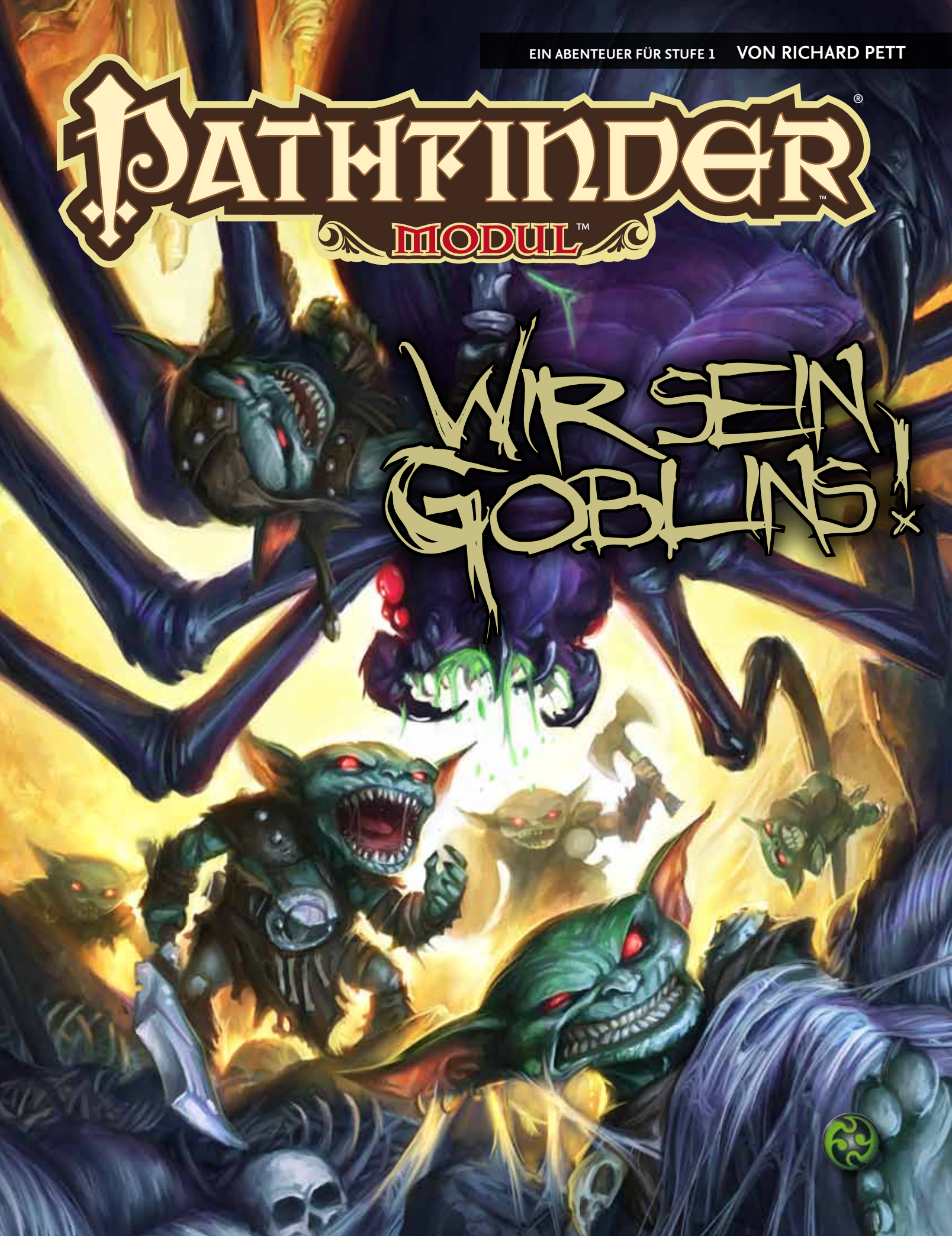


EIN ABENTEUER FÜR STUFE 1 VON RICHARD PETT

PATHFINDER[®]

MODUL[™]

WIR SIND GOBLINS!





1 FELD = 1,50 M

DAS ALTE SCHIFFSWRACK



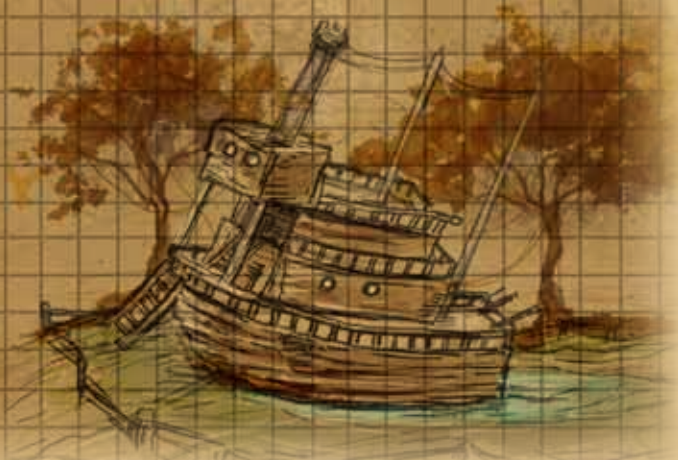
TAKELAGE



OBERDECK



HAUPTDECK



PATHFINDER MODUL

WIR SEIN GOBLINS!

IMPRESSUM

Author • Richard Pett
Cover Artist • Tyler Walpole
Cartography • Robert Lazzaretti
Interior Artist • Andrew Hou
Creative Director • James Jacobs
Senior Art Director • Sarah E. Robinson
Managing Editor • F. Wesley Schneider
Development Lead • James Jacobs
Editing and Development • Judy Bauer, Christopher Carey, Rob McCreary, Mark Moreland und James L. Sutter
Editorial Assistance • Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland und Sean K Reynolds
Graphic Designer • Andrew Vallas
Production Specialist • Crystal Frasier
Editorial Intern • Michael Kenway
Publisher • Erik Mona
Paizo CEO • Lisa Stevens
Vice President of Operations • Jeffrey Alvarez
Director of Sales • Pierce Watters
Finance Manager • Christopher Self
Staff Accountant • Kunji Sedo
Technical Director • Vic Wertz
Marketing Manager • Hyrum Savage

Special Thanks • The Paizo Customer Service, Warehouse, and Website Teams

Produktion: Mario Truant
Übersetzung: Ulrich-Alexander Schmidt
Lektorat: Manfred Lill, Anna-Janine Naujoks-Sprengel
Layout: Christian Lonsing
Titel der Originalausgabe: We Be Goblins!

„Wir sein Goblins!“ ist ein Pathfinder-Modul für vier Goblin-Charaktere der 1. Stufe und verwendet die mittlere Aufstiegsgeschwindigkeit. Dieses Pathfinder-Modul setzt den Gebrauch des *Pathfinder Grundregelwerkes* voraus. Es wurde für die Pathfinder-Kampagnenwelt Golarion geschrieben, kann aber auch für andere Fantasy-Hintergründe und mit anderen Spielsystemen verwendet werden. Es verwendet außerdem die *Pathfinder Expertenregeln* und das *Pathfinder Monsterhandbuch*. Dieses Modul entspricht der Open Game License (OGL) und kann mit dem Pathfinder-Fantasyrollenspiel und der Version 3,5 des ältesten Rollenspiels der Welt gespielt werden. Die OGL befindet sich auf Seite 16.



Ulisses Spiele GmbH
Industriestraße 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US53041



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

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 Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing 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. *We Be Goblins!* is published by Paizo Publishing, LLC under the Open Game License version 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Publishing, LLC, the Paizo golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC; Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion, and Pathfinder Society are trademarks of Paizo Publishing, LLC. © 2011, Paizo Publishing, LLC.



WIR SEIN GOBLINS!

WIR SEIN KRÖTENSCHLECKER, MACHEN ÜBERFALL!
STECHEN LULATSCHER ÜBERALL!
MACHEN SIE FEUER, KOPF BIS FUß,
MACHEN SIE AUA, DANN MACHEN SIE MUS!

PRÜGELN ELTERN WUND,
STAMPFEN BABIES IN GRUND,
ALLE REST IN TOPF FÜR ESSEN,
WIR SEIN KRÖTENSCHLECKER, IHR SEIN FRESSEN!



WIR SEIN GOBLINS!

ABENTEUERHINTERGRUND

Als die Goblins des Krötenschleckerstammes im Salzstängelsumpf herausfanden, dass einer von ihnen schreiben konnte, hatten sie nur eine Möglichkeit: Sie jagten ihn aus dem Dorf, rissen seine Hütte nieder und verbrannten seine Sachen. Schreiben ist schließlich böses Hexenwerk, da es einem die Worte aus dem Kopf stehlen und so die Seele rauben kann. Auch, wenn selbst der Name des verbannten Goblins nun tabu ist (nachdem die Krötenschlecker ihn für den Bruch der Traditionen mit seinen wertvollen Worten zur Strafe auf Stirn und Wangen gebrandmarkt haben, nennen sie ihn nur noch „Kritzelfratze“), so stießen die Goblins doch in seiner Hütte auf bedeutsame Wunder. Kritzelfratze hatte nämlich noch mehr Geheimnisse, als nur das Schreiben. Ehe seine übrigen Besitztümer beansprucht oder verbrannt wurden, fanden die Krötenschlecker eine große Kiste mit mehreren interessanten Dingen. Für den Großteil des Stammes waren die exotischen Feuerwerkskörper in der Kiste am eindrucksvollsten, doch für die Stammesführer war es eine mysteriöse Karte. Diese enthielt glücklicherweise keine Schriftzeichen, sondern nur hübsche, sichere Zeichnungen und gestrichelte Linien. Auf dieser Karte war der Salzstängelsumpf eingezeichnet, inklusive des Weges vom Dorf der Krötenschlecker zu einem alten Schiffswrack, welches der Karte nach noch viele weitere Kisten mit Feuerwerk enthalten sollte. Wie Kritzelfratze an das Feuerwerk, die Karte und sein Wissen überhaupt gelangen konnte, ist den Goblins im Grunde egal. Sollte sich an dem auf der Karte markierten Punkt jedoch noch mehr Feuerwerk befinden, dann wären die Krötenschlecker wahrhaftig unbesiegbar! Und wenn nicht unbesiegbar, so hätten sie doch wenigstens noch mehr Feuerwerk! Man denke nur an all die Häuser der langen Lulasche, die man mit einem großen Vorrat Feuerwerk niederbrennen könnte!

ABENTEUERZUSAMMENFASSUNG

In diesem Abenteuer übernehmen die SC die Rollen von Goblins, die zu den mächtigsten Mitgliedern des Krötenschleckerstammes gehören. Sie wurden vom Stammeshäuptling ausgewählt, weil sie am besten für eine Expedition geeignet sind, um weitere Feuerwerkskörper aus Kritzelfratzes geheimen Vorrat im alten Schiffswrack zu holen. Die SC nehmen an einem Festmahl teil und können im Rahmen mehrerer Goblin-Mutproben ihr Können unter Beweis stellen.

Am nächsten Morgen werden die SC auf die gefährliche Reise zur Küste geschickt. Wenn sie die auf der Karte markierte Stelle erreichen, entdecken sie nicht nur einen großen Vorrat an Feuerwerk, sondern auch das Versteck eines der gefürchtetsten Feinde der Krötenschlecker: der Goblin-Kannibalin Vorka! Um den Stolz und das Glück der Krötenschlecker zu retten, müssen die SC die Feuerwerkskörper an sich bringen. Hierzu müssen sie die Kannibalin besiegen und mit dem Leben davorkommen!

EINFÜHRUNG

Lies deinen Spielern das Folgende vor:

ÜBER DIESES ABENTEUER

Wir sein Goblins! ist ein ungewöhnliches Abenteuer. Es ist als Modul für eine Spielsitzung angelegt, bei der die Spieler Goblins auf einer wichtigen Mission verkörpern: Sie sollen eine verborgene Ladung gefährlicher Feuerwerkskörper bergen. Deine Spieler sollten dazu unter den vorgefertigten Charakteren am Ende dieses Bandes auswählen. Alternativ können sie sich auch Goblin-Charaktere mit Hilfe des *Pathfinder Handbuchs: Die Goblins Golarions* erstellen oder die Regeln für Goblins auf Seite 128 des *Pathfinder Monsterhandbuchs* dazu benutzen.

Dieses Abenteuer spielt an der varisischen Küste, in einem als „Salzstängelsumpf“ bekannten, küstennahen Salzsumpf in der Nähe des Ortes Sandspitze.



Ihr seid Goblins vom Krötenschleckerstamm. Ihr lebt tief im Salzstängelsumpf südlich des verhassten Menschenortes namens Sandspitze. Andere Goblins haben schon versucht, Sandspitze niederzubrennen, und wären zu Legenden geworden, hätten sie Erfolg gehabt. Jedoch hatten sie nicht genug Feuer und wurden daher getötet. Gestern entdeckte euer Stamm, dass ein anderer Krötenschlecker-Goblin sich mit verbotenen Künsten beschäftigte und dabei gegen eines der größten Tabus verstieß: Er schrieb Dinge nieder! Den Gerüchten nach schrieb er die Geschichte des Stammes auf! Es gibt keine schnellere Methode, um Unglück zu verbreiten, als anderen Worte aus dem Geist zu stehlen, indem man sie niederschreibt. Euer Stamm hatte daher keine andere Wahl: Ihr habt das Gesicht des Goblins mit Buchstaben gebrandmarkt, um ihn zu bestrafen, und ihn dann aus dem Dorf gejagt. Nun nennt ihn jeder nur noch Kritzelfratze. Danach habt ihr seine Sachen genommen und seine Hütte niedergebrannt.

Hier aber wurden die Dinge interessant. Bevor ihr nämlich die Hütte niedergebrannt habt, stieß Häuptling Darmmatscher auf eine seltsame Kiste. In dieser befanden sich eine Karte und viele Feuerwerkskörper – letztere wurden auch sogleich genutzt, um die Hütte abzufackeln. Und an diesem Morgen verkündete Darmmatscher, dass es am Abend ein Festmahl geben würde, um alles noch verbliebene Unglück zu vertreiben, das Kritzelfratze herbeigerufen hatte. Noch aufregender ist aber wohl, dass Häuptling Darmmatscher euch zu einem geheimen Treffen in seine Palast geladen hat. Was mag der Häuptling von euch wollen? Eigentlich kann es nur bedeuten, dass er euch auf eine bedeutende Mission aussenden will. Eine Mission, welche all die anderen Goblins des Stammes überfordern würde. Dies könnte eure Gelegenheit sein, um in die Geschichte der Krötenschlecker einzugehen!

DAS TREFFEN IM PALAST

Der „Häuptlingspalast“ befindet sich im Zentrum des Dorfes und ist ein ehrwürdiges Museum der Heldentaten der Krötenschlecker. Es ist vollgestopft mit Trophäen wie gestohlenen Waffen, glänzenden Bröckchen von Schätzen und den in Salzlake eingelegten Leichen von Dutzenden brutal abgeschlachteter kleiner, Pelztiere (hauptsächlich handelt es sich um Hunde). **Seine Mächtige Fettleibigkeit Häuptling Kehlreißer Darmmatscher** (CB Goblin-Waldläufer 3) herrscht über das Krötenschleckerdorf von dem großen Schaukelstuhl aus. Dieser besitzt eine Höhe von 1,80 m und gestattet ihm, würdevoller auf seine Untertanen herabzusehen. Aus Tradition spricht Häuptling Darmmatscher nicht direkt mit seinen Untertanen, sondern bedient sich eines Beraters, dem er Anweisungen zuflüstert. Der Häuptling hat seine Goblins davon überzeugt, dass die aus seinem Mund kommenden Worte so mächtig seien, dass sie die Worte in den Köpfen der schwächeren Goblins verjagen könnten. Nur sein rechtmäßig ernannter Berater, ein pompöser, viel zu prächtig gekleideter Goblin namens **Slorb** (CB Goblin-Experte 1) kann die Macht dieser Worte ertragen, ohne vor Furcht das Bewusstsein zu verlieren.

Zu Beginn dieses Abenteuers haben sich die SC vor dem Eingang des Palastes (der nur eine sehr große Hütte ist) versammelt und erwarten Slorbs Aufforderung zum Eintreten. Lass den Spielern einen Moment, um einander ihre Goblin-Charaktere zu beschreiben. Diese sind alle im selben Dorf aufgewachsen, daher sollten sie einander schon kennen und auch einige vorgefasste Ansichten übereinander haben. Sobald die Spieler wissen, wer sie sind, fordert sie eine hohe, nasale Stimme (die des Ersten Beraters Slorb) zum Eintreten auf.

Drinne sitzt Häuptling Darmmatscher in gefährlicher Höhe auf dem Schaukelstuhl. Darmmatscher ist ein korpulenter Goblin, der Slorb eigentlich nur braucht, um auf

seinen Thron und wieder hinunter zu gelangen (diesen Umstand hat er bisher aber gut vor den anderen Goblins verborgen und nur wenige haben ihn jemals nicht auf seinem Stuhl sitzend gesehen). Slorb fordert die SC auf, sich vor dem Häuptling auf den Erdboden zu setzen (eine große Ehre!). Dann spricht Häuptling Darmmatscher sie zur Überraschung und zum Schrecken der Goblins direkt mit einer tiefen, donnernden Stimme an:



„Ihr sein alle Helden. Jeder von euch. Ihr sein die Besten von Krötenschleckerstamm, sehen man von mir ab. Und vielleicht auch abgesehen von Slorb. Dass ihr nicht entsetzt vor dem mächtigen Klang meiner Stimme fliehen, sein Beweis genug. Doch bald alle Krötenschlecker Goblins eure Macht werden kennen. Ich euch nämlich für eine gefährliche Mission ausgewählt haben.

Ihr wissen von Feuerwerk und Karte, die wir gefunden haben in Kritzelfratzes Hütte. Das Feuerwerk sein großer Spaß gewesen, doch die Karte sein noch mehr Spaß. Sie den Weg zu einem Platz in der Nähe der Küste zeigen, wo Kritzelfratze die Feuerwerkskörper gefunden haben. Und sie sagen, dort warten noch

mehr Feuerwerk!

Ich wollen all diese Feuerwerkskörper für die Krötenschlecker. Ihr sie morgen holen gehen. Heute nacht wir ein großes Freudenfeuer entzünden, um alles Pech und Unglück auszutreiben, und wir viele Spiele spielen. Wir viel Spaß haben. Morgen ihr mir Feuerwerk bringen. Wenn ihr Menschen treffen, dann machen sie tot. Ihr Hunde treffen, dann machen sie tot. Ihr Pferde treffen, dann machen sie tot. Ihr Vielbein-fressen-viele-Goblinbabys treffen, ihr vielleicht besser fliehen. Und wenn ihr kein Feuerwerk finden, ihr besser nicht zurück kommen oder wir euch verfüttern an Quiekie Nord!“

Nach der Zusammenkunft hat Häuptling Darmmatscher keine Zeit und auch keine Geduld, sich weiter mit den SC zu unterhalten. Er lässt Slorb ihnen die Karte zum Feuerwerkskörperlager aushändigen und befiehlt ihnen dann, den Palast zu verlassen.

WAS DIE GOBLINS WISSEN

Die SC kennen als Einheimische des Salzstängelsumpfes bereits viele der im Sumpflauernden Gefahren, selbst wenn die Spieler keine Ahnung haben. Sollten die Spieler nach den folgenden Dingen fragen, dann lass sie Fertigkeitswürfe für Wissen (Lokales) gegen 10 würfeln, ob sie die Antworten kennen. Sollte keinem SC dieser Wurf gelingen (vergiss nicht, ein Fertigkeitswurf für Wissen gegen SG 10 ist auch ungeübt möglich), können sie die Antwort erhalten, indem sie eine Stunde lang im Dorf herumfragen.

Kritzelfratzes Karte: Die Karte ist recht simpel gehalten und zeigt kaum mehr als das Dorf der Krötenschlecker, das

alte Schiffswrack an der Küste, welches angeblich die Feuerwerkskörper enthält, und das Flussbett zwischen diesen beiden Punkten. Wenn die SC dem Fluss folgen, sollten sie rasch das alte Wrack erreichen. Allerdings befindet es sich in dem Teil des Sumpfes, der allen Krötenschleckern als Revier der Kannibalin Vorka bekannt ist.

Salzstängelsumpf: Der Sumpf ist ein Ort der Fülle mit vielen Verstecken und vielen leckeren Dingen zum Essen. Ein paar dieser Dinge sind aber doch giftig, daher passt besser auf. Mit das Beste am Sumpf ist, dass die Menschen ihn kaum betreten. Sie haben nämlich Angst vor den Monstern. Die stellen natürlich immer ein Problem dar, doch wenn man über sie Bescheid weiß, ehe sie einen finden, ist Wegrennen immer eine Möglichkeit. Zu den Gefahren, mit denen man in dem Teil des Salzstängelsumpfes rechnen muss, durch den die SC ziehen, gehören wilde Hunde, riesige Käfer, riesige Schlangen und riesige Frösche. Oh, und Vielbein-fressen-viele-Goblinbabys. Und vielleicht Vorka.

Vielbein-frisst-viele-Goblinbabys:

Es gibt viele Riesenkäfer im Sumpf, doch gegenwärtig ist die Riesenspinne namens Vielbein-frisst-viele-Goblinbabys (oder auch nur „Vielbein“) das berühmteste Insekt. Die Riesenspinne lebt irgendwo im Sumpf zwischen dem Krötenschleckerdorf und der Küste. Die Route, die auf Kritzelfratzes Karte durch den Sumpf eingezeichnet ist, führt mitten durch ihr Revier.

Vorka: Die alte Vorka gehört – zumindest in den Augen der Krötenschlecker – zu den größten Schrecken des Sumpfes. Sie ist eine heißhungrige Kannibalin, die den Goblin-Legenden nach einst die Frau eines Krötenschleckerhäuptlings gewesen ist. Diesen hat sie ermordet und gegessen, sowie mehrere andere Goblins, ehe sie vor vielen Jahren aus dem Ort gejagt wurde. Seitdem lebt sie angeblich allein irgendwo an der Küste westlich des Dorfes. Sie ist zwar nie zurückgekehrt, allerdings geht man davon aus, dass die meisten Goblins, die in diesem Teil des Sumpfes verschwinden, von ihr gefressen wurden.

DAS GROSSE FREUDENFEUER

Goblins mühen sich den ganzen Nachmittag ab, um Äste, Stöcke und nicht verbrannte Balken aus der Ruine von Kritzelfratzes Hütte zusammenzutragen und aufzuschichten. Bei Einbruch der Nacht schleppen vier sichtlich Geforderte den Schaukelstuhl (mitsamt Häuptling Darmmatscher) nach draußen, und der Häuptling entzündet das Feuer mit einer Desnischen Kerze (auf Seite 11 befinden sich Regeln zu Feuerwerk). Dies signalisiert den Beginn einer die Nacht andauernden Feier, bei der es viele gute Dinge zum Essen gibt (Schnecken, Fische und Schlangen) und die SC Gelegenheit haben, auf den Geschmack des Goblin-Lebens zu kommen, während sie sich unter Ihresgleichen mischen. Der Abend schreitet voran mit Schmausen und Mutproben.

Der Häuptling lässt ein Fass mit fermentierten Äpfeln anstecken, so dass die meisten Goblins recht schnell schon früh am Abend betrunken sind. Wer sich mit den Äpfeln vollstopft, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 8 bestehen, um nicht für 24 Stunden zu kränkeln.

MUTPROBEN

Im Laufe des Abends verbreitet sich die Kunde, dass die SC auf eine besondere Queste ausziehen werden. Die anderen Goblins beginnen, die SC zu Mutproben herauszufordern, um diese ihr Heldentum beweisen zu lassen. Die

SC können sich darauf einlassen, müssen

aber nicht. Pro Mutprobe gibt es jedoch einen Preis zu gewinnen. Dabei handelt es sich um recht wichtige Dinge, welche der Häuptling persönlich gestiftet hat. Die Teilnahme an den Mutproben und der Sieg könnten daher den Unterschied über Erfolg und Niederlage in der morgigen Queste bedeuten. Tja, und warum gibt der Häuptling den

SC die Sachen dann nicht einfach? Nun, so werden die Dinge eben bei den Krötenschleckern gehandhabt.

Es steht den SC frei, sich auf eine Mutprobe einzulassen oder nicht. Sollten sie sich auf eine Mutprobe nicht einlassen, verhöhnen die anderen Krötenschlecker sie gnadenlos. Dieser Hohn hat spieltechnisch keine Auswirkungen, du solltest aber dafür sorgen, dass die Spieler sich wie Feiglinge fühlen!

Iss einen Korb Ochsen-schnecken richtig schnell: Ochsen-schnecken sind würstchengroße, sich windende Schnecken. Selbst für Goblins sind sie ziemlich übel-schmeckend und zudem schwer zu kauen, da sie heftig Schleim absondern. Dem SC, der die Mutprobe annimmt, werden ein zugedeckter Weidenkorb und ein Lätzchen aus einem nassen Blatt gebracht. Der SC muss alle Ochsen-schnecken im Korb innerhalb einer Minute verspeisen, um diese Mutprobe zu gewinnen.

Die Schnecken zu essen, ist nicht das Problem, auch wenn sie zucken, nach verwesendem Fisch schmecken und beim Kauen mit einem leisen Quiaken aufplatzen. Aber alle innerhalb einer Minute herunterzuschlingen, ist eine ziemliche Herausforderung. Im Korb befinden sich fünf Schnecken; um eine zu essen, ist ein Zähigkeitswurf gegen SG 15 erforderlich. Der SG sinkt auf 10, falls ein Goblin die leicht giftige Schleimblase der Schnecke nicht ausspuckt – allerdings könnte dies andere Folgen haben. Zum Essen einer Schnecke ist aufgrund des Zuckens eine Volle Runde erforderlich. Gelingt der Rettungswurf nicht, kann ein Goblin versuchen, dieselbe Schnecke in der Folgerunde zu schlucken. Sofern ein Goblin fünf Zähigkeitswürfe in einer Minute schafft, wird ihm zur Belohnung der mächtige *Schlund der Vielfraße* geliehen, ein *Hundsschlmitter des Verderbens* (Pferde) +1 (gegen Pferde ist dies ein *Hundsschnitter* +3, der bei einem Treffer zusätzliche +2W6 Schadenspunkte verursacht). Diese Waffe gehört dem Häuptling und falls die SC ihm die



Waffe nicht zurückbringen, werden Köpfe rollen. Sollte der Essende sich beim Verspeisen der Schnecken für den leichteren Zähigkeitswurf gegen SG 10 entschieden haben, muss ihm am Ende der Mutprobe ein letzter Zähigkeitswurf gegen SG 15 gelingen. Auf diesen Wurf erleidet er einen kumulativen Malus von -1 pro ausgeführten Rettungswurf gegen SG 10. Gelingt dieser Wurf nicht, kränkt er aufgrund des Schneckenschleims für 24 Stunden.

Der Rostige Ohrenbeißer: Der berühmte Rostige Ohrenbeißer ist eine Hohlrohre aus rostigem Draht, Fassreifen, verbogenen Schwertern und dornigen Ästen und Ranken. Wenn sie nicht benötigt wird, steht sie hinter dem Palast. Sie hat ihren Namen von der Tatsache, dass sie bereits so einige Goblinohren für sich beansprucht hat (zu jeder Zeit kann man 1W3 teilweise abgerissene Goblinohren im Draht hängen sehen). Für die Krötenschlecker ist der Ohrenbeißer zugleich faszinierend und furchterregend. Der halb wahnsinnige Bastler, der das Ding erfunden hat, ist schon lange tot. Er wurde während seines ersten und einzigen Testlaufs eines Hutes, der Vögel anlocken sollte, von einem Riesenvogel verschleppt. Die anderen Goblins jubeln und pfeifen, wenn einer der SC herausgefordert wird, durch den Rostigen Ohrenbeißer zu kriechen. Ein halbes Dutzend begeisterter Goblins rollt die 6 m lange Röhre hinter dem Palast hervor, wobei die üblichen Schnitt- und Stichwunden an Händen und Beinen anfallen. Wenn ein SC sich auf die Mutprobe einlässt, muss er auf der einen Seite in den Ohrenbeißer hinein klettern und sich dann zur anderen Seite hindurch winden. Es gibt keine zeitliche Begrenzung, aber je schneller er dies schafft, umso besser! Um durch den Rostigen Ohrenbeißer zu gelangen, sind drei Fertigkeitswürfe für Entfesselungskunst gegen SG 15 erforderlich, da der Goblin sich durch ein paar Verengungen quetschen muss. Jeder Fertigkeitswurf erfordert eine Volle Runde und muss gegebenenfalls so oft wiederholt werden, bis er gelingt, ehe der Goblin zum nächsten Hindernis vorrücken oder – im Falle des letzten Wurfs – den Ohrenbeißer wieder verlassen kann. Sollten dem SC mehr als drei Fertigkeitswürfe misslingen, beginnen die anderen Goblins sich zu langweilen, werfen ein paar kleine Steine nach der Röhre und zerstreuen sich. In diesem Fall interessiert es niemanden mehr, ob der Goblin aus der Röhre herauskommt oder nicht. Sollte er sogar ein paar Tage darin stecken, hilft ihm vielleicht jemand, vielleicht aber auch nicht. Pro gescheiterten Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst erleidet der Goblin 1W4-2 Schadenspunkte durch die rostigen Stacheln und Dornen des Rostigen Ohrenbeißers. Sollte ein SC seinen Kopf mit Schweinefett, Schlamm oder einer anderen glitschigen Substanz einschmieren, erhält er einen Bonus von +2 auf alle Fertigkeitswürfe für Entfesselungskunst im Inneren des Rostigen Ohrenbeißers. Falls der SC aus dem Ohrenbeißer herauskommt, ehe den andere Goblins langweilig wird, kann er einen der wertvollsten Gegenstände des Stammes benutzen: die *Persönliche-sehr-nutzvolle-Robe-des-Häuptlings-die-nutzwoll-ist*. Dies ist eine *Robe der nützlichen Dinge*, die aber nur noch vier Flicker übrig hat: eine Leiter, eine dreibeinige Schildkröte, ein Hufeisen und eine Flüstertüte.

Tanze mit Quiekie Nord: Die Goblins beschreiben Quiekie Nord als ein furchtbares Wildschwein, das in einer Schlammgrube in der Mitte des Dorfes direkt neben den Goblinbaby-Käfigen lebt. Eigentlich ist Nord aber nur ein hyperaktives Ferkel, das von einem nahen Bauernhof entkommen ist. Die Grube ist kreisförmig und hat einen Durchmesser von etwa 6 m und eine Tiefe von etwas über 3 m.

Diese Mutprobe erfordert, dass ein Goblin 18 Sekunden (3 Runden) auf dem Rücken des Ferkels durchhält. Quiekie Nord wird für diese Mutprobe angebunden und dann aus einem schmalen Gehege mit dem kreischenden Goblin auf dem Rücken in die Grube entlassen. Der Reiter klammert sich dabei an seinen Rücken. Hierzu ist jede Runde ein Fertigkeitswurf für Reiten gegen SG 15 erforderlich. Bei einem Fehlschlag wird der Goblin abgeworfen. Sollte ihm dabei kein Reflexwurf gegen SG 10 gelingen, erleidet er 1W3 Punkte Schaden.

Nords unschuldige Bereitschaft, Goblinleichen zu fressen, verängstigt die abergläubischen Goblins so sehr, dass sie ihn bisher nicht geröstet haben. Das Ferkel wird aber keinen lebendigen Goblin angreifen. Die Schande, von seinem Rücken gefallen zu sein, ist schmerzhaft genug. Sollte ein Goblin es schaffen, mindestens 3 Runden lang auf Nords Rücken auszuhalten, wird er mit 1 „Drachengebräu“ belohnt (einem *Elixier des Feuerodem*s).

Versteck dich oder beziehe Prügel: Dies ist die Goblinvariante von Verstecken. Der Goblin, welcher die Mutprobe akzeptiert, rennt unbewaffnet in den Sumpf und sucht sich ein gutes Versteck (lege einen Fertigkeitswurf für Heimlichkeit ab, um zu bestimmen, wie erfolgreich er dabei ist). Die anderen Goblins versuchen dann, ihn zu finden. Wer ihn findet, darf ihm mit einem Knüppel auf den Kopf schlagen. Bestimme mit einem 1W10, wie viele suchende Goblins dem Versteck nahe genug kommen, um einen Fertigkeitswurf mit einem Modifikator von -1 versuchen zu können, um den versteckten Goblin aufzuspüren. Sollte ein Goblin den versteckten SC aufspüren, verursacht der folgende Knüppelhieb automatisch 1W4-1 Schadenspunkte. Falls kein Goblin den versteckten Goblin findet, wird ihm der mystische *Ring-der-dich-wirklich-gut-klettern-lässt* (ein *Kletterring*) geliehen. Wie der *Schlund der Vielfraße* ist auch der Ring eine Leihgabe des Häuptlings aus dessen Schatzkammer.

IN DEN SALZSTÄNGELSUMPF

Es wird von den SC erwartet, dass sie am nächsten Morgen in den Sumpf aufbrechen. Dabei ist es egal, ob einige nach der Feier noch kränkeln, unter Übelkeit leiden oder anderweitig verletzt sind. Die SC werden zum Sonnenaufgang noch einmal zum Häuptling gebracht, der sie anweist, die Feuerwerkskörper zu holen und zu ihm zu bringen. Zur Unterstützung übergibt er ihnen die restlichen Feuerwerkskörper, die in Kritzelfratzes Lager gefunden wurden: zwei Desnische Kerzen, vier Papierkerzen und eine Himmelsrakete. Regeln hierfür befinden sich auf Seite 11.

Die Reise zu dem Feuerwerksversteck ist – wie auf der Karte vermerkt – nicht weit. Die SC müssen nur gut andert-halb Kilometer durch das Sumpfgelände entlang des Südufers des Bachbettes zurücklegen, und das dauert gerade

WIR SIND GOBLINS!

eine Stunde. Dabei ist der Sumpf relativ schwierig zu durchqueren, da zahlreiche Ausläufer tiefen Wassers umgangen werden müssen. Dies gilt auch für dickes Brennnesselgewirr. Die SC sollten auf dem Weg aber nur eine bedeutende Begegnung haben – einen Zusammenstoß mit der Riesenspinne namens Vielbein.

VIELBEIN-FRISST-VIELE-GOBLINBABYS (HG 1)

Kreaturen: Die als Vielbein bekannte Riesenspinne haust seit Jahren im Herzen des Salzstängelsumpfes, ist aber erst vor kurzem so groß geworden, dass sie wirklich eine Bedrohung für die Krötschleckergoblins darstellt. Die Spinne lauert oft in der Nähe von Wasserläufen und anderen oft genutzten Wegen und mag nicht nur Goblinder. Etwa auf halber Strecke stolpern die SC direkt in Vielbeins Revier. Die Spinne selbst gehört der Netze spinnenden Variante an und lauert in den Bäumen. Von diesen klettert sie herab, um ahnungslose Goblins anzugreifen, die unter ihr entlanggehen. Sollte ihre Treffpunkte unter 5 fallen, versucht sie zu fliehen.

VIELBEIN-FRISST-VIELE-GOBLINBABYS

HG 1

EP 400

Riesenspinne (PF MHB, S. 244)

TP 16

Schätze: Vielbeins Nest ist nicht weit vom Ort des Hinterhaltes entfernt. Es liegt etwa 60 m direkt in südlicher Richtung. Sollten die SC die Spinne in die Flucht schlagen, können sie ihr zu ihrem Nest folgen, falls ihnen ein Fertigkeitswurf für Überlebenskunst gegen SG 10 gelingt, um ihnen zwischen den vollgesogenen, mit Moos überwachsenen Baumstämmen die Verfolgung zu ermöglichen. Das Nest selbst besteht aus mehreren umgestürzten, alten Bäumen. Zwischen diesen hängen Dutzende von Leichen in den Netzen, darunter auch ein paar Goblins, aber auch einige Menschen. Ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 12 lässt die SC die folgenden Gegenstände bei den Leichen finden: 24 GM, eine kleine Armbrust [Meisterarbeit] mit 11 Bolzen, eine Perle im Wert von 100 GM, 2 Tränke: Bärenstärke, ein Trank: Ausdauer des Ochsen und ein mit Wachspapier versiegeltes Paket, das sechs Stück Toffee mit Lakritzgeschmack enthält (der Genuss eines Stücks Toffees hebt die Effekte verbleibenden Kränkels von der letzten Nacht auf).

DAS ALTE SCHIFFSWRACK

Der auf Kritzelratz Karte markierte Punkt liegt nicht ganz an der Küste, aber doch nah genug, dass man das leise

Klatschen der Wellen gegen die nicht in Sicht befindliche, sumpfige Küste hören kann. Sobald man sich dem Ort nähert, ist er recht überschaubar: es handelt sich um ein großes Schiffswrack in einem seichten Sumpfwasserteich. Vor Jahrzehnten wurde es von einem besonders heftigen Sturm über einhundert Meter weit in den überfluteten Sumpf hinein geschleudert. Das Schiff ist ein chelischer Zweimaster mit seltsamen, verblassten Schriftzeichen am Bug. Der Name ist auf Tien geschrieben, und das Schiff heißt *Kajjitus Stern*. Es ist jedoch unwahrscheinlich, dass einer Goblin Tien lesen kann. Das Schiff ist schon recht alt.

Richtig dargestellten Goblins dürfte die Geschichte des Schiffes herzlich egal sein. Der Anstrich der *Kajjitus Stern* ist verblasst, und die wirklich wertvollen Dinge an Bord wurden von den überlebenden Besatzungsmitgliedern mitgenommen. Hier und dort gibt es noch Hinweise darauf, dass das Schiff einst eine wahre Schönheit gewesen ist. Für die Goblin-SC sollte aber in erster Linie wichtig sein, dass das Wrack der Unterschlupf der Goblin-Kannibalin Vorka ist.

Das Schiff steht aufrecht und wird von Schlamm, Matsch sowie dicken Ginstersträuchern und anderen Gewächsen in Position gehalten. Das Wrack ist nach Achtern geneigt, auch wenn der Winkel noch in vertretbarem Rahmen ist. Die Reling ist mit Hängemoos geschmückt, aber auch mit Goblin-Totenschädeln und -knochen. Letztere sind die Reste der Mahlzeiten, welche Vorka sich im Laufe der letzten Jahre genehmigt hat. Vorka

ist aber noch weitaus schrecklicher – sieht man von ihren Essensvorlieben ab, hält sie sich als Haustiere und Wachen einen Hund und ein Pferd und damit Kreaturen, welche traditionell von Goblins gehasst und gefürchtet werden. Du kannst auf diese Ängste anspielen, indem du den Spielern beschreibst, wie ihre SC beim Näherkommen aus Richtung des Wracks bösesartiges Bellen und das Wiehern größer, furchterweckender Tiere vernehmen. Zum Glück für seine Bewohner ist das Holz des Wracks viel zu feucht, um zu brennen, sollten sie SC versuchen, es in Brand zu setzen.



1. DER PFERCH DES FURCHTBAREN PFERDES (HG 1)

Im Schlamm dieser Lichtung steckt ein Schiff mit zwei Masten fest. Die Takelage ist dick von Moos behangen und geschmückt mit Laternen und Windspielen aus Goblin-Totenschädeln und -knochen. Am Bug sind schwach seltsame Schriftzeichen zu erkennen. Der durchweichte, sumpfige „Hof“, welcher das Wrack umgibt, ist mit einem wackligen Holzzaun umgeben. Aus dem Schornstein eines seltsamen, kistenartigen Gebäudes nahe dem Schiffsbug steigt eine dünne Rauchfahne auf.

Kreaturen: Vorka hält in dem umzäunten Bereich rund um das Schiff ein Pferd. Sie muss aber oft aus dem Sumpf schleichen, um sich neue Pferde zu besorgen, da sie diese „Haustiere“ nicht gerade gut behandelt. Ihr gegenwärtiges Pferd ist ein schmutziger, dunkelgrauer Hengst, dessen Hufe den Bereich innerhalb des Zauns in einen dicken Morast aus Schlamm verwandelt haben. Das von Vorka „Trampel“ genannte Pferd hat Angst vor der Kannibalin, besitzt aber ein übellaulniges Temperament, welches sich durchsetzt, sobald es anderer Ziele gewahr wird – zum Beispiel der Goblin-SC. Trampel sollte sich auf der gegenüberliegenden Seite des Wracks befinden, wenn die SC sich diesem das erste Mal nähern. Sobald die SC tief im Matsch stehen, sollte das Pferd um die Ecke heran galoppieren, um alle Eindringlinge anzugreifen.

TRAMPEL

HG 1

EP 400

Pferd (PF MHB, S. 207)

2. VORDERER PLANKENAUFANG (HG 1)

Ein rankenüberzogener Aufgang aus Planken mit einem moosbedeckten Handlauf führt in steilem Winkel vom schlammigen Boden zum Schiffsbug hinauf. Ein Teil des Handlaufes scheint mit einem großen Ball getrocknetem Schlamm verkrustet zu sein. Um den Aufgang hinaufzusteigen ist aufgrund des Winkels ein Fertigkeitwurf für Klettern gegen SG 10 erforderlich.

Falle: Der Schlammball kann mit einem Fertigkeitwurf für Wissen (Natur) gegen SG 12 als Wespennest identifiziert werden. Man muss es beim Hinaufsteigen zwar nicht berühren, allerdings hängt es an den Ranken, die auf der Planke wachsen. Es löst sich vom Geländer, kurz nachdem die erste Person einen Fuß darauf gesetzt und mit dem Aufstieg begonnen hat.

WESPENNEST

HG 1

EP 400

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 15; **Mechanismus ausschalten** SG 15; **Umgehen** Über auslösende Ranken hinweg steigen (automatisch, wenn ein Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gelingt, um die Falle zu entdecken)

EFFEKT

Auslöser Ort (Aufgang); **Verzögerung** 1 Runde; **Rücksetzer** Keiner
Effekt Eine Runde, nachdem die erste Person die Falle ausgelöst hat, reißen die straff gespannten Ranken plötzlich, und das Wespennest fällt vom Geländer auf den Aufgang. Eine Person im unteren Feld des Aufgangs kann das Nest auffangen, sofern ihr ein Reflexwurf gegen SG 15 gelingt (danach kann der SC das Nest absetzen und muss sich keine Sorgen wegen der übrigen Effekte der Falle machen). Andernfalls zerbricht das Nest und entlässt eine Wolke zorniger Wespen. Diese bilden keinen richtigen Wespenschwarm, betreffen aber alle Ziele innerhalb einer Ausbreitung von 4,50 m. Wenn die Falle ausgelöst wird, werden alle Ziele in diesem Bereich mehrfach gestochen. Nach der Zerstörung ihres Nests zerstreuen sich die Wespen rasch.

Wespengift – Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 13; **Frequenz** 1/Runde für 4 Runden; **Effekt** 1 GE-Schaden; **Heilung** 1 Rettungswurf.

3. OBERDECK (HG 1/2)

Das Hauptdeck des Schiffswracks ist voller natürlicher und künstlicher Gegenstände. Ranken mit dicken, fleischigen Blättern wuchern an Deck, und dort, wo die Ranken sich nicht ausgebreitet haben, wuchern glänzende, grüne Algen und Moos. Das Dach der Hauptkajüte hängt weit über und erschafft so einen überdachten Weg entlang der Seiten des Schiffes. Eine Treppe führt zum Dach der Kajüte hinauf, während der Eingang der Kajüte von einer mit einer großen Zahl von Vogel- und Nagetierschädeln geschmückten Tür versperrt wird. Aus dem Dach ragt an der höchsten Stelle ein Ofenrohr.

Die schleimige grüne Alge, welche nahezu jede Oberfläche des Oberdecks zu bedecken scheint, mag gefährlich aussehen, ist aber kein Grünschleim.

Kreaturen: Zwei von Vorkas wilden Hunden leben auf dem Oberdeck. Der eine ist ein rüdiger Köter mit einem blauen und einem braunen Auge, während es sich bei dem anderen um einen mageren Mischling mit krummem Schwanz handelt. Beide sind ziemlich wild und halbverhungert. Vorka hat sie mit 6 m langen Ketten an unterschiedliche Masten gekettet. Der rüdige Hund ist an den Hauptmast des Oberdecks gekettet, während der Mischling an den Achtermast gekettet ist. Sollten die SC die Hunde soweit verspotten, dass sie die Grenzen ihrer Bewegungsfreiheit ausreizen, steht den Hunden ein Stärkewurf gegen SG 18 zu, um ihre Ketten zu zerbrechen und anzugreifen.

SCHORFZUNGE UND KITZELZAHN

HG 1/3

EP je 135

Hunde (PF MHB, S. 153)

TP je 6

4. TAKELAGE

Beide Masten sind in etwa 3 m Höhe über dem Deck mit wackeligen Ausgucksplattformen versehen. Die Plattformen sind mit zwei dicken Seilen verbunden, und weitere führen vom Bugmast hinauf.

Diese Ausgucke werden von Vorka oft als Plätze benutzt, an denen sie über den Sumpf meditiert, da sie sich dort oben der Umgebung nahe fühlt. Sie könnte auch versuchen, hier hinauf zu fliehen, um dem Nahkampf mit den SC zu entkommen, sollte ein Kampf sich auf das Hauptdeck ausdehnen.

Um die Seile zu den Plattformen hinaufzuklettern, ist ein Fertigkeitwurf für Klettern gegen SG 5 erforderlich. Um einen Mast oder das Ofenrohr hinaufzuklettern, ist ein Wurf gegen SG 15 fällig, da dort die Seile fehlen. Um sich durch die Takelage zu hangeln ist ein Wurf gegen SG 10 nötig.

Schätze: Vorka hat einige Wertsachen in der luftigen Höhe der Plattformen vergessen: Auf der Plattform des Hauptmastes liegen zwei Phiole mit Alchemistenfeuer, eine halbleere Flasche Grog und drei Desnische Kerzen. Auf der anderen Plattform liegen eine Schleuder [Meisterarbeit] und ein Dutzend Schleudersteine.

5. Kambüse (HG 1)

Dieser Raum ist eine blutige Kammer des Schreckens. Tote Nagetiere, Schlangen und Vögel wurden an die Wände genagelt, gefesselt und gehangen. An der entgegengesetzten Wand blubbert ein großer Kessel auf einem Eisenherd vor sich hin. Das Ofenrohr des Herds führt durch die Decke. Ein blutiger Sack liegt neben dem Ofen auf dem Boden. In der Mitte des Raumes steht ein wackliger, langer Tisch mit mehreren Stühlen. Auf diesen Stühlen sitzt eine grausige Dekoration: eine ganze Familie von Goblin-Skeletten, deren ausgebleichte Knochen mit Zwirn und Reet zusammen gebunden wurden.

In diesem Raum bereitet Vorka ihre Mahlzeiten zu, hierzu gehören auch ihre halbmonatlichen, kannibalistischen Gaumenfreuden. Sie holt sich dabei nicht immer Kröten-schlecker-goblins, allerdings sind die Angehörigen dieses Stammes ihre Lieblingssorte. Vorka ist nicht verfressen, und im Notfall kann sie zwei bis drei Wochen von einem einzelnen Goblin zehren. Zum Unglück des armen Kritzel-fratzes, der nach seiner Verbannung an Bord des Wracks schleichen und sich ein paar Feuerwerkskörper stehlen wollte, hatte Vorka aber gerade sehr großen Appetit auf Goblin-Fleisch. Sein linker Arm und sein Herz köcheln gegenwärtig im Kessel vor sich hin. Der Rest von ihm – sein Gesicht mit den einzigartigen Brandmalen eingeschlossen – befindet sich in dem blutigen Leinensack. Kritzel-fratzes furchtbares Schicksal sollte den SC ein weiterer Beweis sein, dass das Niederschreiben von Worten letztendlich nur Unglück bringt – oder schlimmeres!

Kreaturen: Vorka hält ihren dritten Hund (ihren Lieblingshund) in diesem Raum. Es ist ein hünenhaftes Vieh mit Trüfaugen, das größer ist als die meisten Goblins. Sein Name ist Knuddel. Er ist gut ausgebildet und lässt die vielen Knochen und anderen Dinge, die normalerweise auf Hunde eine unwiderstehliche Anziehung ausüben, in Ruhe. Eindringende Goblins, bei denen es sich nicht um seine geliebte Herrin Vorka handelt, erwecken jedoch seinen Zorn. Wenn er solcher Eindringlinge gewahr wird, bellt er zornig und springt sie dann an.

KNUDEL

HG 1

EP je 135

Verbesserter Reithund (PF MHB, S. 151, 292)

TP 17

6. VORKAS KABINE (HG 2)

Die Luft in dieser Kabine ist dick und stickig. Es stinkt nach Sumpf und Schweiß. Auf dem Boden befindet sich eine dicke, glänzende Schlammschicht, und ölige Pilze wachsen an den Wänden. Weitere Dekorationen und Fetische aus Goblin-Knochen und Tierteilen hängen an Seilen von der Decke herab. An der westlichen Wand befindet sich eine Art Nest aus Lumpen, Stöcken, Schlamm und fortgeworfenen Kleidungsstücken. Zwischen dem Dreck und Müll liegen mehrere exotisch wirkende, von Menschen gefertigte Gegenstände, darunter eine fast schon hypnotisch anziehende, rote Truhe.

Kreaturen: In dieser Kabine schlafen und erholen sich Vorka und ihr Tiergefährte, ein Riesenfrosch, den sie „Herr Langzung“ nennt. Wenn die SC das Wrack erstmals betreten, hält sich die Kannibalin hier auf und schläft nach einer langen Nacht der finsternen Rituale und Essenszubereitung. Jede Begegnung, die die SC draußen oder an Deck auslösen, bringt eine kumulative Chance von 25% mit sich, dass Vorka erwacht und sich auf einen Kampf vorbereitet (siehe den Abschnitt Taktik unter ihren Spielwerten), ehe sie an Deck steigt, um den Grund für die Unruhe zu ergründen. Vorka allein ist bereits ein gefährlicher Gegner, doch zusammen mit einigen ihrer Tiere kann diese Begegnung die SC schnell überfordern. Vorka verlässt das Wrack nicht, um Gegner zu verfolgen. Sie ist derart arrogant, dass sie fliehenden SC nur höhnisch hinterher lacht und Drohungen ausstößt. Die SC können so durchaus mehrere Versuche unternehmen, um sie zu besiegen oder irgendwie zu umgehen und auf anderem Wege an das Feuerwerk zu gelangen.

Vorka ist recht furchteinflößend, insbesondere für Goblins, die um die Geschichten über ihre kannibalistischen Gelüste wissen. Und diese Geschichten sind noch eine Untertreibung, denn in Wirklichkeit ist sie viel wilder und blutrünstiger. Ihr Mund ist dabei ihr furchtbarstes Merkmal. Selbst für Goblin-Maßstäbe ist er etwas zu breit, und ihre Angewohnheit, ihre ohnehin scharfen Zähne noch spitz zu zu feilen, hat für ein schiefzahniges Grinsen voller



unterschiedlicher Zähne gesorgt. Dieses lässt wenig Zweifel hinsichtlich ihrer Vorliebe für zähes, faseriges Fleisch – beispielsweise Goblin-Fleisch. Über ihrer zusammengestückelten Lederrüstung trägt sie Lumpen und schmutzige Kleidungsstücke, allesamt Trophäen, die sie sich zufällig bei ihren Opfern ausgewählt hat. Das genaue Aussehen ihrer Kleidung hängt auch davon ab, was ihre letzte Mahlzeit an Stoffen beizusteuern hatte. Eines ändert sich jedoch nie: Sie trägt einen spitzen, ledernen Schlapphut, den sie einem menschlichen Reisenden gestohlen und an dem sie ein paar grobe Anpassungen vorgenommen hat, so dass er besser auf ihren großen, missgestalteten Kopf passt.

VORKA

HG 2

EP 600

Goblin-Druidin 3

NB Kleine Humanoide (Goblinoide)

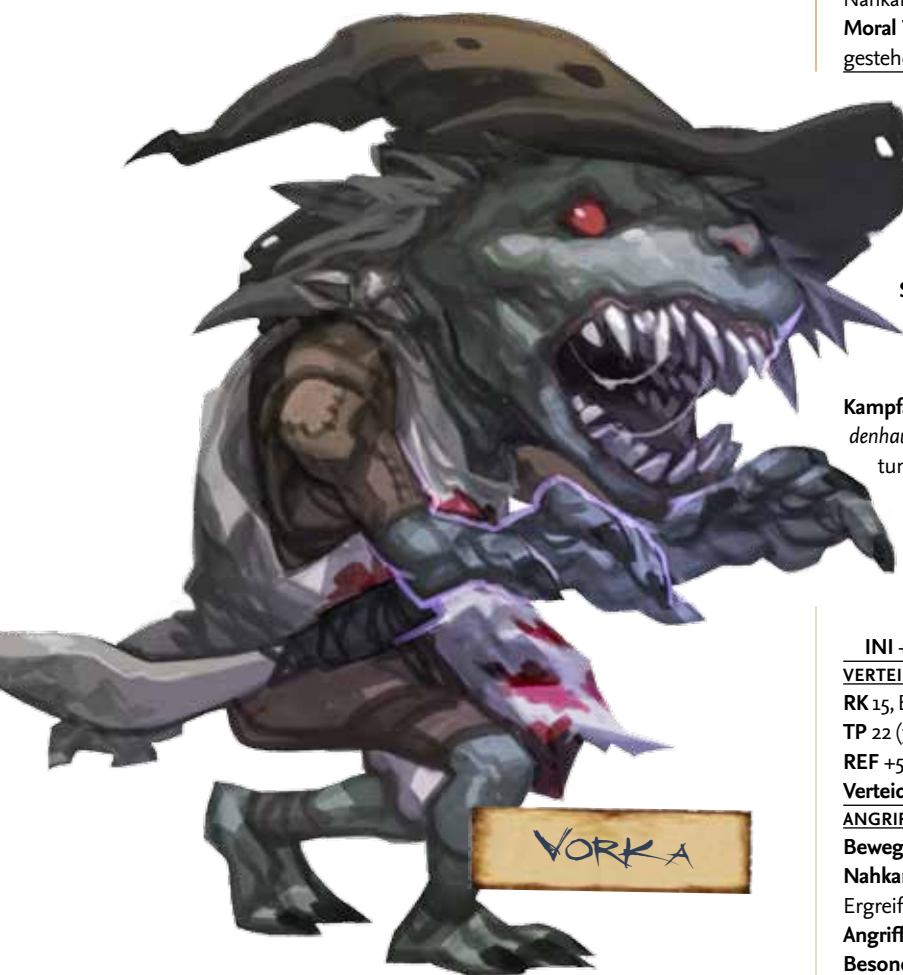
INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 15 (+2 GE, +1 Größe, +2 natürlich, +2 Rüstung)

TP 29 (3W8+12)

REF +5, **WIL** +5, **ZÄH** +5



ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Krummsäbel +3 (1W4/18–20)

Fernkampf Wurfpeil +5 (1W3)

Vorbereitete Druidenzauber (ZS 3; Konzentration +5)

2. – *Schwarm herbeirufen, Spinnenklettern*

1. – *Flamme erzeugen, Leichte Wunden heilen, Tier bezaubern* (SG 13)
o. (beliebig oft) – *Aufblitzen* (SG 12), *Göttliche Führung, Resistenz, Wasser erschaffen*

TAKTIK

Vor dem Kampf Vorka trinkt einen *Trank: Rindenhaut*, sobald sie erkennt, dass ihr Heim angegriffen wird. Dann wirkt sie *Spinnenklettern* und *Flamme erschaffen*, ehe sie hinausgeht, um sich den Eindringlingen zu stellen.

Im Kampf Während Vorka kämpft, droht sie feindlichen Goblins immer wieder, indem sie beschreibt, wie sie wahrscheinlich schmecken, oder indem sie sich schon einmal Leckerbissen auserwählt, beispielsweise „Diese Ohren dürften lecker schmecken mit einer Füllung aus Augen“. Ihre erste Aktion in einem Kampf besteht darin, eine Desnische Kerze zu entzünden und auf die SC abzufeuern. Mittels *Spinnenklettern* versucht sie, so lange wie möglich außerhalb der Reichweite der SC zu bleiben, so dass sie Schwärme oder andere Kreaturen herbeizaubern kann (sie nutzt *Verbündeten der Natur herbeirufen* I gern, um Hunde herbeizubaubern). Den Nahkampf überlässt sie ihrem Tiergefährten, Herrn Langzung.

Moral Vorka ist zu stolz und verrückt, um eine Niederlage einzugestehen. Sie kämpft daher bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 14, **KO** 14, **IN** 8, **WE** 15, **CH** 11

GAB +2; **KMB** +1; **KMV** 14

Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe

Fertigkeiten Handwerk (Kochen) +3, Klettern +6, Mit Tieren umgehen +6, Schwimmen +4, Überlebenskunst +4, Wissen (Natur) +5

Sprachen Goblinsch

Besondere Eigenschaften Bund mit der Natur (Tiergefährte), Naturgespür, Spurloser Schritt, Tierempathie +3, Unterholz durchqueren

Kampfausrüstung *Tränke: Leichte Wunden heilen* (3x), *Tränke: Rindenhaut* +2 (2x), Desnische Kerze; **Sonstige Ausrüstung** Lederrüstung, Krummsäbel, 6 Wurfpeile

HERR LANGZUNG

HG —

EP —

Riesenfroschtiergefährte (PF MHB, S. 118)

N Mittelgroßes Tier

INI +2; **Sinne** Dämmerlicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 13 (+2 GE, +3 natürlich)

TP 22 (3W8+9)

REF +5, **WIL** +2, **ZÄH** +6

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m.

Nahkampf Biss +5 (1W6+4) oder Zunge +5 (Berührungsangriff, Ergreifen)

Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 1,50 m (4,50 m mit Zunge)

Besondere Angriffe Ziehen (Zunge, 1,50 m), Zunge

TAKTIK

Im Kampf Vorkas Glücksfrosch tut, was diese ihm sagt, und greift in der engen Kabine an oder nutzt seine Zunge gegen Goblins, die in der Takelage herum klettern.

Moral Sollte Vorka getötet werden, flieht Herr Langzung in den Sumpf, wo er alsbald an gebrochenem Herzen stirbt.

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 14, **KO** 16, **IN** 1, **WE** 9, **CH** 6

GAB +2; **KMB** +4; **KMV** 15

Talente Eiserner Wille, Heftiger Angriff

Fertigkeiten Akrobatik +10 (Springen +14), Heimlichkeit +10, Schwimmen +11, Wahrnehmung +3

Besondere Eigenschaften Verbindung, Zauber teilen, Tricks (Angreifen, Arbeiten, Bei Fuß, Such, Wache)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Zunge (AF) Herr Langzungs Zungenangriff ist ein Primärangriff mit einer Reichweite gleich dem Dreifachen seiner normalen Reichweite (4,50 m). Seine Zunge verursacht bei einem Treffer keinen Schaden, kann aber zum Ergreifen eingesetzt werden. Dabei erhält er aber nicht den Zustand In-einen-Ringkampf-verwickelt.

Schätze: Die von Menschen gefertigten Gegenstände, welche einst der Besatzung der *Kajjitus Stern* gehörten, aber zurückgelassen wurden, sind sicherlich etwas wert. Die meisten Gegenstände sind schmutzig und beschädigt oder zerbrochen, doch nach etwa 10 Minuten der Suche kann man ein paar interessante Dinge finden. Dabei handelt es sich – egal ob beschädigt oder heil – um bunte, schlangenartige Drachen, hohe Klippen, zerbrechliche humanoide Figuren und fremdartige Pagoden. Aber natürlich kennt kein Goblin den Unterschied zwischen einer Pagode und einem Werkzeugschuppen. Selbst die dreckigen und/oder zerbrochenen Trümmerstücke können bei dem richtigen Sammler noch 600 GM einbringen, doch da sie aus Bambus, exotischen Hölzern und sogar Papier bestehen, dürfte es lustiger sein, sie zu verbrennen. An offenkundigen wertvollen Dingen sind 140 GM, eine mit Edelsteinen besetzte Laterne aus Silber und Jade in der Form eines zusammengerollten Drachen (150 GM), ein Dutzend Schuriken [Meisterarbeit], ein Fächer aus Elfenbein und Gold, der einen Gecko zwischen Kirschblüten zeigt (80 GM, auf die Rückseite hat Vorka eine grobe Karte des Salzstängelsumpfes ähnlich der, die Kritzelfratze angefertigt hat, gezeichnet), eine lange Haarnadel mit einer roten Perle (Wert 150 GM), ein *Zauberstab: Nahrung und Wasser erschaffen* (2 Ladungen) und ein *Liebeselixier* in einer herzförmigen Kristallphiole (Wert 50 GM) zu finden.

Die rote Kiste schließlich ist das Ziel der Queste der SC. Sie ist nicht verschlossen und enthält mehrere Feuerwerkskörper. Die Kiste ist schwer und 150 GM wert. Offensichtlich enthielt sie einst noch viel mehr Feuerwerk (Kritzelfratze hat eine Menge gestohlen, indem er sich immer wieder in diesen Raum geschlichen hat, während Vorka auf der Jagd gewesen ist), doch die Reste sollten den Häuptling zumindest für ein paar Tage zufrieden stellen. Es handelt sich um 14 Desnische Kerzen, 20 Papierkerzen und 7 Himmelsraketen.

ABSCHLUSS DES ABENTEUERS

Falls die SC die Feuerwerkskörper ins Dorf bringen, ohne sie dabei alle zu benutzen oder „versehentlich“ abzuschießen, können sie als Helden zurückkehren. Andernfalls sollten sie besser gar nicht erst zurückkehren, da dann der Häuptling seine Drohung wahr macht, sie einsperrt und an Quiekie Nord verfüttert. Sollen die SC siegreich zurückkehren, wird ihnen zu Ehren ein großes Fest gegeben. Darüber hinaus beschließt Seine Mächtige Fettleibigkeit Häuptling Kehlreißer Darmmatscher, dass der glückliche männliche SC, welcher die wichtigste Rolle gespielt hat (nach Beschluss des SL) sein Tochter heiraten soll, die furchtbar fette und wild lüsterne Gupy Warzenstück. Die übrigen SC erhalten wichtige Positionen im Stamm mit Bezeichnungen Erster Dorfbeobachter, Aufseher der Dorfmesserstechereien, Meister der Schweinegrube oder gar ganz neue Titel wie Herr des Großen Feuers.

FEUERWERK

Die folgenden Feuerwerkskörper wurden erstmals im Pathfinder Handbuch: *Abenteurers Rüstkammer* abgedruckt:

Desnische Kerze (5 GM): Wenn diese 30 cm lange Holzhölzchen angezündet wird, verschießt sie 4 Runden lang jede Runde eine flammende Feuerwerkskerze. Jedes Geschoss verursacht 1 Punkt nichttödlichen Schadens und 1 Punkt Feuerschaden bei einem Treffer. Bei einem kritischen Treffer erblindet das Ziel zudem für 1 Runde. Die Geschosse geben für 1 Runde Licht ab wie Kerzen, und die Grundreichweite beträgt 1,50 m. Ein Angriff mit einer Desnischen Kerze ist ein Berührungsangriff im Fernkampf und unterliegt stets einem Malus von -4 aufgrund von Ungeübtheit.

Himmelsrakete (50 GM): Wenn diese 30 cm lange Holzhölzchen angezündet wird, beginnt sie zu vibrieren und stößt einige weiße Funken aus, die hell wie eine Fackel leuchten. 1 Runde später steigt sie in die Luft auf und bewegt sich mit einer Bewegungsrate (Fliegen) von 27 m 1W6 Runden lang in gerader Linie fort, ehe sie laut in einer Licht- und Schallexplosion explodiert. Dabei verursacht sie in einem Explosionsradius von 3 m 2W6 Punkte Feuerschaden (Reflex, SG 15, halbiert). Sollte eine Himmelsrakete vor Erreichen der Höchstentfernung mit einer festen Oberfläche oder einer Kreatur kollidieren, detoniert sie vorzeitig am Ort des Zusammenstoßes. Jeder, der durch die Explosion Schaden nimmt, ist entweder für 1 Runde blind oder taub (50:50 Chance).

Papierkerze (1 GM): Dieser fingerlange Sprengkörper explodiert 1 Runde nach dem Anzünden sehr laut. Jeder, der sich im selben Feld wie eine explodierende Papierkerze aufhält, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 15 bestehen, um nicht für 1W4 Runden benommen zu sein.

VORGEFERTIGTE CHARAKTERE

Die folgenden vier Seiten enthalten vorgefertigte Goblin-Helden, die in diesem Abenteuer als SC genutzt werden können. Jeder von ihnen besitzt einen einzigartigen Wesenszug (Volk) für Goblins. Weitere Goblin-Wesenszüge sind im Pathfinder Handbuch: *Die Goblins Golarions* zu finden.

RETA BÖSÜBEL

Reta quält gern kleine, harmlose Tiere und hat in der Regel eine Tasche voll solcher Kreaturen dabei, falls ihr langweilig wird. Wenn sie spricht, hat sie Probleme, dabei nicht zu schreien. Sie liebt es, im Kampf Risiken einzugehen, um Gegnern Angst einzujagen.

RETA BÖSÜBEL

Goblin-Kämpferin 1

NB Kleine Humanoide (Goblinoide)

INI +3; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 13 (+3 GE, +1 Größe, +2 Rüstung)

TP 13 (1W10+3)

REF +3, WIL +1, ZÄH +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Hundeschlitzer +3 (1W4+1/19–20)

Fernkampf Kurzbogen +5 (1W4/x3)

SPIELWERTE



ST 13, GE 17, KO 14, IN 10, WE 12, CH 6

GAB +1; KMB +1; KMV 14

Talente Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Hundehasser

Wesenszug Ballonkopf

Fähigkeiten Heimlichkeit +11, Reiten +11, Wahrnehmung +9

Sprachen Goblinisch

Kampfausrüstung Trank: Leichte Wunden heilen, Trank: Spinnenklettern; Sonstige Ausrüstung Lederrüstung, Hundeschlitzer, Kurzbogen mit 20

Pfeilen in einem mit Hundehohren geschmückten Köcher, Glückskröte („Spotol“), Gefäß mit eingelegten Halblingzehen (entspricht Wegzehrung für 1 Tag), Röstgabel, Brautschleier, Halblingdamenkorsett, 6 m Seil, an das tote Maulwürfe genäht sind, kleiner Silberspiegel, Gefäß mit Menschenparfüm (halb ausgetrunken), Fleischhaken, Ledertasche, Feuerstein und Stahl, Falsches Gebiss, Tasche voller Tausendfüßler

NEUES TALENT: HUNDEHASSER

Im Gegensatz zu vielen Goblins machen dir Hunde keine große Angst. Du weißt, wie sie riechen, und dieser Geruch macht dich wahnsinnig. Wirklich wahnsinnig.

Voraussetzungen: Goblin, Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung)

Vorteil: Du erlangst die Fähigkeit Geruchssinn, aber nur bei Hundeartigen (eingeschlossen Hunde, Goblin-Hunde, Wölfe, Worg, Jethunde und ähnliche Kreaturen nach Maßgabe des SL). Gegen diese Kreaturen erhältst du einen Moralbonus von +1 auf Angriffswürfe und einen Moralbonus von +2 auf Waffenschadenswürfe.

GOBLIN-WESENSZUG: BALLONKOPF

Dein Kopf ist selbst für einen Goblin sehr groß und breit. Du erhältst einen Bonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung, und Wahrnehmung ist für dich stets eine Klassenfertigkeit. Fertigkeitwürfe für Entfesselungskunst, die beinhalten, dass du deinen Kopf irgendwo hindurchquetschst, unterliegen einem Malus von -8.

RETAS LIED

RETA HACKEN UND RETA BEIßEN!
RETA TÖTEN UND RETA REIßEN!
RETA STECHEN UND RETA FETZEN!
RETA MESSERN BIS ZUM LETZTEN!

WIR SIND GOBLINS!

SCHUFFTI WUNDENLECKER

Der sadistische Schuffti ist wirklich furchtbar. Er liebt, es sich an Gegner anzuschleichen und auf sie einzustechen. Wenn er dazu die Gelegenheit hat, macht er auch gerne Feuer. Er hält dies für sehr Spaßig und mag es fast beinahe so sehr, wie große Explosionen zu verursachen.

SCHUFFTI WUNDENLECKER

Goblin-Schurke 1

NB Kleiner Humanoider (Goblinoider)

INI +4; Sinne **Dunkelsicht** 18 m; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 13 (+4 GE, +1 Größe, +2 Rüstung)

TP 11 (1W8+3)

REF +6, WIL +1, ZÄH +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Hundeschlitzer +5 (1W4-1/19-20)

Fernkampf Wurfpeil +5 (1W3-1)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6

SPIELWERTE

ST 8, GE 19, KO 14, IN 12, WE 13, CH 6

GAB +0; KMB -2; KMV 12

Talente Waffenfinesse

Wesenszug Pickelgesicht

Fähigkeiten Akrobatik +8, Bluffen +2, Entfesselungskunst +8, Fingerfertigkeit +8, Heimlichkeit +16, Klettern +3, Mechanismus ausschalten +8, Reiten +8, Wahrnehmung +5, Wissen (Lokales) +5

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

Besondere Eigenschaften Fallen finden +1

Kampfausrüstung Trank: Leichte Wunden heilen, Trank: Springen, 6 Krähenfüße; **Sonstige Ausrüstung** Lederrüstung, Hundeschlitzer, 6 Wurfpeile, Glückskröte („Fettfrosch“), Haarlocke der Guten Lotty (gebunden um die Pfote ihres Hundes, welche Schuffti an einem Lederband um den Hals trägt), 3 Metallspieße, ausgestopfter Rabe, Hausspinne („Stinkibein“) in einem Drahtkäfig, 3 leere Käferkäfige, Flasche mit in Salzlake eingelegten Alligatoraugen (entspricht Wegzehrung für 1 Tag), augenlose Kinderpuppe, Wurfhaken, 3 Zündhölzer, gebogene Nähnadel, Diebeswerkzeug, am Leib getragene Kuhglocke

GOBLIN-WESENSZUG: PICKELGESICHT

Dein Gesicht ist bedeckt von hässlichen Pickeln und richtigen Beulen, welche zudem zu den unpassendsten Zeiten aufplatzen. Du bist daher nicht nur besonders hässlich, sondern auch an Unannehmlichkeiten gewöhnt. Wenn du einem Effekt ausgesetzt bist, welcher kränkelnd macht, kannst du zwei Rettungswürfe ablegen, um dem Effekt zu widerstehen (vorausgesetzt, dass ein Rettungswurf möglich ist). Dabei behältst du das bessere der beiden Ergebnisse.

SCHUFFTIS LIED

SCHUFFTIS FRATZE SIND KRASS HÄSSLICH,
MACHEN ALLE KRANK GANZ GRÖSSLICH.
DOCH SIND MIT MESSER SCHNELL DABEI,
REIN UND RAUS, AUS EINS MACHEN ZWEI!



POOG VON ZARONGEL

Poog ist ein furchteinflößender Kleriker der Goblin-Gottheit Zarongel, des geheiligten Gottes des Hundetötens, des Feuers und des allerheiligsten berittenen Kampfes. Poog ist nicht sehr gut im berittenen Kampf, und dies ist seine alles andere als geheime Schande. Daher nutzt er den Großteil seiner Energie, um dafür den anderen heiligen Lehren seines Gottes mehr als gerecht zu werden: Hunde töten (er hat noch keinen getötet, hofft aber, dies eines Tages tun zu können) und Feuer entfachen (worin Poog schon recht gut ist).

POOG VON ZARONGEL

Goblin-Kleriker 1

NB Kleiner Humanoider (Goblinoider)

INI +6; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 15 (+2 GE, +1 Größe, +4 Rüstung)

TP 10 (1W8+2)

REF +2, WIL +4, ZÄH +3,



POOGS LIED

POOG SAGEN, ZARONGEL SEIN DER BESTE!
HEILEN UND VERBRENNEN RESTE.
ZARONGELS HILFE SEGNET POOG.
UND POOG STECHEN DICH MIT MESSER, WENN
DU MACHEN DARÜBER LUSTIG, ER SEIN NICHT
GUTER REITER VON TIERE!

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Hundeschlitzer +1 (1W4/19–20)

Fernkampf Wurfspeer +3 (1W4)

Besondere Angriffe Negative Energie fokussieren 4/Tag (SG 11, 1W6)

Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 1; Konzentration +3)

Beliebig oft – Mit Tieren sprechen (4 Runden/Tag)

5/Tag – Feuerpeil (1W6 Feuer)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 1; Konzentration +3)

1. – Brennende Hände^o (SG 13), Göttliche Gunst, Leichte Wunden heilen

o. (beliebig oft) – Ausbluten (SG 12), Göttliche Führung, Magie entdecken

D Domänenzauber; Domänen Feuer, Tiere

SPIELWERTE

ST 10, GE 14, KO 13, IN 8, WE 15, CH 12

GAB +0; KMB –1; KMV 11

Talente Verbesserte Initiative

Wesenszug Goblinische Tollkühnheit

Fähigkeiten Heimlichkeit +8, Reiten +4, Zauberkunde +3

Sprachen Goblinisch

Kampfausrüstung Zauberstab: Leichte Wunden heilen (9 Anwendungen); Sonstige Ausrüstung Kettenhemd, Hundeschlitzer, 2 Wurfspeere, Glückskröte „Hundefinder“, zerdrückte ausgetrocknete Kröte (frühere Glückskröte), Gefäß mit eingelegten Fischeköpfen (entspricht Wegzehrung für 1 Tag), 6 Fackeln, Feuerstein und Stahl, fast leerer Salzstreuer, Schweineringschwanz (Zwischenmahlzeit), Holzflöte (zu splitterig, als dass man sie länger spielen könnte, ohne sich zu verletzen)

GOBLIN-WESENSZUG: GOBLINISCHE TOLLKÜHNHEIT

Du neigst im Kampf zu entsetzlichem Übermut. Solltest du einem Gegner gegenüberstehen, der größer ist als du und sich auf den dir angrenzenden Feldern keine Verbündeten befinden, erhältst du dank deiner Großspurigkeit, deines Fluchens und deines tapferen Auftretens einen Wesenszugbonus von +1 auf Angriffswürfe mit Nahkampfwaffen ohne Reichweite.

WIR SIND GOBLINS!

MOGMORSCH

Der zehn Jahre alte Mogmorsch ist verrückt. Er lebt mit seiner Gefährtin Rempty zusammen, welche die irritierende Angewohnheit hat, in der Öffentlichkeit sein Gesicht sauberzulecken (insbesondere wenn er das Dorf verlässt). Sie glaubt, dass er ein sehr cleverer Alchemist sei, sorgt sich aber, dass er sich eines Tages in die Luft jagen könnte, wenn sie nicht da ist und aufpasst. Und sie liebt den Geschmack, den Mogmorschs Experimente auf seinem Gesicht hinterlassen.

MOGMORSCH

Goblin-Alchemist 1

NB Kleiner Humanoider (Goblinoider)

INI +4; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 13 (+4 GE, +1 Größe, +2 Rüstung)

TP 10 (1W8+2)

REF +6, WIL -1, ZÄH +5,

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Knüppel +0 (1W4-1)

Fernkampf Bombe +6 (1W6+2 Feuer)

Besondere Angriffe Bombe 3/Tag (1W6+2 Feuer, SG 12)

Vorbereitete Alchemistische Extrakte (ZS 1)

1. — Leichte Wunden heilen, Schild

Bekannte Extrakte Person verkleinern, Springen, Untote entdecken, Zielsicherer Schlag

SPIELWERTE

ST 8, GE 18, KO 13, IN 15, WE 8, CH 10

GAB +0; KMB -2; KMV 12

Talente Große Zähigkeit, Improvisierter Fernkampf, Trank brauen

Wesenszug Auftitschend

Fähigkeiten Fingerfertigkeit +8, Handwerk (Alchemie) +6, Heilkunde +3, Heimlichkeit +12, Reiten +8, Überlebenskunst +3, Wahrnehmung +3, Wissen (Natur) +6

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch, Varisisch

Besondere Eigenschaften Alchemie (alchemistische Gegenstände herstellen +1, Tränke identifizieren), Mutagen (+4/-2, +2 natürliche RK, 10 Minuten)

Kampfausrüstung Trank: Leichte Wunden heilen (2x), Säureflasche (2x), Alchemistenfeuer (3x), Rauchstab, Verstrickungsbeutel; **Sonstige Ausrüstung** Lederrüstung, Knüppel, Glückskröte „Amfibie“, Brille (zum Angeben), Kürbisflasche voller verzehrfertiger, eingelegter Blutegel (entspricht Wegzehrung für 1 Tag), saftige Schnecke in einem kleinen Topf (Zwischenmahlzeit), Totenschädelgesichtsmaske, metallenes Suspensorium, Narrenkappe, Kürbiskopflaterne, schwarze Augenklappe (mit Loch zum Durchsehen), harter Lederstiefel (als Gürteltasche genutzt), Formelbuch (enthält alle bekannten Extraktformeln)

GOBLIN-WESENSZUG: AUFTITSCHEND

Dein Körper ist etwas elastischer als der der meisten Goblins. Wenn du fällst, neigst du daher dazu, ein wenig besser aufzutitschen. Wenn du Sturzschaden nimmst, werden die ersten 1W6 Punkte an tödlichem Schaden davon automatisch in nichttödlichen Schaden umgewandelt. Du erhältst zudem einen Wesenszugbonus von +2 auf alle Reflexwürfe, um unerwartete Stürze zu vermeiden.



MOGMORSCHS LIED

MOGMORSCH WERFEN, ES MACHEN
BUMMS,
MACHEN MEHR SPAß ALS MIT BOGEN.
MANCHMAL SEIN DER GROßE WUMMS
NICHT MEINE SCHULD - SEIN NICHT
GELOGEN.

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), potation, 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, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Module: We Be Goblins! © 2011, Paizo Publishing, LLC; Author: Richard Pett. Deutsche Ausgabe: Wir sein Goblins! von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.

NUN SEID IHR GOBLINS!





Die Goblins sind los! Entfessele die mörderischen Streiche der wahnsinnigsten aller Bedrohungen auf Golarion mit diesem Führer zu allem, was man über Goblins wissen muss, aber nie zu fragen gewagt hat! Goblins sind für ihre unvorhersehbaren Angriffe, mitreißenden Kriegslieder und Angst vor Pferden bekannt. Sie vermischen Unfugtreiben und Mordlust wie kein anderes Monster auf der Welt. Doch sind Goblins viel mehr als nur Pferdeschlitzer und Möwenreißer. Nun kannst auch du Teil dieses merkwürdigen Blutvergießens werden, wenn du alles, was du brauchst, über sie weißt; egal ob du gegen ihre undurchschaubaren Stämme in die Schlacht ziehen oder sie als Goblinheld anführen willst!

Die Goblins Golarions präsentiert einen spielerfreundlichen Überblick zu den Lieblingsgegnern auf der Pathfinder Kampagnenwelt. Dieses Handbuch enthält neue Regeln in Form von Spielmechanismen und Informationen aus der Sicht eines Bewohners Golarions, um Spielern zu helfen, Goblincharaktere anzupassen.

16



IHR SEIN ESSEN!

Pathfinder Modul WIR SEIN GOBLINS!

Der Krötenschleckerstamm des Salzstängelsumpfes ist über einen großen Schatz gestolpert: Feuerwerkskörper! Doch leider haben sie den Entdecker bereits verbannt, da dieser das furchtbare Verbrechen begangen hat, Worte niederzuschreiben! Wie jeder Goblin weiß, stiehlt man so Worte aus den Köpfen! Um die Lage in Ordnung bringen, hat der Anführer der Krötenschlecker, Seine Mächtige Fettleibigkeit Häuptling Kehlreißer Darmmatscher, bestimmt, dass die mächtigsten Helden des Stammes ausziehen sollen, um die restlichen Feuerwerkskörper aus einem alten Schiffswrack im Sumpf zu holen. Um zu beweisen, dass sie die tapfersten Goblins der Krötenschlecker sind, müssen die SC eine Reihe gefährlicher Mutproben bestehen: sie müssen Ochsenschnecken schlucken, sich dem furchtbaren Ohrenbeißer stellen und mit Quiekie Nord persönlich tanzen. Und das ist erst der Anfang, denn das fragliche Schiff ist nicht unbewohnt, und Vorka die Goblinskannibalin liebt leckere Besucher!

Wir sein Goblins! ist ein Abenteuer für Charaktere der 1. Stufe. Die Spieler übernehmen eine Horde bössartiger und mörderischer Goblins außerhalb des Ortes Sandspitze. Dieses Abenteuer wurde für das Pathfinder-Rollenspiel geschrieben und ist kompatibel mit Version 3,5 des ältesten Rollenspiels der Welt. Es nutzt Regeln aus dem Pathfinder Handbuch: *Die Goblins Golarions*.



Geeignet für: **Goblin-Charaktere der 1. Stufe**
Abenteuerart: **Wildnisabenteuer**
Schauplatz: **Varisia**



www.ulisses-spiele.de



www.pathfinder-rpg.de



Artikelnummer: US53041