

PATHFINDER[®]

MODUL[™]

VIER WAR'N KLEINE GOBLINS

EIN PATHFINDER-ABENTEUER FÜR STUFE 1 VON CRYSTAL FRASIER



PLATTFuß-HOF



1 FELD = 1,50 M

PATHFINDER[®]

MODUL

Author • Crystal Frasier

Development Lead • James Jacobs

Cover Artist • Jaime Martinez

Interior Artists • Caio Maciel Monteiro
and Kiki Moch Ritzky

Cartographer • Rob Lazzaretti

Editor-in-Chief • F. Wesley Schneider

Creative Director • James Jacobs

Executive Editor • James L. Sutter

Senior Developer • Rob McCreary

Developers • John Compton, Adam Daigle, Mark Moreland,
and Owen K.C. Stephens

Assistant Developers • Crystal Frasier, Amanda Hamon Kunz,
and Linda Zayas-Palmer

Senior Editors • Judy Bauer and Christopher Carey

Editors • Jason Keeley and Josh Vogt

Lead Designer • Jason Bulmahn

Designers • Logan Bonner, Stephen Radney-MacFarland,
and Mark Seifter

Managing Art Director • Sarah E. Robinson

Art Director • Sonja Morris

Senior Graphic Designer • Adam Vick

Graphic Designer • Emily Crowell

Publisher • Erik Mona

Paizo CEO • Lisa Stevens

Chief Operations Officer • Jeffrey Alvarez

Director of Sales • Pierce Watters

Sales Associate • Cosmo Eisele

Marketing Director • Jenny Bendel

Vice President of Finance • Christopher Self

Staff Accountant • Ashley Kaprielian

Data Entry Clerk • B. Scott Keim

Chief Technical Officer • Vic Wertz

Software Development Manager • Cort Odekirk

Senior Software Developer • Gary Teter

Project Manager • Jessica Price

Organized Play Coordinator • Tonya Woldridge

Adventure Card Game Designer • Tanis O'Connor

Community Team • Liz Courts and Chris Lambertz

Customer Service Team • Sharaya Copas, Katina Davis,
Sara Marie Teter, and Diego Valdez

Warehouse Team • Will Chase, Mika Hawkins,
Heather Payne, Jeff Strand, and Kevin Underwood

Website Team • Christopher Anthony, Lissa Guillet,
Julie Iaccarino, Erik Keith, and Scott Spalding

Deutsche Fassung • Ulisses Spiele GmbH

Originaltitel • We B4 Goblins

Übersetzung • Ulrich-Alexander Schmidt

Lektorat und Korrektur • Fabian Fehrs, Thorsten Naujoks

Covergrafik • Jaime Martinez

Layout • Nadine Hoffmann

AUF DEM TITEL



Jaime Martinez zeigt uns, welchen Spaß ein Goblin und ein Schwein mit einem süßen, leckeren Hochzeitskuchen haben können!



INHALT

TEIL 1: WIR SEIN WELPEN! 3

Eine Gruppe frisch aus den Kinderkäfigen entlassener Junggoblins muss sich den Erwachsenen im Rahmen einer Reihe von Prüfungen beweisen.

TEIL 2: WIR (WERDEN) SEIN GOBLINS! 4

Nach Abschluss der Prüfungen müssen die Junggoblins zum Quappenmoor reisen, um ihre eigenen Kröten zu fangen. Diese sollen sie den unheimlichen Geistern der berühmten Höhle der Finsterfurcht vorstellen, auch wenn sich unerwartet (und unerwünscht) Goblinschläger, gierige Katzen und seltsame, spitzohrige magische Elfendamen einmischen!

TEIL 3: WIR MACHEN ÜBERFALL! 7

Nachdem die frisch in die Reihen der Erwachsenen aufgenommenen Goblins von einer Halblingshochzeit erfahren, dürfen sie an ihrem ersten echten Überfall teilnehmen. Und Kuchen gibt es auch!

VORGEFERTIGTE CHARAKTERE 12

Dieser Abschnitt enthält vorgefertigte Spielwerte für die vier Junggoblins, welche die Hauptakteure dieses Abenteuers sind - Reta, Poog, Mogmorsch und Schuffti!

Vier War'n Kleine Goblins! ist ein Pathfinder-Abenteuermodul für vier Goblincharaktere der 1. Stufe und verwendet die mittlere Aufstiegsgeschwindigkeit. Dieses Modul spielt auf der Pathfinder-Kampagnenwelt Golarion, kann aber leicht mit jedem anderen Hintergrund benutzt werden.

QUELLENVERWEISE

Dieser Band verweist auf mehrere andere Pathfinder-Produkte, welche zu seiner Nutzung nicht zwingend erforderlich sind.



Paizo Inc.

7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577

paizo.com



Ulisses Spiele GmbH

Industriestraße 11 | 65529 Waldems

www.ulisses-spiele.de

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the Pathfinder Roleplaying Game and the 3.5 edition of the world's oldest fantasy roleplaying game.

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 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 Module: We B4 Goblins! © 2016, Paizo Inc. All rights reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, and Pathfinder Society are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Inc.

Art.-Nr.: US53085PDF



VIER WAR'N KLEINE GOBLINS!

ZU DIESEM ABENTEUER

Dies ist das vierte Goblinabenteuer; diese Module erzählen eine ungewöhnliche Reihe von Geschichten und funktionieren gleichermaßen als One-Shots oder als Mini-Kampagne, in der die Spieler die mittlerweile ikonischen Goblinhelden Schuffti, Mogmorsch, Poog und Reta übernehmen, um im Hinterland von Sandspitze für Unruhe und Chaos zu sorgen. Mit *Wir War'n Kleine Goblins!* reisen wir in der Zeit zurück, folgen unseren Helden auf ihrem allerersten Abenteuer und erleben, wie sie ihren Platz bei den Krötenschleckern finden, sich ihre Namen verdienen und eine Halblingshochzeit überfallen!

Auf den Seiten 12-15 dieses Bandes findest du vier vorgefertigte Goblincharaktere. Alternativ können Spieler Goblins der 1. Stufe mit Hilfe des *Monsterhandbuchs*, der *Ausbauregeln III: Völker* oder des *Handbuchs: Goblins von Golarion* und der NSC-Klassen des *Grundregelwerkes* erstellen. Dieses Abenteuer erzählt die Vorgeschichte von *Wir Sein Goblins!*, daher ist Wissen um die anderen Abenteuer dieser Reihe keine Voraussetzung.

*Wir sein Goblins im Käfig drin.
Bequemes Heim für Junggoblin!
Beiß die Stangen, fühl die Wut,
Wind' dich raus und fühl dich gut.
Zeig dein Können, klasse Plan!
Komm zum tollen Goblinsklan!*



ABENTEUERHINTERGRUND

Die Goblins des Krötenschleckerstammes glauben, dass sie den Salztängelsumpf beherrschen, weil sie so wilde, furchterweckende Gesellen seien. Doch in Wahrheit liegt es daran, dass sie einfach Glück und keine Konkurrenz vor Ort haben. Wie bei jedem Goblinstamm erreicht auch bei den Krötenschleckern jedes Jahr ein neuer Haufen Junggoblins die Schwelle zum Erwachsenenalter. Da Goblinder gefährlich verfressen und einfach nur geistlos-dumm sind, werden sie in den ersten Lebensjahren in Welpenkäfigen eingesperrt. Dort müssen sie das Überleben lernen, da jene, die später einmal zum Stamm gehören wollen, die schwächeren Goblins, mit denen sie aufwachsen, dominieren, unterdrücken und oft auch auffressen müssen. Die Überlebenden wachsen schließlich zu jenen bereitwillig-be gierigen jungen Monstern heran, auf die jeder Goblinstamm stolz sein kann. Jeder Goblin hat eine derart bescheidene Herkunft, darunter auch Häuptlinge wie Darmmatscher oder Brockenreißer – oder auch künftige legendäre Goblinhelden wie Schuffti, Mogmorsch, Poog und Reta. Traditionell stellen Goblinstämme den Nachwuchs jedes Jahr vor eine Reihe von Prüfungen, um den Platz jedes Welpen im Stamm bestimmen zu können. Die Krötenschlecker unterscheiden sich darin nicht von anderen Stämmen. Um sicherzustellen, dass ihre Krieger furchtlos (oder zumindest gute Lügner) sind, schicken sie jeden Goblin auf eine gefährliche Reise, um eine Kröte einzufangen, ehe er sich selbst einen Namen geben darf und in den Augen des Stammes zu einem echten, erwachsenen Goblin wird.

Natürlich geht das Leben auch außerhalb des Salztängelsumpfes weiter. Angehörige anderer Völker im umliegenden Hinterland verlieben sich und bekommen Kinder, welche irgendwann erwachsen sind und sich ebenfalls verlieben. Ein Beispiel hierfür sind Winnius Plattfuß und seine liebeizende Verlobte Wellma. Die beiden sind nicht nur bezaubernde Turteltauben, sondern zudem auch noch frisch ernannte Vollstrecker der Plattfußsippe, einer Familie von Verbrechern, welche Reisende auf dem Schlamm bach sowie in dessen Nähe überfällt und ausnimmt. Außerdem treiben sie ab und an für einen von Sandspitzes unwahrscheinlichsten (und am wenigsten dessen verdächtigsten) Kredit-haien Schulden ein – eine Frau namens Lottie. Wie die meisten Familienangehörigen hat sich auch Lottie zum Plattfuß-Hof aufgemacht, um bei der Eheschließung zugegen zu sein. Diese bewundernswerte (und vielleicht unerwartet gewalttätige) Zusammenkunft von Halblingen wird – ganz zufällig – gestört, lässt doch der Krötenschleckerstamm seinen aktuellen Haufen an Junggoblins auf die Welt los und kann man nichts Spannenderes für einen Goblinüberfall vorstellen als Halblinge, Messer und einen mehr als einen Meter hohen Kuchen! Die Spielercharaktere benötigen eigentlich nur einen Grund, um an dem fröhlichen Ereignis teilzunehmen. Und wie es der Zufall will, wandert so ein Grund in einem wackligen Wagen in den Sumpf, während die Goblinabenteurer gerade aufgebrochen sind, um sich einen Namen und einen Platz in der Welt zu verdienen ...

WO AUF GOLARION?



Die Krötenschlecker leben im Salztängelsumpf mehrere Kilometer im Südwesten des Ortes Sandspitze an der varisichen Küste. Der letzte Akt des Abenteuers führt die Krötenschlecker ein paar Kilometer landeinwärts zum kleinen Hof der Familie Plattfuß am Schlamm bach.

TEIL I: WIR SEIN WELPEN!

Lies deinen Spielern zu Beginn das Folgende vor:

Ihr seid Goblins des Krötenschleckerstammes – oder zumindest werdet ihr dies eines Tages sein. Gegenwärtig seid ihr noch Welpen – gefräßige, unleidliche Goblinder ohne jede Moral, die erst vor ein paar Monaten gelernt haben, keine Steine mehr zu essen. Doch mit jedem verstrichenen Tag scheinen eure Welpenkäfige kleiner und kleiner zu werden. Die Außenwelt lockt und spricht eure angeborene Goblinneugier (und euren Appetit) an, doch die verhassten Käfigstangen halten euch noch zurück.

Ein paar andere Welpen gedeihen im Käfig, während die Zahl der kleineren und schwächeren immer weiter abnimmt. Kesselkopp überragt im wahrsten Sinne des Wortes seine Konkurrenten mit Kopf und Schultern – ein Goblin mit wahrhaft widerwärtigen Darmwinden, der sich einen beeindruckenden Helm aus einem Teekessel gefertigt hat, welcher zu nahe bei den Käfigen liegenblieb. Selbst erwachsenen Goblins – darunter der legendäre Häuptling Kehlreißer Darmmatscher – ist Kesselkopp aufgrund seines Könnens aufgefallen, euch mit Stöcken zu stechen und mit seinen Fäusten blaue Flecken zu hinterlassen.

Doch heute ist ein besonderer Tag, denn statt eines Eimers mit Fischköpfen brachte Welpenaufseherin Wackelkopf einen Schlüssel und öffnete die Tür eures Käfigs, so dass ihr erstmals in die Welt hinauspurzeln konntet. Andere Krötenschlecker versammeln sich um euch herum, starren euch an und kauen auf den Fischköpfen, die eigentlich ihr hättet bekommen sollen. „Ihr alle zu groß für Käfige“, grunzt Wackelkopf, „aber ihr sein noch keine Krötenschlecker. Krötenschlecker müssen sein nützlich. Krötenschlecker müssen sein zäh! Krötenschlecker müssen verdienen Platz im Stamm. Und das ihr jetzt machen! Zeigt uns, wo ihr hingehören – und wenn es unter die Erde ist!“

Jeder Goblinstamm hat seine eigenen Traditionen für den Übergang vom Welpen zum Erwachsenen und wie er die Rollen der neuen Junggoblins im Stamm bestimmt. Die Krötenschlecker haben eine Tradition der Menschen übernommen und zwingen ihre Jungen, sich verschiedene



sogenannte „Abzeichen“ im Rahmen von willkürlichen und grausamen Aufgaben zu verdienen. *Krötenschleckerabzeichen* sind aber keine einfachen Orden oder Plaketten, sondern einzigartige magische Gegenstände, welche in der Regel zufällig sowie als Ergebnis goblinischer Sturheit erschaffen werden und zu Unfällen neigenden Welpen ein paar zusätzliche Überlebenschancen sichern sollen. Wie Zaubertränke können *Krötenschleckerabzeichen* von jedem benutzt werden, wobei man sich zu Recht über einen erwachsenen Goblin lustig machen darf, der mit solchem „Kinderspielzeug“ hantiert. Ein Abzeichen kann als Augenblickliche Aktion (meist als Reaktion auf eine Gefahr oder einen besonderen Zustand) aktiviert werden. Sollte es nicht binnen einer Woche benutzt werden, verblasst seine Magie und es verwandelt sich in einen nutzlosen Stofffetzen. Jedes Abzeichen kann nur einmal benutzt werden.

Welpenhüterin **Wackelkopf** (NB Goblin-Kämpferin 1) lässt die SC und ein paar weitere Welpen sich zur Begutachtung in einer Reihe aufstellen. Nur Kesselkopf ist dank seiner offenkundigen Überlegenheit und seines auffälligen Kopfschutzes davon ausgenommen. Nach ein paar unangenehmen Augenblicken stellt der Stamm die Welpen vor vier Herausforderungen, die nacheinander erledigt werden müssen. Ein Welpen kann eine Herausforderung verweigern, wird dann aber von der Menge mit Matschklumpen und Abfällen beworfen, die ihm 1 Schadenspunkt zufügen. Wer eine Aufgabe besteht, erhält ein *Krötenschleckerabzeichen*. Wackelkopf hält genug davon bereit, sollten mehrere Gobline dieselbe Herausforderung bestehen. Die vier Herausforderungen sind:

FROHES SCHLAGEN

Die Welpen müssen sich zum Amüsement des Stammes auf kreative Weise selbst verletzen. Jeder Welpen fügt sich pro Versuch 1W3 Punkte nicht-tödlichen Schadens zu (besonders kreative Verletzungen verursachen 1 oder 2 zusätzliche Schadenspunkte). Ein Welpen kann einen Fertigkeitswurf für Bluffen oder einen Charismawurf gegen SG 15 ablegen, um die Verletzung unterhaltsam zu gestalten. Er erhält einen Situationsbonus auf diesen Wurf in Höhe des selbstzugefügten, nicht-tödlichen Schadens. Welpen können diese Herausforderung wiederholen, solange sie bei Bewusstsein bleiben.

Krötenschleckerabzeichen des Frohen Schlagens: Der Benutzer dieses Abzeichens erhält SR 5/- gegen einen einzigen Angriff und wird 1,50 m weit in eine von ihm gewählte Richtung vom Angreifer fortgeschleudert, wobei er auf den Füßen landet. Der Benutzer kann das Abzeichen aktivieren, nachdem er getroffen wurde, aber ehe der Schaden ausgewürfelt wird.

TIERFEINDSCHAFT

Die Welpen müssen beweisen, dass sie sich mit gefährlichen Tieren auskennen, indem sie einer besonders großen Spinne eine Leine anlegen. Um die kopfgroße Scharlachspinne niederzuringen, ist ein Kampfmanöverwurf gegen SG 9 gefolgt von einem Geschicklichkeitswurf gegen SG 12 zum Binden eines Knotens erforderlich. Misslingt einer dieser Würfe, beißt die Spinne sofort zu (Biss +7; 1 Schadenspunkt und 1 Punkt Stärkeschaden; ZÄH, SG 10, kein ST-Schaden). Die Spinne wird nervös und huscht davon, sollten einem Goblin insgesamt drei Würfe misslingen.

Krötenschleckerabzeichen der Tierfeindschaft: Der Besitzer dieses Abzeichens kann es unmittelbar nach einem erfolgreichen Angriff gegen eine Kreatur der Kreaturenart Tier benutzen, um seinen Schaden um +1W6 Punkte zu erhöhen. Dieser zusätzliche Schaden wird bei einem Kritischen Treffer nicht verdoppelt. Der Benutzer kann dieses Abzeichen sogar erst aktivieren, nachdem er den regulären Schaden für seinen Angriff ausgewürfelt hat, um ihn nachträglich zu erhöhen.

VERLETZENDE WORTE

Um zu beweisen, dass er selbst unter großen Schmerzen noch clever ist, muss jeder Welpen eine gute Beleidigung aussprechen, während er auf einem heißen Stein kaut, der frisch aus der Feuergrube geholt wurde. Ein Welpen muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 8 bestehen, um den heißen Stein in der ersten Runde im Mund zu behalten; um dann auch noch eine gute Beleidigung zu schaffen, muss ihm in derselben Runde ein Intelligenzwurf gegen SG 14 gelingen. Der SG des Zähigkeitswurfes sinkt mit jeder Runde um 1, allerdings kann der Welpen den Wurf nicht wiederholen, sollte er ihm einmal misslingen – misslingt ihm der Rettungswurf, spuckt er den heißen Stein reflexartig aus, ehe dieser Schaden verursachen kann.

Krötenschleckerabzeichen der Verletzenden Worte: Der Benutzer dieses Abzeichens kann eine maximal 9 m weit entfernte Kreatur mit einem Intelligenzwurf von 3 oder höher mit einem wahren Hagel von Beleidigungen belegen. Dies gewährt ihm einen Fertigkeitswurf für Einschüchtern, um die Zielkreatur zu demoralisieren, wobei er einen Situationsbonus von +5 erhält. Sollte er mit seinem Wurf den Ziel-SG um 5 oder mehr übertreffen, erhält sein Ziel für 1 Runde den Zustand Wankend statt nur Erschüttert. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt.

ZUNGENFERTIGKEIT

Um zu zeigen, wie beweglich ihre Kiefer sind, müssen die Welpen Würmer ohne Zuhilfenahme von Händen oder Füßen aus dem Schlamm graben. Wenn ein Welpen einen Mundvoll Schlamm herunterschluckt, muss er einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 12 ablegen, um darin einen Wurm zu finden. Hat er einen Wurm gefunden, kann er mit einem Reflexwurf gegen SG 14 verhindern, diesen mit hinunterzuschlucken. Ein Welpen kann drei Mundvoll Schlamm schlucken, ehe er zu voll für weitere Versuche ist.

Krötenschleckerabzeichen der Zungenfertigkeit: Der Benutzer dieses Abzeichens kann einen gerade misslungenen Rettungswurf wiederholen, erhält aber zugleich augenblicklich den Zustand Liegend.

TEIL 2: WIR (WERDEN) SEIN GOBLINS!

Die hoffnungsvollen Junggoblins sind endlich dem Welpenkäfig entkommen. Nun steht aber immer noch eine Aufgabe vor ihnen, soll sie der Krötenschleckerstamm als richtige, erwachsene Gobline anerkennen: Sie müssen sich ihre eigenen Kröten aus dem Quappenmoor holen und diese den bösen Mächten in der Höhle der Finsterfurcht zeigen. Kurz nachdem der frühere Häuptling der Krötenschlecker, der furchtbare Spludna Spuckt-beim-Sprechen den alten Menschen getötet hatte, der in der unheimlichen Ruine hauste, machten die Krötenschlecker es zum Teil des Rituals des Erwachsenenwerdens, sich diesem Ort zu stellen. Dabei



ignorieren sie den Umstand, dass die „Höhle“ in Wahrheit die heruntergekommene Hütte eines Eremiten ist. Indem sie ihre Kröten dem zusammengefallenen Skelett des früheren Bewohners präsentieren, besänftigen die Goblins die Geister von Finsterfurcht - welche völlig ihrem ständig in Veränderung befindlichen Aberglauben entspringen - schon so lange, wie sich jeder von ihnen erinnern kann (d.h. wenigstens 10 Jahre).

Häuptling Darmmatschers Favoriten – Kesselkopp und seine Anhänger – dürfen sofort zum Quappenmoor aufbrechen, so dass die SC eine Nacht haben, um sich auszuruhen und den Verletzungen zu erholen, die sie möglicherweise in Teil 1 erlitten haben. Die SC haben zudem Gelegenheit, sich Waffen zu besorgen – Knüppel und Kampfstäbe sind leicht zu finden und mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 12 entdecken sie zudem eine Kiste mit sieben Wurfspießen, welche unter einen wackligen Tisch geschoben wurde, um ihn zu stabilisieren. Der Deckel des Kastens verfügt über einen Riemen, so dass er als Leichter Holzschilde zweckentfremdet werden könnte.

WACKELKOPFS RATSCHLÄGE

Sobald die Welpen sich ausgeruht und alle ihnen zustehenden Belohnungen in Empfang genommen haben, lässt Wackelkopf sie am Rand des Dorfes zusammenkommen und spricht zu ihnen:

„Ihr euch halten für harte Goblins, weil ihr herausgekommen seid aus euren Käfigen, Welpen? Pssst! Ihr sein keine Goblins. Einzige echte Goblin sein Krötenschlecker und ein Krötenschlecker ohne Kröte sein nur ... Schlecker. So. Wenn ihr sein wollen Krötenschlecker, ihr müssen Kröte im Quappenmoor fangen und nicht dabei sterben. Dann ihr bringen die Kröte zur Höhle der Finsterfurcht und wenn ihr sein richtige Goblins, dann ihr sterben vielleicht nicht. Holt Kröte. Zeigt sie dem Geist. Tötet alles, was euch aufhalten will.“

Und nicht sterben. Letzter Rat sehr wichtig.“

Wackelkopf zeichnet eine grobe Karte, welche das Quappenmoor und die Höhle der Finsterfurcht zeigt und schickt die SC auf die Reise. Sollten die SC noch Fragen haben, bezeichnet sie sie als Kleinkinder und bewirft sie mit Matsch.

QUAPPENMOOR (HG ½)

Ab und an durchbricht eine Luftblase langsam die Oberfläche dieses seichten, stinkenden Teichs. Wohin man auch blickt, schwirren Insektenwolken in der Luft. Nur das Quaken von Kröten übertönt zuweilen ihr Summen. Der Krötenschleckerstamm rekrutiert seine namensgebenden Haustiere in diesem Moor. Das schlammige, stehende Wasser ist voller Algen sowie Insektenlarven und bildet so einen idealen Laichplatz für eine besonders verblüffende Krötenart, deren psychoaktive Sekrete seit

Jahrzehnten den Goblins helfen, langweilige Nachmittage zu überbrücken.

Das Wasser ist nur 0,30 m tief und Goblins sind leicht genug, dass sie nicht Gefahr laufen, durch die Torfschicht am Boden des Teiches zu brechen (meistens jedenfalls; siehe „Schätze“). Ein Welpen kann als Standard-Aktion eine Kröte mit einem Kampfmanöverwurf gegen SG 15 einfangen. Die SC können ihre Chancen mittels besonderer Taktiken etwas verbessern, z.B. indem sie auf höhergelegene Plätze klettern und Krötenrufe zum Anlocken von Kröten ausstoßen oder Heimlichkeit nutzen. Gelingt einem Goblin ein passender Fertigkeitswurf gegen SG 12, erhält er einen Bonus von +2 auf seinen Kampfmanöverwurf, um eine Kröte zu fangen.

Kröten abschlecken: Die sogenannten Schleckkröten des Quappenmoors geben ein leichtes Gift ab, welches Schwindel sowie Halluzinationen verursacht und die Schmerzwahrnehmung bei jungen Goblins dämpft. Das Ablecken oder Essen einer Schleckkröte ist eine Standard-Aktion und verleiht dem glücklichen Goblin für 30 Minuten 5 temporäre Trefferpunkte. Zugleich erleidet er während dieser Zeit einen Malus von -2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung und Initiativwürfe. Ein Goblin kann nur einmal am Tag vom Abschlecken einer Kröte profitieren und hat sich nach dem dritten Mal derart an das Gift gewöhnt, dass er gar keine Vorteile mehr erhält (er erfährt aber immer noch eklige und urkomische Halluzinationen).

Schätze: Die früheren Goblinhelden Fleißi-Smurget und Kürzt-sich-nie-die-Zehennägel Grom ereilte vor einigen Jahren ein unglückliches Schicksal im Quappenmoor, als sie den Torf durchbrachen und in das dunkle, ätzende Wasser darunter gesogen wurde. Während der Krötenjagd findet einer der Goblins automatisch einen Hundsschnitter, der aus dem Torf ragt. Weitere Untersuchungen fördern zwei konservierte Leiche im Wasser, einen zweiten Hundsschnitter, einen Wurfspieß, einen Wurfhaken, ein Unheiliges Symbol des Zarongel, zwei Holzlöffel, zwei tote Maulwürfe und ein Glas mit eingelegten Fischköpfen zutage.

KESSELKOPPS HINTERHALT (HG 1)

Die entsetzlich helle Morgensonne weicht langsam einem erfrischenden, feuchten Nieselregen, während die Goblins den Sumpf auf dem Weg zur Höhle der Finsterfurcht durchqueren. Ehe sie aber ihr Ziel erreichen, blockiert ein umgestürzter Baumstamm, dessen Form an einen ausgestreckten Mittelfinger erinnert, den Weg. Auf dem Stamm klettert eine grüngraue Gestalt wie ein Wiesel herum. Auf ihrem von Pickel übersäten Kopf sitzt immer noch der

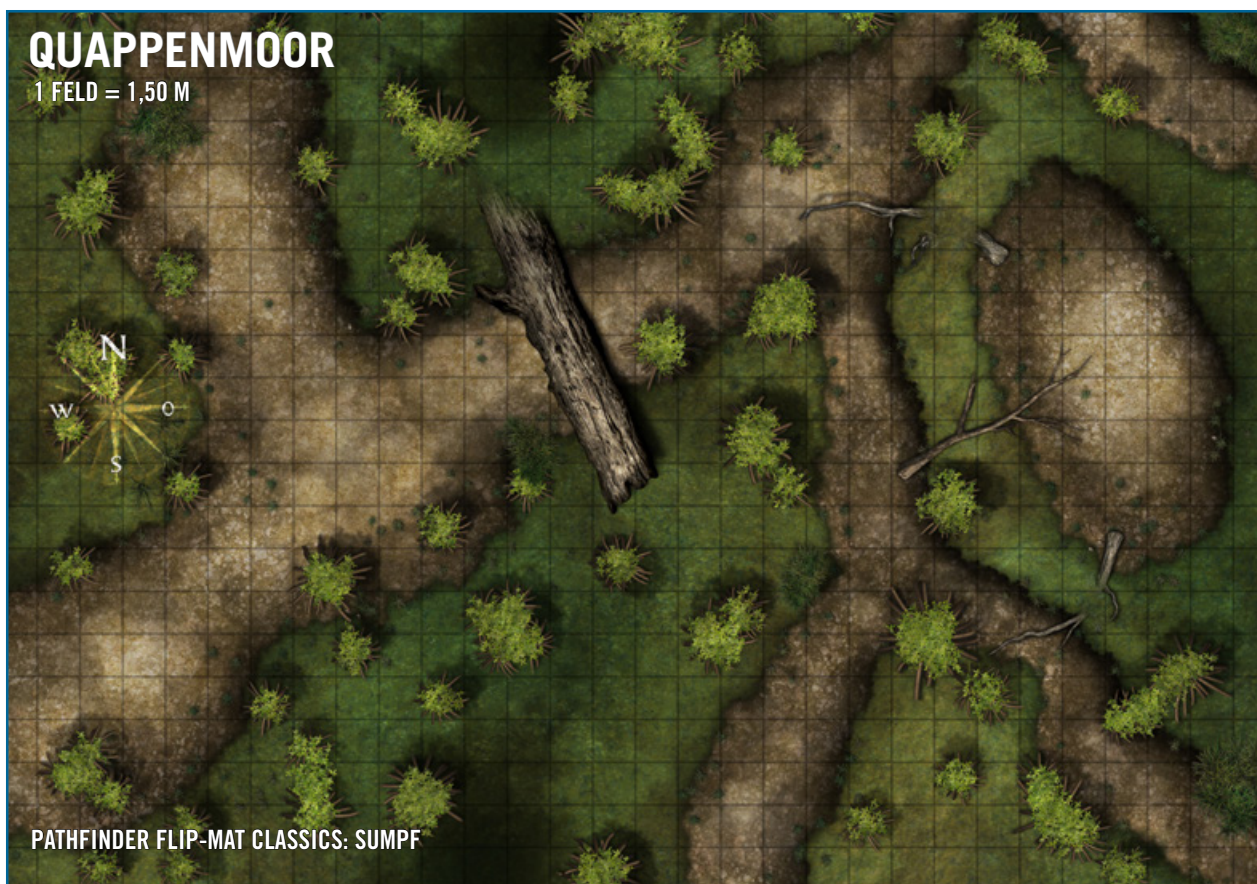


KESSELKOPP



QUAPPENMOOR

1 FELD = 1,50 M



PATHFINDER FLIP-MAT CLASSICS: SUMPF

polierte Teekessel. Kesselkopp schreit „Ihr dummen Kleinkinder! Ihr Möchtegern-Goblins!“, während zwei andere Welpen aus dem Käfig – Culgick und Rempty – neben ihm auftauchen. Kesselkopp beschimpft die SC weiterhin und schwingt dabei einen gemein aussehenden Hundsschnitter. „Ihr nehmen Kröten aus Kesselkopps besonderem Teich, ihr nun zahlen meinen Preis! Ihr mir geben all eure Kröten! Und ihr sagen, dass ihr dumm sein!“

Kesselkopp hat nicht ganz bedacht, dass man seine Worte als Beleidigung nutzen kann – plappern die SC einfach „Ihr dumm sein“ nach, verfällt er in Wut und greift sofort an.

Kreaturen: Kesselkopp verließ in der letzten Nacht das Dorf, ohne sein tiefstes, beschämendstes Geheimnis offenzulegen: Er ist von einer lähmenden Furcht vor stehenden Gewässern erfüllt. Zusammen mit seinen beiden Anhängern hat er die ganze kalte Nacht hindurch auf dem umgestürzten Baum gehockt und darauf gewartet, dass andere Junggoblins des Weges kommen, die man überfallen und die um ihre Kröten erleichtern kann. Dem großmäuligen, kleinen Schläger ist es egal, ob er ein paar Welpen töten muss, solange er mit den besten Kröten nach Hause kommt. Er greift die SC an, wenn diese in seinen Augen seinem Verlangen nicht schnell genug nachkommen, ist letztendlich aber nicht sehr schlau und erkennt, dass er in der Unterzahl ist (solltest du weniger als vier Spieler haben, dann passe die Anzahl der Goblins im Hinterhalt so an, dass es wenigstens ein Goblin weniger ist als SC).

Man kann Kesselkopp zudem leicht täuschen – verspricht man ihm zum Beispiel, die Kröten ins Dorf zu schicken oder für ihn dorthin zu tragen, ist er hinreichend verwirrt,

dass er die SC passieren lässt. Als Liebling des Häuptlings ist er furchtlos, wodurch der SG von Fertigkeitswürfen für Einschüchtern gegen ihn um 5 steigt.

Sollte Kesselkopp niedergeschlagen, überwältigt oder getötet werden, ergeben sich seine Anhänger sofort und betteln um Gnade, wobei sie die neuen besten Goblins des Stammes preisen.

KESSELKOPP

HG 1/3

EP 135

Goblin (MHB, S. 128)

TP 6

CULGICK UND REMPTY

HG 1/3

EP je 135

Goblin (MHB, S. 128)

TP je 6

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Speichellecker (AF) Kesselkopps Gehilfe sind selbst nach Goblinstandards völlig inkompetent. Jede Runde besteht eine Chance von 25%, dass einer von ihnen eine Standard-Aktion nutzt, um sich bei Kesselkopp einzuschleimen oder ihm zu einer klugen Beleidigung oder einem meisterhaften Angriff zu gratulieren. Sollte Kesselkopp einen Kritischen Treffer landen, dann steigt diese Chance für die folgende Runde auf 75%.

Schätze: Kesselkopp hat mehrere Belohnungen des Krötenschleckerstammes und einige Dinge bei sich, die er während der langen, kalten Nacht im Sumpf aufstöbern konnte: einen kleinen Kurzbogen ohne Sehne, einen



Köcher mit sieben Pfeilen, einen schweren Lederstiefel, einen Salzstreuer und fünf Flaschen, deren Etiketten alle dieselbe lächelnde Halb-Elfe zeigen, welche eine Narrenkappe trägt. Ein Goblin, der es wagt, die Schriftzeichen zu lesen, erfährt, dass es sich um „Die Mirakulöse Medizin der Magischen Maggie - Die Meisterhafte Mixtur gegen Mannigfaltige Molestest!“ handelt. Die Flaschen stammen aus einer Kiste, die mitten auf einer nahen Straße liegt, nun aber nur noch dreckiges Stroh enthält. Trotz des grandiosen Etiketts handelt es sich um fünf Tränke: *Leichte Wunden heilen*, die mit Alkohol, Pfefferminze und Salzwasser verschnitten sind. Jede Flasche strahlt eine schwache Aura der Beschwörungsmagie aus. Das Trinken aus einer Flasche erfordert eine Standard-Aktion und provoziert Gelegenheitsangriffe wie bei normalen Zauberschriften, stellt aber nur jeweils 1 Trefferpunkt pro Schluck wieder her. Jede Flasche enthält vier Schlucke.



DIE MAGISCHE MAGGIE

DIE HÖHLE DER FINSTERFURCHT (HG 1)

Da der Schläger nun aus dem Weg ist, müssen die Welpen weiter zur Höhle der Finsterfurcht ziehen, um ihre Kröten dem furchtbaren Geist dort zu zeigen. Wenn sie ihr Ziel erreichen, lies das Folgende vor oder verwende eigene Worte:

Im Schatten grauer Zypressenstämme steht eine zusammengefallene, von Menschen gemachte Höhle auf dem matschigen Boden. Sie ist von Sumpfdornensträuchern überwuchert und ist beängstigend schief.

Die „Höhle“ ist in Wahrheit die Hütte eines alten Fallenstellers, aber unheimlich genug, dass die Goblin einander weiterhin als Mutprobe auffordern, sie zu betreten. Drinnen ist es dunkel, doch da Goblins über Nachtsicht verfügen, erkennen sie schiefe, teilweise eingestürzte Regale, Haufen zerschlagener Tongefäße, einen mit Müll übersäten Tisch sowie rostende Tierfallen. Eine teilweise mumifizierte, größtenteils aber skelettierte, menschliche Leiche liegt zusammengesackt an einer Wand – dies ist der legendäre „Geist von Finsterfurcht“. Aus der Brust der Leiche ragt ein abgebrochener, spinnwebenverhangener Pferdeschlächter.

Um das Übergangsritual zum Erwachsenenstatus abzuschließen, muss jeder Goblin vor dem Geist seine Kröte in die Höhe halten und dabei sein Goblinlied singen (siehe auch die Charakterbögen im Anhang).

Kreaturen: Nicht nur Goblins nutzen diesen verlassenem Schuppen. Auch zwei „Gierkatzen“ (Waschbären) haben sich in der Ruine niedergelassen. Sie verstecken sich in einer überwucherten Ecke, wenn sie hören, wie die Welpen sich nähern. Sobald zwei Goblins ihr Ritual vollzogen haben, haben die beiden knubbeligen Räuber genug Mut gesammelt, um die lauten, kleinen Störenfriede anzugreifen!

Schätze: Im Laufe der Jahre haben zwar schon viele Goblins die Höhle der Finsterfurcht durchstöbert, andere ihrer Artgenossen schleppen allerdings ständig neues Zeug an. Eine Durchsuchung der Hütte fördert daher zwei Verstrickungsbeutel, vier Rauchstäbe, vier Zündhölzer, einen Fleischhaken, Feuerstein und Zunder, ein paar metallene Bratspieße, eine rostige Kette, einen kleinen Drahtkäfig, eine zerbrochene Brille, einen Satz Diebeswerkzeug, ein falsches Gebiss und einen halbverpeisten, nach Waschbär muffelnden Hartkäse zu tage.

DER MOBILE MARKTSTAND DER MAGISCHEN MAGGIE (HG 1)

Mit Abschluss dieser tapferen Queste können die nun erwachsenen Goblins zum Dorf der Krötenschlecker zurückkehren. Dabei stoßen sie aber auf etwas merkwürdiges:

Ein buntbemalter Wagen ist halb in einem stinkenden Schlammlach versunken. Die Seite des Wagen ist mit fürchterlichen Worten neben Bildern von Tränken und magischen Schmuckstücken verziert. Flaschen, Fässer, Töpfe sowie alle möglichen Tränke und Kuriositäten schauen durch die ausgebeulte Plane hervor, die den Wagen bedeckt.

Kreaturen: Auf dem farbenfrohen Wagen steht: „Der Mobile Marktstand der Magischen Maggie“ (natürlich dürfte kein Goblin, der für sich selbst und die Traditionen seines Volkes Respekt verspürt, imstande sein zu lesen). Magdelena „Maggie“ Stackdack, die Straßenhändlerin, welcher der Wagen gehört, wollte die Sumpfstraßen auf ihrem Weg von Sandspitze nach Süden zum Plattfuß-Hof als Abkürzung nehmen, kam aber nicht weit. Seit Stunden versucht sie nun, ihr stures Maultier, Braya, dazu zu bringen, den beschädigten Wagen aus dem Schlamm zu ziehen. Dabei ruft sie immer wieder: „Los, du stures altes Maultier, wir kommen zu spät!“

Die Magische Maggie ist eine Halb-Elfe und trägt einen verblüffenden Hut mit Glöckchen, die bei jedem Schritt klingeln. Ihr noch nie ein Goblin begegnet, doch als Vollblutverkäuferin (und –betrügerin) lässt sie sich natürlich keine Chance entgehen, ein paar Hinterwäldler aus den Sümpfen auszunehmen. Sowie sie die Goblin bemerkt, nimmt sie ihre Verkäuferpose ein und preist ihre Waren, vor allem „Die Mirakulöse Medizin der Magischen Maggie“ an. Sollten die Goblins Flaschen dieser Medizin dabei haben und Maggie dies bemerken, wirft sie sich noch mehr ins Zeug. Normalerweise verlangt sie 30 GM pro Flasche, ist aber bereit, von Goblins noch viel mehr zu verlangen. Sobald sie aber erkennt, dass ihre Besucher keine klingenden Münzen haben, ändert sich ihr Verhalten komplett – statt warmherzig und freundlich tritt sie schrill und bedrohlich auf und wirft mit Steinen, um die „an ihren Zehen lutschenden Bekloppten“ loszuwerden.

WASCHBÄREN (2)

HG ½

EP je 200

TP je 4 (MHB IV, S. 279)



DIE MAGISCHE MAGGIE

HG ½

EP 200

Halb-Elfische Alchemistin^{EXP} 1

CN Mittelgroße Humanoide (Elf, Mensch)

INI +0; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 11, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 11 (+1 Rüstung)

TP 10 (1W8+2)

REF +2, **WIL** +3, **ZÄH** +4; +2 gegen Verzauberungen

Immunitäten Schlaf

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Dolch +0 (1W4/19-20)

Fernkampf Bombe +1 (1W6+1 Feuer) oder Stein +0 (1W3)

Besondere Angriffe Bombe 2/Tag (1W6+1 Feuer, SG 11)

Vorbereitete Alchemistenextrakte (ZS 1; Konzentration +2)

1. — *Leichte Wunden heilen, Schild*

TAKTIK

Im Kampf Sobald Maggie Schaden erleidet, kreischt sie vor Angst auf und schleudert Bomben statt Steinen. Zudem schluckt sie bei der erstbesten Gelegenheit ihr *Extrakt: Schild*, sofern sie dabei keinen Gelegenheitsangriff provoziert.

Moral Sollten Maggies TP unter 5 reduziert werden, rennt sie nach Norden gen Sandspitze davon und überlässt Braya ihrem Schicksal. Sobald sie kann, trinkt sie ihren *Extrakt: Leichte Wunden heilen*.

SPIELWERTE

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

GAB +0; **KMB** +0; **KMV** 10

Talente Eiserner Wille, Fertigkeitfokus (Bluffen), Improvisierter Fernkampf, Trank brauen

Fertigkeiten Beruf (Kräuterkundler) +5, Bluffen +6, Diplomatie +3, Handwerk (Alchemie) +5, Mit Tieren umgehen +3, Wahrnehmung +3, Wissen (Natur) +5

Sprachen Elfish, Gemeinsprache, Halblingisch

Besondere Eigenschaften Alchemie (Alchemistische Gegenstände herstellen +1), Elfenblut, Mutagen (+4/-2, +2 Natürliche Rüstung, 10 Minuten)

Kampfausrüstung Säure (4), Alchemistenfeuer (3), Rauchstab (2), Verstrickungsbeutel; **Sonstige Ausrüstung** Waffenrock, Dolch, Beutel mit Konfetti, Beutel mit Pfefferminzbonbons (5), Formelbuch, Narrenkappe, Holzflöte, 13 GM

BRAYA DAS MAULTIER

HG ½

EP 200

Pony (MHB, S. 207)

TP 13

Schätze: Maggies Wagen ist mit allen möglichen Sachen vollgestopft: bunte Stoffketten, leere Flaschen, ein Fass mit Salzwasser, ein kleiner Krug Alkohol, Etiketten, zwei Töpfe mit Klebstoff, Schminkzeug (fast aufgebraucht), ein kleiner Spiegel, ein ausgestopfter Rabe, ein improvisiertes Alchemielabor, 7 Fackeln, ein *Trank: Spinnenklettern* und weitere fünf Flaschen der „Mirakulösen Medizin“ (siehe Seite 6). Mit einem Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 15 entdeckt man ein Geheimfach unter dem Fahrersitz mit einem *Trank: Springen*, einem *Zauberstab: Leichte Wunden heilen* (15 Ladungen), einem *Elixier des Feuerodems* und einem Seidenbeutelchen mit acht Babyzähnen und einem grob mit Wachsmalstiften gefertigten Bild einer blonden Halb-Elfe und einer kleineren Halb-Elfe, die beide von Herzchen umgeben sind.

Entwicklung: Sollten die Goblins Maggie und Braya besiegen, finden sich auch eine Karte der Umgebung mit einem großen roten „X“ am Schlammloch, das auf den Plattfuß-Hof hinweist. Ferner entdecken sie einen vergoldeten Umschlag mit einem funkelnden Stück Papier, das von Worten bedeckt ist. Sollte einer Goblins so abartig sein, die Worte zu lesen, erfährt er, dass es sich um eine Einladung an die Magische Maggie handelt, auf einer Hochzeit auf dem Plattfuß-Hof für Unterhaltung zu sorgen. Die Goblintradition verlangt eigentlich, sofort und umgehend alle Worte zu vernichten. Der Hochglanz des Papiers deutet aber auf eine Bedrohung hin, die das Können von vier Junggoblins wahrscheinlich gewaltig übersteigt. Als SL solltest du die SC stark ermutigen, den Rat den großen und mächtigen Häuptlings Darmmatscher zu dieser Glitzerbotschaft zu suchen. Sollten die SC darauf bestehen, die Einladung zu verbrennen, könntest du festlegen, dass das speziell behandelte Papier feuerresistent ist.

TEIL 3: WIR MACHEN ÜBERFALL!

Wenn die SC in die feuchte Pracht des Krötenschleckerdorfes zurückkehren, sammeln sich die älteren Goblins um sie herum, um die neuen Kröten zu begutachten, die im Rahmen des Abenteuers erbeutete Dinge anzustarren und unverständliche Fragen zu rufen. Schließlich schiebt sich Welpenhüterin Wackelkopf durch die Menge.

„Pssst! Ihr? Dachte nicht, dass ihr als erste aus dem Moor kommen zurück. Dachte, ihr gar nicht kommen zurück! Salztängel sein gefährlich! Slorb gesehen hat eine Fremde auf der Straße am Morgen, eine spitzohrige Elfie mit Glitzerhut und Glitzerwagen und seltsamen Pferd. Geht holen eure spitzen Sachen, wir loswollen und ihr ein Willkommen nach Krötenschleckerart geben!“

Sollten die SC erwähnen, dass sie die seltsame Fremde bereits überfallen haben, wirkt Wackelkopf etwas enttäuscht, die ganze spaßige Gewalt verpasst zu haben. Allerdings laufen mehrere Goblins los, um den bunten Wagen zu zerlegen. Wackelkopfs Enttäuschung weicht langsam einer Anerkennung des Mutes der SC und sie stellt gezielt Fragen zu der Fremden und was die SC gefunden haben. Schriftstücke oder Karten konfisziert sie, um sie Slorb und Häuptling Darmmatscher zu zeigen, während sie die SC anweist, sich im Dorf auszuruhen. Sollten die SC erwähnen, mit Kesselkopp gekämpft zu haben, lacht Wackelkopf vor Begeisterung. Die neuen Kröten der SC sind ihr im Grunde egal, außer die SC bieten ihr an, an einer zu lecken.

Lass die SC sich ausschlafen, ihre gefundenen Schätze gegen weitere Waffen oder Feuer eintauschen und die Grässliche Grammel besuchen, um sich heilen zu lassen (für Erwachsene kostenlos!). Nach einigen Stunden hört man, wie Häuptling Darmmatscher in seiner Versammlungshütte eine Zusammenkunft einberuft, so dass sich das ganze Dorf in der rauchgefüllten, windschiefen Hütte einfindet.

In der Versammlungshütte stapeln sich Gefäße mit seltsamen Pelzwesen, die in Salzlake eingelegt wurden. Dazwischen hängen die gegerbten Häute von allen Wesen, die in kein Gefäß gepasst haben. Der Häuptling sitzt auf seinem hohen Stuhl und hält eine Hand in die Höhe – es scheint sich um eine Menschenhand zu handeln –, um die Goblinhorde zum Schweigen zu bringen. Alle Goblins wissen, dass Seine Mächtige Fettleibigkeit Häuptling Kehlreißer



Darmmatscher ein derart wichtiger und beachtlicher Goblin ist, dass bereits der Klang seiner Stimme Goblins in den Wahnsinn treiben oder ihre Köpfe explodieren lassen kann. Daher spricht sein treuer Ratgeber Slob für ihn:

„Unsere neuen Goblinhelden sein zurückgekehrt mit furchtbaren, furchtbaren Neuigkeiten. Eine Fremde hat gebracht furchtbare, furchtbare Worte in unseren Sumpf. Besonders furchtbare Worte! Worte glitzern. Worte sein vielleicht magisch. Sein vielleicht schlimmer magisch als normale Worte! Die Fremde hat gehabt auch Karte und Häuptling Darmmatscher nur musste sehen auf Karte, um zu wissen, wo Lulatsche furchtbare Funkelworte MACHEN! Sie planen böse Dinge! Aber wir sein Goblins! Wir sein allerbösestes Ding! Krötenschlecker angreifen Lulatsch-Wortmacher und zerschlagen alles! Macht Feuer! Schärft die Klingen! Wir sein Goblins! Wir machen Überfall!“

Das Dorf verfällt in einen Bluttausch und nichts kann den Überfall auf den Plattfuß-Hof noch verhindern!



SCHMERBAUCH-GUNDERS

DER PLATTFÜß-HOF

Der Plattfuß-Hof liegt gut 4,5 Kilometer südöstlich des Salzstängelsumpfes und ist das Gehöft einiger der unbeliebtesten Bauern der Gegend. Die Halblinge der Plattfußfamilie nutzen ihren kaum Gewinn abwerfende Schweine- und Ziegenzucht als Tarnung. Sie verdienen ihr Geld eigentlich damit, indem sie Reisenden auf und am Sumpfbach sowie entlang der Verlorenen Küste illegale Wegzölle abknöpfen und auch vor Flusspiraterie nicht haltmachen. Dennoch gelingt es ihnen geschickt, die feine Linie zwischen Ärger und ernstzunehmender Gefahr nicht zu überschreiten. Da es in der Region genügend andere Bedrohungen gibt, hat sich Sandspitzes Vogt Schierling bislang stets damit begnügt, ein paar Plattfüße einige Tage lang ins Gefängnis zu stecken, wenn ihm Beschwerden zu Ohren kommen.

Wenn die Goblins eintreffen, herrscht auf dem Plattfuß-Hof gerade ungewohnter Optimismus und seltene Freude: Der jüngste Sohn der Plattfüße, ein ungebildeter Schläger namens Winnius, will endlich mit seiner gleichermaßen dummlichen und gewalttätigen Liebsten Wellma den Bund der Ehe eingehen. Daher ist der Großteil der Sippenangehörigen aus der Region sowie einige ihrer zwielichtigen Kontakte aus dem Ort zusammengekommen, um dieses freudige Ereignis zu feiern. Die Hochzeitsfeier beginnt am Vormittag und soll etwa bis Mitternacht dauern.

Der Hof ist eine Ansammlung windschiefer Gebäude, da die Plattfüße ihr hart verdientes Geld ungern für die Instandhaltung ausgeben. Das Holz vor Ort ist größtenteils knochentrocken und fängt Feuer, wenn es 2 ganze Runden lang mit einer brennenden Fackel Kontakt hat. Das Haus und die Scheune sind normalerweise verschlossen, stehen gegenwärtig aber wegen der Gäste offen – nur das Bootshaus ist aufgrund der dort lagernden Schmuggelwaren versiegelt (Mechanismus ausschalten SG 20 zum Öffnen der Tür). Der Hof liegt zwischen einem Trampelpfad im Westen, dem langsamen und seichten Schlamm- bach im Osten, leichter Bewaldung im Norden und sanfter

Hügellandschaft im Süden, wo ein paar Felder angelegt sind, hauptsächlich aber die Ziegen weiden.

Bei den folgenden Begegnungen gilt es, Chaos zu verbreiten und sich zu greifen, was nicht niet- und nagelfest ist. Die SC sollten daher alle Taktiken anwenden dürfen, die sie als lustig erachten, und jene Begegnungen ignorieren dürfen, die sie uninteressant finden. Am Ende des Tages ist jeder Goblin ein Gewinner, wenn er den Überfall überlebt.

Wenn die Goblins eintreffen, lies das Folgende vor oder verwende eigene Worte:

Der lichte Wald und der überwucherte Acker weichen einem heruntergekommenen kleinen Bauernhof, auf dem große Geschäftigkeit herrscht. Bunte Papier- und Stoffbahnen hängen an Haus und Scheune und auf dem Hof stehen Tische voller Speisen und Getränke. Im Zentrum des Ganzen steht ein Kuchen, welcher fast so hoch ist wie zwei Goblins und von dem die Vanillesoße nur so heruntertropft. Ein paar Stücke wurden bereits herausgeschnitten und enthüllen ein matschig und

lecker anzusehendes Inneres.

Die zahlreichen versammelten Halblinge richten ihre Aufmerksamkeit fast ausschließlich auf ein strahlendes, gutgekleidetes Paar, welches praktisch auf einem Haufen glitzernder Schachteln und Schleifen sitzt. Unter den Halblingen sind auch zwei Menschen. Einer trägt Rüstung und Schwert, die andere ein hübsches Kleid, blickt aber finster durch eine Art aufgemalter, furchteinflößender Maske. Ein kleiner, kläffender Hund trottet neben der Menschenfrau her.

A1. SCHEUNE (HG 1)

Die Plattfüße nutzen die Scheune in erster Linie bei schlechtem Wetter zum Unterstellen der Tiere sowie zum Lagern von Heu und Getreide im Winter.

Kreaturen: Schmerbauch-Gunders ist ein narbengesichtiger Söldner, der Lottie (siehe Bereich A4) schon seit einigen Monaten als Leibwächter dient. Halblingshochzeiten interessieren ihn nicht – er ist nur hier, weil er von Lottie bezahlt wird. Aktuell hat er sich heimlich in die Scheune abgesetzt, um berauschendes Schinderblatt zu genießen (die Effekte der Droge sind in seinen Spielwerten enthalten).

SCHMERBAUCH-GUNDERS

HG 1

EP 400

Menschlicher Experte 2/Krieger 1

RB Mittegroßer Humanoider (Mensch)

INI -1; Sinne Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 9, auf dem Falschen Fuß 13 (-1 GE, +4 Rüstung)

TP 14 (3 TW; 2W8+1W10)

ZÄH +2, REF -1, WIL +3; +2 gegen Geistesbeeinflussende Effekte

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Langschwert +3 (1W8+1/19-20)



TAKTIK

Im Kampf Gunders ist aufgrund seiner Schinderblattsucht erschöpft und daher gegenwärtig zu schwach, um die Talente Doppelschlag und Heftiger Angriff einzusetzen.

Moral Gunders ist im Grunde ein Feigling und flieht, sobald seine TP unter 7 reduziert werden.

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 9, **KO** 10, **IN** 12, **WE** 10
(leidet gegenwärtig unter 1 WE-Schaden), **CH** 11

GAB +2; **KMB** +3; **KMV** 12

Talente Beredsamkeit, Doppelschlag, Heftiger Angriff

Fertigkeiten Beruf (Soldat) +4, Bluffen +6, Diplomatie +2, Einschüchtern +8, Fingerfertigkeit +1, Mechanismus ausschalten +3, Motiv erkennen +6, Schätzen +6, Überlebenskunst +4, Wahrnehmung +6, Wissen (Lokales) +6

Sprachen Gemeinsprache, Halblingisch

Ausrüstung Kettenhemd, Langschwert, schwarze Augenklappe, Tonpfeife, Schinderblatt (3 Anwendungen), Lederbeutel, metallenes Suspensorium, Zündhölzer (5), 1 GM, 22 SM



WINNIUS PLATTFUSS

A2. PFERCHE (HG 1/3)

Die Pferche enthalten insgesamt sieben fette Ziegen und eine gewaltige Sau, die ihre jungen Ferkel säugt. Die meisten dieser Tiere sind recht zahm und greifen nicht an. Sollten sie jedoch freigelassen werden, laufen sie Amok und lenken viele der Gäste ab. Eine solche Ablenkung gestattet den Goblins eine freie Überraschungsrunde beim nächsten Kampf, den sie in Bereich **A1** oder **A3** beginnen.

Kreaturen: Ein tapferes Ferkel scheint vom Auftauchen der Goblins nicht sonderlich beeindruckt zu sein, selbst wenn die anderen Schweine und Ziegen beim ihrem Anblick in Panik verfallen. Du kannst sogar zulassen, dass dieses Ferkel namens Quiekie Nord einen der Goblins sympathisch findet. Sollte keiner der Goblins versuchen, sich mit Quiekie Nord anzufreunden, stürmt es auf den Hochzeitskuche zu, sobald es freigelassen wird, und greift den gigantischen Nachtschinken mit einem Eifer an, den der ganze Krötenschleckerstamm einfach nur bewundern kann. Jedenfalls folgt das Schwein den Goblins zurück zum Dorf, wenn der Überfall vorbei ist.

QUIEKIE NORD

HG 1/3

EP 135

Schwein (MHB III, S. 279)

TP 6

A3. DER HOF (HG 2)

Auf dem Hof des Plattfuß-Gehöfts steht ein halbes Dutzend niedrige Tische voller Speisen und (alkoholischen) Getränken.

Kreaturen: Die Frischvermählten Winnius und Wellma Plattfuß halten sich hier auf. Beide schlagen zuweilen Leute zusammen, wenn sie nicht auf den Höfen ihrer Familien arbeiten, so dass sie einen Goblinüberfall nicht als wirklich große Gefahr betrachten. Die Halblinge sind gutgekleidet, aber brutale Kämpfer und schlagen nach jedem Goblin, der sich ihren Hochzeitsgeschenken oder ihrem Kuchen nähert.

WINNIUS UND WELMA PLATTFUSS

HG ½

EP je 200

Halbling-Raubbold^{ABR VI} 1

CN Kleiner Humanoider (Halbling)

INI +6; **Sinne** Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 11 (+2 GE, +1 Größe)

TP 12 (1W10+2)

REF +5, **WIL** +2, **ZÄH** +5; +2 gegen Furcht

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Waffenloser Schlag +3 (1W4+1)

Special Attacks Kriegerische Flexibilität 4/Tag

TAKTIK

Im Kampf Winnius und Wellma konzentrieren sich auf denselben Gegner und nehmen ihn nach Möglichkeit in die Zange. In der ersten Kampfrunde wenden beide jeweils eine Bewegungsaktion auf, um mittels Kriegerischer Flexibilität Waffenfokus (Waffenloser Schlag) zu erlangen (Bonus von +1 auf Angriffswürfe mit den Fäusten). Sobald einer unter 7 TP reduziert wird, nutzen beide eine Bewegungsaktion, um Waffenfokus gegen Ausweichen zu tauschen (Ausweichenbonus +1 auf RK).

Moral Das glückliche Paar will bis zum Tod kämpfen. Sollte jedoch einer von ihnen fallen, gerät der andere in Panik und versucht zu fliehen – sollte ihm dies gelingen, könnte der überlebende Halbling später an den Goblins Rache nehmen wollen (aber nicht mehr in diesem Abenteuer).

SPIELWERTE

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

GAB +1; **KMB** +1; **KMV** 13

Talente Verbesserte Initiative, Verbesserter Waffenloser Schlag

Fertigkeiten Akrobatik +4, Beruf (Bauer) +5, Einschüchtern +5, Klettern +3, Mit Tieren umgehen +5, Wahrnehmung +3, Wissen (Lokales) +3

Sprachen Gemeinsprache, Halblingisch

Besondere Eigenschaften Kampftraining, Schlägerschläue

Schätze: Winnius und Wellma besitzen ihre Hochzeitskleidung und -geschenke, darunter ein Korsett in Halblinggröße, einen Brautschleier in Halblinggröße, eine schwarze Weste, eine Fliege, eine Kinderpuppe, 18 Stoffwindeln, vier Flaschen mit selbstgebranntem Schnaps, eine Flasche Parfüm (Blumenduft), Nähzeug, sechs polierte weiße Knöpfe, eine gutes Küchenmesser (wie ein Dolch [Meisterarbeit]) und zwei Goldringe (Wert je 25 GM).

Der Kuchen, dessen Hauptbestandteil anscheinend Zucker ist, ist vielleicht der größte Schatz von allen. Ein Goblin, der als Standard-Aktion eine Handvoll Kuchen verputzt, erfährt einen phänomenalen Zuwachs an Geschwindigkeit und Reflexen, als unterstünde er *Hast*. Dieser Schub währt 2W6 Minuten und im Anschluss ist der Goblin 30 Minuten lang erschöpft. Ein Goblin, der an einem Tag eine weitere Ladung Kuchen verputzt, erlangt diesen Vorteil nicht erneut, sondern kränkt für 1W6 Runden.

A4. DAS BAUERNHAUS

Die Wände dieses Bauernhauses sind dünn und die Plattfüße besitzen kaum Wertsachen. Kreative Goblins können



aber mit Sicherheit alle möglichen Anwendungen für erbeutete Decken, Kissen und Küchengerätschaften finden. Vielleicht finden sie sogar ein paar Bücher zum Verbrennen!

Kreaturen: Viele Einheimische kennen Lottie als gebildete Lehrerin, so dass man sie kaum für einen Verbrecherboss halten mag. Die geschäftstüchtige Frau hat allerdings in den letzten Jahren sowohl eine illegale Lotterie betrieben sowie örtliche Familien mit Krediten zu himmelschreienden Zinsen versorgt. Sie verlässt sich auf ihre Szarni-Kontakte für ihren Schutz und das Anheuern von Wachen wie Gunders (siehe Bereich A1), damit ihr das Gesetz nicht auf die Schliche kommt. Lottie ist eine gemeine und sture alte Frau, schließt sich aber nicht den Verteidigern des Hofes an, sobald der Überfall beginnt. Ihr ist nur eines wichtig: Mitzen, ihr treuer und übellauniger Schnauzer. Die reine Gegenwart des Hundes sollte jeden wahren Goblin in rasende Wut verfallen lassen.

LOTTIE

HG ½

EP 200

Menschliche Adelige 2

RB Mittelgroße Humanoide (Mensch)

INI +0; Sinne Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG

RK 10, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 10

TP 13 (2W8+4)

REF +0, WIL +2, ZÄH +3

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Bratpfanne +2 (1W6+1)

TAKTIK

Im Kampf Lottie schwingt die in der Plattfuß-Küche ergriffene Bratpfanne mit überraschender Fertigkeit und kreischt dabei nicht sehr damenhafte Flüche und Drohungen in Richtung der Goblins.

Moral Lottie versucht, nach Sandspitze zu fliehen, sollten ihre TP unter 4 reduziert werden, sofern auch Mitzen mitkommen kann. Sollte der Hund aber getötet, gefangengenommen oder kampfunfähig gemacht werden, kämpft sie bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 12, GE 10, KO 13, IN 10, WE 11, CH 9

GAB +1; KMB +2; KMV 12

Talente Große Zähigkeit, Improvisierter Nahkampf

Fertigkeiten Beruf (Lehrerin) +4, Diplomatie +3, Einschüchtern +4, Motiv erkennen +5, Schätzen +4, Wahrnehmung +5, Wissen (Lokales) +4

Sprachen Gemeinsprache

Ausrüstung Bratpfanne, Kleidung eines Höfling, Parfüm (schmeckt wie minziger Lakritz), Flasche mit gutem Wein (schmeckt noch besser als Parfüm)

MITZEN

HG 1/3

EP 135

Hund (MHB, S. 153)

TP 6

A5. TOILETTENHÄUSCHEN

Hier gibt es keine Schätze, allerdings können sich hier Goblins verstecken, denen die Lage über den Kopf wächst.

A6. BOOTSHAUS (HG 1)

Die Plattfüße gehen ihrem Wegzolleintreiber- und Flusspiratengewerbe von diesem kleinen Schuppen aus nach. Die Tür ist verschlossen (Mechanismus ausschalten-SG 20). Allerdings steht die andere Tür zum Fluss hin offen, so dass ein Fertigkeitswurf für Schwimmen gegen SG 10 genügt, um hineinzukommen.

Schätze: Im Bootshaus liegen vier Hämmer, drei Dolche, zwölf Säcke mit Hirse, ein Eimer entzündlicher Teer und sechs Fässer mit Maiswhiskey von entsetzlicher Qualität verstreut, der definitiv nicht nach Mais schmeckt.

ABSCHLUSS DES ABENTEUERS

Das Überleben des Überfalles zählt als Erfolg und bringt den Junggoblins für die folgenden Jahre einen soliden Ruf und eine gewisse Bedeutung innerhalb des Stammes ein. Wie sehr die Krötenschlecker ihren Sieg feiern können, hängt letztendlich von den Handlungen der SC während des Überfalles ab. Sollten sie Schmerbauch-Gunders töten, kommt aus Sandspitze während der nächsten Tage niemand zum Nachsehen, so dass die Goblins den Hof nach Lust und Laune plündern können. Sollten die SC Braut und Bräutigam töten, ist die Siegesfeier aufgrund einer Überdosis Hochzeitskuchen ein einziger wunderbarer Zuckerrausch. Sollten die SC Lotties Hund töten, werden sie mit besonderen Stühlen neben dem des Häuptlings geehrt (auch wenn diese Stühle nicht ganz so hoch sind wie der von Darmmatscher).

Als Teil der Siegesfeier schulen die vier neuen Goblinhelden im Grunde von NSC-Klassen auf SC-Klassen um. Wenn die Krötenschlecker die vier wieder brauchen (siehe *Wir Sein Goblins!*), besitzen sie Stufen in SC-Klassen und sind auf dem Weg, zu berühmten Goblinlegenden zu werden!



LOTTIE UND MITZEN



WUNDENLECKER

Aufgrund seiner Angewohnheit, auf jeden einzustechen, der so dumm war, ihm den Rücken zuzukehren, hatte der grässliche kleine Schuffti im Welpenkäfig kaum Freunde. Als Schuffti aber älter und weiser wurde, erkannte er langsam, dass er allein nicht überleben würde. So erstellte er eine sehr exklusive Liste jener, die er nur dann erstechen würde, wenn es wirklich, wirklich sein musste. Damit er seinen Drang, Dinge zu erstechen, besänftigen kann, sticht er nach Matsch, Käfern, Stöcken oder anderen Dingen, die vorbeikommen (oder sich in der Nähe befinden, ohne sich groß um ihn zu kümmern).

Obwohl Schuffti ein Goblin ist, reagiert er auf die rattenartigen Goblinhunde stark allergisch, welche die Kröten-schlecker oft als Haustiere halten – bei ihm bricht dann ein hässlicher, juckender und eitriger Ausschlag aus. Die meisten Menschen würde dies anekeln, doch Schuffti betrachtet diese Blasen als treue Begleiter und tollen Anlass zum Beginnen einer Unterhaltung. Das gegenwärtig größte Furunkel nennt er „König Blase“ und irgendwann haben die widerlichen Pickel in dem ansonsten sadistischen, kleinen Goblin eine Liebe für alle potentiellen Haustiere geweckt.

Schuffti liebt es, überrascht zu werden, und schleicht sich gern an Gegner an, damit er die Überraschung zusammen mit ihnen genießen kann. Sollte er dazu Gelegenheit erhalten, legt er auch gern Feuer. Dies macht ihm großen Spaß und nur das Erzeugen großer Explosionen gefällt ihm noch besser.

SCHUFFTI WUNDENLECKER

Goblin-Experte 1

NB Kleiner Humanoider (Goblinoider)

INI +3; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 12 (+3 GE, +1 Größe, +1 Rüstung)

TP 7 (1W8+2)

REF +3, **WIL** +2, **ZÄH** +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Scharfer Stein +0 (1W3-1)

Fernkampf Wurfpeil +4 (1W3-1)

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 17, **KO** 12, **IN** 9, **WE** 11, **CH** 6

GAB +0; **KMB** -2; **KMV** 11

Talente Waffenfinesse

Wesenszug Pickelfresse

Fertigkeiten Akrobatik +7, Entfesselungskunst +7, Fingerfertigkeit +7, Heimlichkeit +15, Mechanismus ausschalten +7, Reiten +7

Sprachen Goblinisch

Ausrüstung Waffenrock, Wurfpeil (1), Scharfer Stein (wie ein improvisierter Dolch), Flasche mit Eiter (wie Öl), Grillenpanzer (kalorienarm), extra saftiger Regenwurm (für später)

GOBLIN-VOLKSWESENSZUG

Pickelfresse (AF) Dein Gesicht ist von unansehnlichen Pickeln und voll ausgeformten Furunkeln bedeckt, die die Neigung besitzen, in ungeeigneten Momenten aufzuplatzen. Dies macht dich zwar besonders hässlich, du bist aber auch an Unannehmlichkeiten gewöhnt. Gegen Effekte, die den Zustand Kränkelnd auslösen würden, kannst du zwei Rettungswürfe ablegen (sofern ein Rettungswurf gestattet ist) und das bessere Ergebnis behalten.

Besondere Begabung Schuffti besitzt ein besonderes Talent, welches ihm einen unerwarteten Vorteil bei der Tierfeindschaftsprüfung bringt: Seine widerlichen Eiterpickel machen ihn besonders klebrig, so dass er einen Bonus von +2 auf Kampfmanöver erlangt.



SCHUFFTIS LIED

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



MOGMORSCH

Mogmorsch wünscht sich nur Liebe. Liebe und Feuer. Na gut, hauptsächlich Feuer. Großes, schönes, rauchendes, warmes, wunderbares Feuer! Mogmorsch liebt Feuer! Indem er den Kräuterkundler Kicherfratze vom Welpenkäfig aus beobachtete, konnte er mehrere Geheimnisse des Feuers erlernen und so mehr Brände unter Verwendung von mehr Werkzeugen entfachen als jeder andere Welp. Mogmorsch ahmt gern Kicherfratzes Experimente nach, indem er Chemikalien vermengt und sieht, ob sie in Brand geraten. Bislang standen ihm aber nur Matsch, Haferbrei und noch mehr Matsch zur Verfügung. Die einzige Explosion, welche er bisher erzeugen konnte, zeigte ihm, dass er sich auf dem richtigen Weg zu noch mehr Macht befindet. Seine jüngsten Erfolge sind drei hohle Kürbisse, welche er mit Schlamm gefüllt hat, von dem er hofft, dass er explodiert. Leider konnte Mogmorsch sie bisher nicht ausprobieren und kann sich auch nicht mehr erinnern, wie er die Paste damals zusammengemischt hat.

Mogmorsch ist sehr empfindlich, wenn es um sein Muttermal geht. Es ähnelt einem leckeren Schmetterling und ist der Grund, dass größere Welpen ihn mehr herumstoßen als die anderen. Sein schlimmster Quälgeist ist dabei die kurzgeratene, bösartige Rempty, welche ihn im Schlaf beißt und an den Ohren zieht. Weder Anbrüllen noch Feuer kann das tyrannische Mädchen fernhalten, daher hofft Mogmorsch, mit Entkommen aus dem Käfig auch ihr zu entfliehen. Sollte das nicht gelingen, so hofft er, etwas Tolles zu finden, mit dem er das furchtbare, furchtbare Muttermal verbergen oder gar für immer entfernen kann.

MOGMORSCH

Goblin-Experte 1

NB Kleiner Humanoider (Goblinoider)

INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 12 (+2 GE, +1 Größe, +1 Rüstung)

TP 7 (1W8+2)

REF +2, **WIL** +1, **ZÄH** +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Knüppel -1 (1W4-2)

Fernkampf Stein +3 (1W3-2)

MOGMORSCHS LIED

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

SPIELWERTE

ST 7, **GE** 15, **KO** 12, **IN** 13, **WE** 8, **CH** 8

GAB +0; **KMB** -3; **KMV** 9

Talente Improvisierter Fernkampf

Wesenszug Auftitschend

Fertigkeiten Fingerfertigkeit +6, Heilkunde +3, Heimlichkeit +14, Reiten +7, Überlebenskunst +3, Wahrnehmung +3, Wissen (Natur) +5

Sprachen Goblinisch, Varisisch

Ausrüstung Waffenrock, Knüppel, Ölfaschen (2), Feuerstein und Stahl, Kürbiskerne (16), Sumpfkürbisse mit Feuerpaste (3, wie Alchemistenfeuer), Steine (4)

GOBLIN-VOLKSWESENZUG

Auftitschend Deine Knochen, dein Fleisch und deine Haut sind elastischer als bei anderen Goblins – wenn zu fällt, werden die ersten 1W6 Punkte an tödlichem Schaden automatisch in nicht-tödlichen Schaden umgewandelt. Ferner erhältst du einen Wesenszugsbonus von +2 auf alle Reflexwürfe, um unerwartete Stürze zu vermeiden.

Besondere Begabung Mogmorsch besitzt eine besondere Gabe, welche ihm bei der Prüfung des Frohen Schlagen helfen kann: Seine Nachgiebigkeit verleiht ihm einen lustigen Vorteil bei selbstzugefügten Verletzungen, so dass er einen Situationsbonus von +2 auf Charismawürfe im Rahmen der Prüfung erhält.





POOG

Poog gibt damit an, keinem Herrn zu dienen (meist sitzen dabei größere Goblins auf seinem Kopf). Tief in seinem Inneren verehrt er aber den Goblin-Heldengott Zarongel. Er hat sogar ein paar Tricks und Gebete gelernt, indem er die Stammespriesterin, die Grässliche Grammel, nachahmte. Dabei fühlt er keine wirkliche Berufung, dem Weg des Gottes des Hundestötens, des Feuers und des berittenen Kampfes zu folgen. Vielmehr bewundert er Zarongel und besteht darauf, dass er und der Halbgott „nur Freunde“ seien und er nicht möchte, dass „die Sache ernst“ wird. Poog hat schon versucht, auf kleineren Welpen zu reiten, um wie sein Gott zu sein, doch bislang entzieht sich ihm die nötige Technik noch. Hoffentlich lassen sich Nichtgoblins leichter reiten, wenn er einmal einem begegnet ...

Um sein bisheriges komplettes Versagen auszugleichen, auf einem Monster in den Kampf zu stürmen, konzentriert Poog fast seine gesamte Energie darauf, die anderen heiligen Pflichten seines Gottes überzuerfüllen: Das Töten von Hunden (er hat zwar noch keinen getötet, hofft aber, es eines



Tages zu tun) und das Entfachen von Feuern (worin Poog schon recht gut ist).

POOG

Goblin-Adept 1

NB Kleiner Humanoider (Goblinoider)

INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 12 (+2 GE, +1 Größe, +1 Rüstung)

TP 5 (1W6+1)

REF +2, **WIL** +3, **ZÄH** +0

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Knüppel -1 (1W4-2)

Vorbereitete Adeptenzauber (ZS 1; Konzentration +2)

1. — *Brennende Hände* (SG 12), *Leichte Wunden heilen*

0. (beliebig oft) — *Göttliche Führung*, *Hauch der Erschöpfung* (SG 11), *Magie entdecken*

SPIELWERTE

ST 7, **GE** 14, **KO** 11, **IN** 8, **WE** 13, **CH** 10

GAB +0; **KMB** -3; **KMV** 9

Talente Verbesserte Initiative

Wesenszug Goblintapferkeit

Fertigkeiten Heimlichkeit +10, Reiten +6, Zauberkunde +3

Sprachen Goblinisch

Ausrüstung Waffenrock, Knüppel, zerkauter Stock, halbe Banane, Handvoll Dreck (3), Leinentuch, hölzerne Goblinpuppe, hölzernes Heiliges Symbol Zarongels (mit Bisssspuren)

GOBLIN-VOLKSWESENSZUG

Goblintapferkeit Du neigst auf beängstigende Weise im Kampf zum Übereifer. Wenn du einem größeren Gegner gegenüberstehst und keine Verbündeten auf angrenzenden Feldern hast, verleihen dir dein Posieren, dein mutiges Auftreten und dein wildes Fluchen einen Wesenszugsbonus von +1 auf Angriffswürfe mit Nahkampfwaffen, die nicht über Reichweite verfügen.

Besondere Begabung Poog besitzt eine besondere Gabe, welche ihm auf unerwartete Weise bei der Prüfung der Verletzenden Worte helfen kann: Seine Tapferkeit hat zur Folge, dass er Beleidigungen erfindet und ausspricht, zu denen andere Goblins niemals den Mut finden würden. Dies verleiht ihm einen Situationsbonus von +2 auf entsprechende Intelligenzwürfe.

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 NICH
GUTER REITER VON TIERE!



BÖSÜBEL

Reta liebt es, kleine, harmlose Tiere zu quälen. Meist ist eine ihrer Taschen voller Insekten zum Verspotten, wenn sie sich langweilt. Von älteren Goblins hat sie Gerüchte über Bestien wie „Hunde“ und „Pferde“ vernommen, glaubt aber nicht, dass derart fürchtbare Kreaturen wirklich existieren können. Und wenn doch, dann will sie sie mit eigenen Augen sehen und mit eigenen Händen verprügeln, um zu beweisen, dass sie noch viel fürchtbarer ist! (Auch wenn es diese Wesen nicht geben sollte, will Reta etwas verprügeln, weiß aber noch nicht, was. Bäume vielleicht? Bäume sind schließlich ziemlich groß.) Um derart große und listige Gegner besiegen zu können, ist Reta besonders daran interessiert, neue scharfe und spitze Gegenstände zu finden.

Dank ihres seltsam runden Kopfes – unter Goblins sehr auffällig – fällt es Reta schwer, beim Sprechen nicht zu schreien. Schließlich hat sie immer Recht und je lauter man seine Meinung sagt, umso mehr Recht hat man. Sie besitzt auch scharfe Augen, mit denen sie die anderen Welpen gut im Auge behält, damit keiner ihren wunderbaren Knüppel oder den gigantischen Käfer stehen kann, den sie im Kampf besiegt hat. Sie liebt es, im Kampf Risiken einzugehen und so ihre Gegner zu verängstigen. Und langsam wird ihr klar, dass sie es noch mehr liebt, andere in Furcht zu versetzen, als Gewalt auszuüben. Ihre Lieblingsfarbe ist Rot.

RETA BÖSÜBEL

Goblin-Kriegerin 1

NB Kleine Humanoide (Goblinoider)

INI +2; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 12 (+2 GE, +1 Größe, +1 Rüstung)

TP 8 (1W10+2)

REF +2, WIL +0, ZÄH +3

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Knüppel +2 (1W4)

Fernkampf Stein +4 (1W2)

SPIELWERTE

ST 11, GE 15, KO 12, IN 9, WE 10, CH 6

GAB +1; KMB +0; KMV 12

Talente Fertigkeitssfokus (Wahrnehmung)

Wesenszug Wasserkopf

Fertigkeiten Heimlichkeit +10, Reiten +6, Wahrnehmung +8

Sprachen Goblinisch

Ausrüstung Waffenrock, Knüppel, Steine (3), rote Kiesel (5), ein Stück Garn, ein Ohr (weiß nicht mehr, wessen), der allergrößte Käfer überhaupt (fast so groß wie ein Apfel!), aus einer toten Ratte gefertigter Hut, Tasche voller Insekten (hauptsächlich Waldläuse und eine sechsbeinige Spinne)

GOBLIN-VOLKSWESENSZUG

Wasserkopf Dein Kopf ist selbst für einen Goblin sehr breit und groß. Du erhältst einen Wesenszugsbonus von +1 auf Fertigkeitsswürfe für Wahrnehmung. Zudem ist Wahrnehmung für dich stets eine Klassenfertigkeit. Du erleidest einen Malus von -8 auf Fertigkeitsswürfe für Entfesselungskunst, solltest du deinen Kopf durch einen engen Raum quetschen müssen.

Besondere Begabung Reta besitzt eine besondere Begabung, welche ihr bei der Prüfung des Frohen Schlagens helfen kann: Da sie eifrig der Gewalt frönt und dabei recht kreativ ist, erhält sie einen Situationsbonus von +2 auf Charismawürfe im Rahmen dieser Prüfung.



RETAS LIED

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

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

Pathfinder Module: We B4 Goblins! © 2016, Paizo Inc.; Author: Crystal Frasier.

Deutsche Ausgabe Vier War'n Kleine Goblins! © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

DIE GOBLINS GOLARIONS

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 Möwenreißerspieler. 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.

In diesem Band findest du:

- Die Geheimnisse des Goblinlebens – fremdartige Anatomie, irrsinnige Psychologie, atemberaubende Kultur und spaßige Macken!
- Eine Übersicht der Goblinländer im Bereich der Inneren See und Einzelheiten zu über einem Dutzend verschiedener Stämme!
- Neue Möglichkeiten, wie ein Goblin zu kämpfen – Ausrüstung und Talente, welche Goblins dabei helfen, als Plänkler und Müllsammler tätig zu werden, wie es nur Goblins können!
- Offenbarungen zur Religion der Goblins – ihre einzigartige Verehrung Lamaschtus, der Mutter aller Monster, und die berühmten Heldengötter dieses Volkes!
- Einsichten in die fragwürdige, groteske Welt der Goblinmagie: neue, von Goblins entwickelte Zauber und hergestellte Gegenstände!
- Regeln, Wesenszüge und Tipps zum Spielen eines Goblincharakters: alles, was du brauchst, um deinen eigenen Goblinirrsinn zu entfesseln!
- Neue Goblinlieder, -spiele und Tricks – und noch viel mehr Goblinwahnsinn!





JUGENDSÜNDEN

Pathfinder Module

VIER WAR'N KLEINE GOBLINS

Alle Goblins fangen klein an.

Frisch den Kinderkäfigen des Krötenschleckerstammes entsprungen müssen sich die Goblinwelpen Schuffti, Mogmorsch, Poog und Reta beweisen, indem sie einer Reihe von Herausforderungen meistern – einer großen Spinne eine Stück Schnur ans Bein binden, Beleidigungen brüllen, während sie heiße Steine im Mund haben, oder sich einem Goblinschläger und seinen dummen Anhängern stellen. Als letzte Prüfung schließlich müssen sie in den gefährlichen (und stinkenden) Sumpf vorstoßen, um eine Kröte zu holen und diese dem furchtbaren Geschöpf zu präsentieren, das in der Höhle der Finsterfurcht haust. Erst dann können sie sich wahre Goblins nennen!

Doch auf dem Rückweg zum Krötenschleckerdorf stoßen sie auf einen klingelnden Menschen in bunten Kleidern mit einer Karte zu einem kleinen Hof flussaufwärts, wo eine Halblingsfamilie eine Hochzeit feiert – die perfekte Gelegenheit für einen Goblinüberfall! Werden die Helden in bester Goblintradition die Feier sprengen und Chaos stiften? Oder werden sie von blutrüstigen Hunden gebissen und mit Bratpfannen verprügelt werden?

Vier war'n kleine Goblins ist ein Pathfinder-Abenteuer für vier Goblincharaktere direkt am Anfang ihrer Karrieren als Unruhestifter und Verbreiter von Chaos. Das Abenteuer spielt im varisischen Salzstängelsumpf und dessen Umgebung und dient als Vorgeschichte zu den drei bisher erschienenen Goblinabenteuern.



Art.-Nr.:
US53085PDF

