EIN ABENTEUER FÜR STUFE 3 VON RICHARD PETT

PATHFINDER®
MODUL™

WIR SEIN AUCH GOBLINS

Der Fleischmampf-Hof

1 Feld = 1,5 m

Blutmücken-Sumpf-Trampeln

Bauernhaus Innenbereich

Pathfinder Modul

Wir sein auch Goblins!

Impressum

Author • Richard Pett
Cover Artist • Jorge Fares
Interior Artists • Lloyd Allan, Ian Llanas, and Greg Opalinski

Creative Director • James Jacobs
Editor-in-Chief • F. Wesley Schneider
Senior Editor • James L. Sutter
Development Lead • James Jacobs
Development Team • Adam Daigle, Rob McCreary, Mark Moreland, and Patrick Renie
Editorial Team • Judy Bauer, Logan Bonner, Christopher Carey, and Ryan Macklin
Lead Designer • Jason Bulmahn
Design Team • Stephen Radney-MacFarland and Sean K Reynolds
Senior Art Director • Sarah E. Robinson
Art Director • Andrew Vallas
Graphic Designer • Sonja Morris
Production Specialist • Crystal Frasier
Publisher • Erik Mona
Paizo CEO • Lisa Stevens
Chief Operations Officer • Jeffrey Alvarez
Director of Sales • Pierce Watters

Marketing Director • Jenny Bendel
Finance Manager • Christopher Self
Staff Accountant • Kunji Sedo
Chief Technical Officer • Vic Wertz
Senior Software Developer • Gary Teter
Campaign Coordinator • Mike Brock
Project Manager • Jessica Price

Customer Service Team • Cosmo Eisele, Erik Keith, and Sara Marie Teter
Warehouse Team • Will Chase, Michael Kenway, Heather Payne, Matt Renton, Jeff Strand, and Kevin Underwood
Website Team • Ross Byers, Liz Courts, Lissa Guillet, and Chris Lambertz

Übersetzung • Denis Faupel
Lektorat und Korrektorat • Mark Lambe
Layout • Thomas Michalski
Titel der Originalausgabe • *Pathfinder Module: We be Goblins too!*

Wir sein auch Goblins! ist ein Pathfinder-Modul für vier Goblin-Charaktere der 3. 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*, das *Pathfinder Monsterhandbuch*, das *Pathfinder Monsterhandbuch II* und das *Pathfinder Monsterhandbuch III*.

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 Regeln sind ebenfalls kostenlos unter http://prd.5footstep.de/ zu finden. Die OGL befindet sich auf Seite 16.

Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US53064PDF

Paizo Inc.
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 Inc. 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 Be Goblins Too! © 2014, Paizo Inc. All rights reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, Pathfinder Society, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Inc.

Wir sein auch Goblins!

Wir sein Goblins! Herren der Hügel!
Zerschnippeln Beine, zerknabbern Flügel!
Fangt den Truthahn, packt ihn am Kopf!
Rupft die Federn, ab in den Topf!
Röstet die Schenkel, die Augen auch!
Vogelpastete, ab in den Bauch!
Wenn wir fertig und alles gefressen,
wir noch hungrig – du sein Essen!

Abenteuerhintergrund

Alles lief gut für die Vogelschmatzer, bis sich - nicht mal eine halbe Meile entfernt - ein Oger niederließ. Jener Oger, ein Druide mit dem Namen Papa Fleischmampf, wurde von seiner Sippe ausgestoßen, nachdem er in Ungnade fiel. Obwohl ihm seine ogerartige Tochter Muffi stets zur Seite stand, fürchtete sich Papa Fleischmampf davor, von den Menschen aus Sandspitze zu Tode gehetzt zu werden, sobald diese herausfinden, dass er die Unterstützung seiner Sippe verloren hat. Daher schlichen sich die beiden über den Teufelstisch und ließen sich in einem kleinen Tal in den östlichen Rabennest-Hügeln nieder, wo sie eine primitive Hütte errichteten und damit begannen, Tiere zu ihrer Verteidigung zusammenzutreiben. Es dauerte nicht lange, bis Papa Fleischmampf mit den Vogelschmatzern zusammenstieß, die über das Eindringen des Ogers in ihr Territorium gar nicht begeistert waren. Die Vogelschmatzer wurden sogar noch zorniger, als dessen Tiergefährte – ein übellauniges Wildschwein, das beim Aufstoßen ab und zu Flammen absondert – jagende Vogelschmatzer angriff. Spatzenbeißer, der Häuptling der Vogelschmatzer, verlor schon bald die Geduld. Eines Tages griff er mutig zu seiner Waffe und zog aus, um von dem Oger zu verlangen, sein neues Zuhause aufzugeben und seine Schätze zurückzulassen. Der Häuptling kehrte jedoch nie zurück.

Seine Tochter, Knirschfratze, zögerte daraufhin keinen Moment beanspruchte den Thron ihres Vaters und zog dann ebenfalls hinaus, um ihren Vater zu retten und der Ogerfamilie eine Lektion zu erteilen. Auch sie kehrte niemals zurück.

Knirschfratze ließ keine Kinder zurück, welche die Rolle des Häuptlings hätten übernehmen können. Also ernannte man auf Anraten der Seherin des Stammes, der Weisen Mammi Rasselbarsch, Knirschfresses Cousin Federlippe zum Stammesführer. Die Vogelschmatzer drohten ihm jedoch sogleich, ihn aufzufressen, falls er sich nicht an dem Oger rächen und die beiden vorherigen Häuptlinge retten sollte. Ängstlich und schluchzend begab sich Federlippe auf seine verhängnisvolle Mission und, was niemanden wirklich überraschte, kehrte ebenfalls nicht zurück.

Die Weise Mammi Rasselbarsch hatte nun ein Problem. Keiner der verbliebenen Vogelschmatzer wollte Häuptling werden, denn niemand wollte durch die Hand des niederträchtigen Ogers „verschwinden“. Zur gleichen Zeit verursachten Papa Fleischmampfs feuerspuckende Schweine immer mehr Ärger und im Laufe der Zeit schwand das Territorium der Vogelschmatzer dahin, bis es nur noch ein Schatten seiner einstigen Größe war. Ohne Goblins, die bereitwillig die Stelle des Häuptlings einnehmen wollten, wurde Rasselbarsch immer verzweifelter. Früher oder später würde Papa Fleischmampf begreifen, dass er den Willen der Goblins gebrochen hatte und er würde in ihre Höhle heruntersteigen und sie alle fressen!

Doch was die Weise Mammi Rasselbarsch nicht wusste: bald würde eine neue Gruppe Goblins im Gebiet der Vogelschmatzer eintreffen!

Abenteuerzusammenfassung

Die Helden des Krötenschleckerstammes kehren nach Hause zurück und mussten feststellen, dass ihr Stamm von Menschen ausradiert wurde. Heimatlos machen sich die Goblins auf den Weg zur nächsten goblin-freundlichen Gegend – den Rabennest-Hügeln, die von den Vogelschmatzern bewohnt werden. Doch als die Goblins ankommen, bemerken sie, dass die Vogelschmatzer in Schwierigkeiten stecken – ein feuerspuckendes Schwein, ein Oger und der Mangel an Häuptlingen sind eine Gefahr für das Überleben des Stammes.

Sobald sich die Goblinhelden mithilfe von Prüfungen als würdig erwiesen haben, brechen sie auf, um dem Oger und seinen magischen Wildschweinen die Stirn zu bieten. Sie treten Papa Fleischmampf und seinen scheußlichen Kreaturen auf seinem Hof entgegen. Sollte es ihnen gelingen, ihn zu besiegen, werden sie nicht nur als Helden, sondern gar als Häuptlinge zu den Vogelschmatzern zurückkehren!

Über dieses Abenteuer

Wir sein auch Goblins! ist ein ungewöhnliches Abenteuer – es kann als Modul für einen Abend oder als Fortsetzung zu Wir sein Goblins! dienen. Dieses Abenteuer wurde für vier Goblin-Charaktere der 3. Stufe geschrieben. Die Spieler können dazu die vorgefertigten Charaktere auf den Seiten 13-15 benutzen. Alternativ können sie auch mithilfe der in den *Ausbauregeln IV: Völker* oder des *Pathfinder Handbuches: Die Goblins Golarions* enthaltenen Regeln ihre eigenen Goblin-Charaktere erschaffen.

Dieses Abenteuer spielt in einer Region zerklüfteter Felsen und Hügel an der varisischen Küste - östlich der Stadt Sandspitze - die als Rabennest bekannt ist. Obwohl es als Fortsetzung zu *Wir sein Goblins!* gedacht ist, sind Vorkenntnisse aus diesem Abenteuer nicht erforderlich.

Teil Eins: Die Vogelschmatzer-Versammlung

Gib Folgendes wieder oder lies es vor, um die Spieler vorzubereiten.

Ihr seid die Helden des Krötenschleckerstammes, lebende Legenden, die über die furchtbare Goblin-Kannibalin Vorka triumphiert und die Feuerwerkskörper aus ihrer Heimstatt geborgen haben. Euer Stamm hat diese Feuerwerkskörper sehr wirkungsvoll eingesetzt. Doch eines Tages, als ihr unterwegs wart, um mehr Feuerwerk zu beschaffen, kamen Abenteurer in die Sümpfe und metzelten euren Stamm nieder. Bei eurer Rückkehr lag euer Zuhause in Trümmern.

Schlagartig heimatlos, habt ihr den Entschluss gefasst, zum nächsten euch bekannten Goblinstamm zu reisen – den Vogelschmatzern. Vielleicht haben sie ja Platz für euch und ihr könnt euch ihnen anschließen! Doch jetzt, da ihr den Boden der Vogelschmatzer betreten habt, beschleicht euch ein ungutes Gefühl. Die Vogelschmatzer scheinen ungewöhnlich nervös und verängstigt zu sein und kauern am Eingang ihrer Höhle herum. Schließlich watschelt eine runzlige alte Goblinfrau mit hervortretenden Augen aus der Menge heraus auf euch zu. Offensichtlich ist sie eine Art Schamanin – vielleicht sogar das Stammesoberhaupt. Wenn hier jemand weiß, ob ihr euch dem Stamm anschließen könnt, dann mit Sicherheit sie!

Weise Mammi Rasselbarsch

Einst nannten die Vogelschmatzer mehrere Höhlen und die Hügel darüber ihr Revier, aber die Taten von Papa Fleischmampf und seinen feuerspuckenden Hausschweinen zwangen die Vogelschmatzer dazu, sich in diese eine Höhle zurückzuziehen. Es ist eine gemütliche und große Höhle, aber die Goblins sind trotzdem unzufrieden und gereizt. Auseinandersetzungen um Schlaf- und Essensplätze zehren an ihren Nerven. Die Ankunft der Goblin-SC ist mehr als nur eine willkommene Abwechslung für die Vogelschmatzer – denn sie steht gleichzeitig für neue Hoffnung.

Die schrumpelige alte Goblinfrau, die sich den SC nähert, ist die Weise Mammi Rasselbarsch (NB, weiblicher Goblin, Adept 3). Sie ist vermutlich das, was einem angemessenen Stammesoberhaupt am nächsten kommt. Ihre Augen quellen aus ihrem runzligen Gesicht hervor und sie läuft gebeugt auf einen knorrigen hölzernen, mit Welpenschwänzen und Pferdeohren geschmückten Stab gestützt. Zu besonderen Gelegenheiten (zum Beispiel wenn sie Goblinhelden als Gäste willkommen heißt) trägt sie ein heruntergekommenes Kleid aus Hundefell, gehalten von einem Gürtel aus Seil, an dem Hundepfoten, zwei Hufeisen, eine beängstigend große Blutmücke und der Schrumpfkopf eines hellblauen Winzlings baumeln.

Weise Mammi Rasselbarsch

Gib Folgendes wieder oder lies es vor, wenn Rasselbarsch die SC begrüßt.

„So so, was haben wir denn hier? Krötenschlecker, wie's scheint, und wenn ich mich nicht täusche auch Waisenkinder, hm? Schaut wohl nach einem neuen Platz zum Leben, nehm' ich an? Nun, ihr könntet Glück haben, denn wir brauchen frisches Blut. Unsere Häuptlinge sind ... auf eigenartige Weise ... verschwunden. Wir hatten – wie ihr seht – in letzter Zeit einige Probleme. Mit einem Oger und seinen feuerspuckenden Wildschweinen und alle Goblins, die in der Lage sind, die Schweine zu töten und den Oger fortzujagen... oder die Schweine zu verjagen und den Oger zu töten... oder... wie auch immer – nun sie werden nicht nur im Vogelschmatzer-Gebiet mit offenen Armen willkommen geheißen. Sie werden zu Anführern ernannt, alle miteinander!"

Sogleich brechen die versammelten Vogelschmatzer in heftige Jubelstürme aus. Erwartungsvoll und aufgeregt stürmen sie aus der Höhle heraus, um die Retter willkommen zu heißen, nur um auf schreienden Befehl der alten Frau hin ebenso plötzlich zu erstarren. Die Goblins verharren auf der Stelle, während sie in einem ruhigeren Ton fortfährt:

„Aber wir können nicht einfach davon ausgehen, dass ihr aus dem richtigen Holz geschnitzt seid, wie es sich für Häuptlinge gehört. Ihr könntet bloß Glückspilze sein. Nein, nein... bevor wir euch als unsere Retter akzeptieren und bevor ihr es wagen könnt, Papa Fleischmampf und seinen Schweinen entgegenzutreten... eröffne ich die Häuptlingsversammlung!"

Die versammelten Goblins brechen erneut in Jubelstürme aus und die SC-Goblins wissen auch warum – die Häuptlingsversammlung ist ein ganztägiges Fest mit Spielen und Mutproben, eine Tradition der heimischen Stämme, wenn die Wahl eines neuen Häuptlings ansteht. Diejenigen unter den Goblins, die sich der Rolle gewachsen sehen, müssen sich im Laufe der Versammlung einer Reihe von Herausforderungen stellen. Falls sie überleben und gewinnen, unterstützt sie der ganze Stamm und zollt ihnen Respekt.

Die Weise Mammi Rasselbarsch blafft ein paar Befehle und die Vogelschmatzer eilen sofort davon, um die Versammlung vorzubereiten. Dann stellt sie sich den SC vor und lädt sie ein, ihre Füße am Feuer in der Höhle zu wärmen.

Rasselbarsch ist für die Vogelschmatzer ein Abbild von Schrecken und Liebe zugleich. Man munkelt, dass sie einen Krieger, der sie beleidigte, eine Handvoll stacheliger Kröten erbrechen ließ und dass sie einst einen Häuptling, der ihr ins Wort fiel, in Brand steckte. Anderen Gerüchten zufolge soll sie einen Goblin, der den Stamm verfluchen wollte, dazu gezwungen haben, das Wort „atme" aufzuschreiben – woraufhin er sofort vergaß wie man atmet und auf der Stelle starb. Falls sie danach gefragt werden, erzählen die Vogelschmatzer freudig, wie wundervoll sie ist und dass jeder neue Herrscher gut daran täte, auf sie zu hören – sonst setzt es was.

Ein Ruhetag

An dieser Stelle bekommen die SC einen Tag und eine Nacht zur Verfügung gestellt, um sich für die Versammlung auszuruhen. Die meisten Vogelschmatzer verbringen den Tag damit, die Mutproben vorzubereiten (und sie sind für Goblins ungewöhnlich verschwiegen, was die Prüfungen angeht).

An diesem Abend findet um das Feuer in der Höhlenmitte ein gigantisches Festgelage statt. Das Festessen besteht fast ausschließlich aus unterschiedlichen Vogelspeisen – Möwensuppe, geschmorte Stare, Rabenaugenpudding, Geierröllchen, scharfe Spatzenbratlinge und knusprige Schnäbel stellen hierbei nur eine kleine Auswahl der oft schwer verdaulichen Gerichte dar, die den SC in dieser Nacht vorgesetzt werden. Das Fest bietet den SC auch die Möglichkeit, mit den Vogelschmatzern zu sprechen und mehr darüber herauszufinden, was in der Gegend vor sich geht.

Bei Einbruch der Dunkelheit holt die Weise Mammi die sagenumwobene Knusprige Krone des Vogelschmatzer-Stammes hervor – eine Krone, hergestellt aus Vogelschädeln, Kochen, Flügeln und Zweigen. Sie legt die Knusprige Krone in die Nähe des Feuers und verkündet, dass die Vogelschmatzer am Morgen einen neuen Häuptling krönen werden. Dieser *wird* in der Lage sein, den hässlichen Fleischmampf aus dem Rabennest zu vertreiben. Dann verrät sie, dass wer auch

immer sich morgen in der Versammlung als würdig erweist, nicht nur das Recht erhält, die Knusprige Krone zu tragen, sondern auch die Erlaubnis, die Schatztruhe des Häuptlings zu plündern. Als sie dies verkündet, geben die Vogelschmatzer laute „Ohs“ und „Ahs“ von sich.

Falls die SC nach den vorherigen Häuptlingen des Stammes fragen, versuchen die Goblins schnell das Thema zu wechseln. Den SC muss ein Fertigkeitswurf für Diplomatie oder Einschüchtern gegen SG 13 gelingen, um einen Goblin dazu zu bringen, die Wahrheit zu sagen. Die Goblins fürchten, dass die SC den Stamm verlassen, falls sie herausbekommen sollten, dass die drei vorherigen Oberhäupter vermutlich von Papa Fleischmampf ermordet worden sind. Und schließlich sind die SC, trotz der kurzen Zeit, die sie erst vor Ort sind, die letzte Hoffnung der Vogelschmatzer geworden. Keiner der Vogelschmatzer will dafür verantwortlich sein, die Helden verschreckt zu haben!

Die Häuptlingsversammlung

Am Tag nach der Ankunft des SC sind die Goblins bereit und begierig darauf, die Häuptlingsversammlung zu beginnen. Die Häuptlingsanwärter (so werden die Wettkämpfer genannt) müssen drei Mutproben bestehen – der Gewinner ist der Goblin, der für alle drei Mutproben zusammen die meisten Punkte erzielt. Eine beliebige Anzahl SC-Goblins kann an den Mutproben teilnehmen. Wenn du möchtest, kannst du auch andere Goblins des Vogelschmatzerstammes teilnehmen lassen. Aber dieses Abenteuer geht davon aus, dass nur die SC daran interessiert sind, die Stellung als Häuptling zu übernehmen.

Erste Mutprobe: Der blinde Vogelschuss

Die erste Mutprobe findet im Tal südlich der Vogelschmatzer-Höhle statt. Die Häuptlingsanwärter werden zur Mitte des Tals geführt, dann werden ihnen die Augen verbunden und ein Kurzbogen sowie drei Pfeile in die Hände gedrückt (die Pfeile sind mit vier verschiedenen Farben gefiedert, sodass sich die Geschosse der Teilnehmer nach dem Abfeuern auseinanderhalten lassen). Die Vogelschmatzer klettern in Bäume oder setzen sich auf Felsen, die das Tal umgeben, während die Weise Mammi Rasselbarsch den nun blinden Teilnehmern die Regeln erklärt. Sie wird im Laufe einer Minute drei Schwärme Möwen aus verschiendenen Käfigen freilassen und die blinden Goblins müssen so viele davon erschießen wie möglich. Die Möwen des ersten Schwarms sind 2 Punkte wert, die des zweiten 4 Punkte und die des dritten 6 Punkte. Doch jeder nachfolgende Schwarm wird ein bisschen weiter entfernt sein als der vorige, was es schwieriger macht, ihn ausfindig zu machen.

Diese Mutprobe erfordert mehr Glück als Treffsicherheit. Sobald die erste Probe beginnt, herrscht zunächst eine Zeit lang Stille - hier und da unterbrochen von dem Geplapper eines Goblins - bevor der erste Käfig geöffnet wird. Die Weise Mammi taucht rasch hinab zum Boden und die Teilnehmer müssen zuerst einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung ablegen, um bestimmen zu können, wo der in Panik geratene Schwarm Vögel herumflattert und dann einen Angriffswurf ablegen, um eine Möwe zu treffen. Einen Pfeil blind auf den ersten Schwarm zu richten, erfordert nur einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 8 (dies stellt keinen konkurrierenden Wurf dar, daher modifiziert die Blindheit der SC den Wurf nicht), aber die Entfernung wird bei den beiden folgenden Schwärmen zunehmend ein wichtiger Faktor – ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 11 ist erforderlich, um auf den zweiten Schwarm zu zielen und ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 14, um auf den dritten zu zielen. Ein Goblin, der erfolgreich einen Schwarm ausmacht, kann einen normalen Angriff ausführen, um eine Möwe zu treffen (RK 14, 50 % Fehlschlagchance) und die entsprechende Anzahl Punkte zu erhalten.

Wenn ein Goblin eine Möwe verfehlt, wird der Pfeil trotzdem irgendwo landen. Würfle mit einem W20 und sieh auf der folgenden Tabelle nach, um zu bestimmen wo – beachte, dass es möglich ist, Extra-Punkte zu bekommen, selbst bei einem Fehlschlag!

Fehlschüsse

W20	Ergebnis
1-10	Der Schuss stellt einen unglaublich üblen Fehlschlag dar, der nichts außer Spott und Beleidigungen erntet.
11-15	Der Schuss trifft beinahe einen Goblin in der zuschauenden Menge, was lautes Kreischen zur Folge hat.
16-18	Der Schuss trifft einen Goblin in der zuschauenden Menge, was Kreischen und lautes Gelächter zur Folge hat (wird mit 1 Punkt belohnt)
19	Der Schuss trifft einen der Teilnehmer (zufällig ausgewählt; verursacht 1W4 Punkte Schaden und wird mit 3 Punkten belohnt)
20	Der Schuss ist fabelhaft. Vielleicht trifft er drei Möwen. Vielleicht trifft er einen völlig anderen Vogel, der zufällig in Reichweite flog. Vielleicht nagelt er eine Möwe an einem zuschauenden Goblin fest. Sei kreativ! Unabhängig von deiner Entscheidung wird die Weise Mammi Rasselbarsch so erfreut sein, dass sie den Schützen mit 10 Punkten belohnt!

Zweite Mutprobe: Blutmücken Sumpf-Trampeln

Die zweite Mutprobe führt die Teilnehmer und die Zuschauer in den Westen, wo ein besonders tiefes Tal zu einem hartnäckigen, stinkenden Morast versumpft ist. Der misslungene Versuch der Vogelschmatzer, hier einige Hütten auf Stelzen zu errichten, ließ nichts als eine planlose Anordnung wackeliger, aus dem morastigen Boden hervorstehenden Pfosten zurück. Die Goblins haben nun hölzerne Planken über mehrere dieser Pfosten gelegt und so schmale Brücken 3 m über dem Boden geschaffen.

In dieser Mutprobe beginnen die Teilnehmer am südlichen Ufer des Sumpfes und werden mit weiten, klobigen Menschenstiefeln ausgestattet. An einige der Pfosten wurde mittels einer 1,5 m langen Leine jeweils eine einzelne Blutmücke gebunden. Das Ziel dieses Spieles ist, so viele Blutmücken zu töten wie möglich (vorzugsweise durch Zerstampfen, was als unbewaffneter Angriff zählt, aber jede Methode des Blutmücken-Tötens ist erlaubt) ohne in den Sumpf darunter zu fallen.

Die Mutprobe beginnt, sobald die Weise Mammi einen Donnerstein wirft. Ab diesem Punkt sollte die Mutprobe als

Kampf behandelt werden, in dem alle Teilnehmer ihre Initiative auswürfeln und sich dann auf das Spielfeld begeben, um Blutmücken zu zertrampeln. Jeder Goblin, der vor dem Ende des ersten Zuges in den Sumpf fällt, wird disqualifiziert.

Menschenstiefel: Die großen Stiefel, welche die Goblins tragen, sind unhandlich und reduzieren die Bewegungsrate des Trägers um 1,5 m. Zusätzlich erleiden alle Fertigkeitswürfe für Akrobatik einen Malus von -2, solange die Stiefel getragen werden.

Planken und Pfosten: Die Planken und Pfosten sind 35 cm breit und leicht wackelig. Es ist ein Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen SG 7 erforderlich, um eine Planke entlangzulaufen; ein Goblin fällt, sobald er dabei eine 5 oder weniger würfelt.

Blutmücken: Insgesamt 12 Blutmücken sind an die Pfosten gebunden. Jede Blutmücke kann alles innerhalb von 1,5 m um ihren Pfosten herum angreifen. Das Töten einer Blutmücke wird mit 2 Punkten belohnt. Sobald alle 12 Blutmücken tot sind, endet die Mutprobe.

Fallen: Jeder, der von einer Planke in den sumpfigen Grund fällt, stürzt nur 3 m. Wer fällt, wird disqualifiziert und kann während dieser Prüfung keine weiteren Punkte sammeln.

Bis zum letzten Goblin: Die Mutprobe endet automatisch, sobald nur noch ein Goblin auf den Planken und Pfosten verbleibt. Dieser Goblin wird mit 5 Punkten belohnt.

BLUTMÜCKEN (12) HG ½

EP je 200

TP je 5 (*PF MHB*, S. 33)

Letzte Mutprobe: Vogelpastete

Für die letzte Mutprobe führt Mammi Rasselbarsch die Häuptlingsanwärter zurück in Richtung Vogelschmatzer-Höhle – je näher sie der Höhle kommen, desto deutlicher nehmen sie den Gestank von verrottendem Fleisch und vergorener Milch wahr. Der Geruch kommt von einer entsetzlichen „Pastete“, die in einer schalenförmigen Vertiefung eines Steines, mit 3 m Durchmesser, geschaffen wurde – die Schale ist nur 45 cm tief, aber voll mit scheußlicher, noch nicht gänzlich kochender, heißer Jauche aus verdorbener Milch, Schlamm, Sumpfwasser, zerrupftem Gras und toten Vögeln. Die Oberseite ist mit einer seltsam lecker und knusprig aussehenden Kruste überzogen. Mehrere Kessel blubbernder Pastetenfüllung und ein paar verbeulte Metalltrichter stehen in der Nähe.

Die Weise Mammi Rasselbarsch erklärt, dass die riesige Vogelpastete gerade noch gebacken wird und dass die Häuptlingsanwärter nun gefesselt in die Pastete gesteckt werden, um mitgekocht zu werden. In dieser Mutprobe darf jeder Goblin seine komplette Ausrüstung behalten. Der Goblin, der es als erster schafft, sich aus der Pastete zu befreien, erhält 10 Punkte. Der zweite Goblin erhält 5 Punkte. Der dritte erhält 3 Punkte. Jeder Teilnehmer nach dem Dritten erhält gar keine Punkte.

Erschwerend kommen allerdings die vier goldenen Adler hinzu, die den Goblins in der Pastete Gesellschaft leisten werden – diesen Adlern wurden zwar die Flügel abgehackt, sodass sie nicht mehr fliegen können, aber sie sind noch lebendig und überaus wütend über ihre missliche Lage. Das Töten eines Adlers wird mit 5 Punkten belohnt. So kann ein Goblin auch dann noch die meisten Punkte holen, wenn er als letzter aus der Pastete herauskommt – er muss nur genug Adler töten.

Nach dem Erklären dieser Regeln werden die Teilnehmer um die Pastete herum aufgestellt und ihnen werden Hände und Füße gebunden. Die Weise Mammi benutzt ihren letzten Donnerstein, alle Teilnehmer werden in die Pastete hineingestoßen und würfeln ihre Initiative aus, um die Reihenfolge zu bestimmen, in der sie in dieser Mutprobe handeln.

Für diesen „Kampf“ solltest du davon ausgehen, dass keine Bewegung stattfindet – die Pastete ist nur 3 m breit, daher spielt es keine Rolle, wo sich die SC genau befinden. Sie sind immer neben dem Feind, den sie möglicherweise angreifen wollen. Aufgrund der Enge werden alle Teilnehmer und alle vier Adler so behandelt, als ob sie sich in ihre Umgebung hineinzwängen (Malus von -4 auf Angriffswürfe und Malus von -4 auf RK). Die Adler selbst zittern, flattern und sind schrecklich aufgeregt.

Den Fesseln entkommen: Solange einem Goblin Hände und Füße gebunden sind, gilt er als würde er sich in dem Zustand ringend befinden. Ein Stärkewurf gegen SG 18 oder ein Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst gegen SG 22 sind nötig, um sich von den Fesseln zu befreien – jeder Versuch ist eine Standard-Aktion. Ein befreiter Goblin kann einen anderen Goblin mit einer Standard-Aktion befreien, was automatisch gelingt.

Die Pastete: Die Pastetenfüllung ist überaus heiß. Wenn etwas davon herausschwappt, füllen die Goblins mithilfe der verbeulten Trichter neue blubbernde, faulige Masse nach. In jeder Runde, in welcher eine Kreatur in der Pastete verbleibt, muss diese einen Zähigkeitswurf gegen SG 10 ablegen, um nicht 1 Punkt Feuerschaden zu erleiden. Ein Adler, der auf diese Weise stirbt, bringt keine Punkte ein.

GOLDENE ADLER (4) HG ½

EP je 200

TP je 5 (Adler, *PF MHB*, S. 11)

Ein neuer Häuptling

Nach der letzten Mutprobe werden alle Punkte eines jeden Goblins addiert. Der Goblin mit den insgesamt meisten Punkten wird der neue Häuptling der Vogelschmatzer! Mit dieser neuen Ehre fällt ihm das Recht zu, aus den anderen Teilnehmern der Mutproben seine Stellvertreter auszuwählen. Wie von Mammi Rasselbarsch versprochen, darf er nun auch die Knusprige Krone tragen. Diese Krone ist zwar eine nichtmagische Kopfbedeckung, sie verleiht aber einen Bonus von +2 auf alle Fertigkeitswürfe für Einschüchtern gegen Vogelschmatzer-Goblins, solange sie getragen wird. Außerdem darf der neue Häuptling mit seinen Stellvertretern über die Schatzruhe des Stammes verfügen.

Für den Rest des Abends sind die Vogelschmatzer in einer feierlichen Stimmung – schließlich haben sie einen neuen Anführer! In dieser Zeit sind der neue Häuptling und seine Vertreter der Mittelpunkt eines Goblin-Tumults. Einige von ihnen fallen

vor den neuen Herrschern auf die Knie und küssen ihnen mit feuchten Mündern und klebrigen Nasen die Füße, während andere schreien, schluchzen, Geschenke zum Essen bringen und wieder andere schräge Goblin-Possen zum Besten geben. Ein Goblin nach dem anderen kommt nach vorne, um die neuen Anführer zu beeindrucken – durch Jonglieren mit lebenden Wieseln, durch Kopfnüsse gegen Holzklötze und vor allem durch das Anzünden von Dingen – sich selbst eingeschlossen.

Goblins halten nichts von Debatten. Daher haben Goblin-Häuptlinge meist die absolute Gewalt über ihre Untergebenen. Die Häuptlingsfeierlichkeiten können gut für längeres Rollenspielgeschehen in Form von weiteren Spielen oder Mutproben genutzt werden, wenn die Spieler dies anordnen sollten – erlaube ihnen, ihre neu erlangte Rolle so lange zu genießen, wie sie möchten. Doch schließlich wird die Nacht enden, die Sonne aufgehen und die Vogelschmatzer werden von ihren neuen Anführern erwarten, dass sie es mit Papa Fleischmampf und seinen feuerspeienden Haustieren aufnehmen.

Schatz: Wie sich herausstellt, haben die Vogelschmatzer einen recht großen Vorrat an Schätzen angesammelt. In der großen, modrigen Truhe sind mehrere Dinge, welche die SC gebrauchen können. Zwischen 840 GM in gemischten Münzen, Kunstobjekten, Trophäen, glänzenden Steinen, verbeulten Rüstungsteilen, zerbrochenen Hundsschnittern und Vogelresten in mehreren Verwesungsstufen finden sich folgende interessante Gegenstände: *Trank: Mittelschwere Wunden heilen (4), Trank: Feuerresistenz, Stab: Teilweise Genesung (9 Ladungen)*, ein *aufflammender Hundsschnitter +1*, ein kleiner *Elfenumhang*, eine *Energieperle*, eine *Feuerballhalskette* (Typ I), und 5 Unzen *Ewiger Leim*.

Belohnung: Wenn einer der SC der neue Häuptling der Vogelschmatzer wird, erhält die Gruppe 3.200 EP.

Teil zwei: Der Fleischmampf-Hof

Die Vogelschmatzer erwarten von ihren neuen Herrschern, dass sie am nächsten Tag ausziehen, um den Oger namens Papa Fleischmampf herauszufordern und hoffentlich zu besiegen – oder wenigstens zu verjagen. An jedem Tag, den die SC den Beginn dieser Aufgabe hinauszögern, wird ihr neuer Stamm wütender und erregter – sollten sie zu lange warten, könnten sie gar einen Goblinaufstand erleben. In diesem Abenteuer ist kein Platz für einen detaillierten Goblinaufstand, deshalb bleibt dem SL zuliebe zu hoffen, dass sich die SC rechtzeitig entscheiden, den Oger aufzusuchen.

Die Weise Mammi Rasselbarsch gibt ihnen noch einige Ratschläge mit auf den Weg. Sie warnt vor den feuerspeienden Schweinen und davor, dass Papa Fleischmampf sehr fest zuschlagen kann. Er spräche außerdem unheimliche Pflanzenzauber und hätte eine gemeine Tochter mit einem Frettchen als Haustier, das größer sein soll als ein Pferd. Auf dem Hof könnten zudem noch andere Gefahren lauern. Sie übergibt den SC eine skizzierte Karte des Gebietes, die den Weg zu Papa Fleischmampfs Hof weist. Vor dem Abschied lässt sie keinen Zweifel daran aufkommen, dass die SC gar nicht erst daran denken sollten, zu den Vogelschmatzern zurückzukehren, bevor ihre Aufgabe erfüllt ist.

Die Reise zum Hof

Der Fleischmampf-Hof ist etwa einen Kilometer vom Dorf der Vogelschmatzer entfernt. Betrachtet man den Weg per Luftlinie, ist dies nur eine kurze Entfernung, doch zu Fuß durch die weglosen Felshügel, muss man einen einstündigen Marsch auf sich nehmen. Die Karte der Weisen Mammi Rasselbarschs ist simpel, aber exakt und solange sich die SC danach richten, sollten sie den Hof des Ogers erreichen – jedoch nicht ohne Zwischenfälle.

Kreatur: Nach etwa 45 Minuten sind die SC nah genug an den Hof herangekommen, um die Aufmerksamkeit von Papa Fleischmampfs Tiergefährten Grunzi zu erregen. Dieses Scheusal ist ein riesiges Wildschwein, das nicht nur übellaunig und gepanzert, sondern gar dazu abgerichtet ist, Flammen auszustoßen – mithilfe eines abgewandelten *Elixiers des Feuerodems*, das Papa Fleischmampf *Flaschenkürbis des Feuerrülpsens* nennt (siehe Seite 12 für Details).

Diese Begegnung kann auf einem leeren Kampfraster ausgespielt werden, wenn du dies wünschst. Du kannst davon ausgehen, dass sie in einem relativ breiten Tal mit etwas Unterholz stattfindet. Grunzi versteckt sich in einem Heidelbeerstrauch, wenn sich die SC nähern – platziere die SC in der Mitte des Kampfrasters und den Heidelbeerstrauch an dessen Rand. Die SC müssen einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung ablegen, um das Wildschein zu hören – gelingt ihnen dies nicht, bekommt es eine Überraschungsrunde. In seinem ersten Zug schluckt Grunzi einen *Flaschenkürbis des Feuerrülpsens* und stürmt dann hervor, um anzugreifen.

GRUNZI

Wildschwein Tiergefährte
N Mittelgroßes Tier
INI +0; **Sinne** Dämmersicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 20 (+8 natürlich, +2 Rüstung)
TP 38 (4W8+20)
REF +4, **WIL** +4, **ZÄH** +8

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m
Nahkampf Durchbohren +7 (1W8+6)
Besondere Angriffe Wildheit

TAKTIK

Vor dem Kampf Grunzi wurde beigebracht, einen *Flaschenkürbis des Feuerrülpsens* hinunterzuschlingen, wenn er sieht, dass Ärger im Anmarsch ist (zum Beispiel, wenn sich Goblins nähern).
Im Kampf Grunzi eilt hervor, um Feuer auf die Goblins zu speien. Alle 1W4 Runden schluckt er eine neue Flasche und speit erneut Feuer. In den übrigen Kampfrunden versucht er, die Goblins zu durchbohren.
Moral Wenn seine Trefferpunkte auf 0 oder weniger reduziert werden, versucht Grunzi zurück zum Fleischmampf-Hof zu fliehen.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 11, **KO** 18, **IN** 2, **WE** 13, **CH** 4
GAB +3; **KMB** +7; **KMV** 17 (21 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Abhärtung, Eiserner Wille
Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +6
Besondere Eigenschaften Tricks (Angreifen, Feuerspeien, Kommen, Suchen, Verteidigen, Wachen)
Kampfausrüstung *Flaschenkürbis des Feuerrülpsens* (3); **Andere Ausrüstung** Lederharnisch

Die Ankunft auf dem Hof

Der Fleischmampf-Hof steht in einem sumpfigen, kleinen Tal zwischen zwei niedrigen Hügeln, und ist umgeben von einem klapprigen Holzzaun und dickem Schlamm. Ein schleimig aussehender Bach schlängelt sich durch das Gelände. Ein Haus in der Mitte des eingezäunten Bereiches lehnt sich gegen zwei mächtige Stützpfeiler, auf denen drei lange Balken aufliegen. Es sitzt ausgewogen auf unzähligen dicken, hölzernen Stelzen, die zusammen einen käfigähnlichen Raum unter dem Haus bilden. Nördlich des Hauses stehen ein paar dreckige Hühnerställe und im Westen wurde mit einem umgedrehten Boot eine notdürftige Unterkunft geschaffen. Ein Schuppen steht südlich des Hauses und im Süden und im Osten dieses Schuppens befinden sich Anzeichen eines Gartens, in dem aber offenbar nur Schlamm und Unkraut gedeihen.

Die Einwohner des Fleischmampf-Hofes sind der Ogerdruide Papa Fleischmampf, seine Tochter, eine Ogerartige, und mehrere ihrer entsetzlichen Haustiere. Wenn der Ort zu sehen ist, beschreibe den SC, dass ein einzelnes Tor hineinführt, der Zaun aber sehr schlecht gebaut erscheint und einen entschlossenen Goblin vermutlich nicht lange aufhalten kann.

1. Das Vordertor

Ein einzelnes, klappriges Hoftor hängt hier in einem Torbogen aus zerbrochenen Ästen und ausgeblichenen Knochen. Ein Schild baumelt von dem Torbogen herab, auf das - anscheinend mit Blut - Wörter gekritzelt wurden. Drei abgetrennte, madenbedeckte Goblinköpfe stecken auf Pfählen, die links des Tores in den Boden gerammt wurden. Darunter liegt ein zweites Schild.

Quiekie Nord

Beide Schilder wurden in Gemeinsprache geschrieben. Auf dem am Torbogen steht „Eindrngle wrden gefresn!“ Auf dem Schild unter den drei Goblinköpfen (welche den drei Vogelschmatzer-Häuptlingen gehörten, die vor den SC hier waren) steht geschrieben: „Du Gobluns schmecken MJAM! Schickt meer Gobluns!“

Das Tor ist unverschlossen. Der Zaun ist an den meisten Stellen etwa 3 m hoch aber sehr schäbig gebaut. Ein SC kann mit einem Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 5 hinüberklettern oder sich mit einem Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst gegen SG 12 hindurchzwängen.

Papa Fleischmampf und seine Tochter Muffi verbringen die meiste Zeit im Inneren des Hauses (Papa Fleischmampf befindet sich in Bereich **8**, Muffi in Bereich **7**). Jeden Tag bei Sonnenaufgang kommt Muffi heraus, um sich „um die Ernte zu kümmern“ (was nicht viel mehr heißt, als dass sie durch das Unkraut stapft und hier und da wahllos etwas herausreißt) und „die Hühner zu füttern“ (was nichts anderes bedeutet, als 10 bis 20 Minuten Hühner zu jagen, nachdem sie diese mit ein paar Essenresten aus ihren Käfigen gelockt hat). Papa Fleischmampf taucht immer erst drei Stunden vor der Abenddämmerung auf, um auf dem Teufelstisch auf die Jagd zu gehen, von der er eine Stunde nach Sonnenaufgang zurückkehrt. Davon abgesehen schenken die beiden dem Geschehen außerhalb ihrer Farm wenig Beachtung, was den SC reichlich Möglichkeiten bietet, auf das Gelände zu schleichen.

Falls Grunzi den SC jedoch entkommen und hierher zurückgekehrt ist, schauen die beiden - durch Risse in den Wänden - aus ihren Räumen hinaus.

2. Verwilderter Arbeitsschuppen

Es scheint, als sollte dieses instabile Bauwerk einmal ein Arbeitsschuppen werden, doch mittlerweile werden die baufälligen Wände fast nur noch von wuchernden Pflanzen zusammengehalten.

In dieser Hütte erledigte Papa Fleischmampf den Großteil seiner magischen Forschungen, um die Pflanzen aufziehen zu können, die er für die *Flaschenkürbisse des Feuerrülpsens* brauchte. Nun, da er das Verfahren perfektioniert hat, überlässt er die Kräuter und Knollen sich selbst, doch die Pflanzen wachsen schneller, als er es erwartet hat.

Schatz: Ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 offenbart zwischen den Ranken und Wurzeln der Hütte drei vergessene *Flaschenkürbisse des Feuerrülpsens*.

3. Das Gefängnis von Quiekie Nord (HG 2)

Ein umgedrehtes Boot, dem Anschein nach ein alter Flusskahn, liegt hier im Schlamm. Das Heck des Bootes wurde in den Zaun eingearbeitet und in die Südseite des Kahns wurde ein Loch geschlagen, damit man den dunklen Bootsrumpf betreten kann.

Kreatur: Die Geschichte, wie Papa Fleischmampf dieses Boot hierhergezogen hat, ist voller Gefahren und Abenteuer, aber das spielt jetzt keine Rolle. Wichtig ist nur, dass er das umgedrehte Boot als Hütte für seine Schweine benutzt, seinen Tiergefährten Grunzi eingeschlossen (falls er entkommen konnte, ist er hier und leckt seine Wunden). Der Stall ist von zwei weiteren Schweinen bewohnt – einer massigen Sau namens Prinzessin Bratenkruste und einem launischen, niedergeschlagenen und vor allem sehr dreckigen Schwein namens Quiekie Nord.

Prinzessin Bratenkruste ist ein ausgesprochen fettleibiges, faules Schwein, das seine Tage verkeilt im Eingang des Stalles damit verbringt, zu fressen und zu schlafen. Es gehört einiges dazu, es dazu zu ermuntern, aufzustehen, aber ein Angriff oder der Versuch, es nach drinnen zu schieben, reichen bereits aus. Wie Grunzi ist auch Prinzessin Bratenkruste im Umgang mit *Flaschenkürbissen des Feuerrülpsens*

ausgebildet und sie setzt diese Fähigkeit auch sofort ein, sobald ein Kampf beginnt.

Quiekie Nord ist Papa Fleischmampfs neuster Fang. Ein Weisheitswurf gegen SG 15 lässt die SC erkennen, dass es sich bei diesem mutlos dreinschauenden Schwein um kein anderes als den furchterregend Unhold handelt, der einst mit ihnen beim Krötenschleckerstamm gelebt hat – dem er aber vor einigen Wochen entflohen ist. Quiekie Nord ist noch dreckig von seiner Flucht in die Wildnis und der Gefangenahme durch Papa Fleischmampf. Dieser mästet ihn nun, um ihn später zu Schinken und Schweinefüßen zu verarbeiten. Ob die SC Quiekie nun erkennen oder nicht, er erkennt sie in jedem Fall und macht seinem Namen alle Ehre. Aufgeregt quiekend zerrt er an seinen Ketten, um sich den Goblins wieder anzuschließen. Er hat mittlerweile eingesehen, dass es besser ist, das Spielzeug eines Goblins-Stammes zu sein, als das Abendessen eines Ogers!

PRINZESSIN BRATENKRUSTE **HG 2**

EP 600

Wildschwein (*PF MHB*, S. 276)

TP 18

QUIEKIE NORD **HG 1/3**

EP 135

Schwein (*PF MHB III*, S. 279)

TP 6

Schatz: Prinzessin Bratenkruste trägt zwei *Flaschenkürbisse des Feuerrülpsens* an einer Schnur um ihren Hals.

Zwischen den zerkauten Essensresten in und um die Hütte herum finden sich auch einige nicht essbare Gegenstände. Ein Spieler, dem ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 gelingt, findet einen *Trank: Verschwimmen* in einem rostigen Fläschchen, eine *Leichte Armbrust +1* mit einigen Bissspuren der Schweine daran und einen bronzefarbenen Schriftrollenbehälter mit einer *Schriftrolle: Flammenkugel* darin.

Entwicklung: Quiekie Nord ist im Kampf nicht sehr hilfreich, dafür ist er aber unglaublich laut. Solange er die SC begleitet, erhalten sie einen Malus von -4 auf alle Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit. Ein Fertigkeitswurf für Mit Tieren umgehen oder Tierempathie gegen SG 15 reicht aus, um ihn für zehn Minuten zu beruhigen. Falls er die SC begleitet, unterstützt er sie so gut es ihm möglich ist im Kampf. Vor allem sein Hass auf Papa Fleischmampf ist grenzenlos – er erhält augenblicklich alle Auswirkungen des Zaubers *Wut*, solange Papa Fleischmampf lebt und sich im Umkreis von 9 m von ihm befindet.

Belohnung: Wenn Quiekie Nord das Abenteuer überlebt und mit den SC zu den Vogelschmatzern zurückkehrt, belohne die SC mit 1.200 EP.

4. Die Hühnerställe (HG 2)

Drei baufällige Hühnerställe stehen hier halbversunken und -verfallen im Schlamm.

Die Hühnerställe sind schmuddelig und können lediglich durch schmale Öffnungen betreten werden, die nur eine kleine (oder kleinere) Kreatur passieren kann. Die Wände der Ställe sind morsch (Härte 2, TP 5, Zerbrechen-SG 13). Jeder Versuch, die Ställe zu betreten oder zu zerstören, bringt das halbe Dutzend Hühner im Inneren dazu, in lautes, gackerndes Getöse auszubrechen, das nicht nur die Bewohner des Hauses alarmiert, sondern auch das schnarchende Ungetüm, das meist unter dem mittleren der drei Ställe schläft.

Kreaturen: Ein außergewöhnlich großer Rottweiler lebt hier. Der Hund hat keinen Name – er streifte auf gut Glück herum und nachdem die Oger ihm einen der geköpften Goblins zum Fraß vorwarfen, blieb er einfach. Die Kreatur schläft meistens – aber falls sie erwacht, greift sie wie wild alle Goblins an (die sie als herrliche Leckerbissen ansieht) und jagt diese, bis keiner mehr lebt oder sie selbst dabei ums Leben kommt.

UNGEZÄHMTER ROTTWEILER **HG 2**

EP 600

Verbesserter Reithund (*PF MHB*, S. 153)

TP 17

Schatz: Tief im Schlamm, unter dem mittleren der drei Ställe, befinden sich drei Eier, die dort offensichtlich schon sehr lange liegen. Ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 14 ist ausreichend, um sie zu entdecken. Die Eier sind offensichtlich verfault und wenn man sie zerschlägt, verbreitet sich im Umkreis von 3 m ein furchtbarer Gestank. Alle Kreaturen innerhalb des Wirkungsbereiches unterliegen den Auswirkungen des Zustandes Kränkeln, sofern ihnen kein Zähigkeitswurf gegen SG 10 gelingt. Ein gelungener Rettungswurf verringert die Dauer des Zustandes auf 1 Runde. Das Wirkungsgebiet, in dem das Ei zerschlagen wurde, bleibt für 1W6 Runden kontaminiert. Die Eier können wie granatenartige Waffen eingesetzt werden.

5. Das Eulenbär-Gehege (HG 4)

Der von Pfosten umgebene Bereich unter dem Haus ist mit Stroh, Ästen und entwurzeltem Gestrüpp gefüllt - etwas Großes hat sich hier ein Nest gebaut. In der Decke befindet sich eine Falltür.

Das Stroh ist über 3 m tief und sehr staubig. Alle forschen Handlungen - zum Beispiel Kämpfe - wirbeln Staub und Dreck auf und gewähren im Bereich unter dem Haus für 1W6 Runden Tarnung (beginnend in der Runde nach Kampferöffnung), wie der Zauber *Verhüllender Nebel*. Die Entfernung zwischen dem schlammigen Boden und der Unterseite des Hauses beträgt etwa 3 m und bietet somit der hier ansässigen Kreatur genügend Platz, um aufrecht stehen zu können. Die Falltür in der Decke ist nicht verschlossen aber es scheint keinen möglichen Weg nach oben zu geben. Sie führt zu Bereich **6**.

Kreatur: Papa Fleischmampf hat kürzlich einen Eulenbär hierher gelockt, der auf der Suche nach einer Brutstätte war. Er sorgt dafür, dass das garstige Monster immer gut zu trinken und zu essen hat. Das Untier wird Papa Fleischmampf zwar nicht angreifen aber es hat sich auch noch nicht mit ihm angefreundet. Die Kreatur greift alles, was sein Versteck betritt, mit einem kehligen „MOARRRRRRR!“ an, verfolgt die Feinde aber nur 1W4 Runden, bevor es hierher zurückgekehrt. Sie muss sich zwischen den Pfosten, die das Haus tragen hindurchzwängen, um den Bereich unter dem Haus zu betreten oder zu verlassen.

BRÜTENDER EULENBÄR **HG 4**

EP 1.200

TP 47 (PF MHB, S. 115)

Schatz: Der brütende Eulenbär hat erst kürzlich ein halbes Dutzend Eier gelegt. Das Gemetzel, das ein Goblinstamm mit einem halben Dutzend frisch geschlüpfter Eulenbären anrichten könnte, liegt jenseits jeglicher Vorstellungskraft.

6. Das Wohnzimmer (HG 2)

Eine stark geneigte Rampe führt über den Fluss zur Eingangstür dieses Raumes. Die Tür ist verquollen und durch die Feuchtigkeit verklemmt. Man benötigt einen Stärkewurf gegen SG 16, um sie öffnen.

Der Boden dieses verdreckten Zimmers besteht aus groben Holzdielen. Mehrere große Schlitze zwischen den Brettern lassen auf einen dunklen Raum darunter schließen. Im Süden wurde ein großer Batzen Stroh aufgehäuft und in der Mitte des Raumes ist eine riesige Falltür in den Boden eingelassen. An der westlichen Wand befindet sich eine schlecht eingepasste Tür, die nur noch an einer einzigen Angel hängt.

Der einzige Bewohner dieses Raumes ist Muffis Haustier, ein gut zwei Meter langes Frettchen namens Stachel. Das Tier ist der Ogerartigen leidenschaftlich treu. Sollte es sie schreien hören, eilt es ihr umgehend zu Hilfe. Umgekehrt gilt das genauso – sollte Muffi Kampfgeräusche von hier vernehmen, kommt sie sofort aus ihrem Raum herein und stürzt sich ins Getümmel.

Muffi und Stachel

STACHEL **HG 2**

EP 600

Riesenfrettchen (Riesenwiesel-Variante, *PF Abenteuerpfad „Die Winterkönigin“: Sommerschnee* (Band 1), S. 82)

N Mittelgroßes Tier

INI +4; **Sinne** Dämmersicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 11 (+4 GE, +1 natürlich)

TP 19 (3W8+6)

REF +7, **WIL** +2, **ZÄH** +5

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 6 m

Nahkampf Biss +2 (1W6 plus Blutung), 2 Klauen +2 (1W4)

Besondere Angriffe Blutung (1W3)

TAKTIK

Im Kampf Stachel greift den nächstbesten Goblin an, doch wenn sich Muffi in den Kampf einmischt, konzentriert er sich auf die Feinde, die seine Herrin angreifen.

Moral Wenn seine Trefferpunkte auf 6 oder weniger reduziert werden, versucht Stachel zu Muffi zu fliehen. In ihrer Gegenwart kämpft er bis zum Tode.

SPIELWERTE

ST 11, **GE** 19, **KO** 14, **IN** 2, **WE** 12, **CH** 11

GAB +2; **KMB** +2; **KMV** 16 (20 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Verstohlenheit

Fertigkeiten Entfesselungskunst +7, Heimlichkeit +10, Klettern +8, Überlebenskunst +0 (+6 beim Verfolgen mit Geruchssinn), Wahrnehmung +8

7. Muffis Zimmer (HG 2)

Ein riesiger, blutverschmierter Tisch steht in dieser besudelten Küche. Im Süden liegt ein Berg Felle, der anscheinend als Matratze dient. Der Raum ist erfüllt vom beißenden Geruch verrottenden Fleisches, ausgehend von lieblos durchgeführten Tierpräparationen. Der Boden ist übersät mit halb-ausgestopften Schweinen, Vögeln, Rotluchsen und sogar einem Goblin, bei dem statt einem Kopf nur noch blutiges Stroh aus dem Hals herausschaut.

Kreaturen: Hier lebt die Ogerartige Muffi, Papa Fleischmampfs Tochter. Sie nutzt diesen Raum um Mahlzeiten für sich und Papa Fleischmampf zuzubereiten und um ihrem Hobby, der Tierpräparation, nachzugehen (wobei sie mehr Begeisterung als Geschick zu haben scheint). Sie hofft, eines Tages einen frischen Goblin in die Hände zu bekommen, um ihn zu töten und seinen Kopf dazu zu benutzen, die kopflose Goblinpuppe fertigzustellen.

MUFFI **HG 2**

EP 600

Ogerartige Kämpferin 2 (*PF MHB II*, S. 183)

RK 18, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 17 (+1 GE, +3 natürlich, +4 Rüstung)

TP 25

Nahkampf Morgenstern [Meisterarbeit] +8 (1W8+5), Biss +2 (1W4+2)

TAKTIK

Im Kampf Muffi greift immer nur einen Goblin an - bevorzugt den mit dem größten Kopf (also Reta, falls die Gruppe mit den vorgefertigten Charakteren spielt).
Moral Wenn ihre Trefferpunkte auf 10 oder weniger reduziert werden, flieht Muffi nach draußen und versucht, über das Dach des Raumes nach oben zu klettern, um bei ihrem Vater in Bereich **8** Hilfe zu suchen.

SPIELWERTE

Kampfausrüstung *Flaschenkürbis des Feuerrülpsens*; **sonstige Ausrüstung** Kettenhemd, Morgenstern [Meisterarbeit]

Schatz: Bei dem kopflosen Goblin handelt es sich um nichts anderes als die Überreste von Häuptling Spatzenbeißer. Sein Körper trägt noch immer seine *beschlagene Lederrüstung des Schattenwandelns +1*.

8. Papas Zimmer

Dieser Raum hat zwei Eingänge. Papa zieht den tieferen der beiden vor. Er klettert über das Dach von Bereich **7** (dies erfordert einen Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 5) und betritt Bereich **8** durch das Loch in der westlichen Wand. Außerdem kann man den Raum durch eine Falltür von der Kuppel darüber erreichen – allerdings gibt es keine Leiter oder Treppe, um einen sicheren Abstieg zu gewährleisten.

Dieser Raum wird hauptsächlich von einem riesigen Bett eingenommen – das im Grunde aus nichts anderem als alten Matratzen, lockerem Stroh und Schlamm hergestellt wurde. Die Flöhe, die über das „Bett" hüpfen sind schon aus einigen Metern Entfernung gut zu sehen. Durch ein großes Loch in der westlichen Wand kann man auf das Dach darunter blicken und in der Decke ist eine Falltür eingelassen.

Kreaturen: Papa verbringt den Großteil seiner Tage schlafend. Wenn ihn etwas früh aufweckt, wird er - wie seine Tochter nur zu gut weiß - äußerst unleidlich. Aufgrund dieser Tatsache wird er, falls er Kampfgeräusche auf dem Gelände hört, vielleicht durch Ritzen in der Wand des schlecht gebauten Hauses schauen, sich aber nur im äußersten Notfall einmischen – etwa, wenn die Goblins das Haus in Brand stecken.

Papa war immer ein etwas kränklicher Oger. Da er den anderen Ogern körperlich nicht gewachsen war, begann er die Kräfte der Natur zu verehren, um sich im Falle eines Kampfes mit Magie verteidigen zu können. Seine bevorzugte Waffe, ein *aufflammender Speer +1* ist nicht einmal von angemessener Größe für einen Oger – er stammt von einem menschlichen Druiden, den er im Mooswald erschlug, bevor er auf eigene Faust in diese Gegend zog.

Papa trägt eine Fellrüstung aus den Pelzen mehrerer Feuerfellpumas und einen, als Maske umfunktionierten, Elchschädel, der ihn noch wilder aussehen lassen soll. Ob die fehlende linke Geweihhälfte dabei zuträglich oder hinderlich ist, bleibt wohl eine Geschmacksfrage.

PAPA FLEISCHMAMPF **HG 5**

EP 1.600

Oger Druide 4 (*PF MHB*, S. 201)
NB Großer Humanoider (Riese)
INI +5; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 18 (+1 GE, +5 natürlich, -1 Größe, +4 Rüstung)
TP 56 (8W8+20)
REF +3, **WIL** +8, **ZÄH** +10; +4 gegen Effekte von Feenwesen und Pflanzen-Effekte

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Mittelgroßer aufflammender Speer* +1, +8/+3 (1W8+7/x3 plus 1W6 Feuer)
Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m
Besondere Angriffe Tiergestalt 1/Tag
Vorbereitete Druidenzauber (ZS 4; Konzentration +7)
2. — *Energien widerstehen, Flammenkugel* (SG 15), *Schwarm herbeizaubern*
1. — *Leichte Wunden heilen, Flammen erzeugen, Mit Tieren sprechen, Tier bezaubern* (SG 14)
0. (Beliebig oft) – *Aufblitzen* (SG 13), *Ausbessern, Göttliche Führung, Resistenz*

TAKTIK

Vor dem Kampf Sobald er erkennt, dass ein Kampf mit Goblins bevorsteht, wirkt Papa Fleischmampf *Energien widerstehen* (Feuer) auf sich selbst. Er weiß: wenn Goblins im Spiel sind, ist Feuer meist nicht weit ist.
Im Kampf Papa eröffnet den Kampf mit *Schwarm herbeizaubern*, spricht dann *Flammenkugel*, um Goblins zu damit jagen und geht in der dritten Runde zum Nahkampf über. Wenn er sich mit Fernkämpfern konfrontiert sieht, greift er zu *Flammen erzeugen*. Falls Quiekie Nord ihn angreift, benutzt er *Tier bezaubern*, um Quiekie auf seine Seite zu ziehen.
Moral Wenn seine Trefferpunkte auf 13 oder weniger reduziert werden, benutzt Papa Fleischmampf seine Tiergestalt, um sich in eine riesenhafte Fledermaus zu verwandeln und zurück zum Mooswald zu fliegen.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 12, **KO** 14, **IN** 9, **WE** 16, **CH** 8
GAB +6; **KMB** +11; **KMV** 22
Talente Fertigkeitsfokus (Mit Tieren umgehen), Im Kampf zaubern, Verbesserte Initiative, Wundersamen Gegenstand herstellen
Fertigkeiten Klettern +6, Mit Tieren umgehen +9, Überlebenskunst +5, Wahrnehmung +8, Wissen (Natur) +8, Zauberkunde +6
Sprachen Druidisch, Riesisch
Besondere Eigenschaften Bund mit der Natur (Tiergefährte), Naturgespür, Spurloser Schritt, Tierempathie +3, Unterholz durchqueren
Kampfausrüstung *Stab: Mittelschwere Wunden heilen* (11 Ladungen), *Flaschenkürbis des Feuerrülpsens* (3); **sonstige Ausrüstung** Fellrüstung, *Mittelgroßer aufflammender Speer +1*

Schatz: Im Durcheinander des Bettes befinden sich 275 GM, drei *Flaschenkürbisse des Feuerrülpsens*, ein Käfig mit einem toten Vielfraß darin (der Vielfraß trägt noch immer ein *Amulett der natürlichen Rüstung +1* um den Hals), ein Sack Stroh, mit einer versteckten, goldenen Nadel darin (die Nadel ist 100 GM wert) und eine große, schlecht gefertigte, ausgestopfte Schreckenskrähe (eine Geschenk von Muffi).

9. Die Kuppel

Auf dem Haus befindet sich eine flache, runde Kuppel mit einem durchhängenden Dach. Ihr Boden ist mit Vogelexkrementen übersät.

Die Vogelexkremente verbergen eine Falltür, die hinunter zu Bereich **8** führt. Ein Fertigkeitswurf Wahrnehmung gegen SG 15 ist erforderlich, um die Tür zu finden.

Kreaturen: Ein Paar streitsüchtiger Truthahngeier haust in dieser Kuppel. Beide Vögel sind Papa Fleischmampf freundlich gesinnt – da er, nach seinen Jadgausflügen auf den Teufelstisch, stets Eingeweide und Blut zurückzulässt, wenn er wilde Ziegen, Goblins, oder was auch immer er gerade erwischt hat, nach Hause schleppt. Die Geier beobachten alle Kämpfe in der Gegend gierig, greifen aber nur Kreaturen an, die versuchen ihr Nest betreten. Sollten die SC gezwungen sein, sich zurückzuziehen und sich neu zu formieren, finden sie bei ihrer Rückkehr die Geier an einem der toten Körper herum-pickend vor, den sie bei ihrem vorherigen Eindringen auf den Hof zurückgelassen haben. In diesem Fall verteidigen die Geier ihr Festmahl energisch.

Papa Fleischmampf

TRUTHAHNGEIER (2) **HG 1**

EP je 400

Verbesserte Geier (PF MHB III, S. 103, 291)

TP je 8

Abschluss des Abenteuers

Die SC müssen Papa Fleischmampf nicht besiegen. Sollte es ihnen gelingen, den Oger und Muffi einzuschüchtern und zum Rückzug in den Mooswald zwingen, zählt dies immer noch als Sieg für die Vogelschmatzer. Natürlich könnten Papa Fleischmampf und Muffi in diesem Fall später zurückkehren, um sich an jenen zu rächen, die ihre Pläne durchkreuzt haben. Aber für Goblins sind die Siege von heute mehr wert, als die Rückschläge von morgen.

Im Falle ihres Sieges könnten die Goblin-SC größeres Interesse an ihrer neuen Rolle als Vogelschmatzer-Stammesoberhäupter haben. Die Vogelschmatzer sahen die SC bereits nach den Mutproben als Helden an, aber die siegreiche Rückkehr vom Fleischmampf-Hof sichert ihnen den Platz der bedeutendsten Goblins aller Zeiten in der Vogelschmatzer-Geschichte – besonders, wenn sie genug *Kürbisflaschen des Feuerrülpsens* mitgebracht haben, um sie mit dem ganzen Stamm zu teilen!

KÜRBISFLASCHE DES FEUERRÜLPSENS

Preis 250 GM
Aura Schwache Hervorrufung
ZS 4
Ausrüstungsplatz keiner
Gewicht –

BESCHREIBUNG

Diese schwächere Version des *Elixiers des Feuerodems* kann wie ein normales Elixier getrunken werden. Als Anwender mit ausreichend großem Maul und niedrigen Ansprüchen kann sie auch in einem Stück heruntergeschlungen werden. Sobald ein Anwender die Kürbisflasche konsumiert hat, kann er augenblicklich einen Rülpser in einem 4,5 m Kegel ausstoßen, der bei allen Kreaturen im Wirkungsbereich 2W6 Punkte Feuerschaden verursacht. Ein erfolgreicher Reflexwurf gegen SG 12 halbiert den Schaden. Falls der Anwender sich entscheidet, den feurigen Atem nicht sofort auszuspeien, kann er ihn bis zu eine Stunde einhalten. Danach geht die Wirkung verloren.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Brennende Hände* oder *Flamme erzeugen*
Kosten 125 GM

Vorgefertigte Charaktere

Auf den nächsten drei Seiten werden vier Goblin-Helden vorgestellt, die als SC für dieses Abenteuer benutzt werden können. Spieler, die mit *Wir sein Goblins!* Vertraut sind, werden die schrecklichen und gemeinen Goblins sicher wiedererkennen, da es dieselben Helden sind, die in jenem Abenteuer das Feuerwerk für die Krötenschlecker zurückgebracht haben. Sie sind seitdem stärker geworden. Jeder von ihnen ist nun ein Charakter der Stufe 3 und hat wertvollere Ausrüstung bei sich.

Reta Bösübel

Reta quält gerne kleine, harmlose Tiere und hat in der Regel eine Tasche voll solcher Kreaturen dabei, falls ihr langweilig wird. Es fällt ihr schwer, beim Sprechen nicht zu schreien und sie liebt es, im Kampf Risiken einzugehen, um ihren Gegnern Angst einzujagen.

Reta ist ein wenig frustriert, dass die Krötenschlecker vernichtet wurden. Sicher hätte Häuptling Kehlreißer ohnehin nicht mehr allzu lange gelebt und sie wäre wirklich, *wirklich* gerne das neue Stammesoberhaupt der Krötenschlecker geworden! Aber man kann kein Häuptling sein, ohne Goblins, die einem folgen. Vielleicht wird es ja bei den Vogelschmatzern eine Gelegenheit geben ...

RETA BÖSÜBEL

Goblin-Kämpferin 3 (PF MHB, S. 128)

NB Kleine Humanoide (Goblinoide)

INI +3; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 17 (+6 Rüstung, +3 GE, +1 Größe)

TP 30 (3W10+9)

REF +4, **WIL** +2, **ZÄH** +5 (+1 gegen Furcht)

Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Hundsschnitter [Meisterarbeit] +8 (1W4+1/19-20)

Fernkampf Kurzbogen [Meisterarbeit] +8 (1W4/x3)

SPIELWERTE

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

GAB +3; **KMB** +3; **KMV** 16

Talente Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Hundehasser, Kernschuss, Waffenfinesse

Fertigkeiten Heimlichkeit +10, Reiten +9, Wahrnehmung +10

Sprachen Goblinisch

Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1

Kampfausrüstung *Pfeile des Verderbens (Tiere)* +1 (5), *Aufflammende Pfeile* +1 (8); **sonstige Ausrüstung** Brautschleier, Brustplatte, Hundeschnitter [Meisterarbeit], Kurzbogen [Meisterarbeit] mit 7 Pfeilen in einem mit Hundeohren verziertem Köcher, Glückskröte („Spotol"), Gefäß mit eingelegten Halblingzehen (entspricht Wegzehrung für 1 Tag), Röstgabel, Halblingsdamenkorsett, 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

WESENZUG

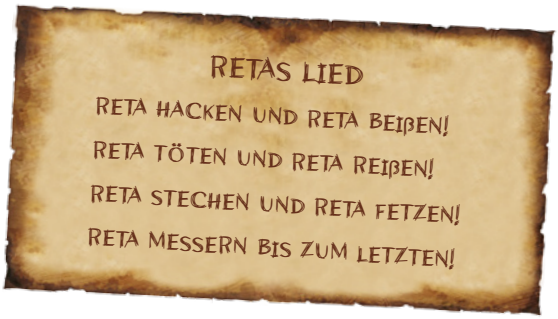
Ballonkopf Dein Kopf ist selbst für einen Goblin sehr groß und breit. Du erhältst einen Bonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung und Wahrnehmung ist für dich stets eine Klassenfertigkeit. Fertigkeitswürfe für Entfesselungskunst, die beinhalten, dass du deinen Kopf irgendwo hindurchquetschst,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

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, Worge, 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.



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, entzündet er auch gerne Feuer. Er hält dies für sehr spaßig und mag es fast beinahe so sehr, wie große Explosionen zu verursachen.

Schuffti hat eine neue Leidenschaft für Gifte entdeckt, aber seit er sich das siebte Mal selbst vergiftet hat, überlässt er es lieber Mogmorsch, das Gift auf seine Armbrust-Bolzen aufzutragen - der darin wesentlich besser ist (und was ungewöhnlich klug für Schuffti ist).

Offen gestanden wundert es Schuffti, dass die Menschen von Sandspitze so lange gebraucht haben, um die Krötenschlecker auszulöschen. Die Vogelschmatzer sind zwar näher an Sandspitze, aber dafür verhalten sie sich wesentlich ruhiger. Das könnte bedeuten, dass es die Menschen zukünftig weniger interessiert, wenn Schuffti in die Stadt schleicht und den feinen sowie nützlichen Schrott plündert, den die Menschen immerzu fortwerfen.

SCHUFFTI WUNDENLECKER

Goblin-Schurke 3 (*PF MHB*, S.128)
NB Kleiner Humanoider (Goblinoider)
INI +8; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 15 (+1 Ausweichen, +4 GE, +1 Größe, +4 Rüstung)
TP 26 (3W8+9)
REF +7, **WIL** +2, **ZÄH** +3 (+1 gegen Fallen)
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Hundsschnitter [Meisterarbeit] +8 (1W4-1/19-20)
Fernkampf Handarmbrust +7 (1W3/19-20)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 19, **KO** 14, **IN** 11, **WE** 13, **CH** 6
GAB +2; **KMB** +0; **KMV** 15
Talente Ausweichen, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse
Fertigkeiten Akrobatik +10, Bluffen +4, Entfesselungskunst +10, Fingerfertigkeit +10, Heimlichkeit +18, Mechanismus ausschalten +10, Reiten +11, Wahrnehmung +7, Wissen (Lokales) +7
Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch
Besondere Eigenschaften Schurkentrick (Kampfkniff), Fallen finden +1
Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen*, *Trank: Unsichtbarkeit*, Gift einer mittelgroßen Spinne (5 Dosen); **sonstige Ausrüstung** *Beschlagene Lederrüstung +1*, Handarmburst mit 10 Bolzen, Hundeschnitter [Meisterarbeit], Flasche mit in Salzlake eingelegten Alligatorenaugen (entspricht Wegzehrung für 1 Tag), augenlose Kinderpuppe, am Leib getragene Kuhglocke, gebogene Nähnadel, Wurfhaken, Glückskröte („Fettfrosch"), Haarlocke (gebunden um die Pfote eines Hundes, welche Schuffti an einem Lederband um den Hals trägt), Metallspieße (3), Hausspinne („Stinkibein") in einem Drahtkäfig, Diebeswerkzeug, ausgestopfter Rabe, leere Käferkäfige (3), Zündhölzer (3)

WESENSZUG

Pickelgesicht Dein Gesicht ist bedeckt mit 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 den Zustand Kränkelnd verursacht, kannst du zwei Rettungswürfe ablegen, um dem Effekt zu widerstehen (vorausgesetzt, dass ein Rettungswurf möglich ist). Dabei behältst du das bessere der beiden Ergebnisse.

POOG VON ZARONGEL

Poog ist ein furchteinflößender Kleriker der Goblin-Gottheit Zarongel, der heiligen Gottheit des Hundetötens, des Feuers und des allerheiligsten, berittenen Kampfes. Zu seiner Schande ist Poog aber überhaupt nicht gut in berittenem Kampf, was bekannter ist, als es ihm lieb ist. 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 vermisst die anderen Krötenschlecker nicht wirklich. Sie schienen seine Predigten sowieso nie ernst zu nehmen. Nun, diese Vogelschmatzer ... bei denen könnte es ganz anders aussehen. Die Idee einer neuen Schar Goblins, denen er seine Methoden des Hundetötens und Dinge-in-die-Luft-jagens beibringen könnte, macht Poog so glücklich wie nie zuvor.

POOG VON ZARONGEL

Goblin-Kleriker von Zarongel 3 (*PF MHB*, S.128)
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 23 (3W8+6)
REF +6, **WIL** +6, **ZÄH** +5

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Kurzschwert +3 (1W4/19-20)
Fernkampf Wurfspeer +5 (1W4)
Besondere Angriffe Negative Energie Fokussieren 4/Tag (SG12, 2W6)
Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 3; Konzentration +5)
Beliebig oft – *Mit Tieren sprechen* (6 Runden/Tag)
5/Tag - Feuerpfeil (1W6+1 Feuer)
Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 3; Konzentration +3)
2. — *Mittelschwere Wunden heilen*, *Tier festhalten*[D] (SG 14), *Waffe des Glaubens*
1. — *Brennende Hände*[D] (SG 13), *Göttliche Gunst*, *Leichte Wunden heilen*, *Schild des Glaubens*
0. (beliebig oft) – *Ausbluten* (SG 12), *Göttliche Führung*, *Magie entdecken*, *Stabilisieren*
D Domänenzauber; **Domänen** Feuer, Tiere

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 14, **KO** 13, **IN** 8, **WE** 15, **CH** 12
GAB +2; **KMB** +1; **KMV** 13

Talente Blitzschnelle Reflexe, Verbesserte Initiative
Fertigkeiten Heimlichkeit +9, Reiten +5, Zauberkunde +3
Sprachen Goblinisch
Kampfausrüstung *Stab: Feuerball* (3 Ladungen), *Stab: Geräuschexplosion* (14 Ladungen), *Stab: Leichte Wunden heilen* (24 Ladungen); **sonstige Ausrüstung** Kettenhemd, Wurfspeer, Kurzschwert, *Resistenzumhang* +1, Feuerstein und Stahl, Gefäß mit eingelegten Fischköpfen (entspricht Wegzehrung für 1 Tag), Glückskröte („Hundefinder"), Schweineringelschwanz (Zwischenmahlzeit), fast leerer Salzstreuer, zerdrückte ausgetrocknete Kröte (frühere Glückskröte), Fackel (6), Holzflöte (zu splitterig, als dass man sie länger spielen könnte, ohne sich zu verletzen)

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.

POOGS LIED

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

MOGMORSCH

Der zehn Jahre alte Mogmorsch ist verrückt. Er lebte mit seiner Gefährtin Rempty zusammen, allerdings hat diese die Zerstörung des Krötenschlecker-Stammes - sehr zu Mogmorschs Erleichterung - nicht überlebt. Ohne ihre ständigen Sorgen über seine alchemistischen Experimente ist er nun in der Lage, seine Freizeitbeschäftigung des Dinge-in-die-Luft-Sprengens viel entspannter zu genießen.

Tatsächlich kann Mogmorsch es immer noch nicht glauben, dass es nicht seine Schuld ist, dass der Krötenschlecker-Stamm vernichtet wurde. Er hatte schon immer insgeheim gehofft, dass es eine seiner Bomben sein würde, die diesen plappernden Trotteln den Gar ausmachen würde. Doch nun, da sie alle weg sind, hat Mogmorsch ein seltsames, leeres Gefühl im Magen. So fühlt sich doch nicht etwa Einsamkeit an? Nein, es kann nur der Verlust so vieler weiterer Goblins sein, die man versehentlich anzünden könnte. Aber es wird doch sicherlich viele neue Opfer ... äh Freunde ... unter den Vogelschmatzern geben?

MOGMORSCH

Goblin-Alchemist 3 (*PF EXP*, S.26; *PF MHB*, S.128)
NB Kleiner Humanoider (Goblinoider)
INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 17, auf dem falschen Fuß 15 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +4 GE, +1 Größe, +2 Rüstung, +1 Schild)
TP 23 (3W8+6)
REF +7, **WIL** +0, **ZÄH** +6 (+2 gegen Gift)

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Knüppel +2 (1W4-1)
Fernkampf Bombe +8 (2W6+2 Feuer)
Besondere Angriffe Bombe 5/Tag (2W6+2 Feuer, SG 13)
Vorbereitete Alchemistische Extrakte (ZS 3)
1. — *Leichte Wunden heilen* (2), *Schild, Schneller Rückzug*
Weitere bekannte Extrakte *Person verkleinern, Springen, Untote entdecken, Zielsicherer Schlag*

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 18, **KO** 13, **IN** 15, **WE** 8, **CH** 10
GAB +2; **KMB** +0; **KMV** 15
Talente Ausweichen, Große Zähigkeit, Improvisierter Fernkampf, Trank brauen
Fertigkeiten Fingerfertigkeit +8, Handwerk (Alchemie) +8, Heilkunde +3, Heimlichkeit +15, Reiten +9, Überlebenskunst +5, Wahrnehmung +5, Wissen (Natur) +8
Sprachen Geimeinsprache, Goblinisch, Varisisch
Besondere Eigenschaften Alchemie (alchemistische Gegenstände herstellen +3, Tränke identifizieren), Entdeckungen (Präzisionsbombe [2 Felder]), Gift einsetzen, Mutagen (+4/–2, +2 natürliche Rüstung, 30 Minuten), Schnelle Alchemie
Kampfausrüstung *Trank: Rindenhaut*, *Trank: Identifizieren* (3), *Trank: Leichte Wunden heilen* (3), *Trank: Schweben*, Alchemistenfeuer (4), Donnerstein, Säure (4) ; **sonstige Ausrüstung** Lederrüstung, Tartsche [Meisterarbeit], Knüppel, *Schutzring* +1, schwarze Augenklappe (mit eingeschnittenem Loch zum Durchsehen), Formelbuch (enthält alle bekannten Extraktformeln in Form von Skizzen und Zeichnungen, weil Wörter abscheulich sind), Kürbisflasche mit eingelegten, verzehrfertigen Blutegeln (entspricht Wegzehrung für 1 Tag), harter Lederstiefel (als Gürteltasche genutzt), Narrenkappe, saftige Schnecke in einem kleinen Topf (Zwischenmahlzeit), Glückskröte „Amfibia", metallenes Suspensorium, Kürbiskopflaterne, Totenschädelgesichtsmaske, Brille (zum Angeben)

WESENZUG

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

Pathfinder Module: We Be Goblins Too! © 2014, Paizo Inc.; Author: Richard Pett.

Deutsche Ausgabe: *Wir sein auch Goblins!* von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Inc., 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 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.

DU AUCH SEIN ESSEN!

Pathfinder Modul
WIR AUCH SEIN GOBLINS!

Die Krötenschlecker, einst der bedeutendste und wildeste Goblinstamm im Salzstängelsumpf, wurden von menschlichen Abenteurern vernichtet! Alles, was von dem Stamm geblieben ist, sind seine vier Goblin"helden" – Reta Bösübel, die Kämpferin, Schuffti Wundenlecker, der Schurke, Poog, der Kleriker von Zarongel und Mogmorsch, der Alchemist. Heimatlos und gelangweilt verlassen sie ihre sumpfige Heimat, um sich dem benachbarten Goblinstamm, den Vogelschmatzern, anzuschließen.

Die gute Nachricht ist, dass die Vogelschmatzer bereit sind, die Goblinhelden in ihren Stamm aufzunehmen.

Die bessere Nachricht ist, dass die Vogeschmatzer bereits von den Vieren gehört haben und sie einen von ihnen zum neuen Häuptling machen wollen!

Die schlechte Nachricht ist, dass die Goblins, bevor ihnen erlaubt wird, dem Stamm beizutreten, eine Reihe von gefährlichen und erniedrigenden Prüfungen bestehen muss. Sehr gefährlich. Sehr erniedrigend.

Die noch *schlechtere Nachricht* ist, dass die vorigen Vogelschmatzer-Häuptlinge offenbar sehr kurze Lebensspannen hatten – sie wurden von dem feuerspeienden Hausschwein eines ansässigen Ogers getötet, der das Land der Goblins für sich beansprucht.

Können die vier Helden, des nun ausgestorbenen Krötenschleckerstammes die Vogelschmatzer retten und ihre neuen Stammesoberhäupter werden?

Wir sein auch Goblins! ist ein Abenteuer für Charaktere der 3. Stufe, geschrieben für das Pathfinder-Rollenspiel und kompatibel mit Version 3.5 des ältesten Rollenspieles der Welt. Das Abenteuer findet nahe der Küstenstadt Sandspitze, in der Pathfinder Kampagnenwelt, statt und dient als Fortsetzung zu *Wir sein Goblins!*

ULISSES SPIELE
www.ulisses-spiele.de

paizo

PATHFINDER MODUL
www.pathfinder-rpg.de

3.5 • OGL COMPATIBLE