

# PATHFINDER<sup>®</sup>

MODUL<sup>™</sup>



WIR SIND  
GOBLINS FRE!

EIN PATHFINDER-ABENTEUER FÜR STUFE 4 VON RICHARD PETT

# SCZARNILAGER



ENTSPRICHT 1,50 m

# VOGELSCHNATZERHÖHLE



ENTSPRICHT 1,50 m

# DAS ALLERBESTESTE TRÜFFELFELD



ENTSPRICHT 1,50 m

**Authors** • Richard Pett  
**Cover Artist** • Jaime Martinez  
**Interior Artists** • Dave Allsop, Miguel Regodón Harkness, Brynn Metheney, Caio Maciel Monteiro, and Antoine Rol  
**Cartographers** • Jared Blando  
**Creative Director** • James Jacobs  
**Editor-in-Chief** • F. Wesley Schneider  
**Managing Editor** • James L. Sutter  
**Development Lead** • Adam Daigle  
**Senior Developer** • Rob McCreary  
**Developers** • John Compton, Adam Daigle, Mark Moreland, and Owen K.C. Stephens  
**Associate Editors** • Judy Bauer and Christopher Carey  
**Editors** • Joe Homes, Andrea Howe, and Ryan Macklin  
**Lead Designer** • Jason Bulmahn  
**Designers** • Logan Bonner, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifert  
**Managing Art Director** • Sarah E. Robinson  
**Senior Art Director** • Andrew Vallas  
**Art Director** • Sonja Morris  
**Graphic Designers** • Emily Crowell and Ben Mouch  
**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  
**Finance Manager** • 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  
**Campaign Coordinator** • Mike Brock  
**Project Manager** • Jessica Price  
**Licensing Coordinator** • Michael Kenway  
**Customer Service Team** • Sharaya Kemp, Katina Mathieson, Sara Marie Teter, and Diego Valdez  
**Warehouse Team** • Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, and Kevin Underwood  
**Website Team** • Christopher Anthony, Liz Courts, Winslow Dalpe, Lissa Guillet, Erik Keith, Chris Lambert, and Scott Spalding

**Deutsche Ausgabe** • Ulisses Spiele GmbH  
**Originaltitel** • We Be Goblins Free!  
**Übersetzung** • Ulrich-Alexander Schmidt  
**Lektorat** • Thomas Benn, Thorsten Naujoks  
**Layout** • Thomas Michalski

## Auf dem Titelbild



Jaime Martinez beweist uns, dass nicht alle Goblins vor Harpyen Angst haben, wenn Reta, Poog und Quiekie Nord sich mit der geflügelten Isidra anlegen!



## INHALTSVERZEICHNIS

### TEIL 1: UNS SEIN LANGWEILIG! . . . . . 3

Die Goblinhäuptlinge des Vogelschmatzerstammes sind gelangweilt davon, ihre Untertanen ständig herumzukommandieren. Sie verlangen ein neues Abenteuer!

### TEIL 2: STÖRENFRIEDE! . . . . . 7

Nach einer gescheiterten Trüffelsuche kehrt Quiekie Nord zur Höhle der Vogelschmatzer zurück, um die Häuptlinge davon in Kenntnis zu setzen, dass Sczarni-Tunichtgute einen Teil des Suchtrupps getötet haben und nun nahe des Allerbestesten Trüffel-feldes lagern.

### TEIL 3: TRÜFFELSUCHE . . . . . 8

Nachdem die Goblinhäuptlinge an den Sczarniräubern vorbeigekommen sind, wollen sie auf dem Allerbestesten Trüffel-feld die Trüffel für ein Festmahl sammeln – doch in der Nähe lauert Gefahr!

### TEIL 4: CHAOS IN DER HÖHLE . . . . . 10

Als die Goblinhäuptlinge mit ihrer Beute heimkehren, erwartet sie eine un-schöne Überraschung ...

### VORGEFERTIGTE CHARAKTERE . . . . . 11

Dieser Abschnitt enthält die Spielwerte für die vier Goblinhäuptlinge – Reta, Poog, Mogmorsch und Schuffti - und für Quiekie Nord, Poogs neuen Tiergefährten!

*Wir Sein Goblins Frei* ist ein Abenteuer für vier Goblincharaktere der 4. Stufe und verwendet die mittlere Aufstiegsgeschwindigkeit. Dieses Abenteuer spielt in der Kampagnenwelt von Pathfinder, kann aber einfach für die Benutzung mit anderen Welten adaptiert werden.

## QUELLENVERWEISE

Dieser Band verweist auf die folgenden Pathfinderprodukte, welche nicht zu seiner Nutzung zwingend erforderlich sind:

<i>Expertenregeln</i>	EXP	<i>Monsterhandbuch</i>	MHB
<i>Ausrüstungskompendium</i>	ARK		

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 Be Goblins Free!* © 2015, 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. German Translation © 2015 Paizo Inc.



Ulisses Spiele GmbH  
 Industriestr. 11 | 65529 Waldems  
[www.ulisses-spiele.de](http://www.ulisses-spiele.de)  
 Art.-Nr. : US53067PDF



Paizo Inc.  
 7120 185th Ave NE, Ste 120  
 Redmond, WA 98052-0577  
[paizo.com](http://paizo.com)



# WIR SIND GOBLINS FREI!

## ÜBER DIESES ABENTEUER

*Wir Sein Goblins Frei!* Ist ein ungewöhnliches Abenteuer. Es dient zugleich als in sich abgeschlossenes Abenteuer und als Fortsetzung zu den bisherigen Goblinabenteuern *Wir Sein Goblins!* und *Wir Sein Auch Goblins!* Das Abenteuer geht davon aus, dass die Spieler Goblincharaktere der 4. Stufe spielen, hierzu können sie sich ihre Charaktere unter den vorgefertigten Charakteren auf den Seite 12-15 in diesem Band aussuchen. Alternativ können sie aber auch zur Erschaffung eigener Charaktere auf die *Ausbauregeln III: Völker* und das *Handbuch: Goblins von Golarion* zurückgreifen.

Obwohl es sich bei dem vorliegenden Abenteuer um eine Fortsetzung handelt, ist keine Kenntnis der vorangegangenen Handlung erforderlich.

WIR SEIN CHEFS, VIEL LANGEWEILE,  
WOLLEN GOLD, SONST GIBT'S KEILE!  
REICHTUM HER, BALD IST'S ZU SPÄT,  
BRINGT 'NEN SCHATZ,  
GEHORCHT UND GEHT.

## ABENTEUERHINTERGRUND

Die Geschichte der Goblinhelden Reta, Poog, Mogmorsch und Schuffti geht weiter! Vor einiger Zeit steckte die Gruppe von Goblins des Krötenschleckerstammes übelst in der Klemme: Eigentlich hatten sie nach Feuerwerkskörpern suchen sollen, damit ihr Stamm sich amüsieren konnte, wie dies nur Goblins möglich ist, doch stattdessen liefen sie einem der gefährlichsten Bewohner des Sumpfes in die Arme, der kannibalistischen Goblindruidin Vorka. Da sie aber siegreich zurückkehrten, wurden sie als Helden empfangen und erlangten hohe Würdentitel und wichtige Positionen beim Krötenschleckerstamm. Doch eines Tages kam es zu einer Tragödie: Während die Goblinhelden im Salzstängelsumpf unterwegs waren, wurde der restliche Krötenschleckerstamm von einer Gruppe menschlicher Abenteurer abgeschlachtet! Ohne Stamm mussten die vier Goblins sich nach einem neuen Zuhause umsehen. In den Hügeln am Weststrand des Teufelstisches stießen sie auf den Vogelschmatzerstamm. Diese Gruppe hatte damals große Probleme mit feuerspeienden Schweinen, mörderischen Ogern und dem Umstand, dass sie keinen Häuptling hatte. Nachdem die vier Goblins im Rahmen von Mutproben die Vogelschmatzer beeindruckt hatten, machten sie sich auf den Weg, sich des Ogerproblems anzunehmen. Und nach ihrer triumphalen Rückkehr ernannten die Vogelschmatzergoblins die vier Helden zu ihren neuen Häuptlingen!

Die Vogelschmatzer verehrten ihre neuen Häuptlinge, fürchteten sie aber auch. Nur ein Goblin des Stammes war klug genug, die mächtigen Herrscher beraten zu können: die Weise Frau Mammi Rasselbarsch. Allerdings erwies diese sich letztendlich als doch nicht ganz so weise, da sie eines Abends loszog, um sich um eine Harpyie namens Isidra zu kümmern, welche dem restlichen Stamm Angst einjagte – und prompt spurlos verschwand. Manche Vogelschmatzergoblins behaupten immer noch, sie könnten in manchen Nächten das Lied einer Harpyie hören, welches von Mammi Rasselbarschs Schreien unterstrichen werden würde. Die Goblinhäuptlinge aber sind unbesorgt und schreiben dies dem durch die Bäume heulenden Wind zu.

Für die Helden war diese ganze Häuptlinggeschichte zu Beginn sehr aufregend – sie hatten einen Stamm aus Untertanen, welche ihnen alle Wünsche von den Augen ablasen und brachten, was immer sie brauchten. Doch nach einem Monat wurde es langsam langweilig. Die Häuptlinge mussten die ganze Zeit daheim bleiben und über den Stamm wachen. Sie mussten groß und böse sein, damit andere Stämme sie nicht belästigten. Sie mussten sicherstellen, dass die Goblins genug zu Essen hatten. Sie mussten Überfälle organisieren, an denen sie selbst nicht teilhaben konnten. Sie mussten Streitigkeiten klären und herausfinden, wer denn nun genau wessen Glas mit Egeln gestohlen und leergefutert hatte. Nach 3 Monaten schien ihnen die Position der Häuptlingen den ganzen Ärger einfach nicht wert zu sein. Reta, Poog, Mogmorsch und Schuffti brauchten eine Beschäftigung, etwas Lustiges. Sie brauchte ein Abenteuer. Und so verkündeten die neuen Häuptlinge: Sollten sie kein richtiges Abenteuer bekommen, würden sie sich einen anderen Stamm zum Regieren suchen, einen Stamm, dessen Angehörige brav und unterhaltsam waren!

Als sie dies hörten, überschlugen sich die Vogelschmatzer regelrecht, um ihren Häuptlingen zu gefallen. Manche zogen in die Wälder, um Jagd auf Abenteuer zu machen. Andere begannen damit, Dinge zu planen und anzufertigen, welche ihren gelangweilten, aber furchtlosen Anführern gefallen sollten. Eine Gruppe von Goblins machte sich daran, ein Festmahl zu organisieren, zu dem auch die

## WO AUF GOLARION?



Mehrere Goblinstämme hausen in jenem westlichen Teil Varisias, welcher die Verlorene Küste genannt wird. Die Höhle des Vogelschmatzerstammes liegt keine 1,5 Kilometer südöstlich des bekannten Ortes Sandspitze. Das in diesem Abenteuer präsentierte Trüffel Feld liegt etwa 1,5 Kilometer nordöstlich in der Nähe des Hügellandes von Rabennest.

Lieblingstrüffelküchlein und andere Goblinleckerbissen gehören sollten. Drei Goblins zogen zum nahen Allerbestesten Trüffel Feld, um dort mit Quikie Nord nach Trüffeln zu suchen, einem heldenhaften Schwein des Krötenschleckerstammes, welches Poog mittlerweile zu seinem Tiergefährten gemacht hat. Diese Trüffelsucher sind aber bisher nicht zurückgekehrt. In der Zwischenzeit will der übrige Stamm die Abenteurer präsentieren, welche sie für die Häuptlinge aufgestöbert haben. Gelangweilt und hungrig erwarten die Goblinhäuptlinge die versprochene Unterhaltung und das Festmahl und fragen sich die ganze Zeit: „War es wirklich eine gute Idee, Häuptlingen zu werden?“

## TEIL I: UNS SEIN LANGWEILIG!

Das Abenteuer beginnt mit einem großen Goblifestmahl, welches die Vogelschmatzer für ihre neuen Häuptlinge vorbereitet haben. Die Häuptlinge sitzen auf ihren thronartigen Stühlen auf einem Podest, während der restliche Stamm panisch und kopflos herumrennt und pathetische (und zuweilen selbstzerstörerische) Anläufe unternimmt, um irgendeine Ablenkung für die Häuptlinge zu finden – oder noch besser, für sie ein Abenteuer zu finden.

Essen und Trinken gibt es den ganzen Tag über reichlich, doch auch Neun-Möwen-Gulasch, Schwarzschnuckenquiche, Giftbeerklöße und gekochte Welpenschwänze sind nur vorübergehende Ablenkungen. Der wahre Spaß besteht in den vier Unterhaltungen, die die Vogelschmatzer eilig für den Tag organisiert haben.

Ermutige die Spieler, zwischen den folgenden Ereignissen an ihre Untertanen Forderungen zu stellen. Lass Stammesmitglieder herumlaufen, die Becher der Häuptlinge nachfüllen, Häppchen bringen oder anbieten, ihnen die Füße zu massieren. Bring die Spieler dazu, dass die Goblinhelden einem Untertanen befehlen, still zu stehen, damit sie ihn mit Essensresten bewerfen können. Lass sie den Umstand genießen, dass ihre Worte als Häuptlinge Gesetz sind.

Um schließlich das eigentliche Abenteuer zu beginnen, lies das Folgende vor oder nutze eigene Worte:

Das Häuptlingsleben ist langweilig. Lang-wei-lig! Abenteuer sind spannend. Als Goblinhäuptlinge habt ihr vernünftigerweise entschieden, dass eure Vogelschmatzeruntertanen

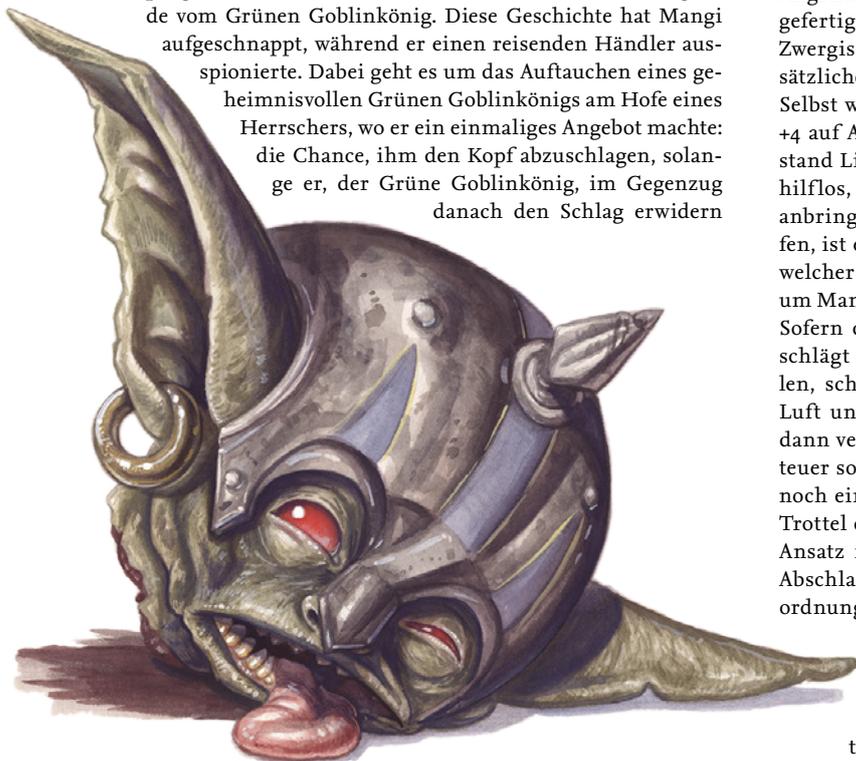


euch entweder unterhalten oder gefälligst ein Abenteuer bringen sollen gegen eure Langeweile, andernfalls wird es richtigen Ärger geben! Euch zu Ehren wurde ein großes Festmahl vorbereitet und Goblins hetzen überall herum, um alles fertigzustellen. Während die anderen versuchen, euch bei Laune zu halten, sind ein paar sogar mit Quiekie Nord losgezogen, um nach euren Lieblingstrüffeln zu suchen.

Ein Haufen Vogelschmatzergoblins gibt sich alle Mühe, ihre grantigen Häuptlinge zu erfreuen. Die Goblins haben geheime Vorratslager geplündert, um an Schätze zu gelangen, mit denen sie die Wünsche ihrer Häuptlinge erfüllen können. Sie planen, diese Gegenstände als Preise denen zu übergeben, die die Häuptlinge erfreuen können (sofern die Häuptlinge die Preise nicht für sich selbst beanspruchen). Während der Stamm sich zu den Feierlichkeiten sammelt, rollen zwei Goblins – Pümpel und Reg Runzkraut – ein großes, in eine zerfetzte und zusammengeflickte Decke gehülltes Ding herbei. Sie behaupten, einen geheimen Leckerbissen zu haben, welcher alle Häuptlinge sehr glücklich machen wird – einen besonderen Happen, den sie später während des Festmahles enthüllen werden. Allerdings sind Goblins definitiv nicht gut darin, Geheimnisse zu bewahren. Ein paar Vogelschmatzer, welche die Gunst der Häuptlinge erlangen wollten, haben die Überraschung nämlich bereits ruiniert und den vier Goblinhelden erzählt, dass Reg und Pümpel eine Statue zu Ehren ihrer bisherigen Taten errichtet haben. Zuerst aber müssen die Häuptlinge unterhalten werden!

## ERSTE UNTERHALTUNG: DER GRÜNE GOBLINKÖNIG

Goblins saugen Geschichten regelrecht auf wie Schwämme – und Mottenmatscher Mangi ist da keine Ausnahme. Mangi kennt eine Geschichte, von der er glaubt, mit ihr die SC derart beeindrucken zu können, dass sie ihn nicht mehr verprügeln oder mit Essensresten bewerfen werden: die Legende vom Grünen Goblkönig. Diese Geschichte hat Mangi aufgeschnappt, während er einen reisenden Händler ausspionierte. Dabei geht es um das Auftauchen eines geheimnisvollen Grünen Goblkönigs am Hofe eines Herrschers, wo er ein einmaliges Angebot machte: die Chance, ihm den Kopf abzuschlagen, solange er, der Grüne Goblkönig, im Gegenzug danach den Schlag erwidern



durfte. In der Geschichte wurde der Kopf des Grünen Goblkönigs abgeschlagen, doch nachdem er ihn sich wieder aufgesetzt hatte... Nun, Mangi kann sich nicht erinnern, wie die Geschichte ausgeht, da sie nach dem Teil mit dem Kopfabschlagen nicht mehr so interessant war. Leider leidet Mangis Plan, die Geschichte auf fantastische Weise nachzuerzählen, unter einer kleinen Schwachstelle, welche erkennbar wird, wenn er die Unterhaltung den SC präsentiert.

Mangi nähert sich der Bühne verkleidet als der Grüne Goblkönig, verbeugt sich theatralisch und geht langsam auf die SC zu, wobei er eine übergroße zwerghische Streitaxt hinter sich her schleppt. Als er die unterste Stufe des Podestes erreicht, holt er tief Luft und spricht seine Herausforderung in der blumigsten und poetischsten Weise aus, die einem Goblin möglich ist. Sein Angebot ist einfach: Einer der Häuptlinge kann mit der Streitaxt (und keiner anderen Waffe) einen Schlag nach seinem Hals führen, doch danach erhält Mangi Gelegenheit, ein Mal nach dem Hals des vorherigen Angreifers zu schlagen. Mangi stellt klar, dass er verspricht, nicht zu fliehen oder wegzuzucken, wenn der Schlag gegen ihn geführt wird. Die SC können einen Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 20 ablegen, um zu prüfen, ob sie sich grob an die ursprüngliche Geschichte der „Langen Lulatsche“ erinnern können, allerdings ist ihre Erinnerung lückenhaft (und vielleicht hat Mangi ihnen die Geschichte schon erzählt und so ihre Erinnerung weiter beeinflusst). Sollte einem SC der Fertigkeitswurf gelingen, erinnert er sich, dass dem Grünen Goblkönig der Kopf abgeschlagen wird, er sich aber dennoch erhebt, sich den Kopf wieder auf die Schultern setzt... und dann wird die Geschichte langweilig, weshalb der Charakter sich nicht an den weiteren Fortgang erinnern kann.

Mangis Axt ist eine mittelgroße Zwerghische Streitaxt, welche 1W10 Punkte Hiebwaffenschaden verursacht und für Goblins sehr unhandlich ist – als Kreaturen der Größenkategorie Klein erleiden sie einen Abzug von -2 auf Angriffswürfe bei der Nutzung dieser nicht für ihre Größe gefertigten Waffe. Goblins, welche im Umgang mit einer Zwerghischen Streitaxt nicht geübt sind, erleiden einen zusätzlichen Malus von -4 auf Angriffswürfe mit der Waffe. Selbst wenn Mangi sich hinkniet und so einen Bonus von +4 auf Angriffswürfe ermöglicht, da er praktisch den Zustand Liegend hat, und (halbwegs) ruhigbleibt, ist er nicht hilflos, so dass ein angreifender SC keinen Coup de Grace anbringen kann. Um Mangis weichen, dünnen Hals zu treffen, ist ein erfolgreicher Angriff gegen RK 10 erforderlich, welcher wenigstens 6 Schadenspunkte verursachen muss, um Mangi auf 0 oder weniger Trefferpunkte zu reduzieren. Sofern der SC wenigstens 12 Schadenspunkte verursacht, schlägt er Mangis Kopf sauber ab. Sollte er Mangi verfehlen, schnappen die versammelten Goblins ächzend nach Luft und wirkt Mangi kurzfristig freudig begeistert und dann verwirrt. Er weist schnell darauf hin, dass das Abenteuer so eigentlich nicht beginnen soll und dass der SC es noch ein Mal versuchen muss – ganz klar muss irgendein Trottel den Häuptling abgelenkt haben! Er hält an diesem Ansatz fest, bis die von ihm gewünschte Handlung (das Abschlagen seines Kopfes) ihm ermöglicht, die Geschichte ordnungsgemäß weiterzuführen.

Wenn Mangis Kopf abgeschlagen wird – wobei er einen irgendwie überraschten Gesichtsausdruck macht –, rollt er unter dem Jubel der Menge über den Boden. Leider hatte Mangi den nächsten Teil nicht ausreichend durchdacht, so dass diese

kleine Unterhaltung damit endet, dass sein Körper auf dem schmutzigen Boden in einer Blutlache zusammenbricht.

Sollte der Schaden nicht ausreichen, um Mangi zu töten, oder der SC den Schlag nicht ausführen wollen, dreht Mangi durch: Er greift die Hauptlinge an und kreischt: „So sollte es nicht laufen! Ihr habt alles ruiniert! Meine Geschichte!“

Wie die Hauptlinge moglicherweise erklaren werden, bringt diese Unterhaltung keine Schatze, so dass sie wertloser Mull ist. Der Stamm verstummt vor Scham. Zum Gluck konnen Goblins nicht lange ruhig bleiben, so dass kurz darauf die zweite Unterhaltung beginnt.

## ZWEITE UNTERHALTUNG: GOBLINHUNDERENNEN

Nach Mangis gescheitertem Versuch, den Hauptlingen ein Abenteuer zu bringen, fuhrt Mankli Welpenplatter vier Goblinhunde (Schuppi, Brummel, Rotzschleck und Schlab-Schlab) aus ihrem wackligen Pferch und bringt sie zum Podest in der Mitte der Lichtung. Dort unterhalt sie die versammelten Vogelschmatzer mit dem Goblinmarchen „Der Sturmangriff der Mchtigsten Goblins“. Diese Geschichte erzahlt von einer Gruppe Goblinhelden, welche einen tapferen Ansturm auf die Mauern einer Menschenstadt ausfuhren. Die Goblins springen uber den Wassergraben, erklimmen die Mauern, brennen den ganzen Ort nieder und reiten schlielich mit allen Essigurken der Stadt als Beute in den Sonnenuntergang. Wahrend Mankli erzahlt, vergleicht sie jeden der Hauptlinge mit einem der groen Goblinhelden des alten Marchens in der Hoffnung, so in die Gunst der grummeligen Hauptlinge zu kommen.

Dann erklart Mankli die Einzelheiten ihrer Unterhaltung – des Goblinhunderennens: Auf den Rucken der zappeligen Goblinhunde (MHB, S.129) mussen die Hauptlinge in den Wald reiten und uber eine frische Schlammgrube springen, einen steilen Abhang erklettern, einen Kurbis zertrummern, der wie ein dummer Gnom bemalt ist, den Abhang wieder hinabreiten und schlielich uber ein Dornengestrupp springen, ehe sie zur Lichtung zuruckkehren.

Geschwindigkeit ist nicht wichtig bei diesem Ereignis, da es sich mehr um ein Hindernisrennen als ein richtiges Wettrennen handelt. Die SC mussen vorsichtig jedes der Hindernisse uberwinden und gescheiterte Fertigkeitswurfe erneut versuchen (was naturlich zusatzliche Zeit kostet). Sattel gibt es keine, weshalb die SC einen Malus von -5 auf ihre Fertigkeitswurfe fur Reiten erleiden.

**Schlammspringen:** Der Sprung uber die Schlammgrube erfordert einen Fertigkeitswurf fur Reiten gegen SG 15, scheitert dieser, fallt der betroffene SC unelegant in den Matsch.

**Hangaufwarts:** Den Hang hinauf geht es leichter und erfordert nur einen Fertigkeitswurf fur Reiten gegen SG 5, um wahrend des holprigen Aufstieges auf dem Rucken des Goblinhundes zu bleiben. Ein Scheitern bedeutet, dass der SC abgeworfen wird, 1W4 Schadenspunkte erleidet und wieder aufsteigen muss. Ein SC kann den Schaden abfangen, sofern ihm ein Wurf fur Reiten gegen SG 15 gelingt, um den Sturz zu verlangsamen.

**Gnomtoter:** Oben auf der Hugelkuppe warten vier, wie Gnome bemalte Kurbisse, jedem wurden seltsame Augenbrauen aufgemalt und eine Perucke von merkwurdiger Farbe aufgesetzt. Die SC mussen ihre Reittiere mit den Knien lenken (Reiten, SG 5) und die Kurbisse mit einer Waffe oder einem geworfenen Stein angreifen. Um einen Kurbis zu

treffen, muss ein Angriffswurf gegen RK 10 gelingen, der zudem wenigstens 1 Schadenspunkt verursachen muss, um ihn auch zu zerstoren.

**Dornenhupfer:** Nach der Vernichtung der Gnomkurbisse mussen die Goblinhauptlinge den Hang wieder hinabreiten (Reiten, SG 5, um auf dem Hunderucken zu bleiben) und uber ein Dornengebusch springen (Reiten, SG 15). Sollte einem Goblin dieser Fertigkeitswurf misslingen, sturzt er in die Dornen und erleidet 1W4 Punkte Stichschaden. Dieser Schaden lasst sich mit einem Fertigkeitswurf fur Reiten gegen SG 15 zum Sturzverlangsamen vermeiden.

Auch wenn die erforderlichen Regeln fur das Rennen allesamt hier aufgefuhrt sind, kann es zu unvorhersehbaren Situationen kommen – wie oft, wenn Goblins etwas planen. Greife in diesem Fall auf die Regeln fur den berittenen Kampf (Grundregelwerk, S. 201) zuruck.

Sobald der Parcours erklart wurde und die Hauptlinge aufgesessen sind, zundet Mankli einen Boller als Startsignal. Der erste Goblin, welcher an den Start zuruckkehrt, erhalt ein Gefa mit *Wohltuender Salbe*, welche wie Schinken schmeckt. Im Falle eines Gleichstandes blickt Mankli sehr besorgt drein, muss sie doch versuchen, die Gewinner davon zu uberzeugen, sich den Preis zu teilen.

## DRITTE UNTERHALTUNG: VERBRENNT DIE HUNDE! VERBRENNT DIE PFERDE!

Die nachste Goblingruppe bereitet etwas Spaiges vor samt Kokelei und Explosionen. Die Goblins haben ein paar Strohpuppen angefertigt, welche von den Hauptlingen besiegte Gegner darstellen sollen. Sechs dieser primitiven Puppen haben die Form von Hunden, drei von Pferden und die letzte soll einen Oger darstellen (mit viel Fantasie, einem zugekniffenen Auge und bei Nacht konnte man Papa Fleischmampf erkennen, den Oger, welchen die Hauptlinge besiegt haben, um zu Anfuhrern der Vogelschmatzer zu werden). Die Strohpuppen stehen auf der Lichtung jeweils 3 m von der Vorderseite des Podestes entfernt. Jeder Hauptling erhalt eine Funkenkerze@ARK@.

Nach Verteilung des Feuerwerkes erklart Trimpel Faulmaul, welcher erst kurzlich von Poog zum Glauben an Zarongel konvertiert wurde, das Ziel dieses „Abenteuers“: Es gilt, die Feuerwerkskorper in die Strohpuppen zu verschieen und diese am besten in Brand zu setzen. Eine angezundete Funkenkerze kann 4 Runden lang einen Feuerfunken pro Runde verschieen. Die SC konnen mit den Feuerkerzen Beruhrungsangriffe im Fernkampf gegen die Strohpuppen ausfuhren, diese Angriffe erfolgen mit einem Malus von -6 (-2 aufgrund der Entfernung und -4, da sie nicht im Umgang damit geibt sind).

Damit es auch zu einem Wettkampf wird und nicht zu einem frohlichen Umsichschieen, besitzt jede Puppe einen anderen Punktwert: Die Hunde haben RK 13 und sind jeweils 2 Punkte wert. Die Pferde haben RK 10 und sind jeweils 1 Punkt wert. Jedes Pferd und jeder Hund kann nur ein Mal angegriffen und in Brand gesteckt werden, um Punkte zu erbringen. „Papa Fleischmampf“ hat RK 10 und ist 1 Punkt wert, kann aber beliebig oft getroffen werden und bringt jedes Mal diesen Punkt.

Damit die Spieler sich die unterschiedlichen Ziele besser vorstellen konnen, kannst du Miniaturen, Pappaufsteller oder andere Hilfen benutze, um die Strohpuppen darzustellen. Der SC mit den meisten Punkten nach Abbrennen der Funkenkerzen erhalt ein *Elixier des Versteckens*.



## VIERTE UNTERHALTUNG: MÖWENTÖTEN

Goblins lieben seltsame, sadistische Spiele. Zu den Favoriten bei den Küstenstämmen gehört ein Spiel namens Möwentöten. Hierzu wird ein Ende einer Schnur am Fuß einer Seemöwe befestigt, während das andere Ende von einem Goblin festgehalten wird. Andere Goblins bewerfen den armen Vogel mit Steinen, um ihn vom Himmel zu holen. Der Goblin, welcher die Schnur festhält, kann dabei an dieser ziehen und den Vogel nach unten ziehen, damit die Steine ihn verfehlen.

Dieses Ereignis wäre beinahe ausgefallen, hatten die Vogelschmatzer doch alle gefangenen Seemöwen in den Kochtopf gesteckt. Diesen Fehler bereuten sie sofort und schämten sich entsprechend. Dillbi Zehndaumen rettete den Tag, als sie einen Geier einfing, welcher sich über das vorbereitete Festmahl hermachen wollte. Dieser Geier dient nun als Ersatz für die erforderliche Seemöwe.

Dillbi gibt jedem SC einen Beutel voll mit guten Wurfsteinen und geht dann zum Käfig, um den angeleiteten Geier freizulassen, während sie die Schnur gut festhält. Im Anschluss bewerfen die SC den schmierigen Vogel. Jeder SC kann einen Stein pro Runde werfen und den Geier auf 9 m Entfernung angreifen; bei einem Treffer verursacht ein Stein 1W3 Punkte Wuchtschaden. Bei jedem Wurf legt Dillbi einen Geschicklichkeitswurf gegen SG 10 ab, um die RK des Geiers um 2 zu erhöhen (Dillbi ist ein Standardgoblin mit GE 14 und erhält daher einen Bonus von +2 auf diese Würfe). Sollte Dillbi eine Natürliche 1 oder 2 würfeln, flutscht ihr die Schnur aus den Fingern und entkommt der Geier, welcher direkt zum Angriff auf die Steine werfenden Goblins übergeht. Der SC, welcher den Geier tötet, selbst wenn er ihn zuvor ständig verfehlt hat, gewinnt einen *Eingeweideschützer*<sup>ARK</sup>.

**GEIER**

**HG ½**

**EP 200**

**TP 6 (MHB III, S. 103)**

## EINE GESCHEITERTE SUCHE

Nach dem Möwentöten-Spiel beginnen die Goblins gerade mit einem seltsamen Rätselspiel, bei denen Beutel mit Wespen, Kisten voller Brennnesseln und Gefäße mit Nägeln eine wichtige Rolle spielen, als Quiekie Nord in quiekender Panik auf die Lichtung stürmt. Quiekie ist übel zugerichtet und voller blauer Flecken; er springt nach vorn, senkt den Kopf und beginnt, grunzend mit den Füßen zu scharren. Offenbar will er den Häuptlingen etwas mitteilen, wobei er sogleich Poogs Nähe sucht – dieser hat das heldenhafte und ruhmreiche Schwein erst kürzlich zu seinem Tiergefährten gemacht. Poog kann die zauberähnliche Domänenfähigkeit *Mit Tieren sprechen* aus der Domäne der Tiere nutzen, um zu sehen, was Quiekie entdeckt hat und warum er so übel zugerichtet ist.

Es stellt sich heraus, dass bei der Trüffelsuche etwas furchtbar schiefgegangen ist. Quiekie und drei Goblins waren ausgezogen, um auf dem Allerbestesten Trüffelfeld nach den besonderen Zutaten für das Festmahl zu suchen, als sie eine Gruppe von Szarni entdeckten – in ganz Varisia verbreitete, reisende Kriminelle -, welche neben dem Pfad lagerten. Die Goblins versuchten, sich vorbei zu schleichen, wurden aber von den dreckigen Menschen entdeckt und sofort angegriffen. Quiekie Nord konnte gerade noch so entkommen, die drei Goblins hingegen wurden getötet.

Nun sieht es so aus, als ob die Untertanen der Häuptlinge nicht einmal zum Pilze sammeln gut wären, so dass die Häuptlinge selbst sich zum Allerbestesten Trüffelfeld begeben müssen, falls sie Trüffelküchlein für das Festmahl wollen.



## TEIL 2: STÖRENFRIEDE!

Falls die SC im Rahmen der vorangegangenen Unterhaltungen zu viele Ressourcen verbraucht haben sollten, dann lass sie ausruhen, ehe sie sich dem Rest des Abenteuers stellen. Die Trüffel laufen nicht weg und die Sczarni sind ein faules, zielloses Pack, welches sicher noch einige Tage in der Nähe des Trüffelfeldes lagern wird.

Das Trüffelfeld liegt knapp anderthalb Kilometer entfernt – das ist grob die Entfernung, über welche ein typischer Goblin einen Welpen hetzen würde, ehe ihm langweilig wird oder ihn etwas anderes ablenkt. Die Goblins kennen die Wälder recht gut, müssen sich aber ihre Wege durch Geröllhaufen, Dornenbüsche und anderes schwieriges Gelände suchen, so dass die Reise eine gute Stunde dauert.

### Sczarnilager (HG 4)

Nachdem die SC sich durch den Wald angeschlichen haben, stoßen sie auf das Lager der Sczarnibanditen.

Zwei Wagen mit hochwertig bearbeiteten und farbenfroh bemalten Holzelementen stehen auf dieser Waldlichtung. Das erste, was auffällt, ist ein brennendes Lagerfeuer, in dessen Nähe drei Goblinsköpfe auf Speerschäften aufgepflanzt wurden. Rund um das Feuer liegt Kochgeschirr, dazu kommen Baumstämme, um sich hinzusetzen. In der sanften Sommerbrise liegt der Geruch eines fettigen Eintopfes.

**Kreaturen:** Die Sczarniräuber sind gerade dabei, ihr Abendessen zu kochen. Einer rührt in einem großen, auf dem Feuer stehenden Topf, während ein anderer Kartoffeln schält und Hasen häutet, wobei er ab und an einem der aufmerksamen Hunde einen Happen zuwirft.

Die Sczarniräuber wussten, dass es in dieser Region viele Goblin gibt, deshalb haben sie zur Abschreckung den von ihnen getöteten Goblins die Köpfe abgehackt und diese aufgestellt. Sollten sie bemerken, dass weitere Goblins ihren Lagerplatz betreten, springen sie auf, um sich zu verteidigen.

Der Wind weht nach Süden, weshalb die Hunde im Lager die nahenden Goblins wahrscheinlich nicht riechen werden – sollten die SC aber nicht heimlich vorgehen, mag es sein, dass sie gehört werden. Wenn die Hunde einen der SC bemerken, beginnen sie laut zu bellen und zu knurren, womit sie sofort ihre Herren alarmieren. Neben den Wachhunden werden die Räuber von kräftigen Pferden begleitet, welche ihre Wagen ziehen. Es sind keine schnellen Tiere, wohl aber gute Zugtiere, die es gewohnt sind, schwere Wagen über lange Strecken zu ziehen. Vier dieser Tiere grasen am Rand der Lichtung, wo sie an einem Seil angeleint sind, welches zwischen zwei Bäumen gespannt wurde. Falls ein Kampf ausbricht, ergreifen zwei der Pferde die Flucht in den Wald, nachdem sie sich losgerissen haben. Sollte der Hass der Goblins auf Pferde groß genug sein, mag es sein, dass sie sie verfolgen wollen, auch wenn es dafür sicher bessere Gelegenheiten gibt. Nur zwei Pferde bleiben zurück, da sie besser

angebunden sind; diese machen aber viel Lärm und bäumen sich wild auf im Versuch wegzukommen, bis sie beruhigt werden. Die Pferde wehren sich, sollten sie angegriffen werden, beginnen von sich aus aber keinen Kampf.

Die SC (oder die Banditen) können zudem das Lagerfeuer zu ihrem Vorteil nutzen: Im Feuer liegen ein paar Schürhaken und kleinere Äste können als improvisierte, brennende Waffen benutzt werden. Die Schürhaken sind improvisierte, mittelgroße, einhändig geführte Waffen, welche 1W6 Punkte

Wuchtschaden und 1 Punkt Feuerschaden verursachen. Ein aus dem Feuer gezogener Ast ist eine improvisierte, kleine, einhändige Waffe, welche 1W4 Punkte Wuchtschaden und 1 Punkt Feuerschaden verursacht.

Nach dem Kampf stellt das Lagerfeuer zudem eine leichte und verführerische Möglichkeit für die Goblins dar, die Sczarniwagen abzufackeln.



QUIEKIE NORD

### SCZARNIBANDITEN (4) HG 1/2

EP je 200

Menschliche Schurken 1

NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +7; Sinne Wahrnehmung +5

#### VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 14, auf dem Fallschen Fuß 13 (+1 Ausweichen, +3 GE, +3 Rüstung)

TP je 10 (1W8+2)

REF +5, WIL +1, ZÄH +1

#### ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Kurzschwert [Meisterarbeit] +4

(1W6+2/19–20)

Fernkampf Kurzbogen +3 (1W6/x3)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6

#### TAKTIK

**Im Kampf** Sollten die Sczarni das Nahen der Goblins irgendwie bemerken, verbergen sich zwei von ihnen im Hinterhalt hinter den Wagen und greifen mit ihren Kurzbögen aus der Deckung an. Im Nahkampf manövrieren die Räuber gewandt durch das Lager, um Gegner in die Zange zu nehmen und Hinterhältigen Schaden zu verursachen.

**Moral** Ein auf 3 TP oder weniger reduzierter Sczarniräuber flieht in den Wald und lässt Lager, Pferde und Wagen im Stich.

#### SPIELWERTE

ST 14, GE 17, KO 13, IN 10, WE 12, CH 8

GAB +0; KMB +2; KMV 16

Talente Ausweichen, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +6, Entfesselungskunst +6, Fingerfertigkeit +6, Heimlichkeit +6, Klettern +5, Mechanismus ausschalten +6, Motiv erkennen +5, Wahrnehmung +5, Wissen (Lokales) +4

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Schurkenricks (Schurkenfinesse)

Kampfausrüstung Alchemistenfeuer; Sonstige Ausrüstung Beschlagene Lederrüstung, Kurzschwert [Meisterarbeit], Kurzbogen mit 20 Pfeilen, Feuerstein und Stahl, Diebeswerkzeug, zwei goldene Ohringe (Wert je 5 GM), 4 GM

### HUNDE (3)

HG 1/3

EP je 135

TP je 6 (MHB, S. 153)

**PFERDE (2)**

**HG 1**

**EP je 400**

TP je 15 (MHB, S. 207)

**Schätze:** Nachdem die Sczarnibanditen die nach Trüffeln suchenden Goblins besiegt hatten, nahmen sie den Trüffelbeutel an sich und warfen die Hundsschnitter und Kurzbögen der Goblins zusammen mit deren kopflosen Leichen in den Wald. Sie nahmen sogar den Zehkratzer des armen Rutschnitzers, um damit ein paar der erbeuteten Trüffel in ihren Eintopf zu raspeln – die Goblins hatten mit der Suche zwar gerade erst begonnen, aber immerhin schon vier, babyfaustgroße Trüffel gefunden, ehe sie angegriffen wurden.

Da es in der Gegend kaum lohnende Ziele und Opfer für Banditen gibt, befindet sich kaum Beute in den Wagen der Sczarni. Zwischen Kleidungsstücken und Nahrungsmitteln können die SC vier Adamantpfeile, eine Zinndose mit diversen Schmuckstücken (Gesamtwert 140 GM), einen gut



**SCZARNIBANDIT**

abgehangenen Schinken, drei Krüge Honigwein (Wert je 2 GM), eine Holzdose mit 1 Pfund Gewürznelken (Wert 15 GM), eine Fußprothese aus Messing (Wert 2 GM) und eine *Schwächere Gebetsperlenhalskette* mit nur noch einer *Gebetsperle: Segnen* finden.

## TEIL 3: TRÜFFELSUCHE

Nach ein paar Metern einen Waldweg entlang treffen die SC auf jener Lichtung ein, die als das Allerbesteste Trüffel-feld bekannt ist. Dieser Bereich enthält zwei Begegnungen; es kann sein, dass die SC sich aus einer anderen Richtung nähern und sich zuerst den alten Getreidespeicher (Bereich 2) ansehen, ehe sie sich der Alten Eiche (Bereich 1) nähern.

### Das Allerbesteste Trüffel-feld

Am Nordrand einer kleinen Lichtung steht eine riesige Eiche, deren Stamm von Ranken bedeckt ist. Ihr Wurzelgeflecht liefert gesunden Nährboden für die bekanntlich besten Trüffel in der Gegend. Auf der Lichtung verteilt liegen umgestürzte Bäume und ein paar große Felsen. Ganz in der Nähe steht ein zerfallener Getreidespeicher.

Diese kleine Lichtung gehörte früher zu einem mittlerweile lange aufgegebenen Bauernhof. Das Land ist felsig und der Boden karg und überwuchert, da sich lange niemand im den Bereich gekümmert hat. Die Goblins wissen zwar, dass die Lichtung die besten Trüffel hervorbringt, sind aber vorsichtig und betreten das Feld nicht zu oft, da dort manchmal Pferde grasen, Hunde nach Hasen jagen – und manchmal gar nach Goblins. Die Goblins haben sogar bereits einen Jäger erspäht, welcher in diesem Landstrich herumschleicht und schon wiederholt nach Trüffeln suchende Goblins mit seinen Pfeilen niedergestreckt hat. In den letzten Monaten konnten die Vogelschmatzer aber in Erfahrung bringen, dass man den Jäger schon eine Weile nicht mehr gesehen hat, so dass sie zu dem Schluss gekommen sind, dass man durchaus zum Allerbestesten Trüffel-feld zurückkehren und nun wieder sicher nach Trüffeln suchen könne.

### 1. Die Alte Eiche (HG 3)

Diese hohe Eiche wirft ihren Schatten über den Gutteil der Lichtung. Sie ist höher als alle anderen Bäume des Waldes.

Die leckersten und schärfsten Trüffel wachsen in der Erde zwischen den knorrigen Wurzeln dieser alten Eiche. Die Vogelschmatzergoblins kommen schon seit Jahren zu diesem Feld um nach kleinen Tieren zu jagen oder Vogelfallen aufzustellen. Erst als Quiekie Nord mit den SC beim Stamm eintraf, stellten die Goblins fest, dass es hier zudem viele schmackhafte Trüffel zu finden gab, so dass fortan regelmäßig Suchexpeditionen aufbrachen.

Obwohl eigentlich Säue besser geeignet sind für die Trüffelsuche, besitzt Quiekie Nord eine gute Nase und kann sie erschnüffeln, während er im gefallenem Laub rund um die gewaltige Eiche scharrt. Lass den Spieler, welcher Poog als vorgefertigter Charakter führt, ein paar Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst ablegen, um die Trüffelsuche zu simulieren. Gelingt ein Wurf gegen SG 10, stößt Quiekie auf einen Trüffel – doch nach ein paar Würfeln kommt es zu Problemen ...

**Kreaturen:** Bei der Ranke, welche sich um die Eiche windet, handelt es sich um eine Mörderranke, welche ihre Fähigkeit Tarnung einsetzt, um unbemerkt zu bleiben, bis die SC nahe genug und mit der Trüffelsuche beschäftigt

sind. Die Mörderranke ist ein relativer Neuzugang auf dem Feld, so dass ein besonders aufmerksamer Goblin den Unterschied bemerken könnte – ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung oder Wissen (Natur) gegen SG 20 lässt diesen Umstand erkennen und den jeweiligen Goblin ein ungutes Gefühl entwickeln. Mit einem Intelligenzwurf gegen SG 20 erinnert sich ein Goblinheld daran, dass der Baum zuletzt nicht rankenumwickelt gewesen war; dies verleiht ihm einen Situationsbonus von +2 auf Würfe, um die Tarnung der Mörderranke zu durchschauen.

## MÖRDERRANKE

HG 3

EP 800

TP 30 (MHB, S. 189)

## A2. Zerfallener Getreidespeicher (HG 4)

Teile der Steinwände dieses alten Getreidespeichers sind eingestürzt, so dass Löcher in dem verwitterten Gebäude klaffen. Das Strohdach ist durchgeweicht und teilweise ebenfalls verschwunden.

Dieses alte Silo ist leer, sieht man von herabgefallenem Stroh, bröckeligen Steinen und den Resten längst verdorbenen Getreides ab. In den Dachbalken befindet sich aber ein großes Nest aus Stroh, Ästen, Stofffetzen und anderen Dingen – die Schlafstätte der gegenwärtigen Bewohnerin des Speichers.

**Kreaturen:** Hier haust eine Harpyie namens Isidra. Wahrscheinlich wird sie von den Schreien der Goblins geweckt, wenn die Helden mit der Mörderranke kämpfen. Derartiges mag Isidra gar nicht, daher erhebt sie sich in die Lüfte und greift die Goblinhäuptlinge an. Falls die Goblins sich das Gebäude ansehen, ehe sie auf Trüffelsuche gehen, ruht Isidra in ihrem Nest in 9 m Höhe.

## ISIDRA

HG 4

EP 1.200

Harpyie (MHB, S. 147)

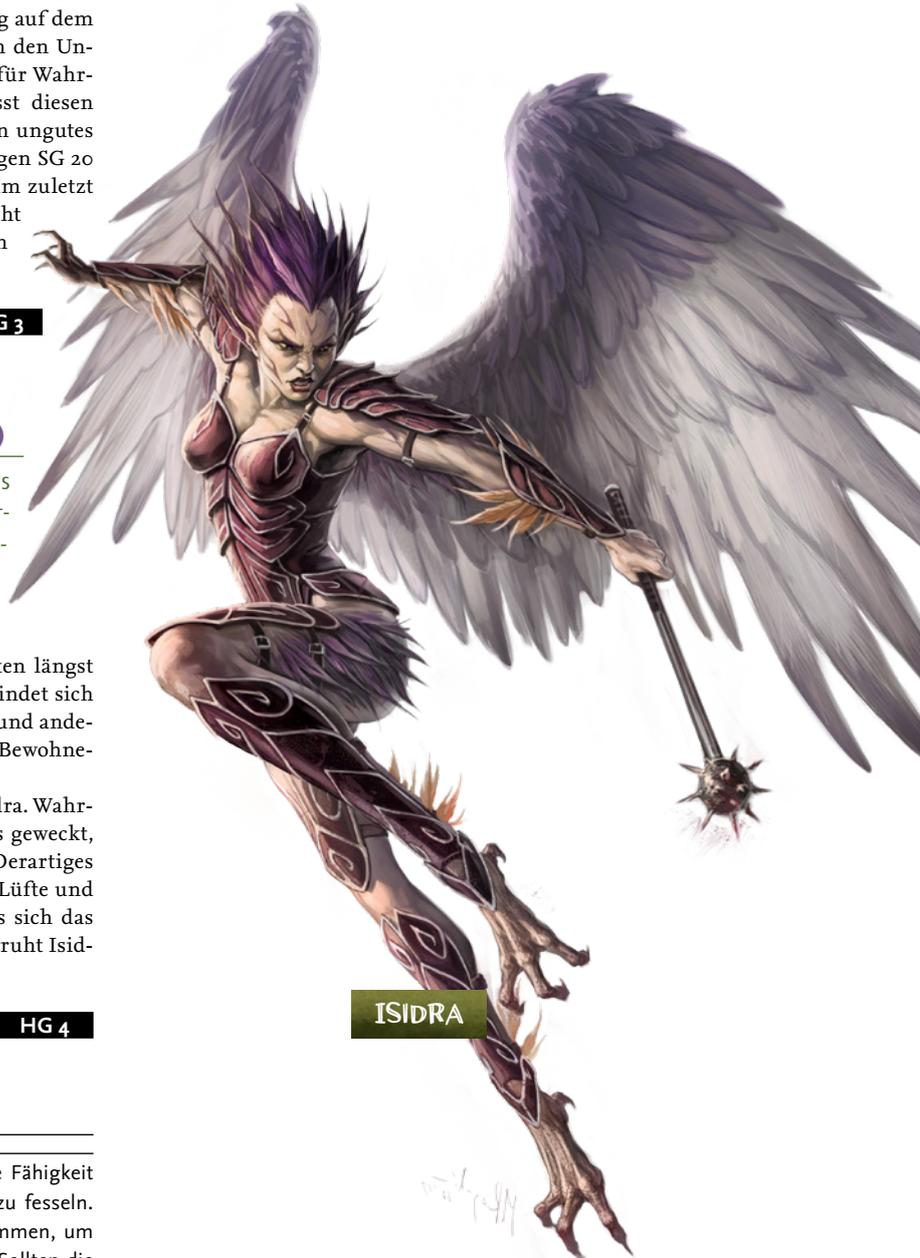
HP 38

### TAKTIK

**Im Kampf:** Isidra kreist über den SC und setzt ihre Fähigkeit Betörender Gesang, um möglichst viele von ihnen zu fesseln. Sie landet erst, wenn ihre betörten Opfer zu ihr kommen, um sie dann mit Klauen und Morgenstern zu erledigen. Sollten die Goblins ihr alle widerstehen, nutzt Isidra Angriff im Vorbeifliegen, um sie einen nach dem anderen zu erledigen.

**Moral:** Isidra fürchtet keine nervigen Goblins und kämpft bis zum Tod.

**Schätze:** Sollten die SC zu Isidras Nest hinaufklettern und es durchstöbern, können sie ein paar Schätze finden, die von früheren Opfern der Harpyie stammen, sofern ihnen ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 gelingt. Die Gegenstände befinden sich in einer Ledertasche unter Stroh und abgerissenen Gliedmaßen. Dabei handelt es sich um ein Stück polierter roter Koralle (Wert 200 GM), ein aufgerolltes Gemälde eines alten Mannes und seines Hundes (Wert 50 GM), ein Jade-Ei (Wert 150 GM), einen *Trank: Schweben*, eine *Schрифtrolle: Untote entdecken*, eine *Schрифtrolle: Dimensionstür*, einen *Zauberstab: Zerbersten* (12 Ladungen) und eine Schachtel mit *Meditationsweihrauch*.



ISIDRA

**Entwicklung:** Nach dem Sieg über die Mörderranke und Isidra können die Goblins nun friedlich nach den übrigen Trüffeln suchen. Quiekie Nord eignet sich dafür am besten, da er mit seinem überlegenen Geruchssinn die gleich unter der Blättern und der leichten Erdschicht wachsenden Trüffel erschnüffeln kann. Quiekie benötigt nur einen Fertigkeitswurf für Überlebenskunst gegen SG 10, um 2W6 Trüffel zu finden – genug für Trüffelküchlein. Die SC können ebenfalls für Überlebenskunst würfeln oder die Aktion Jemand anderen helfen nutzen; misslingt der Wurf aber um 5 oder mehr, verwechselt der Goblin einen Brocken getrockneten Pferdemit mit einem Trüffel und weigert sich, sich vom Gegenteil überzeugen zu lassen. Für die heißbegehrten Trüffelküchlein benötigen die Goblins nur ein halbes Dutzend Trüffel.



## TEIL 4: CHAOS IN DER HÖHLE

Nachdem die SC die Trüffel gesammelt haben, machen sie sich auf den Heimweg, um das Festmahl abzuschließen, welches ihre Goblinuntertanen für sie zubereitet haben – selbst wenn sie die Trüffel letztendlich selber suchen mussten.

### Vogelschmatzerhöhle (HG 5)

Schreie und Rufe hallen rund um die Höhle des Vogelschmatzerstammes durch die Luft. Der Geruch des Festmahles ist... anders... Da ist ein schmieriger Rauch nach brennendem Holz, Stroh und Schwefel. Es könnte sogar nach Goblin riechen... gebratenem Goblin... Alle Vorbereitungen sind zunichte gemacht. Die Tische sind umgestürzt, die Kochtöpfe wurden umgeworfen und der Zwinger der Goblinhunde steht in Flammen.



**GOBLINHÄUPTLING-EHRENMAL**

**Kreaturen:** Die SC kehren in der Erwartung zurück, dass der Stamm sie feiert, bejubelt und besingt. Doch als sie die Lichtung erreichen, stehen sie vor einem einzigen Chaos. Kurz nachdem die Häuptlinge aufgebrochen waren – und lange, bevor es eigentlich enthüllt werden sollte –, begann das Häuptling-Ehrenmal, welches Reg Runzkraut und Pümpel herangerollt hatten, sich merkwürdig zu benehmen. Alles begann fast harmlos. Zuerst dachten die ihm nächsten Goblins ja noch, ihre Augen würden ihnen Streiche spielen, bis auch andere Goblins behaupteten, die Statue würde sich bewegen. Andere meinten, sie würden Stimmen hören, welche ankündigen würden, bald schon ihr zartes, grünes Fleisch zu verzehren. Manche Goblins hielten einfach den Mund, da sie glaubten, es mit einem Trick der Häuptlinge zu tun zu haben, welche auch abwesend den Stamm im Auge behielten, damit keiner der dummen Goblins zu viel Unfug anstellte – oder sich gar auf ihre Thron-Stühle setzte!

Die Statue, welche die Goblins gebaut hatten, sollte die früheren Taten der Häuptlinge feiern. Reg Runzkraut und andere Goblins hatten dazu die Stätten der heroischen Kämpfe ihrer Häuptlinge aufgesucht und Trophäen derer mächtiger Siege gesammelt. Reg weiß nicht, dass einer der Goblins den Totenschädel Vorkas – jener kannibalistischen Goblindruidin, welche die SC in *Wir Sein Goblins!* bekämpft haben – mitgenommen und zusammen mit einigen ihrer Knochen in die Statue eingefügt hat. Die Bosheit der Goblindruidin erfüllt nun das Ehrenmal und lässt es zitternd zum Leben erwachen. Vorkas körperlose Stimme kreischt, während die Statue über die Lichtung rumpelt. Sie ruft nach weiteren Goblins für ihren Kochtopf, beschreibt auf groteske Weise ihre Liebesschlachtmethode und erklärt verschiedenen Goblins, wie sie wohl schmecken werden. Noch beunruhigender als die Stimme der längst toten Kannibalin ist der Gestank – es stinkt plötzlich überall nach gekochtem Goblin, als würde Vorka genug Goblentopf vorbereiten, um eine Armee zu speisen. Die große Masse aus Einzelteilen stolpert umher und versucht, alles in ihrer Reichweite zu töten, während Funken und Flammen aus dem zusammengewürfelten Körper schlagen, wenn in ihm verschiedene Feuerwerkskörper explodieren.

<b>GOBLINHÄUPTLING-EHRENMAL</b>	<b>HG 5</b>
<b>EP 1.600</b>	
Belebter Gegenstand (MHB, S. 31)	
N Großes Konstrukt	
<b>INI -1; Sinne</b> Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung -5	
<b>VERTEIDIGUNG</b>	
<b>RK</b> 14, Berührung 8, auf dem Falschen Fuß 14 (-1 GE, -1 Größe, +6 natürlich)	
<b>TP</b> 52 (4W10+30)	
<b>REF +0, WIL -4, ZÄH +1</b>	
<b>Immunitäten</b> wie Konstrukte; <b>Verteidigungsfähigkeiten</b>	
Härte 5	
<b>ANGRIFF</b>	
<b>Bewegungsrate</b> 6 m	
<b>Nahkampf</b> 2 Hiebe +9 (1W8+6 plus Verbrennen)	
<b>Angriffsfläche</b> 3 m; <b>Reichweite</b> 3 m	
<b>Besondere Angriffe</b> Trampeln (1W8+9, SG 18), Verbrennen (1W8 Feuerschaden, SG 12)	

# WIR SEIN GOBLINS FREI!

## TAKTIK

**Im Kampf** Das Goblinhüptling-Ehrenmal ist die reinste Zerstörungsmaschinerie. Es schlägt auf der Lichtung vor der Höhle um sich und greift alles an, was sich bewegt. Um zu seinen Zielen zu gelangen, stürmt es heran in der Hoffnung, Goblins mit seinem Trampelnangriff zu erwischen. Sobald es zu einem Goblin angrenzend ist, schlägt es mit brennenden Hieben zu und versucht dabei, so vielen Zielen wie möglich nahe zu bleiben, damit diese von seinen Feuerwerkskörpern betroffen werden.

**Moral** Das Goblinhüptling-Ehrenmal ist geistlos und nur auf Zerstörung ausgelegt, so dass es bis zur eigenen Vernichtung kämpft.

## SPIELWERTE

ST 22, GE 8, KO —, IN —, WE 1, CH 1

GAB +4; KMB +11; KMV 20

**Besondere Eigenschaften** Konstruktionspunkte (Feuerwerk, Trampeln, Verbrennen, Zusätzlicher Angriff), Mängel (Heimgesucht, Langsamer)

## BESONDERE FÄHIGKEITEN

**Feuerwerk (AF)** Die Goblins, welche das Ehrenmal zusammengebaut haben, haben es mit Feuerwerkskörpern eigener Herstellung vollgestopft. Da das Ehrenmal nun belebt ist, kann die von Goblins geschaffene Monstrosität diese Feuerwerkskörper als Waffen einsetzen. Mit jeder Bewegung schießen Funken und Feuerstrahlen aus dem Ehrenmal hervor. Ein Mal pro Runde erleidet eine zufällig ausgewählte Kreatur innerhalb von 3 m Entfernung 2W6 Punkte Feuerschaden durch diese ständig zündenden Feuerwerkskörper (REF, SG 15, halbiert).

**Heimgesucht (AF)** Das Goblinhüptling-Ehrenmal wird vom Geist der Goblinkannibalin Vorka heimgesucht. Es nimmt daher durch positive Energie Schaden wie eine untote Kreatur und kann mittels *Untote entdecken* wahrgenommen werden.

**Langsamer (AF)** Das Goblinhüptling-Ehrenmal ist im typischen Goblinstil zusammengeschustert und schlecht ausbalanciert. Da es nicht sorgfältig zusammengebaut wurde, ist seine Bewegungsrate auf 6 m reduziert.

## ABSCHLUSS DES ABENTEUERS

Sobald das Goblinhüptling-Ehrenmal zerstört ist, kommen die Goblins des Vogelschmatzerstammes langsam aus ihren Verstecken, um ihre geliebten Hüptlinge wieder einmal zu bejubeln. Sie haben sich schon früher vor ihren furchtlosen Anführern verbeugt und sind vor ihnen im Staub gekrochen, doch nun, nachdem sie die Zerstörung der mit Feuerwerkskörpern vollgestopften Monstrosität miterlebt haben, würden die Vogelschmatzer den SC in die Hölle folgen. Es erfordert zwar ein wenig Zeit, doch nach ein bisschen Aufräumen und nach Kochen weiterer Mahlzeiten kann das Festmahl weitergehen!

## VORGEFERTIGTE CHARAKTERE

Auf den folgenden Seiten findest du vier vorgefertigte Goblinhelden, die als SC in diesem Abenteuer eingesetzt werden können. Spieler, welche *Wir Sein Goblins!* und *Wir Sein Auch Goblins!* kennen, werden diese kleinen Lausegoblins wiedererkennen – es sind dieselben, welche für den Krötenschleckerstamm Feuerwerkskörper geholt und die Vogelschmatzer derart beeindruckt haben, dass diese sie zu Hüptlingen ernannt haben. Seitdem sind sie mächtiger geworden, aber auch sehr gelangweilt.

Mit Erreichen der 4. Stufe erlangte Poog aus der Domäne der Tiere die Fähigkeit, einen Tiergefährten zu wählen, wofür er Quikie Nord ausgewählt hat. Quikie Nord ist während den Unterhaltungen zwar nicht zugegen, kann die Goblinhüptlinge aber begleiten, wenn diese zum Allerbestesten Trüffelfeld aufbrechen. Es folgen daher Quikie Nords Spielwerte in all ihrem schweinishen Glanz:

### QUIKIE NORD

Wildschwein-Tiergefährte

N Kleines Tier

INI +1; Sinne Dämmsicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +5

### VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 17 (+1 GE, +1 Größe, +6 natürlich)

TP 13 (2W8+4)

REF +4, WIL +1, ZÄH +7

### ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Biss +3 (1W6+1)

### SPIELWERTE

ST 13, GE 12, KO 15, IN 2, WE 13, CH 4

GAB +1; KMB +1; KMV 12 (16 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Große Zähigkeit

Fertigkeiten Heimlichkeit +9, Wahrnehmung +5

**Besondere Eigenschaften** Tricks (Angreifen [beliebige Kreatur], Bringen, Kommen, Spuren suchen, Wachen, Zurückziehen), Verbindung, Zauber teilen



## MOGMORSCH

Der zehn Jahre alte Mogmorsch ist verrückt. Seitdem er einer der Häuptlinge des Vogelschmatzerstammes geworden ist, konnte er sich in seinem Hobby, Dinge in die Luft zu sprengen, noch verbessern und sogar einige Techniken von anderen pyromanischen Goblins übernehmen. Von einem dieser Goblins hat er auch die Idee übernommen, Vogelkot mit seinen Sprengstoffen zu vermischen, was diesen einigen Wumms verleiht.

Wenn Mogmorsch nichts in die Luft jagt, nicht plant, etwas in die Luft zu jagen, sich nicht gerade neue Wege ausdenkt, Dinge in die Luft zu jagen, und auch nicht davon träumt, etwas in die Luft zu jagen, vermischt er gern Chemikalien und erfindet neue, zerstörerische Dinge. Viele seiner Erfindungen teilt er mit anderen, da er die anderen Goblins im Stamm gern im Glauben lässt, er wäre klug.

### MOGMORSCH

Goblin-Alchemist 4 (EXP, S.26; MHB, S.128)

NB Kleiner Humanoider (Goblioider)

INI +4; Sinne Dunkelsicht 18 m, Wahrnehmung +6

#### VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 17, auf dem Falschen Fuß 15 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +4 GE, +1 Größe, +2 Rüstung, +1 Schild)

TP 29 (4W8+8)

REF +8, WIL +0, ZÄH +7; +2 gegen Gift

#### ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Knüppel [Meisterarbeit] +4 (1W4-1)

Fernkampf Bombe +9 (2W6+3 Feuer)

Besondere Angriffe Bombe 7/Tag (2W6+3 Feuer, SG 15)



### Vorbereitete Alchemistische Extrakte (ZS 4)

2. – Hauch der Elemente<sup>EXP</sup> (SG 15), Unsichtbarkeit

1. — Leichte Wunden heilen, Person vergrößern, Schild, Schneller Rückzug

#### SPIELWERTE

ST 8, GE 18, KO 13, IN 16, WE 8, CH 10

GAB +3; KMB +1; KMV 17

Talente Ausweichen, Große Zähigkeit, Improvisierter Fernkampf, Trank brauen

Fertigkeiten Fingerfertigkeit +11, Handwerk (Alchemie) +10, Heilkunde +6, Heimlichkeit +16, Reiten +9, Überlebenskunst +6, Wahrnehmung +6, Wissen (Natur) +9

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch, Orkisch, Varisisch

Besondere Eigenschaften Alchemie (alchemistische Gegenstände herstellen +4, Tränke identifizieren), Entdeckungen (Mutagen (+4/-2, +2 natürliche Rüstung, 40 Minuten, Präzisionsbombe [3 Felder]), Sprengbombe), Gift einsetzen, Schnelle Alchemie

Kampfausrüstung Trank: Fliegen, Trank: Leichte Wunden heilen (4x), Trank: Rindenhaut, Alchemistenfeuer (4), Donnerstein, Verstrickungsbeutel (2); Sonstige Ausrüstung Lederrüstung, Tartsche [Meisterarbeit], Knüppel [Meisterarbeit], Schutzring +1, Entlaubende Politur<sup>EXP</sup>, Elixier des Versteckens, Schmieröl, schwarze Augenklappe (mit eingeschnittenem Loch zum Durchsehen), hochwertige Gürteltasche, 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), Glückskröte „Amfibie“, metallenes Suspensorium, Totenschädelgesichtsmaske, Brille (zum Angeben)

#### GOBLIN-WESENSZUG

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

MOGMORSCHS LIED  
 MOGMORSCH WERFEN, ES MACHEN BUMMS!,  
 MACHEN MEHR SPAB ALS MIT BOGEN-  
 MANCHMAL SEIN DER GROBE WUMMS  
 NICHT MEINE SCHULD, SEIN NICHT GELOGEN!

## POOG VON ZARONGEL

Poog ist ein furchteinflößender kleiner 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 im Berittenen 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 bisher nur ein paar töten können) und Feuer entfachen (was er schon über einhundert Mal getan hat).

Seitdem Poog zu einem Häuptling des Vogelschmatzerstammes geworden ist, konnte er bereits sieben andere Goblins zum Glauben an Zarongel bekehren, von denen der gläubigste Trimpel Faulmaul ist. Poog hat dem Hundeschlächter sogar einen Schrein in der Stammeshöhle der Vogelschmatzer errichtet und die anderen Goblins gelehrt, wie man Hundeknochenfetische anfertigt. Die Gottesdienste zu Ehren Zarongels erhalten stets die große Aufmerksamkeit des ganzen Stammes, da dabei immer Dinge in Brand gesteckt werden – und welcher Goblin kann schon der Verlockung flackernder Flammen widerstehen?!

### POOG VON ZARONGEL

Goblin-Kleriker von Zarongel 4 (MHB, S.128)

NB Kleiner Humanoider (Goblinoider)

INI +6; Sinne Dunkelsicht 18 m, Wahrnehmung +3

#### VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 16 (+2 GE, +1 Größe, +5 Rüstung)

TP 29 (4W8+8)

REF +6, WIL +8, ZÄH +6

#### ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Kurzschwert [Meisterarbeit] +5 (1W4/19-20)

Fernkampf Wurfspieß +6 (1W4)

Besondere Angriffe Negative Energie Fokussieren 4/Tag (SG 13, 2W6)

Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 4; Konzentration +7)

Beliebig oft – Mit Tieren sprechen (7 Runden/Tag)

6/Tag - Feuerpfeil (1W6+2 Feuer)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 4; Konzentration +7)

2. — Flammen erzeugen<sup>o</sup>, Geräuschexplosion (SG 15), Mittelschwere Wunden heilen, Person festhalten (SG 15)

1. — Befehl (SG 14), Brennende Hände<sup>o</sup> (SG 14), Göttliche Gunst, Leichte Wunden heilen, Schild des Glaubens

o. (beliebig oft) – Ausbluten (SG 13), Göttliche Führung, Magie entdecken, Stabilisieren

D Domänenzauber; Domänen Feuer, Tiere

#### SPIELWERTE

ST 10, GE 14, KO 13, IN 8, WE 16, CH 12

GAB +3; KMB +2; KMV 14

Talente Blitzschnelle Reflexe, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Heimlichkeit +9, Mit Tieren umgehen +3, Reiten +6, Zauberkunde +5

Sprachen Goblinisch

Besondere Eigenschaften Tiergefährte (Schwein namens Quiekie Nord; siehe Seite {11})

Kampfausrüstung Stab: Feuerball (3 Ladungen), Stab: Leichte Wunden heilen (43 Ladungen), Elixier des Feuerodem; Sonstige Ausrüstung Kettenhemd +1, Wurfspieß, Kurzschwert [Meisterarbeit], Resistenzumhang +1, Perle der Macht (1. Stufe), zerbrochene Holzflöte, leerer Salztreuer, Gefäß mit bald verzehrfertigen, eingelegten Möwenfüßen (entspricht Wegzehrung für 1 Tag), Glückskröte namens Fliegenatem, Pfeife, zerdrückte ausgetrocknete Kröten (2 Stück, frühere Glückskröten), Zündhölzer (5), teilweise angesengtes Heiliges Symbol Zarongels aus Holz

#### GOBLIN-WESENSZUG

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



### POOGS LIED

POOG SAGEN, ZARONGEL SEIN DER BESTE!

HEILEN UND VERBRENNEN RESTE.

ZARONGELS HILFE SEGNE POOG.

UND POOG STECHEN DICH MIT MESSER,

WENN DU SAGEN, ER NICHT GUTER REITER

VON TIERE!

## 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.

Seitdem Reta zu einem Häuptling geworden ist, konnte sie die meisten Vogelschmatzergoblins damit beeindrucken, wie gut sie kämpfen und Dinge töten kann. Reta freut es besonders, dass die meisten Stammesmitglieder vor ihr Angst haben. Sie weiß, dass sie wissen, dass sie die bessere Kämpferin ist und sie daher im Kampf gegen sie keine Chance hätten. Daher bekommt sie, was sie will. Manchmal, wenn ihr besonders langweilig ist, zwingt sie zwei andere Goblins, miteinander zu kämpfen.

### RETA BÖSÜBEL

Goblin-Kämpferin 4 (MHB, S. 128)

NB Kleine Humanoide (Goblinoide)

INI +3; Sinne Dunkelsicht 18 m, Wahrnehmung +8

#### VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 18 (+3 GE, +1 Größe, +7 Rüstung)

TP 38 (4W10+12)



REF +4, WIL +2, ZÄH +6; +1 gegen Furcht)

**Verteidigungsfähigkeiten** Tapferkeit +1

#### ANGRIFF

**Bewegungsrate** 9 m

**Nahkampf** Hundsschnitter +1, +9 (1W4+3/19-20)

**Fernkampf** Kurzbogen [Meisterarbeit] +9 (1W4/x3)

#### SPIELWERTE

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

GAB +4; KMB +5; KMV 18

**Talente** Fertigkeitfokus (Wahrnehmung), Hundehasser, Kernschuss, Schnelles Schießen, Waffenfinesse

**Fertigkeiten** Einschüchtern +2, Heimlichkeit +10, Reiten +10, Wahrnehmung +8

**Sprachen** Goblinisch

**Besondere Eigenschaften** Rüstungstraining 1

**Kampfausrüstung** *Pfeile des Verderbens* (Tiere) +1 (6), *Aufflammende Pfeile* +1 (6); **Sonstige Ausrüstung** *Brustplatte* +1, *Hundsschnitter* +1, Kurzbogen [Meisterarbeit] mit 15 Pfeilen in einem mit Hundehorn verziertem Köcher, Brautschleier, eingedelltes metallenes Tee-Ei, Halbblingsdamenkorsett, ledernes Hundehalsband (als Gürtel getragen), Glückskröte („Spotol“), Seil (6 m, an das tote Maulwürfe genäht sind), Röstgabel, kleiner Silberspiegel, kleines Gefäß mit zerdrückten, teilweise fermentierten Raupen

#### GOBLIN-WESENSZUG

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

## 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, Fertigkeitfokus (Wahrnehmung)

**Vorteil:** Du erlangst die Fähigkeit Geruchssinn, aber nur bei Hundartigen (eingeschlossen Goblin-Hunde, Hunde, Jethunde, Wölfe, Worge 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.

### RETAS LIED

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

## 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 seinem Freund Mogmorsch, das Gift auf seine Armbrust-Bolzen aufzutragen - der ist darin wesentlich besser (was für Schufftis Verhältnisse eine ungewöhnlich weise Entscheidung ist).

Schuffti hat sich recht gut in seine neue Stellung als Häuptling eingefügt. Er liebt es, die anderen Goblins im Stamm herumzuschubsen und einzuschüchtern, und mag es besonders, dass sie ihm die Dinge bringen, welche er verlangt. Zur Unterhaltung denkt er sich tödliche Späße aus und wartet darauf, dass ein anderer Goblin in seine Falle stolpert.

Auch wenn Schuffti ebenso langweilig ist wie den anderen, verbringt er viel Zeit mit Mogmorsch und schaut ihm dabei zu, wie er Dinge in die Luft jagt. Ferner streift er durch die Wälder, wenn ihm dies möglich ist. Bei diesen Spaziergängen hält er stets Ausschau nach Fröschen, Spatzen oder Käfern, mit denen er seine Hausspinne füttern kann (welche dank dieser Leckerbissen auch etwas gewachsen ist).

## SCHUFFTI WUNDENLECKER

Goblin-Schurke 4 (MHB, S. 128)

NB Kleiner Humanoider (Goblinoider)

INI +9; Sinne Dunkelsicht 18 m, Wahrnehmung +8

### VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 17, auf dem Falschen Fuß 15 (+1 Ausweichen, +5 GE, +1 Größe, +4 Rüstung)

TP 33 (4W8+12)

REF +9, WIL +2, ZÄH +3; +1 gegen Fallen

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespur +1, Reflexbewegung

### ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Hundsschneider +1, +10 (1W4/19-20)

Fernkampf Handarmbrust [Meisterarbeit] +10 (1W3/19-20)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6

(Ro, Ru) Spielwerte

ST 8, GE 20, KO 14, IN 12, WE 13, CH 6

GAB +3; KMB +1; KMV 17

Talente Ausweichen, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +12, Bluffen +5, Entfesselungskunst +12, Fingerfertigkeit +12, Heimlichkeit +20, Mechanismus ausschalten +14, Reiten +13, Wahrnehmung +8, Wissen (Lokales) +8

Sprachen Gemeinsprache, Goblinsch

Besondere Eigenschaften Fallen

finden +2, Schurkentricks (Blutende Wunde +2, Kampfkniff)

Kampfausrüstung Trank: Mittelschwere Wunden heilen (2x), Trank: Unsichtbarkeit, Aufflammende Bolzen +1 (3)

Gift einer Mittelgroßen Spinne (4 Anwendungen); Sonstige Ausrüstung Beschlagnete Lederrüstung +1, Hundsschneider +1, Handarmbrust [Meisterarbeit] mit 10 Bolzen, Kuhglocke (getragen), gebogene Nähnadel, Wurfhaken mit 9 m Seil, Gefäß mit eingelegten Grillen (entspricht Wegzehrung für 1 Tag), Haarlocke (gebunden um die Pfote eines Hundes, welche Schuffti an einem Lederband um den Hals trägt), Metallspieße (3), Diebeswerkzeug [Meisterarbeit], ausgestopfter Rabe, Zündhölzer (4), Hausspinne („Stinkibein“) in einem Drahtkäfig,

### GOBLIN-WESENSZUG

Pickelgesicht Dein Gesicht ist bedeckt mit hässlichen Pickeln und richtigen Eiterbeulen, 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.



### SCHUFFTIS LIED

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

## 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 Free!** © 2015, Paizo Inc.; Author: Richard Pett. Deutsche Ausgabe *Wir Sein Goblins Frei!* © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

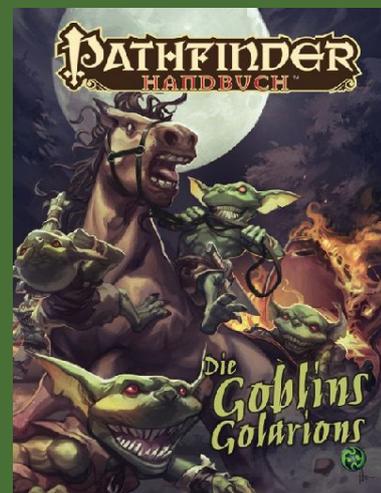
## DIE GOBLINS GOLARIONS

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!





# GOBLIN FREI FÜR ALLE!

**Pathfinder Abenteuer**  
**GOBLINS FÜR ALLE!**

Nachdem der Vogelschmatzerstamm Häuptling um Häuptling verloren hatte, konnte er mit den vier Goblinhelden – der Kämpferin Reta Bösübel, dem Schurken Schuffti Wundenlecker, dem Zarongelkleriker Poog und dem Alchemisten Mogmorsch – endlich fähige Anführer gewinnen. Leider stellt sich heraus, dass einen Goblinstamm anzuführen alles andere als spaßig ist, so dass die neuesten Vogelschmatzerhäuptlinge sehr gelangweilt sind. Um etwas gegen diese Langeweile zu tun, haben sie eine Forderung ausgesprochen: Ihr Stamm soll ihnen ein Abenteuer bringen, sonst...

Um ihren großen Häuptlingen zu gefallen, mühen sich die Vogelschmatzergoblins, diverse Arten der Unterhaltung zu organisieren, darunter Goblinspiele, Zurschaustellung von Können und ein großes Festmahl. Doch mitten während der Festlichkeiten taucht neuer Ärger auf – eine Gruppe Goblins, welche nach Trüffeln gesucht hat, wurde von ein paar stinkenden Menschen zusammengeschlagen! Nun sehen sich die Vogelschmatzerhäuptlinge mehr Abenteuer gegenüber, als sie eigentlich wollten, da sie zum „Allerbestesten Trüffel­feld“ aufbrechen müssen, um zu erledigen, was ihre unfähigen Diener nicht geschafft haben. Werden die Goblinhelden es zum Trüffel­feld schaffen, die begehrten Pilze finden, die gemeinen Menschen besiegen und rechtzeitig wieder zu ihrem Stamm zurückkehren, um ihr wohlverdientes Festmahl genießen zu können?

*Wir Sind Goblins Frei!* ist ein Abenteuer für vier Goblincharaktere der 4. Stufe. Es spielt in Varisia in der Nähe des Teufelstisches und dient als Fortsetzung für die Abenteuer *Wir Sein Goblins!* und *Wir Sein Auch Goblins!*



[www.ulisses-spiele.de](http://www.ulisses-spiele.de)



[www.pathfinder-rpg.de](http://www.pathfinder-rpg.de)

