

PATHFINDER®

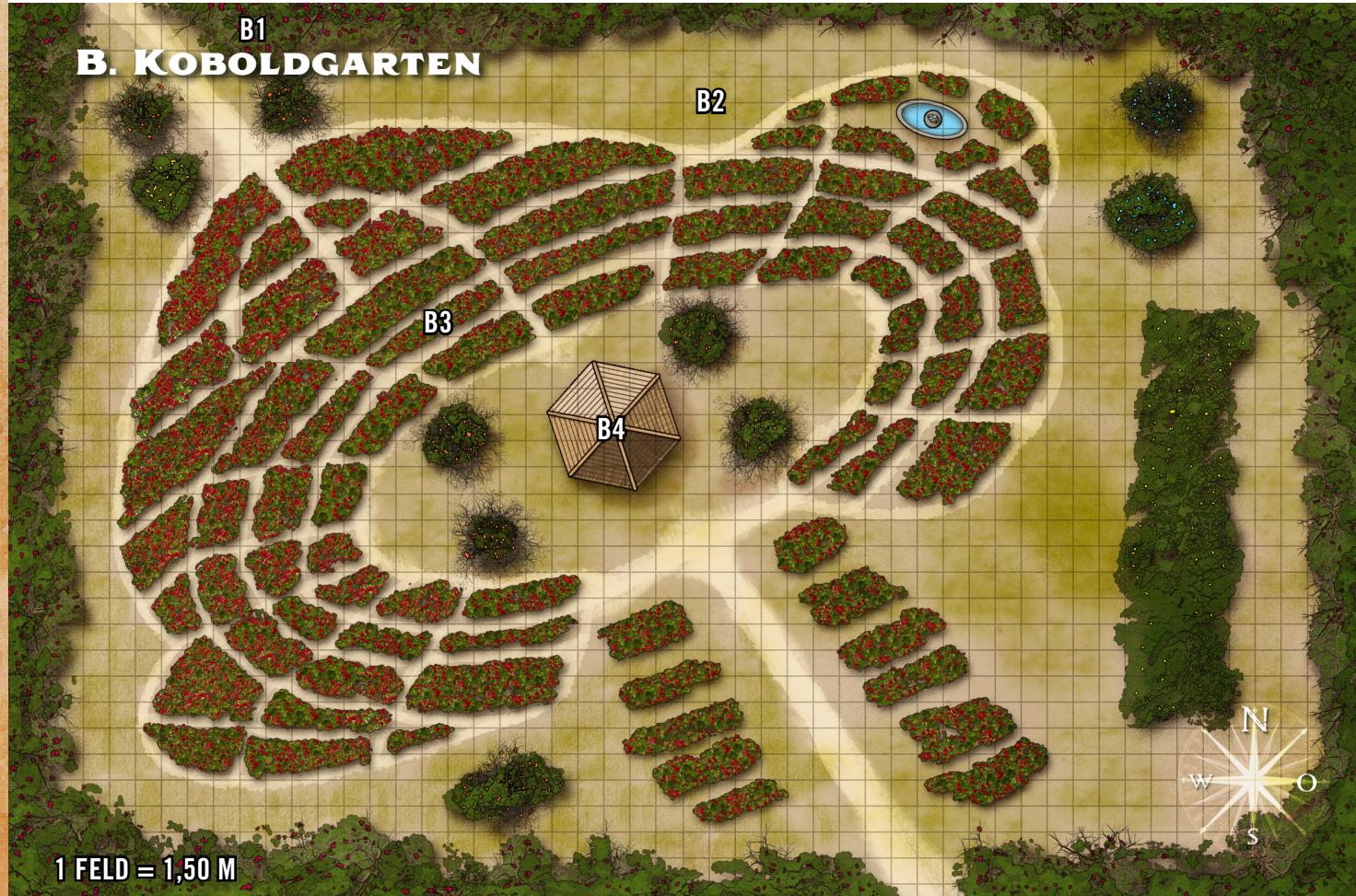
LITTLE TROUBLE IN BIG ABSALOM

EIN PATHFINDER ABENTEUER STUFE 1 VON ELEANOR FERRON

A. KOBOLDKELLER



B. KOBOLDGARTEN



PATHFINDER®

AUTHOR
Eleanor Ferron

DEVELOPMENT LEAD
Adam Daigle

DESIGN LEAD
Mark Seifert

EDITORS
Judy Bauer and Lu Pellazar

COVER ARTIST
Caio Maciel Monteiro

INTERIOR ARTISTS
Israel Maccari Dionisio

CARTOGRAPHER
Robert Lazzaretti

ART DIRECTION AND GRAPHIC DESIGN
Sonja Morris and Tony Barnett

CREATIVE DIRECTOR
James Jacobs

MANAGING DEVELOPER
Adam Daigle

PUBLISHER
Erik Mona

DEUTSCHE AUSGABE
Ulisses-Spiele

ORIGINALTITEL
Pathfinder Adventure: Little Trouble in Big Absalom

ÜBERSETZUNG
Christian Brüggen

LEKTORAT UND KORREKTORAT
Ulrich-Alexander Schmidt

LAYOUT
Nadine Hoffmann



LITTLE TROUBLE IN BIG ABSALOM

INHALTSVERZEICHNIS

KAPITEL 1: DIE GRUFT	2
KAPITEL 2: NACH OBEN!	6
WERKZEUGKASTEN	10
VORGEFERTIGTE CHARAKTERE	11

Little Trouble in Big Absalom ist ein Pathfinder-Abenteuer, welches auf fünf Kobolde der 1. Stufe ausgelegt ist. Es nutzt die Regeln aus dem *Pathfinder 2-Grundregelwerk* und dem *Pathfinder 2-Monsterhandbuch*. Dieses Abenteuer wurde entworfen, um in der Pathfinder-Kampagnenwelt gespielt zu werden, kann aber leicht an jede andere Spielwelt angepasst werden.



AUF DEM UMSCHLAG

Die tapferen Koboldhelden stehen auf diesem dynamischen Bild von Caio Maciel Monteiro in Omis Keller einer finsternen Seelengebundenen Puppe und einem klappigen Spielzeugpferd gegenüber. Werden sie es lebendig hinausschaffen und die Schätze des Kellers für sich beanspruchen oder werden sie diesen merkwürdigen Wächtern zum Opfer fallen?



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de



Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com



LITTLE TROUBLE IN BIG ABSALOM

ABENTEUERHINTERGRUND

Seit Generationen leben die Kobolde des Hakenklauenstamms bereits unter der Stadt Absalom, wo sie ihr harsches Leben führen, indem sie die von Erde verschüttete, Ruinen alter und vergrabener Gebäude plündern. In der ganzen Zeit wurden die Hakenklauen niemals von einer stärkeren Macht unterworfen oder ausgererzt, was sie nach Koboldmaßstäben schon sehr glorreich macht. Leider hat sich dieser Ruhm niemals in Reichtum oder Komfort ummünzen lassen. So lange der Stamm schon existiert, lebten sie immer in relativer Abgeschiedenheit nahe kärglicher Kaninchenbauten und blickten mit Neid auf berühmtere und wohlhabendere Koboldstämme wie die Kanaldrachen.

Doch nun liegt der Geruch des Wandels in der Luft. Gerade vor kurzem erst ist eine Gruppe aus Hakenklaugräbern versehentlich in einen unterirdischen Raum durchgebrochen, welcher vollgestopft mit Schätzen und Luxusgegenständen war - und die meisten davon in einem weit besseren Zustand, als die Hakenklauen sie sonst in die Finger bekommen. Als stolze Verfechter der These, auch geschenkten Gauen ins Maul zu

schauen, hat der Stamm der Hakenklauen seine größten Helden, die eifrigsten Freiwilligen und die gewalttätigsten Misanthropen herbeigeholt, um dieses mysteriöse Gebiet zu erkunden. Sobald die Kammer von Gefahren befreit und für sicher befunden wurde, können die Hakenklauen die Schätze fortschaffen und endlich das opulente Leben führen, das sie seit so langer Zeit schon verdienen!

KAPITEL 1: DIE GRUFT

Lies den folgenden Abschnitt vor oder fasse ihn in eigene Worte, um mit dem Spiel zu beginnen.

Die Luft im ganzen Hakenklauenbau ist von surrender Erwartung erfüllt. Kobolde lassen ihre Arbeit fallen und schauen aus den Tunneln heraus, während ihr an diesen vorbeigeht. Ihr wurdet für eine wichtige Mission ausgewählt und Tunnelmeister Miknik erwartet bereits eure Ankunft. Als ihr die Kammer betretet, gibt der Tunnelmeister einigen Arbeitern ein Zeichen, die daraufhin mehrere Holzbretter und Steinblöcke bei Seite räumen, welche die enge Öffnung eines Tunnels verschlossen haben. Die Arbeiter, welche

LITTLE TROUBLE IN BIG ABSALOM



diesen Durchgang gegraben hatten, haben diesen sofort versiegelt, nachdem sie gemerkt hatten, was sich dahinter befand. Die Passage blieb verschlossen und wartete auf euch – bis jetzt.

Von eurem Standpunkt aus könnt ihr dicke Stoffe auf Haken sehen, wunderschöne Vasen und hölzerne Kisten, die ungenannte Schätze im Inneren aufweisen müssen. Schon ein Bruchteil dieses Reichtums würde es den Hakenklauen erlauben, weit komfortabler zu leben, als sie es die letzten Generationen über getan haben. Aber die Hakenklauen sind schlau und sie erkennen, wenn etwas zu schön ist, um wahr zu sein. Das ist der Moment, an dem ihr ins Spiel kommt.

„Sichert die Kammer!“ bellt Tunnelmeister Miknik. Sobald ihr euch versichert habt, dass die Schatzkammer sicher ist, können die Hakenklauen die Schätze beanspruchen. „Es gibt die normale Hakenklauen-Gefahrenzulage! Ihr könnt euch als Erste von dem geborgenen Dingen eine Sache auswählen, solange ihr sie tragen könnt! Seid vorsichtig!“

Wenn Pathfinder für die Spieler neu ist, so gebe ihnen die Zeit, sich ihre Charaktere gegenseitig vorzustellen und sich damit vertraut zu machen, wie ihre Charaktere funktionieren. Du kannst auch etwas leichtes Rollenspiel bieten, bevor die SC dann aufbrechen, um ihr Abenteuer zu beginnen. Die SC sind die ersten Kobolde, welche diese mysteriöse Kammer erkunden – alle anderen haben maximal ein paar flüchtige Blicke hineingeworfen. Aus diesem Grund haben die anderen Kobolde des Hakenklauenstammes keine nützlichen Informationen über die vor ihnen liegenden Herausforderungen.

A1. EINGANG ZUR KRYPTA

Die mysteriöse „Schatzkammer“ der Hakenklauen ist tatsächlich der Keller eines Hauses. Die Tunnelgräber der Hakenklauen, welche diesen Raum versehentlich gefunden haben, sind in den Keller einer angesehenen Familie absalomer Bürger im Osttor-Distrikt vorgedrungen. Für die Hakenklauen, die ihr Leben damit verbringen, verschüttete Ruinen zu plündern, ist dies einfach nur eine weitere vergessene, unterirdische Kammer – und selbst wenn die Hakenklauen wüssten, dass das Gebäude noch bewohnt ist, würden sie immer noch den Inhalt des Kellers haben wollen.

Der vertraute Duft von Erde und feuchten Hinterlassenschaften wabert durch eure Nüstern, als ihr euch durch den Erdtunnel und in die Kammer hinein bewegt. Von hier aus könnt ihr jenseits des Vorhangs aus schwerem Stoff und den riesigen Holzkisten in den Rest des Raumes sehen. Bücherstapel und andere Luxusgegenstände sind willkürlich in die massiven Holzregale gestopft. Obwohl hier zurückgelassen, sind sie frei von Schimmel. Riesige Möbelstapel voller kunstvoller Schnitzereien und dazwischen Plüschkissen stehen gegen die Wände gepresst da. Von Staub bedeckte Kisten mit vielversprechendem Aussehen stehen über den Raum verteilt. Ein Stapel aus Fässchen, Säcken und Fässern formt eine bedrohlich aufragende Barrrikade quer durch die Westseite des Raumes, welche den Blick auf den Rest der Kammer versperrt.

Die Kisten und Truhen beinhalten einige alte Bücher, abgenutztes Spielzeug und Puppen, Kleidung und Schuhe (einige davon sogar klein genug, dass sie einem Kobold passen können), kleine gemalte Gemälde dunkelhäutiger Menschen und Festtagsdekorationen. Ein SC, welcher einen Wahrnehmungswurf gegen SG 13 erfolgreich ablegt, nimmt ein sanftes Leuchten unter der dicken Überdecke eines der nahegelegenen Betten wahr.

Kreaturen: Auch wenn dieser Keller relativ gut vor den Elementen abgeschirmt ist, sind doch über viele Jahrzehnte Insekten durch die Decken gekrochen und haben in dieser trockenen Umgebung ihre Heimstatt eingerichtet. Unter den aggressiveren Einwohnern findet sich dabei eine kleine Gruppe an Blitzkäfern, welche sich normalerweise unter den gelagerten Betten verstecken, um ihr Leuchten zu verborgen. Die Blitzkäfer sind nicht aggressiv, aber wenn sie eine Kreatur innerhalb von 1,50 m Entfernung wahrnehmen, betrachten sie diese als Gefahr und greifen instinktiv an.

BLITZKÄFER (4)

KREATUR -1

MHB, S. 185

Initiative Wahrnehmung +6

Die Käfer sind einfache Tiere, welche ihr Territorium verteidigen. Sie verfolgen die SC nicht weiter als 9 m. Sie flüchten, wenn sie auf weniger als die Hälfte ihrer anfänglichen Trefferpunkte reduziert werden. Ein SC kann auch 2 Aktionen darauf verwenden, um einen Fertigkeitswurf für Naturkunde gegen SG 15 abzulegen, um einen einzelnen Blitzkäfer zu beruhigen. Bei einem Erfolg stellt der Blitzkäfer seine Feindseligkeiten ein, es sei denn, er wird erneut angegriffen oder ihm wird Schaden zugefügt.

Belohnung: Wenn die SC die Blitzkäfer beruhigen oder auf andere Weise neutralisieren, ohne den Kreaturen zu schaden, belohne die Gruppe mit derselben Menge an EP, als wenn sie diese im Kampf besiegt hätten.

A2. AUFSÄSSIGE WAND

TRIVIAL 1

Eine Wand, aufgestapelt aus Büchern, Fässern, Salz und Zuckersäcken, Kisten mit Eingemachtem, Weinfässern sowie Tiegeln mit Sirup versperrt den Kobolden den Weg nach Westen. Leider wurde diese Mauer in Eile errichtet und ist extrem instabil.

Gefahr: Wenn man versucht, über die Mauer zu klettern oder ein Objekt daraus zu entfernen, riskiert man, dass der gesamte Stapel in sich zusammenfällt.

INSTABILER HAUFEN

GEFAHR 2

UMGEBUNG

Heimlichkeit SG 9

Beschreibung Dieser gefährlich instabile Stapel unterschiedlichster Dinge ist 2,10 m hoch und 3 m breit.

Ausschalten Diebeskunst, SG 15, um sorgfältig einen Pfad durch die Mauer frei zu räumen ihre Stabilität zu beeinträchtigen, oder Athletik, SG 17, um die instabilen Teile festzuhalten.

RK 16; REF +2, ZÄH+10

Härte 5; TP 25 (BW 12); Immunitäten wie Gegenstände, Kritische Treffer, Präzisionsschaden

Einsturz **Auslöser** Eine Kreatur versucht, die Mauer zu erklettern, ein Objekt aus der Mauer zu entfernen oder die Mauer wird erschüttert; **Effekt** Die Mauer kollabiert und fügt Kreaturen auf der Mauer sowie innerhalb von 3 m um die Mauer herum 2W8 Punkte Wuchtschaden zu. Eine Kreatur, welcher ein Reflexwurf gegen SG 18 gelingt, erleidet nur halben Schaden und rollt sich in eine zufällig bestimmte Richtung davon. Bei einem Kritischen Erfolg erleidet sie keinen Schaden und kann sich die Richtung auswählen.

Entwicklung: Wenn die Wand aus irgendeinem Grund zusammenbricht, kann man kurz eine unheimliche feminine Stimme hören. Die Stimme gehört Camilla (siehe Bereich A7), einer Seelengebundenen Puppe, welche in dem Keller lebt und nach ihrer ehemaligen Spielgefährtin ruft.

A3. VERSCHLUNGENE HALLE WENIGER GEFAHRLICH 1

Diese schlichte Halle ist relativ frei von Abfall, was das weitere Vordringen in die hinteren Bereiche der Gruft ermöglicht. Zwei Räume liegen im Westen, deren Türen durch Schimmel und riesige Mengen von Pilzen aufgekeilt sind.

Die Pilze in diesem Raum entstammen dem Kühlraum (Bereich A5). Vor Jahrzehnten erhielt die Familie, um deren Keller es sich handelte, ein leider scheußliches Schmorgericht von einem Freund der Familie. Auch wenn sie zu höflich waren, um das Schmorgericht wegzwerfen, waren sie doch nicht willens sich zu opfern und das Gericht zu essen, weswegen sie es in den Kühlraum im Keller gestellt haben und sich vornahmen, sich irgendwann darum zu kümmern. Das Schmorgericht verdarb und bildete schließlich explosionsartig Schimmelpilze aus, welche sich dann sogar bis zu dem Punkt fortentwickelten, dass sie ein eigenes Bewusstsein ausbildeten.

Kreatur: Dieser Raum ist die Heimstatt eines Pilzesniks, welcher das Gebiet als das seine beansprucht und keine Ein dringlinge duldet. Der Lesnik versteckt sich derzeit zwischen den Pilzen und nutzt seine Fähigkeit des Gestaltwandels. Er ist schlau genug, die SC nicht direkt anzugreifen. Er wird die SC aus der Entfernung angreifen und sich dann wieder in den Schatten verstecken. Wenn er unter 5 Trefferpunkte fällt, flüchtet er und greift nicht wieder an.

PILZESNIK

MHB, S. 219

Initiative Wahrnehmung +6

KREATUR 2

A4. GRUFT WERKSTATT

Diese vollgestellte Kammer beinhaltet einen hochaufragenden Tisch, welcher mit Handwerkswerkzeug bedeckt und mit Materialbündeln umstellt ist.

Der Raum war einmal eine Kellerwerkstatt sowie ein Lagerraum für Reisematerialien. Während die Bewohner des Haushaltes in die Jahre kamen, wurde der Raum immer weniger benutzt und schlussendlich aufgegeben.

Schatz: Wenn die SC den Raum durchsuchen, finden sie einen Leichten Hammer, ein Kriegsbeil, fünf Rucksäcke, vier Schlafsäcke, zwei Angeln, Künstlerwerkzeuge, 30 m Seil und eine Reparaturausrüstung.

A5. AUFGEGEBENER KÜHLRAUM

Dieser Kühlraum trägt immer noch die wabernde Kälte der Magie in sich, welche einst die Kammer kühl gehalten hat, dazu kommen einige langsam schmelzende Eisblöcke. Zu diesem Zeitpunkt ist klar, dass die alte Magie mittlerweile versagt hat, wobei jedoch große Pilzansammlungen und ein verrosteter, durchlöcherter Schmortopf darin verbleiben.

Schatz: Ein SC, welcher einen Fertigkeitswurf für Naturkunde gegen SG 13 erfolgreich ablegt, bemerkt eine Ansammlung von Pfifferlingen zwischen den anderen Pilzen. Diese können gekocht werden und bieten eine gute Mahlzeit für vier SC. Der Erfolg bei diesem Fertigkeitswurf zeigt auch an, dass die anderen Pilze giftig sind. Der Verzehr hätte denselben Effekt, als wenn man Belladonna zu sich nehmen würde (GRW, S. 551).

Wenn die SC die giftigen Pilze ernten wollen, erhalten sie 4 Anwendungen dieses Giftes.

A6. VORKAMMER DER KRYPTA DURCHSCHNITTLLICH 1

Dieser gigantische Gang mündet in eine weitere Kammer im Osten. Kisten und Möbel sind gegen die Wände gestapelt. Auf diesen Stapeln ruhen einige staubige Spiele und eine alte, hässliche Spielzeugente. Ein enormer ausgestopfter Alligator wurde unter einen Spieltisch gestopft.

Dieser Raum beinhaltet einige alte Geschirrsets, welche zu gut sind, um benutzt zu werden, alte Spiele, einige verstreute Kinderspielsachen und einige ausgestopfte Stücke, deren Besitzer zu enge emotionale Bindungen an sie hatte, um sie einfach wegzwerfen, die aber gleichsam zu klebrig und zerfleddert sind, um im Haus ausgestellt zu werden.

Kreaturen: Zusätzlich zu dem komplett leblosen ausgestopften Alligator beinhaltet die Kammer auch drei flauschige ausgestopfte Hunde. Der bösartige Einfluss der Seelengebundenen Puppe Camilla (siehe Bereich A7) hat diese ehemaligen Haustiere der Familie in untote Kreaturen verwandelt – und diese Kreaturen greifen jedes Lebewesen an, welches den Raum betritt.

AUSGESTOPFTE HUNDE (3)

NB KLEIN GEISTLOS UNTOT

Wahrnehmung +7; Dämmersicht

Fertigkeiten Akrobistik +5, Athletik +7, Überlebenskunst +5

ST +2, GE +2, KO +2, IN -5, WE +2, CH -1

RK 16; REF +5, WIL +3, ZÄH +7

TP 17; **Immunitäten** Bewusstlos; Gelähmt, Gift, Krankheiten, Mental, Todeseffekte; **Resistenzen** Elektrizität 5, Feuer 5, Hieb 5, Kälte 5, Stich 5

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf ♦ Biss +7, Schaden 1W6+2 Stich

Rudelangriff Der Angriff eines ausgestopften Hundes fügt 1W4 Punkte zusätzlichen Schaden bei Kreaturen zu, welche sich in der Reichweite der beiden anderen Ausgestopften Hunde befinden.

KREATUR 1

LITTLE TROUBLE IN BIG ABSALOM



A7. CAMILLAS HEIMSTATT

ERNSTHAFT 1

Dieser luxuriös eingerichtete Raum wird von einem Kinderbett dominiert, welches mit einem ganzen Haufen zurückgelassenen Spielzeugs bedeckt ist.

Dieses zierliche, gotisch anmutende Schlafzimmer ist die Heimstatt von Camilla, einer 1,20 m großen Seelengebundenen Puppe, welche vormals der Spielgefährte ganzer Generationen an Kindern war, die ehedem in diesem Haus gelebt haben. Die Puppe wurde so sehr geliebt und man hat sich so sehr um sie gekümmert, dass ein Bewusstseinsfunke sich in dem Spielzeug zu entwickeln begann. Tragischerweise starb Camillas letzte Spielgefährtin, ein Kind namens Ella, sehr jung bei einem tragischen Unfall. Unwissend, dass die Puppe einen Lebensfunken in sich trug, hat die trauernde Familie Camilla zusammen mit Ellas geliebtem, lebensgroßem Spielzeugpony, Prinzessin Abendröte, in den Keller gebracht. Camilla wurde im Dunkeln zurückgelassen und war nicht in der Lage zu verstehen, warum man sie verlassen hatte. Sie rief nach einer Freundin, welche niemals zurückkehren würde, und wurde ob der Einsamkeit und der Trauer langsam verrückt.

Kreaturen: Die Puppe hat aus dem Inhalt des Kellers langsam das Schlafzimmer eines Kindes nachgebaut und fühlt sich aufs Tiefste durch alle Eindringlinge gestört, welche nicht zu ihren ehemaligen Spielgefährten zählen. Sobald sie die Eindringlinge wahrnimmt, ruft sie „Spielt mit mir!“ in einem leichten Singsang. Daraufhin greifen sie und das Pony namens Prinzessin Abendröte an.

PRINZESSIN ABENDRÖTE

KREATUR 2

N MITTELGROSS GEISTLOS KONSTRUKT

Wahrnehmung +6

Fertigkeiten Athletik +9

ST +3, GE +0, KO +4, IN -5, WE +0, CH -5

RK 17 (Beschädigt 13); **REF +5, WIL +3, ZÄH +9**

TP 20; Härte 5; Immunitäten Ausgelaugt, Bewusstlos, Blutung, Er-schöpfkt, Gelähmt, Gift, Heilung, Kränkelnd, Krankheit, Mental, Nekromantie, Nichttödlicher Schaden, Todeseffekte, Totgeweiht

Konstruktpanzierung Wie normale Gegenstände besitzt auch ein Belebtes Schaukelpferd Härte. Erleidet es Schaden, wird dieser um den Härtewert reduziert. Wird ein Belebtes Schaukelpferd unter die Hälfte seiner Trefferpunkte reduziert oder erleidet es durch einen Kritischen Treffer Schaden, so bricht seine Konstruktpanzierung und seine Rüstungsklasse wird auf 13 reduziert.

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf Kopfstoß +8, Schaden 1W8+2 Wucht

Trampeln Klein oder kleiner, Kopfstoß, SG 14 (MHB, S. 323)

CAMILLA

KREATUR 2

NB Seelengebundene Puppe (MHB, S. 283)

Initiative Wahrnehmung+8

Schatz: Die Garderobe nahe Camillas Bett beinhaltet einen verzierten Spiegel (Wert 20 GM). Die Kleiderschränke im Raum beinhalten auch fünf Sätze Edler Kleidung (alle Klein, Wert je 2 GM).

ABSCHLUSS

Nachdem Camilla und die anderen Bedrohungen im Keller besiegt wurden, können die Hakenklauen hineinkommen und die Schätze für den Stamm beanspruchen – auch wenn alle Gefahren, denen sich die SC nicht gestellt haben, wohl den Kobolden in Zukunft Probleme bereiten werden. Dies ist ein guter Punkt, um das Abenteuer zu beenden, wenn die Gruppe keine Zeit mehr hat oder einfach nur ein kürzeres Szenario spielen wollte. Doch der Durchgang im Norden von Camillas Versteck bietet eine neue Herausforderung und eine Weiterführung der Erkundungen der Hakenklauen – eine Treppe, welche nach oben ins Unbekannte führt!



CAMILLA



KAPITEL 2: NACH OBEN!

Auch wenn die Hakenklauen von Natur aus vorsichtig sind, kann der Erfolg ihnen schnell zu Kopf steigen. Obwohl ihnen die Beute aus ihrer Erkundung ein komfortables Leben jenseits dessen bietet, was sich irgendein Kobold vorstellen könnte, beginnt die Treppe nach oben doch einen Sirenenruf auszustoßen. Man spürt regelrecht die Verheißungen weiterer Schätze direkt hinter dieser Türschwelle. Auch wenn die SC genügend Zeit gehabt haben, um zu rasten und sich zu erholen, holt die Neugier der anderen Hakenklauen sie schlussendlich ein. Die Helden werden erneut darum gebeten, los zu schleichen und erneut zu erkunden. Wie sich das genau darstellt, hängt vom Ausgang des letzten Abenteuers ab. Wenn die SC alle Gefahren im Keller beseitigt haben, wird ihre neue Mission mit großem Hurra begrüßt, sollten sie jedoch die Sicherheit der anderen Kobolde gefährdet haben, indem sie einzelne Gefahren nicht beseitigt haben, wird die Aufgabe ihnen als Bestrafung übertragen.

Was auch immer der Fall sein mag, die SC können den Durchgang hinter Camillas Zimmer passieren und sich die Treppe hinauf aufmachen, sowie sie bereit sind. Die SC

können Licht sehen, welches durch einen Spalt unter der Tür in den Keller scheint. Ein SC, welcher einen Wahrnehmungswurf gegen SG 14 erfolgreich ablegt, kann Bewegungen im angrenzenden Raum ausmachen. Auch wenn die Kellertür verschlossen ist, ist das Schloss doch stark verrostet und kann einfach aus dem Türrahmen gedrückt werden, was das Öffnen der Tür sehr leicht macht.

DAS ABSCHEULICH NIEDLICHE WOHNZIMMER

Der Raum hinter der Kellertreppe ist ein heimeliges Wohnzimmer, welches mit schönen Annehmlichkeiten angefüllt ist - Häkeldecken und kleine flauschige Schafspuppen - und das ganze angefüllt mit dem verlockenden Aroma von Tee und Keksen. Die Kammer wird derzeit von einem einzelnen Bewohner eingenommen, einer kleinen, dunkelhäutigen alten Frau mit weißen Locken, welche zu einem Dutt hochgesteckt sind. Diese fröhliche Dame ist extrem kurzsichtig und kann nur noch sehr schwer hören. Sie hält die Kobolde für Kinder aus der Nachbarschaft. Sollte sich ein Kobold ihr nähern, lächelt sie und dreht sich ihm zu, um ihn zu begrüßen.

LITTLE TROUBLE IN BIG ABSALOM



Lese den folgenden Abschnitt vor oder nutze eigene Um- schreibungen:

„Ah, hallo ihr! Kamt ihr vorbei, um eure Omi an ihrem Geburtstag zu besuchen? Seitdem meine Kinderchen ausgezogen sind, ist es hier doch recht einsam geworden.“ Die alte Frau tappt in die Küche und kehrt mit einem großen Topf wieder. Sie öffnet ihn und offenbart frisch duftende Zimtkekse. „Seit nicht zaghaft, sonst muss ich sie alle ganz alleine essen! Ich würde mich daran überfressen. Aber, würdet ihr Kinderchen eurer Omi einen Gefallen tun? Ich gebe euch allen auch einige blinkende Münzen, wenn ihr mir helft!“ Die Dame lächelt liebenswürdig und fährt fort: „Ein kleiner Vogel hat mir erzählt, dass mein Nachbar Jerren derzeit auf dem Großen Bazar ist und nicht vor dem Einbruch der Dämmerung zurückkehren wird. Geht rüber in seinen Garten, zwei Häuser die Straße runter, und holt mir meinen Heckenstutzer zurück, ja? Ich habe ihm die Schere vor sechs Monaten ausgeliehen, und er hat sie immer noch nicht zurückgebracht. Hat der Kerl Nerven. Als ob er nicht auch einen ganzen Schuppen voller eigener magischer Werkzeuge hätte, die er benutzen könnte! Nehmt euch aber vor seinen Gartenhummern in Acht. Ich hab' gehört dass sie doch ein bisschen komisch sein können.“

„Omi“ ist tatsächlich eine mächtige Druidin, auch wenn sie das Abenteuerdasein vor Jahren schon aufgegeben hat. Sollten die Kobolde versuchen sie anzugreifen, ist sie gut in der Lage, sie zu überwältigen und aus dem Haus zu werfen. Sollten sie nach einem Rauswurf jedoch zurückkehren, scheint sich Omi glücklicherweise nicht mehr daran zu erinnern und behandelt sie erneut wie Kinder aus der Nachbarschaft, was es den SC erlaubt, die Konversation mit Omi erneut zu starten.

Omi antwortet auf die meisten Fragen mit ziemlichen Gedankensprüngen. Sie antwortet auf die Fragen, von denen sie glaubt, sie gehört zu haben – und nicht zwangsläufig darauf, was wirklich gefragt wurde. Die SC können dennoch einige Informationen von ihr erhalten. Einige von Omi beantwortete Fragen sind im Folgenden aufgeführt:

Wer ist Jerren? „Er ist ein Schurke, das ist er! Er stiehlt einer alten Frau ihren Heckenstutzer. Dieser Kerl ist von seinem Garten besessen... ich hätte es besser wissen müssen.“

Was ist ein Heckenstutzer? „Nun, das ist eine gute Frage. Es ist ein langer Stock mit einer drehenden Klinge an einem Ende – damit man an die wirklich hoch gelegeneren Stellen gut rankommt. Angetrieben durch Magie! Meine Jungs haben ihn mir gekauft, als ich versucht hatte, meinen Kirschbaum zu beseitigen, und mir dabei meine Hüfte gebrochen habe. Sie haben sich richtig darüber aufgeregzt.“

Wo könnte der Heckenstutzer sein? „Oh ihr Himmel, wenn ich das nur wüsste. Wahrscheinlich bewahrt er ihn in dem kleinen runden Gartenhaus im Garten auf, aber sicher kann ich das nicht sagen. Ich war schon lange nicht mehr bei ihm drüber.“

Was ist ein Gartenhummer? „Ihr kennt das doch, Hummer in eurem Garten. Mein Bruder und ich haben immer versucht, sie mit Schinken an einer Schnur zu fangen, hihi.“

Leben Hummer nicht im Wasser? „Oh, ihr kommt wohl aus dem Norden.“

Egal ob die SC die Absicht haben, den Heckenstutzer zu Omi zurückzubringen oder nicht, wären die Hakenklauen sehr gespannt darauf, so einen interessanten magischen Gegenstand zu untersuchen. Sollten die SC sich nochmal bei den Hakenklauen melden, bevor sie sich um Omis Bitte kümmern, motivieren

WACHEN! WACHEN!

Auch wenn das Osttorviertel durch die Stadtwache regelmäßig patrouilliert wird, ist die Nachbarschaft hier idyllisch. Die Parks und Hecken bieten einer ganzen Reihe von Tieren Obdach und Schutz. So lange die SC keine extremen Aktionen durchführen, können sie es vermeiden entdeckt zu werden, aber offensichtliche kriminelle Aktivitäten wie Brandstiftung oder ähnliches dürften die Kobolde recht schnell in einer Gefängniszelle landen lassen.

die anderen Kobolde sie in jedem Fall, diesen ungewöhnlichen Gegenstand zu finden.

DER GARTEN

Omis Nachbar, Jerren Fenn, lebt in einer Residenz, welches zwei Häuser westlich von Omis Heimstatt liegt. Omi hat nicht zu viel gesagt, als sie sagte, dass Jerren von seinem Garten besessen ist – tatsächlich hat ihn diese Passion auch gerade reichlich Ärger bereitet. Jerren kauft, borgt und hortet notorisch jeden Gegenstand, welcher ihm dabei hilft, seinen Garten besser wachsen zu lassen – genau wie der Heckenstutzer von Omi. Kürzlich hat er ein magisches Pulver auf dem Großen Bazar von Absalom gekauft, von dem ihm versprochen wurde, dass es das Wachstum von Pflanzen verstärkt.

Das Pulver funktionierte wie versprochen. Tatsächlich sogar zu gut. Jerrens Garten wurde mit Feenenergie der Ersten Welt überschwemmt, was seinen Pflanzen und andere Bewohner des Gartens unkontrolliert wachsen ließ. Jerren sucht jetzt nach einer Möglichkeit, die Wirkung des Pulvers umzukehren, weswegen er derzeit nicht vor Ort ist, um irgendwelche Kobolde zu fangen, die sich auf sein Grundstück schleichen. Das bedeutet jedoch nicht, dass der Garten unbewacht ist.

Wenn die SC sich dem Garten nähern, erkennen sie eine offensichtliche Merkwürdigkeit – es scheint keinen Eingang zu geben. Das magische Pulver sorgte dafür, dass die umgrenzende Hecke nach oben geschossen ist und zusammenwuchs, was eine dicke Wand formte. Die erste Herausforderung ist also hineinzukommen.

B1 DRILLINGSBLUMENHECKE

TRIVIAL 1

Diese 2,70 m hohe Hecke ist komplett mit blattartigen magentafarbenen Blumen bedeckt. 7,5 cm lange Dornen ragen unter den Blüten hervor.

Diese dekorative Außenhecke besteht aus Drillingsblumen, einer Pflanze, welche für die imposanten Blüten und langen, scharfen Dornen bekannt ist. Man kann Drillingsblumen normalerweise schon nur schwer beschneiden, doch durch das von Jerren genutzte magische Pulver von Jerren haben diese hier noch gemeinere Dornen als üblich ausgebildet.

Gefahr: Fertigkeitswürfe für Klettern zum Erklimmen der Hecke haben SG 15; die Hecke hat Härte von 5, 17 Trefferpunkte und Resistenz 10 gegen Stich- und Wuchtschaden. Jeder SC, welcher über die Hecke klettern will oder einen

Weg hindurch schneiden möchte, muss einen Fertigkeitswurf für Akrobistik gegen SG 16 ablegen. Ein Fehlschlag resultiert darin, dass der SC 1W6 Punkte Stichschaden erleidet. Ein SC kann eine Waffe mit Reichweite oder einen Fernkampfangriff verwenden, um ein Loch in die Hecke zu machen. Dabei muss er dann keinen Wurf für Akrobistik ablegen. Die Hecke auf diese Weise zu überwinden ist jedoch ungeschickt und erregt die Aufmerksamkeit des Riesendachs in Bereich B2.

B2 INNENHOF DES GARTENS WENIGER GEFAHRLICH 1

Das üppige hohe Gras dieses Gartens ist unter seinem eigenen Gewicht zusammengebrochen und liegt flach am Boden und der Wind lässt das Gras dieses einst so sorgsam kultivierten Feldes wogen. Glatte weiße Steine bilden schöne Pfade durch den Rasen, welche mit den gefallenen Blüten der Bäume verziert sind.

Jerrens Pflanzen waren nicht die einzigen Opfer seines unglücklichen Kaufes. Madame Schnüffelschnauze, sein Hausdachs, war ursprünglich ein normalgroßer Dachs. Durch das magische Pulver der Ersten Welt wurde die Kreatur jedoch in eine massive Bestie verwandelt, welche einen entsprechenden Appetit an den Tag legt.

Kreatur: Der Riesendachs ist nicht besonders feindselig, hat aber nichts gegen einen leckeren Koboldsnack einzuwenden. Madame Schnüffelschnauze ist neugierig und kundschaftet jede wahrgenommene Bewegung aus. Dann beißt sie in die Kreatur hinein, um zu testen, wie essbar sie denn ist. Die Neugier von Schnüffelschnauze kann von den SC zu ihrem Vorteil eingesetzt werden. Ein SC, welcher einen Fertigkeitswurf für Naturkunde oder Täuschung gegen SG 18 erfolgreich ablegt, kann den Dachs ablenken, so dass dieser einen anderen Bereich des Gartens untersucht. Leider ist Madame Schnüffelschnauze sehr stur und wird immer wieder zurückkommen, bis die SC es schaffen, sich ihren Sinnen zu entziehen oder auf andere Weise mit ihr fertig werden. Sollte sie angegriffen werden, verfällt sie in einen Beißrausch und flüchtet nur, falls sie auf weniger als 5 Trefferpunkte reduziert wird.

MADAME SCHNUFFELSCHNAUZE

Riesendachs (MHB 2, S. 45)

Initiative Wahrnehmung +8

Belohnung: Wenn die SC Madame Schnüffelschnauze ausweichen oder sie verscheuchen, ohne sie zu töten, erhalten sie dieselben EP, als wenn sie die Kreatur im Kampf besiegt hätten.

KREATUR 2

Kreatur: Die Infusion mit der Macht der Ersten Welt hat die Grenzen zwischen den Ebenen geschwächt, und dadurch ein Feendrachenweibchen namens Irilini in die Stadt Absalom gelockt. Auch wenn es sie stört, dass sie scheinbar nicht nach Hause zurückkehren kann, macht die winzige Drachendame das Beste aus ihrer Situation und stiftet Unfug. Irilini versteckt sich zwischen den Rosenbüschern und nutzt ihre arkanen Zauber um jedem Streiche zu spielen, der sich ihr nähert. Sollte sie die Kobolde ausmachen, nutzt sie ihre Heimlichkeit, um den Kobolden kleine Streiche zu spielen, ohne dabei erwischen zu werden. Dabei erschafft sie zum Beispiel geisterhafte Geräusche von Katzen, verzaubert die Ausrüstung der Charaktere, so dass sie in hellen Farben leuchten, oder dekoriert die SC mittels Telekinese mit Blumen.

Sollten die SC Irilini ausmachen, ist ihnen bekannt, dass der Hakenklauenstamm absolut außer sich wäre, wenn man das Wohlwollen des Drachens gewinnen könnte – egal wie klein dieser auch sein mag. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Arkane Künste zum Wissen abrufen gegen SG 18 realisiert ein SC, dass Feendrachen denen gegenüber freundlicher gestimmt sind, welche auf ihren Schabernack eingehen. Wenn ein SG bei einem Fertigkeitswurf für Auftreten, Diplomatie, oder Täuschung gegen SG 13 erfolgreich ist, um mit Irilinis Streichen dramatisch mitzuspielen, kann dies den Drachen herauslocken. Sobald der Feendrache auf diese Weise hervorgelockt wurde, können die SC Diplomatie einsetzen um ihn zu beeindrucken. SC, welche in Auftreten geübt sind, können diese Fertigkeit anstelle von Diplomatie verwenden. Bei einem Erfolg ist Irilini von den Kobolden fasziniert und verspricht ihnen, den Hakenklauenstamm zu besuchen. Und die SC wissen, dass dies die anderen Kobolde mehr als nur begeistern wird.

IRILINI

KREATUR 2

Feendrache (MHB, S. 133)

Initiative Wahrnehmung +16

Entwicklung: Irilini hasst Konfrontationen. Sollte sie angegriffen werden, verwendet sie ihre Odemwaffe und flüchtet, bevor sie später wieder zurückkehrt. Sollte sie 10 oder mehr Punkte Schaden erleiden, flüchtet sie und kehrt nicht zurück.

Belohnung: Wenn die SC das Wohlwollen von Irilini gewinnen, erhalten sie EP, als wenn sie die Kreatur im Kampf bezwungen hätten. Sollten die SC den Feendrachen töten oder vertreiben, erhalten sie keine EP.

B3 ROSENLABYRINTH

WENIGER GEFAHRLICH 1

Diese hohen Hecken sind in geometrische Muster geschnitten. Unterarm lange rote Rosen wachsen aus ihr heraus. Weiße Pfade schlängeln sich hindurch und erschaffen so einen meditativen Pfad durch den Garten.

Die Rosenhecke in diesem Gebiet hat dieselben Spielwerte und bietet dieselben Bedrohungen wie die Drillingsblumenhecke in Bereich B1. Sie bietet ein ideales Versteck für kleine Kreaturen, da sie 1,80 m hoch ist und effektiv die Sichtlinie blockiert.

Diesem merkwürdigen Gebäude fehlen alle Wände und es hat auch nur ein einzelnes rundes, schräges Dach, welches durch einen Ring aus Säulen an den Ecken gehalten wird. Im Zentrum der Struktur findet sich ein mit Glas eingefasster Innenraum, in welchem einige Sofas und ein verschlossener Schrank zu sehen sind.

Dieser große steinerne Pavillon beinhaltet Tische, Bänke, Vasen voller Blumen und einem verdächtig aussehendem Lagerschrank im Zentrum des Bauwerkes. Der Schrank ist mit einem leicht verrosteten Vorhangeschloss verschlossen, so dass ein Fertigkeitswurf für Diebeskunst gegen SG 15 erforderlich ist, um das Schloss zu öffnen. Bei einem Kritischen Fehlschlag sperrt

LITTLE TROUBLE IN BIG ABSALOM



sich das Schloss und kann nicht mehr geöffnet werden. Wenn keiner der SC in der Lage ist, das Schloss zu knacken, können sie die Tür auch mit einem erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 17 aufbrechen, wobei wiederholte Fehlversuche die Möglichkeit der Öffnung nicht behindern.

Schatz: Sobald die SC den Schrank in der Gartenlaube öffnen, können sie an den Inhalt herankommen. Zusätzlich zu Omis Heckenstutzer (siehe Seite 10) befinden sich in dem Schrank auch noch ein +1 Kriegsbeil, ein +1 Dolch, zwei Fläschchen Alchemistenfeuer, ein Verbesserungsöl, eine Alarmvorrichtung, eine Stachelvorrichtung, ein Verbandskasten mit drei Fläschchen Gegengift und eine ganze Sammlung an Gartenwerkzeugen.

GARTENHUMMER

Als die SC nach dem Bergen ihrer Belohnung versuchen, den Garten zu verlassen, beginnt der Boden unter ihnen zu erbeben. Löcher öffnen sich in dem makellosen Gras des Gartens und füllen sich schnell mit Wasser. Riesige, chitinepanzerte Gartenhummer haben die Eindringlinge entdeckt und kommen aus ihren Tunneln hervor, um die Kobolde in Stücke zu zerreißen.

Kreaturen: Diese vier Gartenhummer haben sich durch Jerrens magisches Pulver komplett verändert. Sie spüren keinen Schmerz mehr, was sie dazu bringt, bis zum Tod zu kämpfen. Die SC müssen diese schrecklichen Bestien entweder besiegen oder versuchen, vor ihnen davonzulaufen und den Garten zu verlassen, um wieder in Sicherheit zu gelangen.

GARTENHUMMER (4)

KREATUR 1

Riffklauenvariante (MHB, S. 263)

Bewegungsrate 7,50 m, **Graben** 3 m, **Schwimmen** 9 m
Initiative Wahrnehmung+7

Belohnung: Wenn die SC den Gartenhummern in die Sicherheit der Straßen Absaloms entkommen, erhalten sie EP, als wenn sie diese Kreaturen im Kampf besiegt hätten.

SCHLUSSWORT

Wenn die SC sich dafür entscheiden, aufrechtig zu sein und Omis Heckenstutzer an Omi zurückzugeben, egal ob intakt oder zerbrochen, lacht die alte Dame und winkt ab, als sie sagt: „Ihr könnt es nicht glauben! Als ihr gerade weg wart, kam mein Enkel und brachte mir eine neue! Er sagte, das alte Modell wäre Müll. Wenn ihr wollt, könnt ihr die alte haben, meine Lieblinge, vielleicht mag ja eines eurer Elternteile das alte Gerät.“ Sie hält sich an ihr Wort und gibt jedem der SC 5 Goldmünzen für ihre Mühen.

Auch wenn die SC wahrscheinlich einiges aus ihrer Beute aus der Laube verbraucht haben,

um den Gartenhummern zu entkommen, sind die Hakenklauen von der Ausbeute extrem beeindruckt, sofern die Kobolde überhaupt etwas mitgebracht habe. Selbst, wenn sie gar nichts zurückgebracht haben, erfreuen sich die Kobolde an den Geschichten der SC, necken die SC jedoch für ihren fehlenden Erfolg. Wenn die SC in der Lage waren, alle Gartenhummer zu erschlagen, senden die Hakenklauen Späher aus, um die Körper der Tiere zu bergen. Die Kobolde veranstalten dann eine große Feier bei welcher die Hummer geröstet und verkostet werden, so dass der ganze Stamm sich daran laben und den SC aus Dank für das leckere Mahl zuprosten kann. Wie auch immer es ausgegangen ist, erhalten alle lebendig zurückgekehrten Kobolde eine Beförderung und sehen einer strahlenden Zukunft an einem weit wichtigeren Platz innerhalb des Stammes der Hakenklauen entgegen.



GARTENHUMMER

WERKZEUGKASTEN

Little Trouble in Big Absalom geht davon aus, dass die Spieler Kobolde spielen. Diese Abstammung wird in den *Zusatzregeln* vorgestellt.

Kobolde sind kleine, reptilienartige Humanoide mit einer vagen Ähnlichkeit zu wahren Drachen. Diese kleinen Humanoiden haben verschiedenfarbige Schuppen, wie es auch bei Drachen der Fall ist. Kobolde betrachten dies als Beweis ihrer Verwandtschaft zu den Drachen und sind sehr stolz auf diese Verbindung – sie reagieren oftmals mit großem Hochmut, wenn jemand diese Verbindung anzweifelt. Kobolde tendieren dazu, sehr stark organisiert, fleißig und pragmatisch zu sein. Sie setzen ihre Schlüsse ein, um ihre körperlichen Unzulänglichkeiten zu kompensieren.

Diese Tugenden können leicht zum Bösen oder zu egoistischem Verhalten führen, aber genauso oft ignorieren Kobolde, denen man ihre Spielereien lässt, ihre Nachbarn und fokussieren sich auf ihr eigenes Leben und ihre Arbeit. Auch wenn Kobolde leicht in die Dienste übelmeinender Meister gezogen werden können, bevorzugen sie es doch bei all ihren Bemühungen effizient und sorgsam vorzugehen.



KOBOLDHERKÜNFTE

In den *Zusatzregeln* gibt es eine Vielzahl von Herkünften für Kobolde, welche es dir erlauben, viele verschiedene Arten von Kobolden zu spielen. Im Folgenden sind nur die beiden Herkünfte aufgelistet, welche in diesem Buch verwendet werden.

HÖHLENKOBOLD

Du bist in einem Koboldbau geschlüpft, welcher in die steinernen Höhlen nahe der Oberfläche gegraben wurde und für unzählige deiner Art in engen Tunneln eine Heimat bildete. Dein Körper ist flexibel, was es dir erlaubt, dich zu verdrehen und dich durch die engsten Spalten zu quetschen und Höhlenwände hinaufzukraxeln. Wenn du steinerne Wände, Stalaktiten oder andere natürliche Steinformationen bekletterst, bewegst du dich bei einem erfolgreichen Wurf mit halber und bei einem Kritischen Erfolg mit normaler Bewegungsrate (und du bewegst bei einem erfolgreichen Wurf auch mit voller Bewegungsrate, sofern du das Talent Schnelles Klettern hast). Dies hat keinen Einfluss auf dich, wenn du deine Bewegungsrate zum Klettern zur Fortbewegung verwendest. Wenn du bei einem Fertigkeitsswurf für Akrobatik zum Hindurchzwängen einen Erfolg erzielst, erzielst du stattdessen einen Kritischen Erfolg.

DRACHENSCHUPPENKOBOLD

Deine Schuppen sind besonders farbintensiv und bieten dir sogar einen Teil der Resistenz, welche ein Drache gegen seinen eigenen Odem hat. Du erhältst Resistenz entsprechend deiner halben Stufe (Mindestens 1) gegen den Schadenstyp, welcher mit deinem Drakonischen Patron assoziiert ist. Verdopple dies Resistenz gegen Odemwaffen von Drachen.

KOBOLDTALENTE

Die Zusatzregeln beinhalten auch einige Kobold Talente. Hier finden sich einige Beispiele davon, was in dem Buch zu finden ist.

FLITZEN

TALENT 1

KOBOLD

Voraussetzungen Du bist an mindestens einen Gegner angrenzend. Du weißt instinkтив, wie du vor einer Gefahr flüchten kannst. Du bewegst dich um bis zu deine Bewegungsrate und erhältst dabei einen Zustandsbonus von 1,50 m auf deine Bewegungsrate. Du erlangst einen Situationsbonus von +2 auf deine RK gegen Reaktionen, welche durch deine Bewegung ausgelöst werden. Du musst diese Bewegung in einem Feld beenden, welches nicht an einen Gegner angrenzt ist.

KOBOLDKUNDE

TALENT 1

KOBOLD

Du hast begierig die grundlegenden Überlebensstrategien der Kobolde und deren Mythologie von deinen Ältesten gelernt. Du erlangst den Kompetenzgrad Geübt in Diebeskunst und Heimlichkeit. Wenn du bereits zum Beispiel durch deinen Hintergrund oder deine Klasse in einer dieser Fertigkeiten Geübt bist, erlangst du den Kompetenzgrad Geübt in einer Fertigkeit deiner Wahl. Du erlangst ebenfalls den Kompetenzgrad Geübt in Kenntnis (Kobolde).

Omis HECKENSTUTZER

TALENT 1

GEFÜHL KOBOLD MENTAL SICHTBAR

Auslöser Eine Kreatur, welche du bemerkst hast, erzielt einen Kritischen Erfolg bei einem Angriff gegen dich und würde dir Schaden zufügen.

Durch eine wimmernde Pose sorgst du dafür, dass dein Feind seinen potentiell tödlichen Angriff verreißt. Die angreifende Kreatur erleidet einen Situationsmalus auf den verursachten Schaden in Höhe deiner Stufe +2. Dieser Malus wird angewendet, nachdem der Schaden durch den Kritischen Treffer verdoppelt wurde. Der Angreifer ist dann für die kommenden 24 Stunden gegen dein Wimmern immun.

SCHÄTZE

Nachdem sie die Koboldhelden in ihrem Heim entdeckt und für Kinder aus der Nachbarschaft gehalten hatte, bat Omi die Kobolde darum, ihre magischen Heckenstutzer vom Nachbarn wiederzuholen, welchen diese vor langer Zeit ausgeliehen und nie zurückgebracht hat. Als sie mit ihm zurückkehren, behauptet Omi, dass sie gerade einen neuen Heckenstutzer erhalten habe, und erlaubt den Koboldhelden, das geborgene Werkzeug zu behalten, was diese auch gerne tun.

OMIS HECKENSTUTZER

STUFE 1

SELTEN HERVERRUFUNG MAGISCH

Nutzung

Zwei Hände

Omis Heckenstutzer sieht aus wie eine Stangenwaffe, an deren Ende wirbelnde Klingen angebracht sind. Die Waffe kann als Einfache Waffe in der Stangenwaffengruppe verwendet werden und fügt 1W4 Punkte Hiebschaden zu.

LITTLE TROUBLE IN BIG ABSALOM



GRIMMNIR

Grimmnir ist eine Drachenzaubererin, ein Spross der drakonischen Magie, welche nahezu alle Kobolde respektieren und ehren. Zum mindest behauptet Grimmnir genau das. Die anderen Hakenklauen haben bemerkt, dass ihre Magie nur wenig wie die der anderen Kobolddrachenzauberer wirkt. Um es einfach zu sagen: Grimmnir ist ... gruselig. Wo Drachen vor arkaner Macht und eindrucksvollem Charisma nur so strotzen, fühlt sich Grimmins Zauberei immer düster und hasserfüllt an, umhüllt mit einer erschauernden Kälte der Verdammnis, welche das Rückgrat hochklettert und am Geist zu nagen beginnt. Grimmnir wird immer sehr wütend und bekommt leuchtende Augen, wenn jemand das anspricht, weswegen die Hakenklauen das Thema tunlichst vermeiden und nicht mir darüber streiten.

Grimmnir denkt nur wenig an die anderen. Sie weiß, dass sie ein wahres Kind der Drachen ist. Seit sie ein Schlüpfung war, hat Grimmnir schon von ihnen geträumt, von den weltenbeenden Wyrmen, die in den finsternsten Ecken der Realität lauern, welche unter den Wellen und jenseits des Universums warten, welche an den Wurzeln der Existenz selbst nagen und am Ende aller Tage aus der Tiefe auffahren werden. Auch wenn diese zerstörerischen Kräfte ihr Erbe sind, hat sich Grimmnir doch dazu entschlossen, nicht komplett in die Fußstapfen dieser großen Drachen zu treten. Die Koboldin hat eine sorgsame Abwägung der Vor- und Nachteile durchgeführt und sich dafür entschieden, dass die Zerstörung der Welt sowohl für sie selbst ungelegen käme und auch mehr Ärger mit sich bringen würde, als es wirklich wert wäre.

Ebenso fühlt sich Grimmnir jedoch ihrem Schicksal verpflichtet, einer der Verschlinger der Welten zu werden, auch wenn sie selbst gar nicht vorhat, Welten zu verschlingen. Für sie bedeutet dies, dass sie wachsen muss, viel größer als jetzt, und ihre Stärke durch jede sich bietende Gelegenheit vergrößern muss. Auch wenn sie sich mit Essen vollstopft und auch schon andere brillante Ideen verfolgt hat, hatte sie bislang noch kein Glück mit dem Wachsen. Aus diesem Grund hat sie ihre Bemühungen auf die Selbstverbesserung verlagert und sich Grimmnir der Miliz der Kobolde angeschlossen. Sie will ihre mit Säure benetzten Klauen und ihrem furchterregenden Biss gegen alle Hindernisse einsetzen, die sich ihr in den Weg stellen. Die Hakenklauen erkennen ihre Tapferkeit bei der Verteidigung des Stammes an und schätzen dies sehr, insbesondere wenn Grimmnir draußen auf Patrouille ist und nirgends im Stammesgebiet gesehen werden kann.

GRIMMNIR

CN **KLEIN** **HUMANOIDER** **KOBOLD**

Koboldzaubererin 1 (Zusatzzregeln)

Herkunft Drachenschuppen

Hintergrund Krieger

Blutlinie Dämonisch

Wahrnehmung +4; Dunkelsicht

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache,

Fertigkeiten Arkane Künste +3, Athletik +4, Einschüchtern +7, Heimlichkeit +5, Kenntnis (Kriegskunst) +3, Religionskunde +4, Täuschung +7

ST 12, **GE** 14, **KO** 12, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 18

Gegenstände Abenteurerucksack, Kerze, Schriftrolle des Ausbesserns, Schriftrolle des Schwächestrahls, Silberner Ouroborosring, verbeulte Messingkrone, 4 GM, 2 SM, 9 KM

RK 15; **REF** +5, **WIL** +6, **ZÄH** +4

TP 13; **FP** 1

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Fäuste +5 (Agil, Finesse, Nichttödlich, Waffenlos), Schaden 1W4+1 W

Fernkampf ♦♦ Säurespritzer +7 (Zaubertrick), Schaden 1W6 Punkte Säureschaden plus 1 Punkt Säureflächenschaden

Göttliche Spontane Zauber (Klassen SG 17) **1:** Furcht, Leid, Verfluchen; **Zaubertricks** Botschaft, Magie entdecken, Magische Aura lesen, Säurespritzer, Schild

Fokuszauber Kiefer des Vielfraßes (GRW, S. 406)

Talente Einschüchternder Blick, Flitzen (siehe Seite 10)

Weitere Fähigkeiten Blutmagie



IZNI

Izni arbeitet hart daran, große und besonders köstliche Pilze zu züchten, welche für sie selbst und die anderen Kobolde leckere und nahrhafte Mahlzeiten darstellen. Auch wenn sie grummelnd ihren Teil der Pilzernte an den Stamm abgibt, verkauft sie den Überschuss an andere im Untergrund lebende Kreaturen für einen guten Gewinn. Sie träumt davon, dereinst ihren Weg zu den oberirdischen Märkten Absaloms zu finden, um dort die aufregenden und seltsamen Pilze zu erwerben, welche die menschlichen Bürger der Stadt essen.

Die einzige Kreatur, welche Izni einigermaßen zu mögen scheint, ist eine flauschige Katze mit dem Namen Schätzchen. Izni hatte die Katze aus einem Jutesack gerettet. Sie behauptet, dass Schätzchen dereinst der Erbe des Vermögens eines Adligen gewesen wäre, bevor der Diener der Familie sie entsorgt hatte, um selbst das Erbe an sich zu bringen. Die anderen Kobolde

verstehen ihre Verbindung zu dem pelzigen Tier nicht wirklich, aber Izni besteht darauf, dass Schätzchen eine kleine drakonische Kreatur ist, ganz wie es auch die Kobolde sind. Als Beweis dafür führt sie die drakonischen Merkmale des Tiers an, wie Arroganz, überwältigendes Charisma und grenzenlose Tücke.

IZNI

RN **KLEIN** **HUMANOIDER** **KOBOLD**

Kobolddruidin 1 (*Zusatzregeln*)

Herkunft Drachenschuppen

Hintergrund Bauer

Orden Tiere

Wahrnehmung +6; Dunkelsicht

Sprachen Drakonisch, Finsterländisch, Gemeinsprache

Fertigkeiten Athletik +4, Diplomatie +5, Heilkunde +6, Heimlichkeit +5, Kenntnis (Ackerbau) +4, Naturkunde +6, Überlebenskunst +6; **Rüstungsmales-2**

ST 12, **GE** 14, **KO** 10, **IN** 12, **WE** 16, **CH** 14

Gegenstände Abenteuerrucksack, Fellrüstung, Geschärzte Pflanzkelle (Dolch), Kerze, Pilzbewachsene Holzstück (Holzschild), Sack mit Pilzen, Schriftrolle *Brennende Hände*, Süße Waldmeisterpflanze, 7 GM

RK 18; **REF** +5, **WIL** +8, **ZÄH** +3

TP 14; **FP** 1

◆ Schildblock

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf ◆ Dolch +5 (Agil, Finesse, Vielseitig H, Wurfwaffe 3 m), Schaden 1W4+1 S

Fernkampf ◆ Kältestrahl+6 (Zaubertrick), Schaden 1W4+3 Kälte plus Malus von -3 m auf die Bewegungsraten bei einem Kritischen Treffer

Vorbereitete Naturzauber (Klassen SG 16) **1:** *Heilung*, *Magische Fänge*; **Zaubertricks:** *Göttliche Führung*, *Kältestrahl*, *Magische Aura* lesen, *Stabilisieren*, *Verstrickende Ranke*

Fokuszauber *Tier heilen*

Talente Flitzen (siehe Seite 10), Routine (Athletik), Schildblock, Tiergefährte (Katze)

SCHÄTZCHEN

N **KLEIN** **KATZE**

Wahrnehmung +5; Dämmersicht, Geruchssinn (ungenau, 9 m)

ST +2, **GE** +3, **KO** +1, **IN** -4, **WE** +2, **CH** +0

RK 16; **REF** +6, **WIL** +5, **ZÄH** +4

TP 11

Bewegungsrate 10,50 m

Nahkampf ◆ Biss +6 (Finesse), Schaden 1W6+2 S

Nahkampf ◆ Klauen +6 (Agil, Finesse), Schaden 1W4+2 H

Fertigkeiten Akrobatik+6, Athletik +5, Heimlichkeit +6

Besonders Schätzchen fügt 1W4 Punkte zusätzlichen Präzisionsschaden gegen Ziele zu, welche ihr gegenüber den Zustand auf dem falschen Fuß besitzen.

Unterstützungsvorteil Schätzchen lenkt die Gegner ab, sobald du eine Lücke für sie schlägst. Bis zum Beginn deines nächsten Zugs verleihen deine Angriffe, welche einer Kreatur, die von Schätzchen bedroht wird, Schaden zufügen, dieser den Zustand Auf dem Falschen Fuß bis zum Ende deines nächsten Zuges.



LITTLE TROUBLE IN BIG ABSALOM

QUIZREL

Quizrel schlüpfte mit einer gespaltenen Schnauze, weswegen sie als junger Kobold von den anderen gehänselt wurde. Auch wenn sie sich auf der Suche nach Hilfe zuerst an Autoritätspersonen wandte, fand sie auf die harte Weise heraus, dass eine Gesellschaft, die Ordnung und Konformität über alles stellt, nur wenig zur Unterstützung der Ausgestoßenen unternimmt. Oft genug geriet Quizrel in weit ärgerle Bedrängnis dadurch Opfer zu sein, als diejenigen, welche sie erst zum Opfer gemacht hatten. Schlussendlich entschied sich Quizrel für eine andere Herangehensweise. Das nächste Mal, als sie von einer Gruppe Kobolde mit böswilliger Absicht umzingelt wurde, biss sie dem Anführer der Gruppe in die Nase weigerte sich loszulassen. Natürlich bekam Quizrel auch dafür Ärger, aber die Hänseleien fanden ein Ende.

Dennoch gefiel Quizrel diese schwer verdiente Lehrstunde nicht und sie sträubte sich, dies wirklich zu akzeptieren. Nachdem sie eine lange Zeit in sich gegangen war, kam sie zu zwei Schlussfolgerungen: Zum einen sollten andere ausgestoßene Kobolde nicht so leiden, wie sie es getan hatte, und zum zweiten mochte Quizrel es nicht, Probleme zu bekommen. Aus diesem Grund begann sie, die Gesetze des Baus zu studieren, die Beschränkungen sowie die Strafen. Sie fand jedes nur mögliche Schlußloch, damit sie andere Kobolde dazu zwingen konnte, bei Konflikten nach ihrem Willen zu entscheiden. Bewaffnet mit der Macht des Wissens war Quizrel in der Lage, eine bessere Behandlung für die Aussätzigen unter den Kobolden zu erreichen, und erlangte eine selbstzufriedene Genugtuung dadurch, dass die Ranghöheren, die sie selbst ignoriert hatten, nun zur Handlung gezwungen waren. Und immer dann, wenn der Rechtsweg versagte, konnte ein zielgerichteter Hieb mit einem Zimmermannshammer in einem dunklen Tunnel Wunder wirken.

Quizrels Erfahrungen sorgten dafür, dass sie Regeln und Autorität nicht mehr ernst nimmt, auch wenn sie beides schon zu Ihrem Vorteil hat einsetzen können. Nichts versetzt Quizrel in mehr Verzückung, als etwas Verbotenes zu tun und damit davon zu kommen. Sie ignoriert regelmäßig die Sperrstunde und die verbotenen Bereiche des Baus. Sie schleicht sich an den Wächtern des Baus und den Fallen vorbei, um die verbotenen Bereiche des Untergrundes von Absalom zu erkunden und sich einige Schätze einzustecken, wenn sie denn schon mal da ist. Quizrel möchte schlussendlich an die Oberfläche von Absalom, um dort zwischen den Leuten, den Straßen und den Annehmlichkeiten der Stadt zu wandeln, nur um dann den Weg zurück zu finden und den anderen Kobolden ihre Geschichte zu erzählen und sie mit Ehrfurcht vor Ihren Taten zu erfüllen.

QUIZREL

N KLEIN HUMANOIDER KOBOLD

Koboldschurkin 1 (Zusatzregeln)

Herkunft Drachenschuppen

Hintergrund Anwalt

Karriere Dieb

Wahrnehmung +6; Dunkelsicht

Sprachen Aklo, Finsterländisch, Gemeinsprache, Drakonisch

Fertigkeiten Akrobatik +7, Arkane Künste +4, Athletik +4, Darbietung +4,

Diebeskunst +7, Diplomatie +4, Gesellschaftskunde +4, Handwerkskunst +4, Heilkunde +4, Heimlichkeit +7, Kenntnis (Kobolde) +4, Kenntnis (Gesetze) +4, Okkultismus +4, Religionskunde +4, Täuschung +4

ST 12, **GE** 18, **KO** 12, **IN** 12, **WE** 12, **CH** 12

Gegenstände Abenteurerucksack, Armbrust mit 20 Bolzen, Diebeswerkzeug, Ersatz Dietriche (Diebeswerkzeug), Fleischklopfer (Leichter Streitkolben), Heilerwerkzeuge, Honigtopf, Kerze, Lederrüstung, Marienkäferbrosche, 3 SM, 4 KM

RK 18; **REF** +9, **WIL** +6, **ZÄH** +4

TP 15

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Leichter Streitkolben +7 (Agil, Finesse, Fortstoßen), Schaden 1W4+4 W

Nahkampf ♦ Biss +7 (Finesse, Waffenlos); Schaden 1W6+1 S

Fernkampf ♦ Armbrust +7 (Entfernungseinheit 18 m, Nachladen 1), Schaden 1W6 W

Talente Feldsanitäter, Gruppe beeindrucken, Koboldkunde, Fallenfinder

Weitere Fähigkeiten Hinterhältiger Angriff 1W6, Überraschungsangriff



RHIN

Rhin verbrachte seine frühen Tage als Plünderer. Er grub sich durch die zerfallenden Ziegel und die gepresste Erde von Absaloms Unterstadt, stets auf der Suche nach nützlichen Dingen. Als er eines Tages die verschütteten Überreste eines Hauses ausschachtete, konnte Rhin ein nahezu intaktes Kinderbuch bergen. Von den vielen farbigen Bildern fasziniert, blätterte Rhin die Seiten seines neuesten Fundes neugierig durch. Auch wenn das Buch in einer Sprache geschrieben war, die er nicht verstand und die Schrift auch größtenteils unleserlich war, zeigten die Bilder doch eine deutliche Geschichte. Rhin war fasziniert von der Geschichte eines Menschenjungens, welcher mit einem magischen Ring auf waghalsige Abenteuer aufbrach. Der Junge war sogar in der Lage, mit einer speziellen Melodie einen Drachen aus dem Meer zu sich zu rufen. Da Rhin davon überzeugt war, hier ein Geschichtsbuch in Händen zu halten,

tat er alles in seiner Macht stehende, um diesem mysteriösen Helden nachzueifern. Er sparte sich Münzen vom Munde ab und sammelte Stoffstreifen, um ein Kleidungsset zu nähen, das dem Jungen der Geschichte entsprach. Ein kupferner Ring, mittlerweile grünlich angelaufen, zierte jetzt einen seiner Finger.

Indem er die Stellungen und Manöver des Jungen in dem Buch nachahmte, unterzog er sich einem einigermaßen praktischen Grundkurs in der Kampfkunst – auch wenn dieses Buch dafür nicht wirklich der beste Lehrer war – und konnte das Gelernte sogar mit einem Erfolg anwenden. Doch am meisten wurden die anderen Hakenklauen von Rhins Musik überrascht. Immer wenn Rhin eine bestimmte Melodie spielt, scheint die Magie zu antworten. Rhin glaubt fest daran, dass diese Kraft von einem schlafenden Drachen kommt, welcher unter dem Hafen Absaloms ruht, seiner Okarina in den Träumen zuhört und ihm im Gegenzug magische Macht verleiht. Die anderen Hakenklauen sehen das eher skeptisch, aber keiner kann den Atem lang genug anhalten, um Rhin zu widerlegen. Seine Lieder sind eindeutig effektiv und sogar die pragmatischsten Kobolde müssen zugeben, dass es genauso wahrscheinlich ist, dass diese Kraft von einem versunkenen Drachen kommen kann wie von einem anderen Ort. Rhin sucht in der Hoffnung, dass die richtige Melodie den schlafenden Drachen erwecken wird, stets nach neuer Musik und Inspiration, auf dass er seinen Wohltäter derinst treffen kann.

RHIN

RG **KLEIN** **HUMANOIDER** **KOBOLD**

Koboldbarde 1 (*Zusatzregeln*)

Herkunft Drachenschuppen

Hintergrund Kampfschüler

Muse Enigma (Drache)

Wahrnehmung +5; Dunkelsicht

Sprachen Drakonisch, Finsterländisch, Gemeinsprache, Gnomisch

Fertigkeiten Arkane Künste +4, Akrobistik +6, Darbietung +7, Diebeskunst +6, Gesellschaftskunde +4, Heilkunde +3, Heimlichkeit +6, Kenntnis (Bardenwissen) +4, Kenntnis (Kobolde) +4, Kenntnis (Kriegskunst) +4, Okkultismus +4, Täuschung +7;

Rüstungsmalus-1

ST 10, **GE** 16, **KO** 12, **IN** 12, **WE** 10, **CH** 18

Gegenstände Abenteurerucksack, Beschädigtes Kinderbuch, Beschlagene Lederrüstung, Diebeswerkzeug, Heilerwerkzeuge, Kerze, Kurzschwert, Okarina, schäbiger grüner Ring, Trillobitenfossil, 1 GM, 5 SM, 9 KM

TP 15; **FP** 1

RK 18; **REF** +6, **WIL** +5, **ZÄH** +4

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Kurzschwert +6 (Agil, Finesse, Vielseitig H), Schaden 1W6 S

Fernkampf ♦ Telekinetisches Geschoss +7 (Zaubertrick), Schaden 1W6+4 H, S oder W

Okkulte Spontanzauber (Klassen SG 17) **1:** Magische Waffe, Sprühende Farben, Zielsicherer Schlag; **Zaubertricks:** Geisterhaftes Geräusch, Lied des Mutes^F, Magie entdecken, Magierhand, Telekinetisches Geschoss, Zaubertrick

Fokuszauber Rettende Darbietung (GRW, S. 387)

Talente Bardenwissen, Katzenhafte Landung, Koboldkunde



LITTLE TROUBLE IN BIG ABSALOM

SIMIEK

Simiek ist nicht sehr tapfer. Für viele Jahre sind die Hakenklauen trotz seiner immensen Stärke schier daran verzweifelt, eine passende Aufgabe für ihn innerhalb des Stammes zu finden. Die Kommandeure der Milizen haben ihn herausgeworfen, weil er nicht in der Lage war, auch nur den grundlegendsten Befehlen zu gehorchen. Simiek sollte Fallen wiederaktivieren, aber diese Zeit endete, bevor sie ganz anfing, da er zu nervös war, um den Umgang mit einer Armbrust zu lernen, ohne dabei Unfälle zu verursachen. Schlussendlich wurde der unglückliche Kobold als einfacher Arbeiter eingeteilt und hatte nichts Komplexeres zu tun, als schwere Kisten von einem zu einem anderen Ort zu bewegen. Dennoch sollte diese einfache Entscheidung die Geschichte des Hakenklauenstamms drastisch verändern. Als ein blutrünstiger Abenteurer sich an den Fallen der Kobolde vorbeigestohlen hatte und in den Bau einbrach, war Simiek in der Nähe am Arbeiten. Dieses eine Mal reagierte der Kobold trotz seiner Panik tapfer und schlug den Abenteurer immer wieder mit einem Fass, bis dieser schlussendlich das Weite suchte.

Jetzt behandelt der Stamm Simiek wie einen Helden – zumindest solange, bis ihn irgend etwas schlussendlich auffrisst, denn das, so die Kobolde, ist wohl unvermeidbar. Die Hakenklauen haben gemerkt, dass sie gerne einen Helden haben, so dass sie viel Arbeit darin investiert haben, Simiek seinem Titel entsprechend zu trainieren. Simiek konnte sich an unerwarteten Geschenken von Rüstung und Kleidung erfreuen, was es ihm erlaubte, wie einer der strahlende Ritter aussehen, die er schon als Schläfling so bewundert hatte. (Dabei hatte er die Rolle des Ritters in den Geschichten mit Rittern und Drachen eindeutig falsch verstanden – besonders unter Kobolden). Natürlich ist Simiek immer noch ein kompletter hoffnungsloser Fall, so dass die Hakenklauen sicherstellen, dass er immer von einigen Kobolden begleitet wird und nicht schlicht erstarrt und getötet wird.

Simiek freut sich darüber, dass die anderen Kobolde ihn jetzt mögen, und geht freudig an jeden Ort, den man ihm aufträgt. Er hat seinen Berufswechsel zwar nur durch Glück überlebt, aber manchmal, wenn seine Panik ihn in die richtige Richtung treibt, handelt er wieder wie der Held, für den die anderen ihn so gerne halten. Er hat bewiesen, dass er zu vergesslich ist, um ihn zu überlisten, und zu unschuldig, um ihn zu korrumpern, was die Hakenklauen nahezu verzweifeln lässt, aber gleichsam auch einen gewissen Besitzstolz mit sich bringt. Schließlich hat Simiek ein Herz aus Gold, metaphorisch gesprochen, und ist damit dichter an Gold dran, als es jeder andere Kobold der Hakenklauen jemals war.

SIMIEK

RG KLEIN **HUMANOIDER** **KOBOLD**

Koboldkämpfer 1 (Zusatzregeln)

Herkunft Höhlenkobold

Hintergrund Arbeiter

Wahrnehmung +6; Dunkelsicht

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Fertigkeiten Athletik +7, Akrobistik +4, Diplomatie +4, Handwerkskunst +3, Kenntnis (Arbeit) +3

ST 18, **GE** 12, **KO** 14, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 12

Gegenstände Abenteurrucksack, Brustplatte, Kerze, Messer-am-

Stock (Hellebarde), Geringer Heiltrank, Schnitzmesser (Dolch), Holzspielzeug eines Ritters und Drachen, 9 KM

TP 18

RK 18; **REF** +6, **WIL** +3, **ZÄH** +7

Gelegenheitsangriff

Schildblock

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦♦ Hellebarde +9 (Reichweite, Vielseitig H), Schaden 1W10+4 S

Nahkampf ♦♦ Hellebarde mit Heftigem Angriff +9 (Anstrengend, Reichweite, Vielseitig H), Schaden 2W10+4 S

Fernkampf ♦ Dolch +6 (Agil, Finesse, Wurfwaffe 3 m, Vielseitig H), Schaden 1W4+4 S

Talente Erschaudern, Erhöhte Tragekapazität, Heftiger Angriff, Schildblock



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), notation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor; (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content; (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content You Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter.

Pathfinder Adventure: Little Trouble in Big Absalom © 2020, Paizo Inc.; Author: Eleanor Ferron.

Deutsche Ausgabe **Pathfinder-Abenteuer Little Trouble in Big Absalom** © 2020 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

PAIZO INC.

Creative Directors • James Jacobs, Robert G. McCreary, and Sarah E. Robinson

Director of Game Design • Jason Bulmahn

Managing Developers • Adam Daigle and Amanda Hamon

Organized Play Lead Developer • Linda Zayas-Palmer

Developers • James Case, Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundein, Patrick Renie, Michael Sayre, and Jason Tondro

Starfinder Lead Designer • Joe Pasini

Starfinder Senior Developer • John Compton

Starfinder Society Developer • Thurston Hillman

Designers • Logan Bonner, Lyz Liddell, and Mark Seifter

Managing Editor • Judy Bauer

Editors • Leo Glass, Patrick Hurley, Avi Kool, Kieran Newton, and Lu Pellazar

Art Directors • Kent Hamilton and Sonja Morris

Senior Graphic Designers • Emily Crowell and Adam Vick

Production Artist • Tony Barnett

Franchise Manager • Mark Moreland

Paizo CEO • Lisa Stevens

Chief Creative Officer • Erik Mona

Chief Financial Officer • John Parrish

Chief Operations Officer • Jeffrey Alvarez

Chief Technical Officer • Vic Wertz

Program Manager • Glenn Elliott

Project Coordinator • Michael Nzazi

Director of Sales • Pierce Watters

Sales Associate • Cosmo Eisele

Vice President of Marketing & Licensing • Jim Butler

Public Relations Manager • Aaron Shanks

Social Media Producer • Payton Smith

Customer Service & Community Manager • Sara Marie

Operations Manager • Will Chase

Organized Play Manager • Tonya Wolridge

Accountant • William Jorenby

Data Entry Clerk • B. Scott Keim

Director of Technology • Raimi Kong

Web Content Manager • Maryssa Lagervall

Senior Software Developer • Gary Teter

Webstore Coordinator • Katina Davis

Customer Service Team • Joan Hong, Virginia Jordan, Samantha Phelan, and

Diego Valdez

Warehouse Team • Laura Wilkes Carey, Mika Hawkins, Heather Payne,

Jeff Strand, and Kevin Underwood

Website Team • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee,

Erik Keith, Josh Thornton, and Andrew White

Team Ulisses

Administration Christian Elsässer, Carsten Moos, Sven Paff, Stefanie Peuser,

Marijes Plötz

Marketing Jens Ballerstädt, Philipp Jerulank, Derya Öcalan, Katharina Wagner

Verlag Zoe Adamietz, Jörn Aust, Mirko Bader, Steffen Brand, Frauke Forster,

Kai Großkordt, Nikolai Hoch, Johannes Kaub, Arne Frederic Kunz, Matthias

Lück, Thomas Michalski, Jasmin Neitzel, Markus Plötz, Nadine Schäkel, Maik

Schmidt, Alex Spohr, Jens Ulrich

Verlag USA Robert Adducci, Bill Bridges, Timothy Brown, Darrell Hayhurst, Eric

Simon, Ross Watson

Vertrieb Florian Hering, Jan Hulverscheidt, Thomas Schwertfeger, Saskia

Steltner, Stefan Tanner

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with Starfinder.

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Game Content: All trademarks, registered trademarks, proper nouns (characters, deities, locations, etc., as well as all adjectives, names, titles, and descriptive terms derived from proper nouns), artworks, characters, dialogue, locations, organizations, plots, storylines, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content, or are exclusively derived from previous Open Game Content, or that are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Game Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Pathfinder Adventure: Little Trouble in Big Absalom © 2020, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, the Paizo logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, Starfinder, and the Starfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; the Pathfinder P logo, Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Card Society, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Flip-Tiles, Pathfinder Legends, Pathfinder Lost Omens, Pathfinder Pawns, Pathfinder Roleplaying Game, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, Starfinder Roleplaying Game, Starfinder Society, and The Threefold Conspiracy are trademarks of Paizo Inc.



ÄRGER IN DER STADT

Pathfinder-Abenteuer LITTLE TROUBLE IN BIG ABSALOM

Immer nur in den Schatten zu leben ist schwierig, wenn du eine clevere und hoheitliche Kreatur wie ein Kobold bist. Jetzt ist es an der Zeit, dir einen Namen zu machen und deinem Stamm zu Ruhm und Ehre zu verhelfen!

In *Little Trouble in Big Absalom* übernimmst du die Rolle eines von fünf Kobolden des Hakenklauenstamms, deren Aufgabe es ist, eine vielversprechende Schatzkammer zu erkunden, welche durch eine Gruppe Gräber der Hakenklauen freigelegt wurde. Angelockt von dem potentiellen Reichtum stellen sich die Kobolde schrecklichen Gefahren im Keller einer Großmutter, bevor sie von der netten alten Dame darum gebeten werden, ihren magischen Heckenstutzer aus dem Nachbargarten zurückzuholen.

Little Trouble in Big Absalom beinhaltet zwei kurze Abenteuer, welche direkt nacheinander oder separat gespielt werden können, so dass ihr auch mit wenig Zeit dieses spannende Abenteuer spielen könnt. Zusätzlich zu den fünf vor-generierten Kobold-Charakteren bietet dies eine Vorschau auf die kommenden *Zusatzregeln!* Schnappt euch eure Würfel, einige Freunde und schlüpft dann in die Rollen dieser entschlossenen Kobolde!



www.ulisses-spiele.de



paizo.com/pathfinder



ISBN 426-0-63077-158-9



4 260630 771589
Artikelnummer: US57043
Preis: geb. VK 4,95 €