Decke
- Gunnars Nietenschild - w8 (Voraussetzung: St 30)