



## Die Goblins von Arcanor

### Wer sind die Goblins?

Goblins sind in Arcanor allgegenwärtig – es ist das zahlreichste Volk Arcanors auch wenn sie in letzter Zeit einige schwere Schläge erlitten haben. Sie leben in verschiedenen Clans (Faloo, Bargnot, Dunkelzahn, Sturmkrähen...) welche unterschiedlich auf das Imperium oder andere Gruppierungen reagieren. Die Clans werden meist von Schamanen oder den Ältesten angeführt.

### Aussehen

Goblins sind recht klein und dünn. Die meisten haben eine grünlich gefärbte Haut wobei auch Schattierungen mit anderen Farben möglich sind. Von haarlos bis Fell gibt es verschiedenste Unterarten – je nach Clan.

### Goblin Namen

**Weiblich.** Aiyana, Adza, Bly, Doba, Istas, Odina, Shysie, Winona, Yanaha.

**Männlich.** Ashkii, Bidziil, Dasan, Gad, Kele, Mato, Paco, Sani, Sicheii, Wapi.

Manche Goblins erhalten Übernamen die ihren Geburtsnamen ersetzen. Z.B. «Stachelbeere» oder «Alte Mutter Sturmkrähe».

### Eigenschaften

**Attributswerte.** Dein Dexterity-Wert erhöht sich um 2 und dein Constitution-Wert um 1. Du kannst diese Werte auf andere Attribute übertragen (TCoE, S. 7).

**Alter.** Goblins sind mit 8 Jahren erwachsen und werden bis zu 60 Jahre alt.

**Gesinnung.** Goblin neigen zu einer chaotic Gesinnung. Es gibt sie in der gesamten Bandbreite von good bis evil.

**Grösse.** Goblin sind zwischen 3 und 4 Fuss gross und wiegen zwischen 40 und 80 Pfund. Ihre Grösse ist small.

**Geschwindigkeit.** Ihr walking speed beträgt 30 Fuss.

**Low-Light-Vision.** Du kannst bei dim light im Umkreis von 30 Fuss sehen, als ob es bright light wäre (keine Darkvision, siehe [Hausregeln](#)).

**Wut des Kleinen.** Wenn du einer Kreatur mit einem Angriff oder einem Zauber Schaden zufügst und die Kreatur grösser ist als du, kannst du bewirken, dass der Angriff oder der Zauber der Kreatur zusätzlichen Schaden zufügt. Der zusätzliche Schaden entspricht deiner Stufe. Wenn du diese Eigenschaft einmal benutzt hast, kannst du sie erst wieder benutzen, wenn du eine short oder long rest gemacht hast.

**Flinkes Entkommen.** Du kannst in jedem deiner Züge die Aktionen Disengage oder Hide als bonus action ausführen.

**Sprachen.** Du kannst sowohl Common als auch Goblin sprechen, lesen und schreiben.