

MINI D20



Die Suche im Goblinwald

Eine Mini-Kampagne von Seba

www.kritischerfehlschlag.de

IMPRESSUM

Texte:	Seba
Cover-Illustration:	Gabe Fua
Illustrationen:	Gordy Higgins
Karten:	RPG Blacksmith
Dungeon Karten:	Dyson Logos
Lektorat:	Rackhir, Johannes Westerhoff, Christina „Beepbop“

Die Suche im Goblinwald © 2026 by Sebastian Hahn is licensed under CC BY 4.0.
To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.2.1 („SRD 5.2.1“) von Wizards of the Coast LLC, verfügbar unter <https://www.dndbeyond.com/srd>. Das SRD 5.2.1 ist lizenziert gemäß Creative Commons Namensnennung 4.0 International Public License (verfügbar unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de>).

Sebastian Hahn
Kentzlerdamm 4
20537 Hamburg

Die Suche im Goblinwald ist ein Abenteuer für das Rollenspiel Mini D20 von Seba.

Mini D20 ist im Uhrwerk-Verlag erschienen.

Das Abenteuer ist für das Spiel mit Kindern ab etwa 8 Jahren geeignet, wenn sie ein wenig Spielerfahrung haben. **Genauere Tipps auf Seite 30.**



DER GOBLINWALD

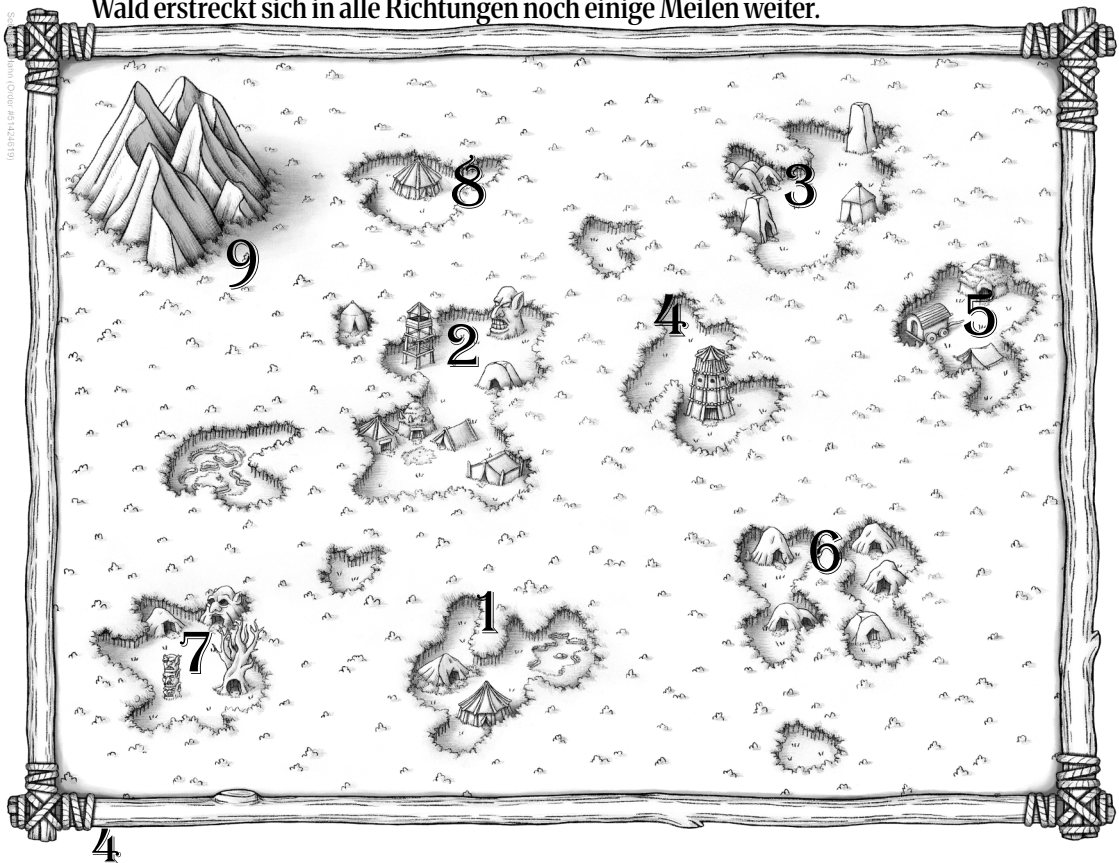
Ein nahezu unerforschter Wald im Nordwesten der Silberküste. An den Ausläufern des Greifenklau-Gebirges gelegen ist das Land ungezähmt und voller Abenteuer...

Das Abenteuer (Kurzfassung)

Die Spielgruppe wurde angeheuert, um ein verloren gegangenes Erbstück zu finden. Die Charaktere geraten zwischen die Fronten einer Revolution in einem Goblin-Stamm. Dabei müssen sie mit bösen Zauberern, verzauberten Prinzessinnen, genervten Hexen, lethargischen Bäumen und schnarchenden Riesen fertig werden. Und können die Welt mal aus Goblin-Augen erleben.

Das Abenteuer sollte humorvoll und kreativ angegangen werden. Das erfordert von der Spielleitung Improvisation. Kämpfe sind (fast) nie eine gute Lösung. Die folgenden Kapitel entsprechen (meist) der Zahl auf der Karte unten.

Es dauert etwa 3 Stunden, um von einem Ort zu einem benachbarten zu laufen. Der Wald erstreckt sich in alle Richtungen noch einige Meilen weiter.



Begegnungen im Goblinwald

Immer, wenn die Spielenden sich von einem Ort (Auf der Karte nummeriert von 1 bis 9) bewegen, kann ihnen auf dem Weg etwas passieren. Entscheide selbst, ob du gerade eine Begegnung brauchst und wenn ja, welche.

1	Die uralte und tattrige Gnomin Elli Unkenruf weist gerade ihre junge Nachfolgerin Lissi Glitzergranz in das ehrwürdige Handwerk des Baumeobachtens ein. Für das Gleichgewicht müssen Bäume umfallen, was sie nur tun, wenn jemand zusieht.
2	Die Spielgruppe findet gewaltige Fußspuren , umgeknickte Bäume und die Brücke über eine Schlucht, die sie überwinden muss, ist zerstört .
3	Ein sprechendes Huhn , der Hexenlehrling Melicamp, hat sich aus Versehen selbst verflucht und sucht die Hütte seiner Lehrerin Donnarella (Ort 5).
4	Eine Gruppe von 3 Goblins ohne Kriegsbemalung wird von einem wütenden Wildschwein verfolgt. Wird ihnen geholfen, laden sie in ihr Lager ein (Ort 3).
5	Wahrnehmung SG 15: Netzfallen sind ausgelegt. Beim Reintreten wird man im Netz in die Baumwipfel gezogen. 5 Goblins mit Kriegsbemalung wollen die Gruppe gefangen nehmen und in ihr Lager bringen (Ort 2).
6	Ein Wyvern vom Granitberg (Ort 9) fliegt kreischend über den Wald auf der Suche nach Beute.
7	Die Spielgruppe kommt an einen kleinen, faulig riechenden Bach . Rundherum sind die Pflanzen abgestorben und Tiere halten sich fern.
8	Schatzsucher erzählen von den alten Grabhügeln und dem extrem gefährlichen Riesen, der dort schläft (Ort 6). Dort sei nichts mehr zu holen.
9	Ein ohrenbetäubendes Schnarchen aus Richtung (Ort 6) lässt Vögel aufschrecken.
10	Der reisende Halblingshändler Temu Schein verkauft fantastisch aussehende magische Waffen für 60 Goldstücke. Sie verursachen 2 Extra-Schaden, aber zerbrechen beim dritten Angriff .
11	Sonderbegegnung - nur als Goblin verwandelt: Angriff durch eine Truppe von jungen und dummen Abenteurern .

	TW	TP	RK	RW	BW	Angriff(e)
Goblin / Abenteurer	1	5	13	18	1	1 (Waffe: 4 Schaden)
Fähigkeiten:	Minus 1 auf Angriff bei Sonnenlicht (nur Goblin).					

	TW	TP	RK	RW	BW	Angriff(e)
Wildschwein	4	23	14	15	1	1 (Hauer: 4 Schaden)
Fähigkeiten:	Wüten: Kann zweimal angreifen, aber verliert dann 2 RK.					

1 - CALIKOS LAGER

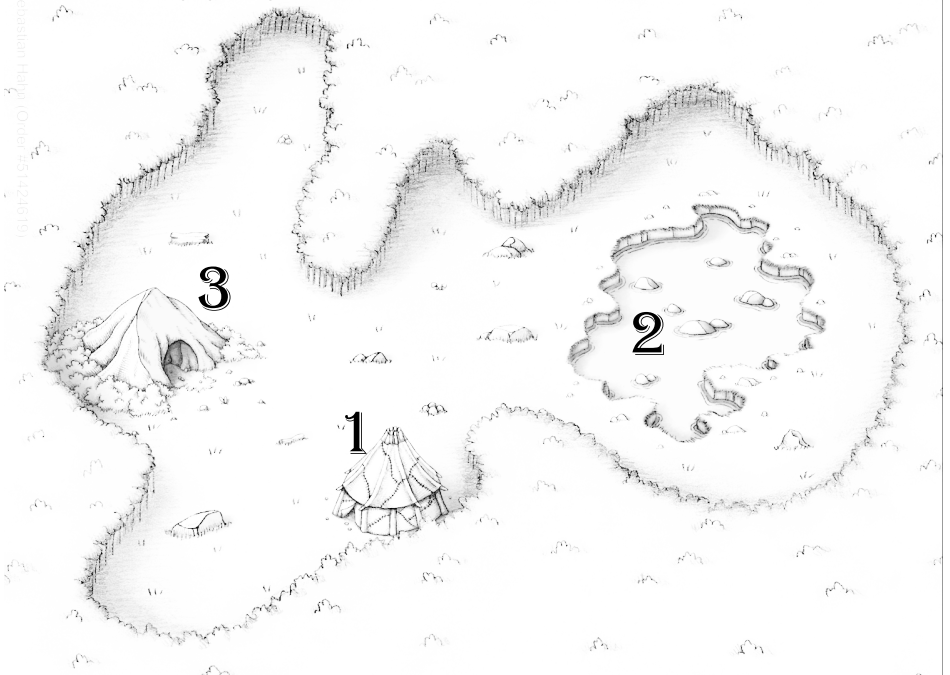
Hier habt ihr gemeinsam mit dem Zauberer Kym Caliko euer Lager aufgeschlagen. Aus einer Quelle sprudelt Frischwasser. Es wirkt friedlich.

Das Abenteuer beginnt so:

Die Stadt **Nebelstrand** wird vom **Magistrat** der **Gilde der Silbersucher** regiert. Die 5 Mitglieder tragen seit Jahrhunderten weitergegebene, **silberne Amtsketten**. Blöd, dass **Magistrat Gideon Gernfried** diese Amtskette vor zwei Monaten bei einem Jagdausflug verloren hat. Er schickte seinen engsten Vertrauten, den **Zauberer Kym Caliko** los, um sie zu finden. Und der heuerte wiederum euch dafür an. Es winken 1.000 Goldmünzen für jeden von euch. Die Sache muss geheim bleiben.

VORLESETEXT: Magister Caliko döst auf einem großen Stein und sieht euch dabei zu, wie ihr das Lager aufschlagt. Der kleine alte Mann, der seine letzten Haarsträhnen tapfer über die Glatze gekämmt trägt, ist zwar sehr faul, aber auch sehr gebildet. Mehrfach wart ihr auf der zweiwöchigen Reise froh, zu fast jeder Frage eine schlaue Antwort bekommen zu können.

SL-INFO: Um alles zu straffen, schaff die Spielfiguren schnell zu Ort 3. Zum Beispiel mit **Begegnung 4** auf Seite 5. Sonst schau einfach, was passiert.



1 - CALIKOS LAGER

Starte mit einem Gespräch

Magister Caliko soll der Spielgruppe während des ganzen Abenteuers immer wieder als Hinweisgeber dienen. Er kennt den Wald und seine Bewohner ziemlich gut und würde den Auftrag seines Freundes Gideon ja gerne selbst erledigen. Aber dieses Rheuma... Caliko ist etwas wirr und neigt zu Selbstgesprächen.

- Caliko weiß, dass sich der ansässige Goblinstamm vor Kurzem aufgeteilt hat, aber nicht, warum.
- Er vermutet sehr stark, dass Goblins die Amtskette Gideons gefunden haben.
- Er rät stark davon ab, die Goblins einfach anzugreifen.

Wann immer die Spielgruppe nicht weiter weiß, kann Caliko die nötigen Hinweise geben und in die richtige Richtung lenken. Mitgehen möchte er aber nicht. Er weiß, dass sich die Hexe Donnarella (Ort 5) mit Flüchen auskennt, dass Steinriesen oft wochenlang schlafen (Ort 6), dass der Zauberer im Magierturm verbotene Experimente durchführt (Ort 4), dass es eine zaubergeschützte Lichtung gibt (Ort 7) und im Zweifel alles, was sonst wichtig ist.

1 - Lager:

Im oder um das Zelt herum hält sich Magister Caliko auf. Hier können die Spielfiguren sich ausruhen und Rat einholen.

Gegen eine entsprechende Spende kann Caliko einfache Gegenstände wie Werkzeuge, Fackeln und Seile aus seinem Hut zaubern.

2 - Teich:

Dieses kleine Gewässer wird von einer unterirdischen Quelle gespeist. Große Seerosen wachsen am nördlichen Ufer. Einige Frösche quaken fröhlich. Verschiedene Fische tummeln sich im Wasser.

Am schlammigen Ostufer sonnen sich **Teleporter-Sumpfröten**. Das sind kleine Molche mit großen dummen Augen, die sich wegteleportieren, wenn sie sich bedroht fühlen. Der Name kommt von den Geräuschen, die sie sich von sich geben.

3 - Höhleneingang:

Verschüttet, aber relativ leicht in wenigen Stunden freizuräumen und deutlich erkennbar. Er führt in Raum 1 in den Unterirdischen Tunneln (Seite 26).

OPTIONALE QUEST: Caliko könnte von den Ogern in Raum 3 in den Unterirdischen Tunneln entführt werden. Sie können den Eingang freilegen und Spuren hinterlassen.

2 - GOBLIN-KRIEGSLAGER

Schon von weitem ist der Rauch großer Feuer zu sehen. Wenig später krächzende Rufe. Dieses Goblin-Lager steckt unübersehbar in Kriegsvorbereitungen.

Wahrnehmung SG 15: In dem Gewusel von mehr als 100 Goblins sind kaum Frauen und Kinder zu entdecken.

Was ist hier los?

Die Goblins vom **Stamm Roter Reißzahn** werden von ihrem neuen **König Murl** angestachelt, einen Feldzug gegen die Stadt **Nebelstrand** vorzubereiten. Murl erschlug den alten König **Snarl** vor zwei Wochen, weil der versucht hatte, friedlich zu regieren und Frauen Mitspracherecht gab.

Die alten Anhänger*innen von **Snarl** samt dessen Tochter **Grikka** spalteten sich vom Stamm ab und bezogen das alte Lager (Ort 3).

Die Anhänger von **Murl** tragen **rote Kriegsbemalung** und verhalten sich wie **Hooligans**: Große Klappe, solange sie in der Überzahl sind.

SL-HINWEIS: Beim ersten Besuch sollte die Spielgruppe erkennen, dass ein offener Kampf aussichtslos ist. Wenn sie abziehen oder vertrieben werden, werden sie kurz danach von Späherinnen aus dem alten Lager aufgegebelt und um Hilfe gebeten. Der kleine Trupp um **Anführerin Rukke** (**groß, stachlige Frisur, Nasenring**), bringt sie ins alte Lager (Ort 3).



2 - GOBLIN-KRIEGSLAGER

Wie benehmen sich die Goblins?

Die Roten Reißzähne sind unterschiedlich gut darin, mit krächzenden Stimmen die Gemeinsprache zu sprechen. Sie sind **etwa einen Meter groß, haben grüne Haut, rote Kriegsbemalung und spitze Zähne und Ohren**. Sie lieben es, sich stark zu fühlen, glitzernde Dinge und alles, was ein bisschen eklig ist. Die Roten Reißzähne sind aktuell ganz besonders krawallig, einzeln aber eher feige.

	TW	TP	RK	RW	BW	Angriff(e)
Goblin	1	5	13	18	1	1 (Waffe: 4 Schaden)
Fähigkeiten:	Minus 1 auf Angriff bei Sonnenlicht					

Die Goblins können unmöglich einen Krieg gegen Nebelstrand gewinnen. Die Schlauren wissen das auch. Einige sind auch nicht glücklich darüber, dass alle Frauen abgehauen sind und die Kinder mitgenommen haben.

1 - Wachturm:

Hier sind ständig **5 Goblins** stationiert. Wenn Nicht-Goblins das Lager betreten, schlagen sie Alarm. **Um nicht entdeckt zu werden, braucht es alle zehn Minuten einen Heimlichkeits-Wurf gegen SG 15.**

2 - Hauptlager:

122 Goblins leben hier auf kleinem Raum, wobei immer wieder Streits und Kämpfe untereinander ausbrechen. Meist wegen der abscheulichen Eintöpfe. **Bei Alarm stürmen mindestens die Hälfte los**, um Eindringlinge zu vertreiben oder gefangen zu nehmen. Bei **Gefangennahme** werden die Spielfiguren zum König in den Goblinhöhlen (Seite 22) gebracht.

3 - Schmiede:

Hier werden von **Schmiedemeister Gruk (einäugig, vernarbt, kräftig)** und vier Gehilfen Waffen von zweifelhafter Qualität produziert. Gruk weiß, dass der Krieg zum Scheitern verurteilt ist, aber ihm gefällt, wie wichtig er gerade ist.

4 - Bombenlager:

In der Höhle lagern auf schiefen Regalen **8 Sprengbomben**, die wie der Zauber „Feuerball“ wirken. Die Goblins sind Willens, sie zu benutzen. **KABUMM!**

5 - Höhleneingang:

Der Mund dieser unvoreilhaftigen Statue eines Goblinskopfes öffnet sich, wenn Goblins davor mit den Armen schlackern und „**KAZZA KURR**“ brüllen. Das gibt den **Eingang zu den Goblinhöhlen** (Seite 22) frei.

3 - ALTES LAGER

Dieses Goblinlager wirkt sehr friedlich. Frauen kochen gemeinsam oder nähen Kleidung, Kinder spielen auf dem Platz. Dennoch sind bewaffnete Patrouillen unterwegs, die aufmerksam die Waldränder im Auge behalten.

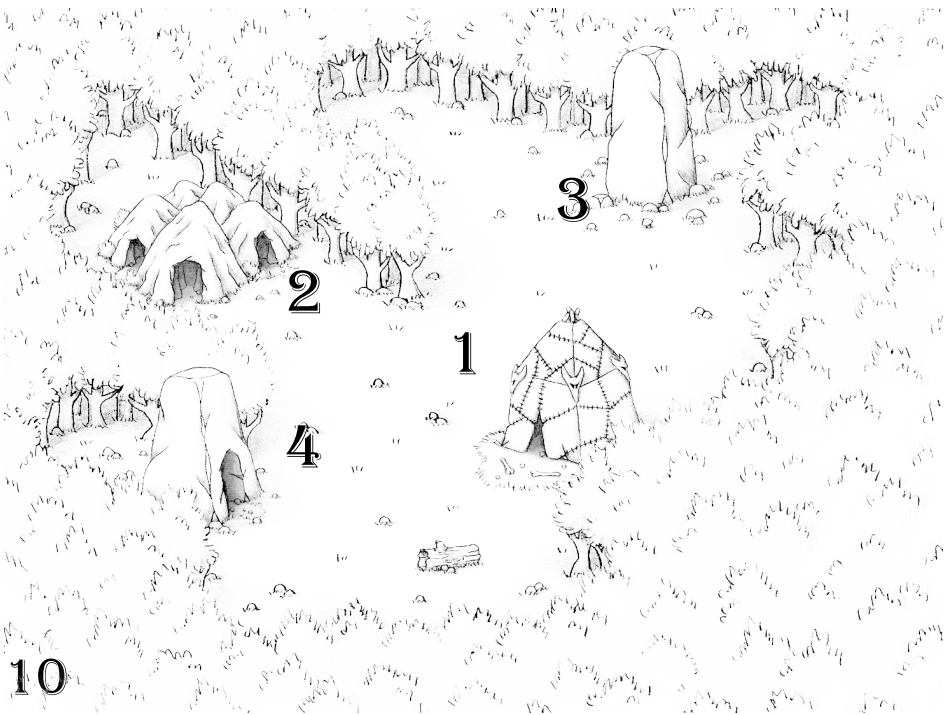
Was ist hier los?

Hier leben die Goblins, die sich vor zwei Wochen vom Stamm Roter Reißzahn abgespalten haben. Es sind hauptsächlich Frauen und Kinder, aber auch einige Männer, die die Politik des alten Häuptlings unterstützen. Alle ohne die rote Kriegsbemalung der anderen Goblins.

Sie sind gegenüber der Spielgruppe vorsichtig und zurückhaltend, aber **nicht feindselig**.

SL-HINWEIS: Die Spielgruppe sollte schnell herausfinden, dass die Goblins hier wissen, dass die **gesuchte Amtskette der großen Kröte Garra Gula in den Höhlen unter dem Kriegslager geopfert wurde**.

SL-HINWEIS 2: Die Spielgruppe sollte zur Schamanin Titch gebracht oder geschickt werden, die schnell den Plan unterbreitet, die **Spielfiguren in Goblins zu verwandeln, um unbemerkt ins Kriegslager (Ort 2) zu gelangen**.



3 - ALTES LAGER

1 - Zelt der Schamanin:

Die unfassbar alte, runzlige und schrullige Goblin-Dame Titch ist in ihrem verrauchten, schummrigen Zelt ständig dabei, die Zukunft aus allerlei Dingen zu lesen. Die meisten davon sagen den Untergang des Goblin-Stammes voraus, wenn König Murls Pläne nicht durchkreuzt werden. Nur die Spaghetti an der Zeltwand meinen, dass schon alles gut wird. Aber die lügen oft.

Bereitwillig erklärt Titch, **dass die gesuchte Kette der großen Kröte Garra Gula geopfert wurde**. Die anderen Goblins sind eben etwas abergläubisch.

Aufgabe 1: Die Prinzessin Grikka hat ein Anrecht auf den Goblin-Thron. Aber sie ist verschwunden, als sie den Magierturm (Ort 4) auskundschaften wollte. Bringt sie zurück.

Aufgabe 2: Nachdem sich herausstellt, dass Grikka in einen Frosch verwandelt wurde, soll sie zurückverwandelt werden. Das kann die Hexe Donnarella (Ort 5).

Aufgabe 3: Überzeugt Murl, die Krone aufzugeben oder bringt die Krone der Goblins hierher. Damit das gelingt, schlägt Titch vor, **die Spielfiguren vorübergehend (ja, müsste eigentlich klappen und tut kaum weh) in Goblins zu verwandeln**, damit sie sich ins Kriegslager einschleichen können. Das geht am alten Schrein (4).

2 - Wohnhöhlen:

Ungefähr 40 Goblinfrauen, 15 Männer und 20 Kinder leben hier (Frauen sind bei Goblins seltener als Männer). In einer der Wohnhöhlen stellen einige der Goblins eine zähe Süßigkeit aus Süßholz her. Sie tauschen das gegen glitzernde Dinge.

3 - Monolith:

Auf dem Monolithen wird die Geschichte des Stammes Roter Reißzahn bildlich dargestellt. Weit mehr als die Hälfte der Malereien stellen einen Goblin dar, der einem anderen Goblin mit einer Keule auf den Kopf haut.

Wahrnehmung SG 15 oder Wissen SG 12: Andere Malereien sprechen von einem sagenhaften Goblinschatz, der bei einem magischen Baum aufbewahrt wird. (Ort 7) Dieser wird aber von einem Zauber geschützt. **Eine Abbildung zeigt, wie ein Goblin den magischen Baum drei Mal mit einer Keule haut.**

4 - Alter Schrein:

Mit mächtig Brimborium, Rauch und Glitter kann Titch die **Spielfiguren hier in Goblins verwandeln**.

Gemeinsam mit Grikka rührt sie dann mit Baumharz und zerstoßenen Beeren die Farbe für die Kriegsbemalung an. Für Extra-Glück spucken beide nochmal kräftig in das Gemisch.

Dann wird die Farbe sorgfältig in den richtigen Mustern aufgetragen.

4 - MAGIERTURM VON ORRIC

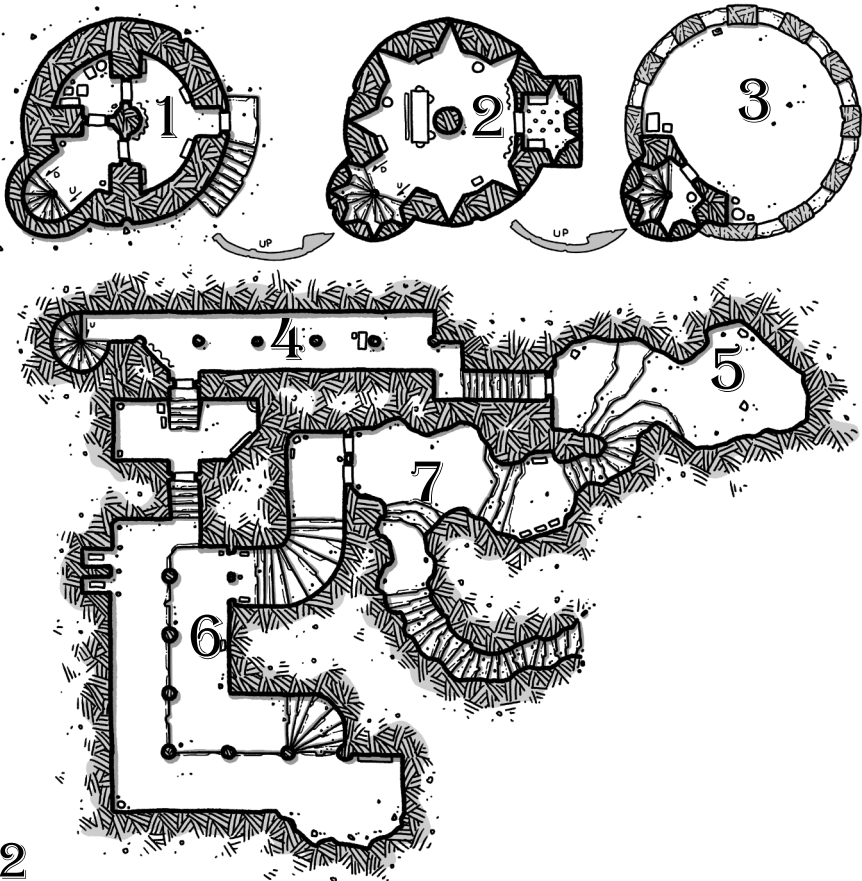
Auf einem steil zulaufenden Hügel steht dieser trutzige Turm. Nicht sehr hoch, aber dafür sehr abweisend. Ein Dutzend Schilder mit Aufschriften wie „Geht Weg!“ oder „Letzte Warnung“ tun ihr übriges, damit man sich unwillkommen fühlt.

Der Weg zum Turm

Wahrnehmung SG 12: 4 Geflügelte Ratten beobachten die Spielfiguren, als sie sich dem Turm nähern. **Heimlichkeit SG 12,** um unbemerkt zum Turm zu gelangen.

Wahrnehmung SG 18: Beim Aufstieg zum Turm fällt eine verborgene Falltür auf, die direkt zu Raum (7) führt.

	TW	TP	RK	RW	BW	Angriff(e)
Flügelratte	1	4	12	18	1	1 (Biss: 2 Schaden)
Fähigkeiten:	Fliegt langsam und ungenau.					



4 - MAGIERTURM VON ORRIC

1 - Erdgeschoss / Eingang:

Die Eingangstür ist **abgeschlossen**. (Fingerfertigkeit SG 12). Rechts und links von der Tür stehen zwei Statuen von geflügelten Katzen. Unter der rechten ist ein Schlüssel für die Eingangstür versteckt.

Im **Eingangsraum** ist eine Garderobe, an der ein schwarzer spitzer Hut mit breiter Krempe und ein schwarzer Mantel mit aufgestickten Sternen aufgehängt ist.

Der **nordwestliche Raum** ist ein Lagerraum. Hauptsächlich Kartoffelsäcke und ein Wasserfass. Auf einer wackelnden **Kiste steht „Vorsicht! Magische Schwerter!“**.

4 beseelte Schwerter, die sofort schwebend angreifen, wenn man die Kiste öffnet.

Im **südwestlichen Raum** führt eine **Wendeltreppe** nach oben und nach unten. Aus beiden Richtungen sind keine Geräusche zu hören.

	TW	TP	RK	RW	BW	Angriff(e)
Beseeltes Schwert	3	16	14	16	1	1 (Waffe: 4 Schaden)
Fähigkeiten:	Ist nur ein Schwert übrig, fällt es zu Boden und wird ein Magisches Schwert der Heilung + 1. (5 Schaden, Angriffsbonus 1, 3 mal täglich 5 TP heilen) Wert 800 GM.					

2 - Wohnkammer:

Die **Wendeltreppe** führt nach oben und nach unten. Der Raum ist **mit dicken Vorhängen in zwei Bereiche unterteilt**.

Im **westlichen Teil** ist ein Bett und eine Kommode. In der Kommode sind Unterhosen und Socken. Unter dem Bett ein ziemlich dreckiger Nachttopf. Unter dem Nachttopf ist der **Schlüssel für die Schubladen des Schreibtisches** versteckt.

Im **östlichen Teil** ist ein Schrank, in dem sechs Mal die exakt gleiche schwarze Robe hängt. Außerdem ein **Schreibtisch mit zwei Schubladen. Beide abgeschlossen**. (Fingerfertigkeit SG 15). Auf dem Schreibtisch liegen wilde Notizen zu verschiedenen Verwandlungszaubern. (**Wissen SG 15**: Außerdem eine Rechnung für die Lieferung eines mächtigen Verwandlungs-Zauberstabs).

In der linken Schublade ist ein großer **Beutel mit 300 Goldmünzen**. In der rechten der **Zauberstab der Froschverwandlung** (3 Ladungen, kein RW möglich).

Die **Kammer im Osten** beherbergt eine **Kristallkugel**. Reibt man daran, wird man direkt mit Lysandra, einer Kontaktperson der „**Dunklen Bruderschaft von Sterling**“ verbunden. Die ist sehr humorlos und weiß, von wo sie angefunkelt wird.

3 - Dachterasse:

Die Tür ist unverschlossen. Die **Wendeltreppe** führt nach unten.

Auf der Dachterasse ist ein **riesiges, kompliziert aussehendes Teleskop** fest installiert. Damit kann man nicht nur die Sterne, sondern auch alle Orte im Wald beobachten und erstaunlich viele Details erkennen. Das Teleskop zeigt um Ort 7 eine lilafarbene, halbtransparente Kuppel.

4 - MAGIERTURM VON ORRIC

4 - Keller:

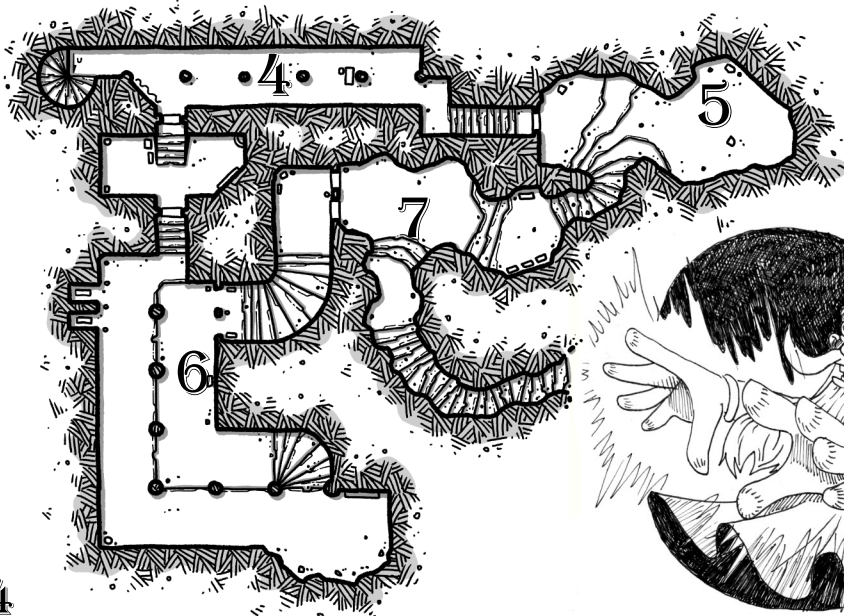
Die Wendeltreppe führt nach oben. Die Decke gibt ein flackerndes Leuchten ab. Zwischen vier Säulen aus Metall springen Blitze hin und her. (Wissen SG 12: Hier wird Magie als Energie gespeichert). Einen Blitz berühren verursacht 2 Schadenspunkte. Wenn eine Säule zerstört wird, hört die Decke im ganzen Untergeschoss auf, zu leuchten.

Die Tür nach Osten steht offen. Gestank von dort.

Die Tür nach Süden steht ebenfalls offen. Der kleine Raum ist eine Küche mit einem Abzugsrohr nach oben. Ein kleiner Tisch mit einem Stuhl steht an der Ostwand. Im Ofen lebt der kleine Feuergeist Frizzl.

Aufgabe: Feuergeist Frizzl will nicht mehr in der Küche von Orric leben. Man kann ihn auf einer Fackel oder in einer Lampe mitnehmen. Bringt man ihn an einen neuen, spannenden Ort, verzaubert er eine Waffe (des Feuers, +2 Feuerschaden).

Die Tür nach 6 ist geschlossen, aber nicht versperrt.



4 - MAGIERTURM VON ORRIC

5 - Müllhöhle:

Diese natürliche Höhle ist mit unglaublich viel Müll gefüllt. Vor allem Speiseabfälle und Exkremente, wie es scheint. Es stinkt erbärmlich.

Wahrnehmung SG 12: Nahe der Ostwand glitzert etwas im Müllhaufen. (Diamant. Wert: 1.200 GM).

Wahrnehmung SG 15: Der Müllhaufen bewegt sich.

Verborgen: An der Ostwand ist ein **Otyugh** angekettet. Ein Wesen, das nur aus Tentakeln und einem großen Maul besteht. Es ernährt sich von Abfall. Es kann etwa die Hälfte des Raums durchqueren, dann hält die Kette es zurück.

	TW	TP	RK	RW	BW	Angriff(e)
Otyugh	6	34	14	13	1	3 (Tentakel: 2 Schaden)
Fähigkeiten:	Wird eine Figur vom Tentakel getroffen muss ein RW bestanden werden. Wenn nicht, kann der Otyugh das Opfer in der nächsten Runde beißen (5 Schaden).					

6 - Laboratorium:

Die Türen nach 4 und 7 sind geschlossen, aber nicht versperrt.

Hier ist **Orric, der Magier (Mensch, alt, schwerhörig, kurzsichtig, böse)** Nur überrascht, wenn die Spielgruppe nicht von den fliegenden Ratten vor dem Turm gesehen wurde.

Der Raum ist voller alter Rüstungen und Käfige mit Schildern daran. Die meisten leer. In einem ist laut Schild ein „Drackel“. Ein winziger Drache ohne Flügel, der sehr anhänglich ist, wenn man ihm was zu essen gibt. (Werte wie Goblin aber kann 1 mal täglich Feuerball wirken).

Auf einem anderen Schild steht durchgestrichen „Goblin“, darunter „Frosch“. In diesem Käfig ist die **vermisste Goblin-Prinzessin Grikka, in einen Frosch verwandelt**.

Aufgabe: Orric würde Grikka herausgeben, wenn die Spielgruppe ihm den Diamanten bringt, den er aus Versehen in Raum 5 entsorgt hat. Zurückverwandeln kann er sie aber nicht. **Orric ist aber sehr leicht reizbar und mag keine jungen Leute.** Es kann leicht zum Kampf kommen. Dabei **beseelt er 4 Rüstungen und teleportiert sich dann weg (nach Sterling).**

	TW	TP	RK	RW	BW	Angriff(e)
Beseelte Rüstung	3	14	17	16	1	1 (Faust: 2 Schaden)
Fähigkeiten:	-					

7 - Geheimgang:

In dieser natürlichen Höhle ist nichts weiter, allerdings leuchtet, wie im Rest des Untergeschosses, die Decke flackernd.

Der Geheimgang führt zur verborgenen Falltür auf dem Weg zum Turm.

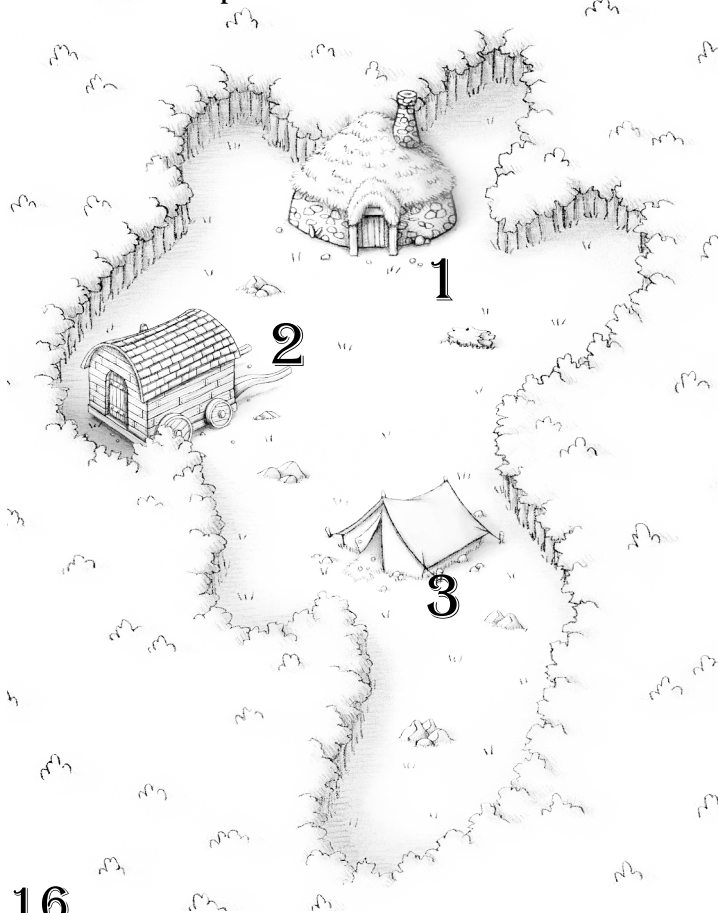
5 - HEXENHÜTTE

Es ist seltsam still auf dieser Lichtung. Nicht nur die Tiere, sogar die Pflanzen des Waldes, scheinen diesen Ort zu meiden. Aus dem Schornstein der steinernen Hütte steigt eine dünne Rauchfahne auf.

Was ist hier los?

Hier lebt die **Hexe Donnarella**. Legendär für ihre magischen Fähigkeiten und ihre schlechte Laune. Normalerweise lebt hier auch ihr **Lehrling Melicamp (Junger Mensch, rote Locken, Rotznase)**. Aber der ist gerade auf Abwegen als Huhn. (Siehe Begegnungstabelle auf Seite 5).

SL-HINWEIS: Die Hexe Donnarella ist bekannt dafür, Flüche aufheben zu können. Das wissen sowohl die Goblins des Waldes als auch Kym Caliko. Sowohl Melicamp als auch die Goblinprinzessin Grikka können hier zurückverwandelt werden.



5 - HEXENHÜTTE

1 - Hexenhütte:

Donnarella (Elfe, strubbelige Haare, Morgenmantel, Pantoffeln) hat eine ausgeprägte Null-Bock-Haltung und hält nicht viel von Besuch. Darum wird auch niemand hereingebeten. Die Hütte ist spartanisch, aber gemütlich eingerichtet.

Falls die Spielgruppe Melicamp herbringt, verwandelt Donnarella ihn seufzend wieder zurück und schimpft ihn dann aus.

Falls die Spielgruppe Grikka (als Frosch) herbringt, ist es schwieriger.

Donnarella hat nur Lust zu helfen, wenn man ihr einen Zauber beibringt (SG 15 auf Arkanes) oder mit einem magischen Gegenstand bezahlt. (oder Diplomatie SG 15).

Aufgabe: Um Grikka zurückzuverwandeln, muss Donnarella einen **Zaubertrank** brauen. Dafür braucht sie

1. Zehennägel eines Wildschweins,
2. Ohrenschmalz eines Riesen,
3. Schleim einer Teleporter-Sumpfröte

Sie drückt den Spielfiguren noch eine signierte Ausgabe von „**Madame Wunderbars Schlaflieder für Riesen**“ in die Hand.

Stufenaufstieg: Wenn es gelingt, Grikka zurückzuverwandeln, steigt die ganze Spielgruppe eine Stufe auf.

2 - Wohnwagen:

Auf den Seitenwänden dieses Wagens ist in großen, roten Buchstaben „**Madame Wunderbars Wahrsagerei**“ aufgemalt. Wenn der Hexe Donnarella das Geld ausgeht, besucht sie damit Jahrmärkte an der ganzen Silberküste.

Im Wohnwagen gibt es eine winzige Schlafkammer und ein Wahrsagezimmer. Darin ein Tisch mit schwarzer Samtdecke darüber, der mit Pedalen zum Wackeln gebracht werden kann, eine kleine Maschine, die Nebel macht und in einer Kiste eine Kristallkugel ohne jegliche magische Eigenschaften.

Wahrnehmung SG 12: In der Kiste ist ein Geheimfach mit einem **Ring der Feuerresistenz** (Halber Schaden durch Feuer, Wert 400 GM).

3 - Windschiefes Zelt:

Hier wohnt Melicamp, wenn er zurückverwandelt wurde.

Wahrnehmung SG 15: Unter dem Schlafsack an der Rückwand ist eine kleine Kiste mit 6 Heiltränken (10 TP Heilung) und fünf Gegengiften vergraben.

Wenn Melicamp zurückverwandelt wurde, schenkt er der Spielgruppe je zwei Heiltränke und zwei Gegengifte und verkauft den Rest für 50 GM pro Stück.

6 - GRABHÜGEL & RIESE

Schon von Weitem ist das unfassbar laute Schnarchen eines gewaltigen Steinriesen zu hören, der zwischen den Hügeln schläft. Wenig später kann man ihn sehen. Er schnarcht so laut, dass er die Toten aufgeweckt hat.

Was ist hier los?

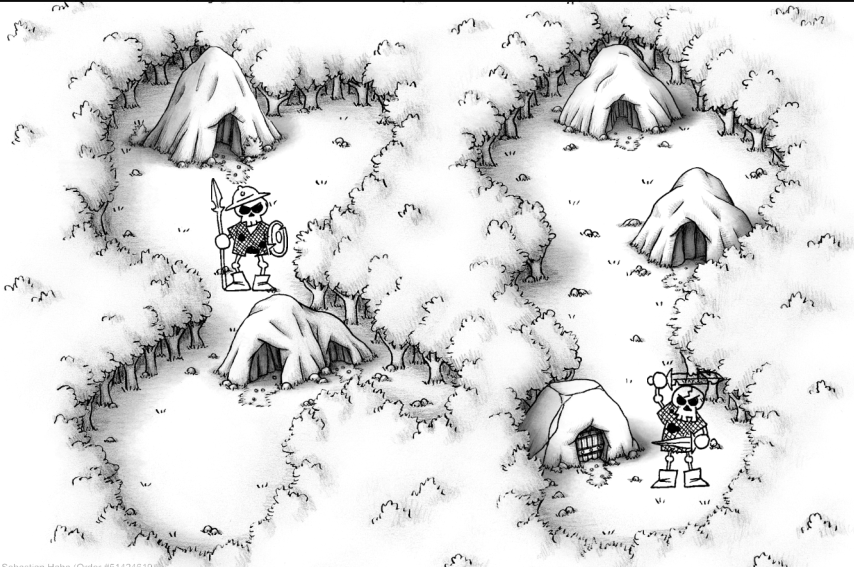
Um den Steinriesen nicht zu wecken, muss jede Spielfigur jede Runde einen **Heimlichkeitswurf SG 10 ablegen**. Beim dritten Fehlschlag wacht er auf. Wenn er wach ist, kann er aber relativ leicht wieder zum Einschlafen gebracht werden.

Insgesamt **8 Skelette** mit verrosteter Ausrüstung wandern ruhelos zwischen den Hügeln umher. Sie sind ziellos und können durchaus umgangen werden.

Alle Grabhügel sind leer. Nur ein einziges Grabmal ist aus Stein und mit einem Tor verschlossen (Fingerfertigkeit SG 12). Darin liegen die Überreste einer Kriegerin in einer **magischen Kettenrüstung des Schutzes (RK + 5, Rettungswurf - 1)**.

	TW	TP	RK	RW	BW	Angriff(e)
Skelett	1	7	13	18	1	1 (Waffe: 3 Schaden)
Fähigkeiten:	Untot. Immun gegen Bezauberung und Schlaf.					

	TW	TP	RK	RW	BW	Angriff(e)
Steinriese	11	70	15	7	2	1 (Faust/Fuß: 6 Schaden)
Fähigkeiten:	Kann Felsbrocken werfen: 15 Schaden in Zone.					



7 - GOBLINSCHATZ

Diese Lichtung ist verlassen und scheint ein uralter Ritualplatz zu sein. Eine unsichtbare magische Kuppel verhindert, dass jemand die Lichtung betritt.

SL INFO: Wenn die Spielfiguren zu Goblins verzaubert wurden, können sie durch die Barriere.

1 - Höhleneingang:

Führt in Raum 9 in den Unterirdischen Tunneln (Seite 29).

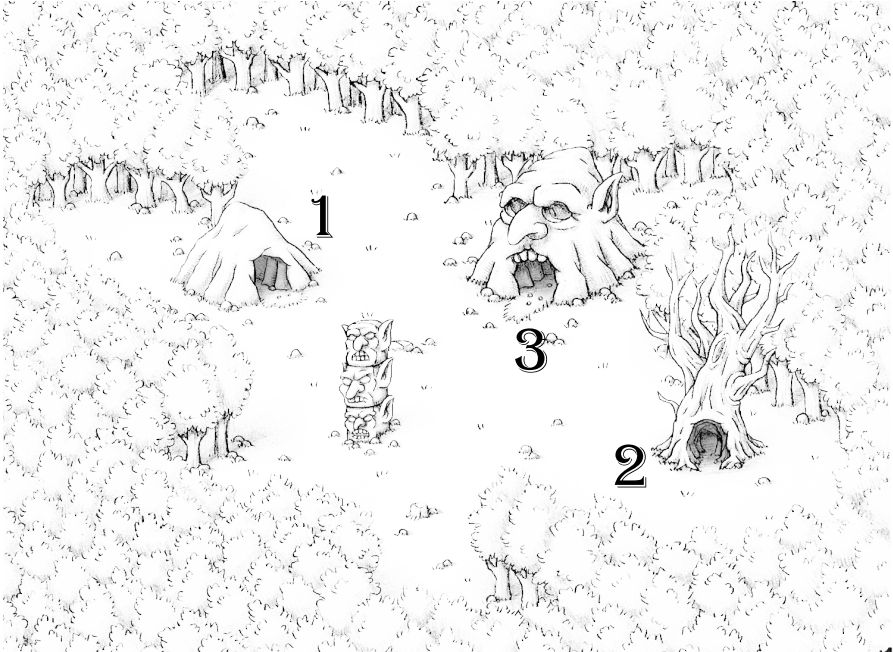
2 - Alter Baum:

Wenn man den alten Baum dreimal mit irgendwas haut, erwacht er. Ein **uraltetes Borkengesicht spricht quälend langsam und erzählt mit extrem schlechtem Kurzzeitgedächtnis**, dass zu seinen Wurzeln ein **Ritualstab** vergraben ist (In der Höhle (1). Und wie das **Ritual** funktioniert, um die Schatzhöhle zu öffnen.

3 - Schatzhöhle:

Jemand muss den Ritualstab über den Kopf halten, während mindestens eine andere Person mit den Armen schlackert. Dann müssen die magischen Worte auf dem Totempfahl gebrüllt werden: „**RAZZA KAZZA KURR**“!

Dann öffnet die Schatzhöhle den Mund: **Edelsteine im Wert von 4.000 GM** und eine **Goblinkeule der Zerschlagung + 2** (5 Schaden, Angriffsbonus 2, Untote müssen RW bestehen oder werden zerstört. Wert 1.000 GM).



8 - ABSTURZSTELLE

Ein riesiges Tuch, größer als ein Segel, liegt hier herum. Daran ist eine Art Wagen befestigt. Aufgeregte Gnome wuseln darum herum und flicken beides. Sie haben ein improvisiertes Lager errichtet.

Was ist hier los?

Gnome aus einem fremden Land sind hier mit einem **experimentellen Luftschiff** notgelandet. Sie haben den Granitberg gerammt und dabei ist das **Höhenruder** abgerissen. Es muss noch irgendwo da oben sein.

Leider sprechen die Gnome nicht die gängigen Sprachen der Silberküste. Man muss sich also mit Händen und Füßen verständigen.

Auftrag: Wenn die Spielgruppe das Höhenruder zurückbringt, schenken die Gnome ihnen eine **experimentelle Armbrust** (5 Schaden, 2 Angriffe pro Runde).

	TW	TP	RK	RW	BW	Angriff(e)
Wyvern	7	44	14	12	2	1 (Stachel: 3 Schaden)
Fähigkeiten:	Giftstachel: Nach Treffer RW oder 2 Extra-Schaden. Biss: Jede zweite Runde Extra-Angriff mit 6 Schaden.					

	TW	TP	RK	RW	BW	Angriff(e)
Troll	6	40	15	11	1	2 (Klauen: 3 Schaden)
Fähigkeiten:	Regeneriert 3 TP pro Runde. Kann nur durch Feuer oder Säure endgültig vernichtet werden.					



9 - GRANITBERG

Steil hebt sich diese Felsformation. Eine plötzliche Zerklüftung, die nicht natürlichen Ursprungs sein kann.

Was ist hier los?

Würfle mit 2w6 beim Aufstieg solange auf die Ereignistabelle, bis die Spielgruppe 5 Kletterpunkte hat. (Oder bis es keinen Spaß mehr macht). Dann erreichen sie die Spitze des Berges und finden dort das Höhenruder und das Ei eines Roc-Vogels (Wert 1.000 GM). Der Abstieg ist dann viel einfacher.

2	Ihr klettert eine Felswand hoch und landet direkt im Nest eines wütenden Wyvern . Flieht für Minus 1 Kletterpunkt oder kämpft (und siegt) für Plus 1 Kletterpunkt.
3	Spuren eines Trolls! Ihr könnt seine Höhle suchen (Minus 1 Kletterpunkt) und seinen Schatz finden: Edelsteine im Wert von 600 GM.
4	Steinschlag! Wer keine Probe auf Akrobatik SG 12 besteht, verliert 4 TP. Die Steine bilden aber eine Abkürzung. Plus 1 Kletterpunkt.
5	Ihr lauft in eine Sackgasse . Minus 1 Kletterpunkt.
6	Hier gibt es keinen Weg. Ihr müsst ein Stück Felswand hinaufklettern . Wer keine Athletik SG 12 schafft, verliert 3 TP. Schaffen es die Hälfte oder mehr der Spielfiguren nicht: Keine Kletterpunkte. Schaffen es alle: Plus 1 Kletterpunkt.
7	Ihr findet einen gut begehbaren Weg und kommt eine Weile gut voran. Plus 1 Kletterpunkt.
8	Einige Bergziegen blockieren euren Weg. Mit Einschüchtern SG12 oder Verhandeln SG 12 können sie bewegt werden. Sonst Minus 1 Kletterpunkt.
9	Ihr findet einige Sträucher mit heilkräftigen Beeren . (8 Beeren, die jeweils 5 TP heilen).
10	Jemand hat hier Treppenstufen in den Fels gemeißelt. Plus 2 Kletterpunkte.
11	Ein Berg-Eremit erklärt euch den besten Weg nach oben. Plus 2 Kletterpunkte.
12	Am Grunde einer Schlucht seht ihr etwas glänzen. Ein magischer Gegenstand , der von jemand anderem verloren wurde. Aber schwer zu bergen. (Athletik oder Akrobatik-Proben mit mindestens SG 15). SL-Info: Such ein passendes Artefakt aus. Das ganze dauert aber lange: Minus 1 Kletterpunkt.

A - GOBLINHÖHLEN

Natürliche Höhlen, deren Wände nachträglich bearbeitet und mit allerlei Bildern bemalt wurden. Fluorisierende Pilze sorgen für ein bisschen Licht, aber ohne echte Lichtquelle sind alle Proben (auch Angriffe) um 2 erschwert.

Was ist hier los?

Hier residiert der neue Goblkönig Murl und schmiedet seine Kriegspläne gegen Nebelstrand. Die schlauneren Goblins sind davon nicht ganz überzeugt. Ungläubige werden in die Grube geworfen, an deren Grund die Riesenkröte Garra Gula lebt.

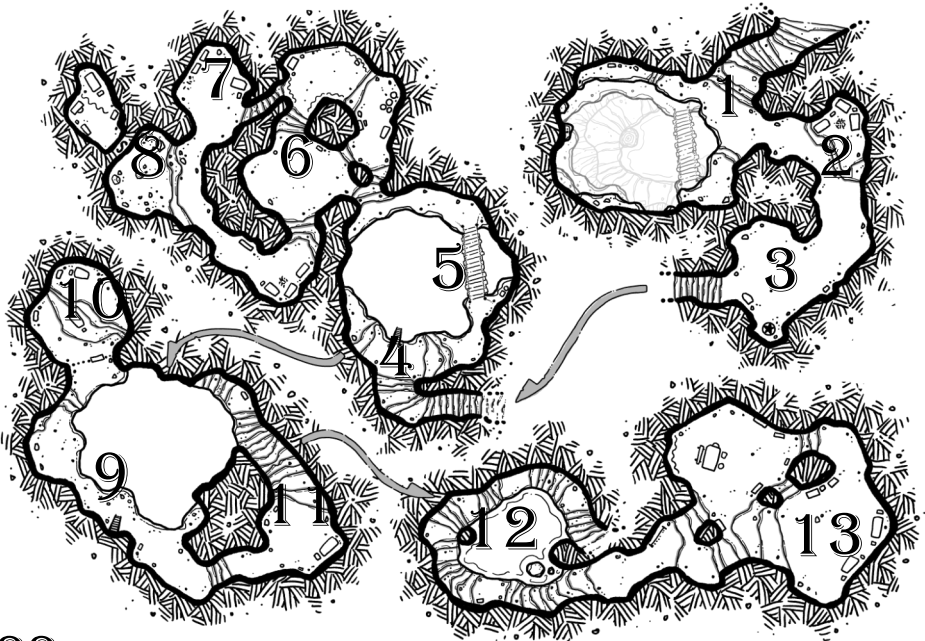
1 - Höhleneingang:

Hierher kommt man durch den Eingang im Goblin-Kriegslager (Punkt 5 an Ort 2). Ein großes Loch führt weit nach unten. Etwas tiefer ist eine Brücke zu sehen.

2 - Wachposten:

In diesem Lager befinden sich stets **6 Elite-Goblins**, die eher lustlos den Zugang zu den unteren Höhlen bewachen.

	TW	TP	RK	RW	BW	Angriff(e)
Elite-Goblin	2	11	13	16	1	1 (Waffe: 4 Schaden)
Fähigkeiten:	Minus 1 auf Angriff bei Sonnenlicht					



A - GOBLINHÖHLEN

3 - Krötenschrein:

Vor der Statue eines Goblins mit Krötenkopf liegen allerlei seltsame **Opfergaben**. Nichts davon von besonderem Wert. Legt eine Spielfigur etwas dazu, erhält sie für 24 Stunden Dunkelsicht wie ein Goblin.

Ein steiler, glitschiger Weg führt hinab.

4 - Leiter:

Am Rand der Grube liegt eine Leiter. Ihre Länge wäre genau ausreichend um den Absatz weiter unten (9) zu erreichen. Die Grube ist noch tiefer und reicht bis (12).

5 - Brücke:

Diese Hängebrücke ist etwa 4 Meter lang und wirkt nicht sehr vertrauenswürdig. An ihren Seilen sind **mehrere Glöckchen** befestigt, sodass es fast unmöglich ist, lautlos hinüber zu gehen. Sind die Spielfiguren **Gefangene**, werden sie hier in die Grube geworfen. (3 Schadenspunkte und sie landen in „Raum“ 12).

6 - Hof-Höhle:

In dieser verzweigten Höhle halten sich drei ältere Goblins (Rakz, Gurrk und Helk) auf, die als **Berater des Königs** fungieren. **Zwei Elite-Goblins** bewachen einen Käfig, in dem ein **Oger** gefangen gehalten wird, der aus irgendeinem Grund grün angemalt wurde.

	TW	TP	RK	RW	BW	Angriff(e)
Oger	4	24	14	13	1	1 (Waffe: 5 Schaden)
Fähigkeiten:	-					

7 - Pilzhöhle:

Viele, riesige essbare Pilze wachsen in dieser Höhle und werden von einigen Goblins gepflegt, die diese Aufgabe sehr ernst nehmen.

8 - Thronsaal:

Hier regiert König Murl. Er sitzt auf einem erstaunlich beeindruckenden Thron und trägt die **Goblinskrone**. Er wird bewacht von 4 Elite-Goblins.

Murl kann durchaus **überzeugt** werden, die Krone abzugeben, wenn **Diplomatie SG 18** erreicht wird. Bei guten **Argumenten SG 15**.

Er kann auch um die Krone **herausgefordert** werden, was einen **Zweikampf mit dem Goblin-Champion** (der angemalte Oger) bedeutet.

Er weiß, dass die **silberne Amtskette** unten in der Grube bei Garra Gula ist.

Hinter dem Thron ist die **geheime Schatzkammer** mit 4.300 GM.

A - GOBLINHÖHLEN

9 - Vorsprung:

Diesen Vorsprung kann man mit der Leiter (4) erreichen und verlassen. Ohne Leiter ist es erheblich schwieriger: Akrobatik SG 15.

Ist Garra Gula besiegt, lassen die Goblins die Leiter herab, falls sie nicht ohnehin benutzt wurde.

Die Grube ist noch tiefer, aber es lässt sich von hier aus der wässrige Grund erahnen.

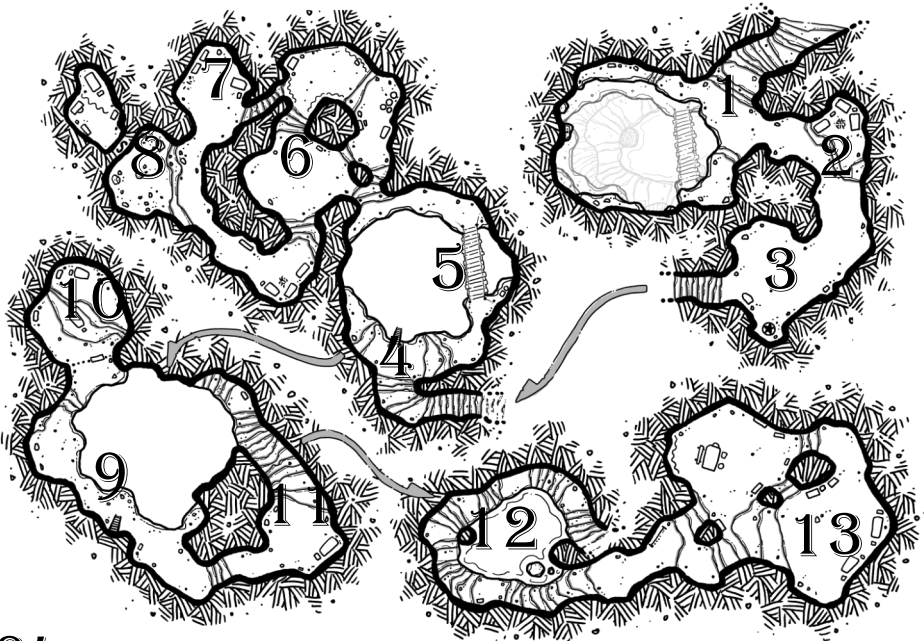
10 - Quelle der Naiade:

Hier sprudelt Wasser aus einem Fels und setzt seinen Weg unterirdisch fort. Offenbar die Quelle eines Flusses. (Wahrnehmung oder Wissen SG 12: das Wasser wirkt faulig).

Hier lebt ein Wassergeist namens Sursuli. Sie erzählt, dass die Kröte Garra Gula nicht nur das Wasser, sondern auch den Geist der hiesigen Goblins vergiftet. Eine durch und durch böse und unnatürliche Kreatur.

11 - Abwärts:

Ein modriger Gestank kommt diesen glitschigen Weg nach unten herauf. Wer keine Akrobatik-Probe SG 10 besteht, rutscht den Weg herunter direkt nach (12).



A - GOBLINHÖHLEN

12 - Gifttümpel:

Inmitten dieses faulig stinkenden, hüfttiefen Tümpels sitzt die **gewaltige Kröte Garra Gula** und wartet auf Opfergaben. Am liebsten solche, die man fressen kann. Garra Gula ist sitzend über zwei Meter hoch und fast kreisrund. Mit ausgestreckten Beinen ist sie etwa zehn Meter lang.

	TW	TP	RK	RW	BW	Angriff(e)
Garra Gula	8	70	13	12	1	2 (Maul: 4 Schaden)
Fähigkeiten:	Verschlucken: Nach einem Treffer muss das Opfer einen RW bestehen. Wenn nicht, wird es verschluckt. Aus dem Bauch der Kröte kann man nur mit einem kritischen Treffer (20 oder mehr inklusive Boni) entkommen. Der richtet dann aber doppelten Schaden an. Verschluckte Feinde nehmen jede Runde 4 TP Schaden. Einfacher: Garra Gula spuckt verschluckte Feinde nach einer Runde wieder aus.					

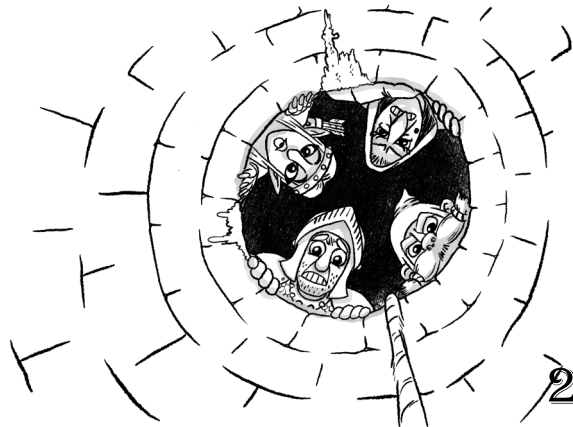
13 - Krötenhort:

In dieser Höhle ist der Gestank fast unerträglich. Sie ist voller Unrat und Abfälle. Allerdings befinden sich im Krötennest so manche Schätze. Schmuck und Edelsteine im Wert von **2.000 GM** und **zwei Magische Gegenstände**. (Denke dir etwas Passendes für die Spielgruppe aus)

Außerdem die gesuchte, **silberne Amtskette**.

Stufenaufstieg: Sobald die Amtskette gefunden ist, steigen alle Spielfiguren eine Stufe auf.

Die Goblins: Werden umgehend friedlicher und glücklicher, wenn die Kröte tot ist.



B - UNTERIRDISCHE TUNNEL

Dieser unterirdische Komplex wurde scheinbar einst von Hand angelegt und ist dann verfallen. Es herrscht absolute Dunkelheit. Ohne Lichtquelle sind alle Proben (auch Angriffe) um 4 erschwert.

Was ist hier los?

Die unterirdischen Tunnel sind eine Möglichkeit, den Goblinschatz (Ort 7) zu erreichen, ohne in einen Goblin verwandelt worden zu sein. Außerdem könnte es eine Quest sein, dass die Oger aus Raum 3 Kym Caliko entführen.

1 - Verschütteter Eingang:

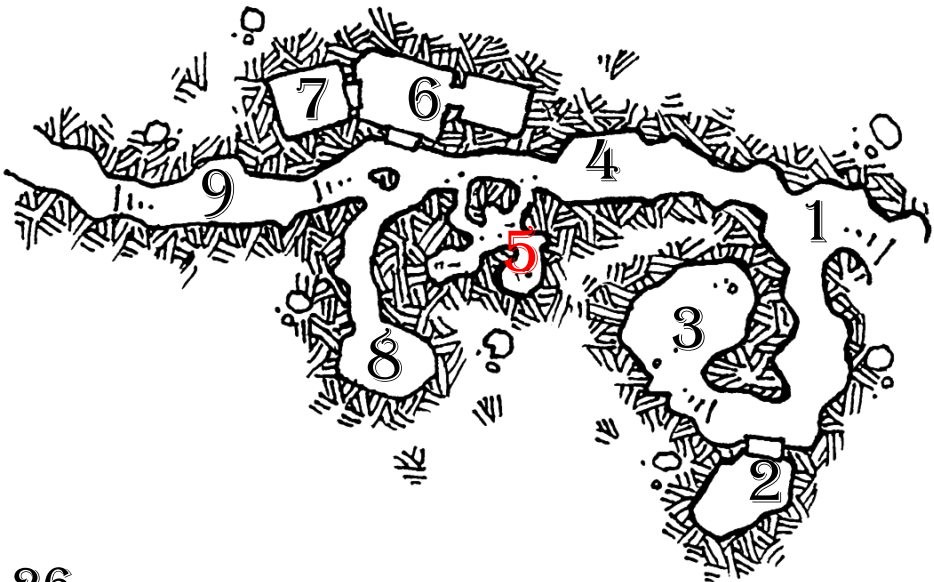
Der Eingang führt zu Ort 1, also Calikos Lager. Er ist verschüttet, kann aber mit ein paar Stunden harter Arbeit freigeräumt werden. Von Süden sind Quieken und manchmal dröhnende Stimmen zu hören. Rauch kommt von dort.

2 - Gnuff-Pferch:

Hinter einer verriegelten Gittertür leben hier gut ein **Dutzend Gnuffe (kleine Höhlenschweine mit langen Rüsselnasen)** auf schlammigem Boden. Von der Decke tropft beständig Wasser.

Die Tür ist von außen verriegelt, sodass die Gnuffe nicht hinauskönnen.

Sollten die Gnuffe aufgeregt sein, kommt einer der Oger aus Raum 3 nachschauen.



B - UNTERIRDISCHE TUNNEL

3 - Ogerlager:

Muffige Felle und ein großes Lagerfeuer bilden die Heimstatt von **3 sehr dummen und sehr hungrigen Ogern**. Sie haben keine Namen, aber dafür streiten sie sehr viel. Der dickste von ihnen ist überzeugt, dass sie zu höherem berufen sind, als in dieser Höhle zu hocken. Er hat die beiden anderen fast überzeugt.

Oger brauchen ebenso Licht zum Sehen wie die Spielfiguren. Wenn sie durch die Höhlen streifen, dann mit **Fackeln**.

	TW	TP	RK	RW	BW	Angriff(e)
Oger	4	24	14	13	1	1 (Waffe: 5 Schaden)
Fähigkeiten:	-					

4 - Spinnennetze:

Der Weg ist von riesigen Spinnennetzen blockiert, die kaum zu sehen sind. (Wahrnehmung SG 18). Verfängt sich eine Spielfigur, attackieren **zwei Riesenspinnen**.

	TW	TP	RK	RW	BW	Angriff(e)
Riesenspinne	3	16	14	15	1	1 (Biss: 3 Schaden)
Fähigkeiten:	Erfolgreicher Angriff vergiftet das Ziel, wenn kein RW gelingt. 2 Giftschaden pro Runde für 5 Runden.					

5 - Spinnenhöhlen:

In den verwinkelten Höhlen gibt es mehr Spinnennetze und eine weitere Riesenspinne. Außerdem hängen dicke **Kokons** herum. Einer davon zappelt. Darin steckt der sehr von sich selbst überzeugte **Goblin-Abenteurer Gublek**. Er verspricht, ein Geheimnis zu verraten, wenn die Spielgruppe ihn zum alten Lager (Ort 3) bringt.

Das Geheimnis: Man muss den Baum beim Goblinschatz (Ort 7) mit Schlägen aufwecken.

Sollte die Gruppe das schon wissen, oder sich sonstwie beschweren, gibt Gublek seine besondere, **Magische Schleuder + 1** (4 Schaden, Angriffsbonus 1) als Lohn.



B - UNTERIRDISCHE TUNNEL

6 - Statuenraum:

Die uralte Holztür zu diesem Raum ist **verschlossen** (Fingerfertigkeit SG 12 oder Athletik SG 15). Verblasste **zwergische Runen** sind in das Holz geschnitzt (Wissen SG 12 oder Zwerg: „Hier ruhen Fürstin Karack Sturmfaust und ihr Gemahl Orn“).

Zwei Statuen, ein weiblicher und ein männlicher Zwerg blicken zur Eingangstür im Süden. (Wahrnehmung SG 15 oder Wissen SG 12: Die Sockel der Statuen sind beweglich und scheinbar mit irgendeiner Apparatur verbunden).

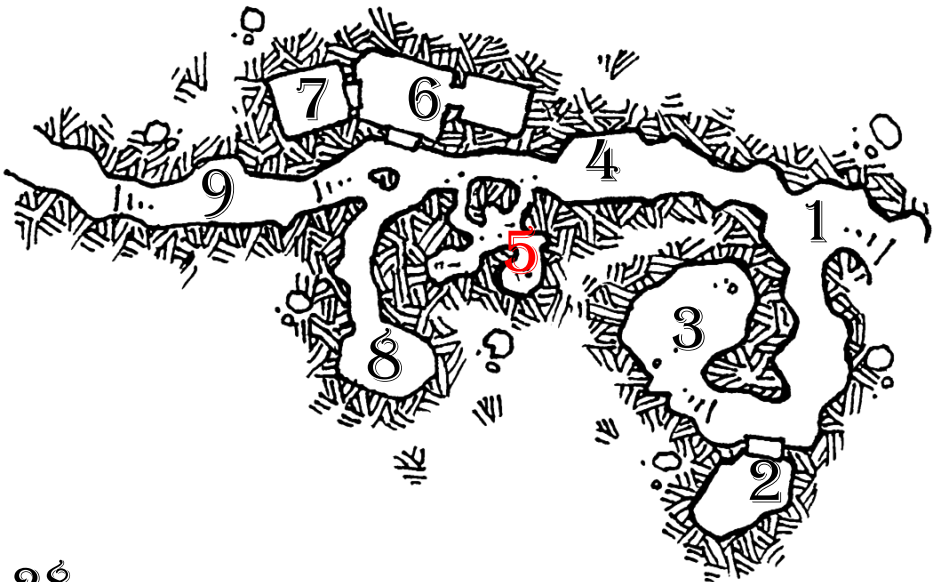
Raum 7 im Westen ist von einer massiven Steintür verschlossen.

Im Osten ist eine kleine Kammer, deren Wände mit schwer beschädigten Reliefs verziert sind. (Wissen SG 12: Sie erzählen die Geschichte einer Schlacht, in der eine weibliche Heldin angeblich völlig allein einen Drachen besiegt hat.)

Wahrnehmung SG 12: Unter den Reliefs sind **weitere Runen** eingemeißelt.

Wissen SG 15 oder Zwerg: **Die Runen sagen** „Sie blickte jeder Gefahr ins Auge, nur um wieder in seine blicken zu können“.

Das Rätsel: Die beiden Statuen müssen so gedreht werden, dass sie sich gegenseitig anschauen. Dann fährt das steinerne Tor zu Raum 7 nach oben in die Decke.



B - UNTERIRDISCHE TUNNEL

7 - Zwergengrab:

Das Steintor kann nur durch die Lösung des **Rätsels** in Raum 6 geöffnet werden. Zwei steinerne Sarkophage stehen hier nebeneinander. Beide scheinen aus einem Stück gefertigt zu sein. Es gibt keinen Hinweis darauf, dass sie sich irgendwie öffnen lassen. Auf dem rechten Sarkophag liegt goldener Schmuck im Wert von 800 GM. Auf dem linken eine **Magische Axt des Schutzes + 2** (6 Schaden, Angriffsbonus 2, RK + 1 und RW - 1 Wert: 2.000 GM).

8 - Tropfsteinhöhle:

Bei einer 1-10 auf einem W20 ist ein Oger hier, um Wasser zu holen oder Gnuffe zu fangen. Halten sich die Spielfiguren hier länger auf, kommt vielleicht noch einer.

Mittig in dieser Höhle ist ein kreisrunder Teich, in den beständig Wasser von der Decke tropft. Rundherum wachsen große Pilze, einige davon angefressen.

Aus **schmalen Gängen im Westen und Süden** schlüpfen immer wieder Gnuffe hinein und hinaus um zu trinken und zu fressen.

Für **sehr kleine Spielfiguren** (Halblinge, Gnome aber auch Goblins) ist es möglich, in die Gnuffgänge zu kriechen.

Westlicher Gang: Scheint sich endlos fortzusetzen und mündet schließlich in einer riesigen Höhle. In einem ausgetrockneten See liegt ein fast vollständig **verrottetes Schiff**. Es muss uralt sein. Mit einer Probe Akrobatik SG 12 kann die Kapitänskajüte erreicht werden. Darin finden sich komplett vermoderte Möbel und mit Wahrnehmung SG 12 eine Schatulle. Darin ein **Donnerdolch + 2** (5 Schaden, Angriffsbonus 2, Ziel muss nach Treffer RW bestehen oder verliert eine Aktion. Wert 1.200 GM).

Südlicher Gang: Windet sich im Kreis nach unten. Akrobatik SG 12 oder man rutscht ab und erleidet 4 TP Schaden. Ganz unten eine Höhle, von der sich noch kleinere Gänge abspalten, durch die nur Gnuffe und Ratten passen. Eine uralte, vermeintliche Leiche stellt sich als **Ghul** heraus, der einen blau leuchtenden **Ring der Regeneration** (Regeneriert 2 TP pro Runde. Wert 600 GM) trägt und zum Angriff übergeht.

	TW	TP	RK	RW	BW	Angriff(e)
Ghul	2	11	13	16	1	2 (Klauen: 2 Schaden)
Fähigkeiten:	Immun gegen Bezauberung und Schlaf. Erfolgreicher Treffer lähmt das Ziel für zwei Runden, wenn kein RW gelingt. (Weglassen bei Kindern!) Regeneriert 2 TP pro Runde.					

9 - Baumwurzeln:

Dicke Wurzeln eines uralten Baumes ragen durch die Decke. Im Boden ist ein **Ritualstab vergraben**. Der Gang im Westen führt zum Höhleneingang beim Goblinschatz (Ort 7).

C - ANHANG

Für wen ist das Abenteuer geeignet? Tipps und Tricks

Mini D20 ist generell für erfahrene Spielleitungen gedacht, die mit unerfahrenen Spielenden und/oder Kindern spielen wollen. So auch dieses Abenteuer, das FAST eine Sandbox ist. Aber eben nur fast.

Die Karte findest du unter: <https://kritischerfehlschlag.de/wp-content/uploads/2026/03/map-minid20-goblinwald.png>

Der „lineare Weg“ ist: Von dem Streit der Goblins erfahren -> im alten Lager den Auftrag bekommen, Grikka zu suchen -> sie zurückverwandeln -> sich zu Goblins verwandeln lassen -> König Murl überreden, den Krieg abzusagen.

Für jüngere Kinder ist Die Suche im Goblinwald schon ein sehr ambitioniertes Abenteuer, denn es gibt doch recht viele Dinge, die gleichzeitig passieren. Und das kann für die Aufmerksamkeitsspanne von jungen Abenteuer*innen ziemlich herausfordernd sein.

Im Zweifelsfall solltest du deine jungen Mitspielenden immer daran erinnern, dass Kym Caliko Antworten auf viele Fragen hat.

Noch einfacher:

Wenn du das Abenteuer ganz und gar linear spielen willst, dann lass das **Goblin-Kriegslager weg und vergiss den Auftrag mit der silbernen Amtskette**.

In dem Fall ist Kym Caliko mit den Spielfiguren gekommen, weil seine alte Freundin, die Goblinschamanin Titch, um Hilfe gerufen hat.

Dann geht es nur darum, die Goblinprinzessin Grikka aus dem Magierturm zu befreien und von der Hexe Donnarella von einem Frosch zurück in einen Goblin verwandeln zu lassen.

Kämpfe erleichtern:

Es gibt zwei ziemlich harte Kämpfe in diesem Abenteuer. Dabei zähle ich den **Steinriesen** nicht mit, denn der sollte mit Heimlichkeit, Gute-Nacht-Geschichten und Schlafliedern umgangen werden.

Die **Riesenkröte Garra Gula** kann mit Würfelpech sehr happig sein. Leichter ist es, wenn sie verschluckte Spielfiguren nach einer Runde wieder ausspuckt.

In den Unterirdischen Tunneln gibt es eine Möglichkeit, dass ein*e Halbling*in oder Gnom*in vermutlich alleine gegen einen **Ghul** kämpft. Das ist extrem schwierig. Lass den Kampf ganz weg und lass den Magischen Ring dort einfach herumliegen. Oder nimm dem Ghul zumindest die Fähigkeit, zu lähmen.

