

# Goblin-Charaktere

- [Bubble Bomb — Die Alchemistin](#)
- [Frizzel Brizzel — Der Waldläufer](#)
- [Rrrahah Bäähh — Der Kleriker](#)
- [Screech Sagg — Der Barde](#)
- [Shvub-Mah — Der Krieger](#)
- [Sneaky Scorch — Der Schurke](#)
- [Uhuhh Shehee — Die Barbarin](#)
- [Wee Goo — Der Krieger](#)

# Bubble Bomb — Die Alchemistin

Bubble Bomb Portrait

## Identität

- **Name:** Bubble Bomb
- **Geschlecht:** Weiblich
- **Klasse:** Alchemist
- **Stammesherkunft:** Licktoad
- **Spielerin:** Christina
- **Charakterbogen:** [Pathbuilder-2e-Build](#)

## Kern-Vier

Bubble Bomb ist eine der **Kern-Vier** — von Sitzung 1 an dabei. Die anderen sind Sneaky Scorch, Rrahah Bäähh und Shvub-Mah. Die verbleibenden vier Gruppenmitglieder stießen später dazu.

## Erscheinung & Persönlichkeit

Bubble Bomb trägt jederzeit alchemistische Fläschchen bei sich — sie rasselten zu Beginn der Kampagne gegen die Stäbe des Welpenkäfigs. Ihr Hauptbeitrag in Begegnungen ist explosiv: Sie trug etwas Explodierendes zur Spinnen-Begegnung in Brinestump Marsh bei und untersuchte sowie aktivierte das Transportgerät, das in der Berghöhle nahe dem Spinnenlager gefunden wurde. Sie ist die wichtigste alchemistische Kraft der Gruppe.

## Rolle in Kampagnenereignissen

- **Sitzung 1 (Kern — bestätigt):** Anwesend bei der Öffnung des Welpenkäfigs. Alchemistische Fläschchen rasselten gegen die Stäbe.
- Trug Bomben/Sprengstoff während der Begegnung mit Lotslegs Eat Goblin Babies Many in Brinestump Marsh bei.
- Anwesend beim Entern der Kaijitsu Star, Vorkas Tod und der Rückkehr durch das Sumpfland.
- Anwesend im Licktoad Village, bei der Rettung von Squealy Nord und der zweiten Schiffsexpedition.
- **Birdcruncher-Hauptlingsrat (23.03.2024):** Nahm teil. Runde 1 Ergebnis 10, Runde 2 Ergebnis 2 (früh ausgeschieden), Runde 3 Ergebnis 10 (als Erste ausgeschieden). Kein Sieg. *erinnert — T3*
- **Birdcruncher-Beute:** Frozen Lava Typ 1 (5W6 Feuerschaden, SG 21 Reflex, 6 Ladungen, 70 Fuß Feuerausbruch) → Bubble. 8 Fläschchen Sovereign Glue → Bubble. Maßgefertigte "Frozen Lava"-Kette (gleiche Werte). *erinnert — T3*
- **Spinnenhöhle (24.05.2024 — bestätigt T1):** Verwendete Alchimistenfeuer (Mittel), Bestialisches Mutagen (Geringer), Lebenselixier (Geringer).
- **Spinnenhöhle (Zwischensitzungen): Reparierte die Wächterstelen — bestätigt T3:** "Bubble hat die Säulen repariert." Die Stelen aktivierten sich daraufhin und bekämpften die Spinnen.
- **Manschmied Farm (Osterode-Sitzungen):** Erhielt Alchemy Goggles aus einer Truhe. *erinnert — T3*
- **Reihenfolge Astraler Zug (bestätigt T3):** Als Vierte hineingezogen — nach Sneaky, Princess Crackling, Rrrahah.
- **18.01.2025 (Online):** Aktiv in FoundryVTT. *bestätigt — T1*
- Anwesend bei allen Thistletop-Operationen und im Temple of Lamashtu.

# Status am Ende der bekannten Aufzeichnungen

Aktiv. Anwesend im Temple of Lamashtu — die letzte aufgezeichnete Begegnung. Gruppe auf Level 6. Weiteres Schicksal unbekannt.

## Anmerkungen

- Sie ist eine der beiden weiblichen Spielercharaktere. Die andere ist Uhuhh Shehee.
- Spielerin bestätigt als **Christina** (verifiziert 2026-04-05).
- Die Reparatur der Wächterstelen ist ein bedeutsamer mechanischer Akt — bestätigt T3. Die Stelen aktivierten sich daraufhin und bekämpften die Spinnen.

- Alchemy Goggles (Deutsch: "Brille für Alchemy") — bestätigt T3. Ein handwerksunterstützendes Ausrüstungsstück.

# Frizzel Brizzel — Der Waldläufer

Frizzel Brizzel Portrait

## Identität

- **Name:** Frizzel Brizzel
- **Geschlecht:** Männlich
- **Klasse:** Ranger
- **Stammesherkunft:** Licktoad
- **Spieler:** (Gruppen-/geteilte Figur — kein einzelner Hauptspieler)

## Anmerkung zur Besetzung

Frizzel Brizzel war **nicht** von Sitzung 1 an dabei. Er ist ein Gast-/Vertretungscharakter. Erstmals bestätigt in FoundryVTT am **18.01.2025** (Zeile 3473: "Frizzel Brizzel draws their +1 Longbow"). Bestätigt auf Level 4 anwesend — erreichte Level 5 oder 6 nicht mit der Hauptgruppe.

Die Kampagnen-Nacherzählung (T4) behandelt ihn als von Beginn an anwesend; dies ist poetische Freiheit und überschreibt nicht die Besetzungsregel.

## Erscheinung & Persönlichkeit

Frizzel Brizzel katalogisiert in der narrativen Nacherzählung Ausgänge am Welpenkäfig — ein sofortiges Ranger-Klassensignal. Er kundschaftet beim Annähern an die Manschmied Farm voraus. Beim Temple of Lamashtu vermerkt die Kampagnenbeschreibung, er "hatte sehr weit vorausgekundschaftet" — ein Anerkennung der Reichweite der Reise. Diese Charakterisierungen aus T4 werden als zutreffend akzeptiert, auch wenn die spezifische Sitzungsanwesenheit nicht belegt ist.

# Rolle in Kampagnenerereignissen

- **Nicht anwesend** beim Welpenkäfig, Brinestump Marsh, Kaijitsu Star, Licktoad Village, Birdcruncher-Häuptlingsrat, Manschmied Farm, der Spinnenhöhle oder dem Übergang in die Astral Planee.
- **18.01.2025 (Online) — erstmals bestätigt:** FoundryVTT aktiv. Nahm an der Operation im Razertooth Territory teil — tötete Patrouillen, befreite 7 gefangene Birdcrunchers, besiegte Gogmurt und Tangletooth. *bestätigt* — T1
- Erreichte Level 5 nicht mit der Hauptgruppe. Zuletzt bestätigt aktiv auf Level 4.
- Ob er bei den Thistletop-Operationen anwesend war, ist in den verfügbaren T1-T3-Quellen nicht bestätigt.

## Status am Ende der bekannten Aufzeichnungen

Gast-/Vertretungscharakter. Zuletzt bestätigt auf Level 4. Die Kampagnenbeschreibung platziert ihn im Temple of Lamashtu — dies spiegelt narrative Nacherzählung (T4) wider, keine sitzungsbestätigte Tatsache.

## Anmerkungen

- Frizzel Brizzel ist eine Gruppen-/geteilte Figur. Es gibt keinen einzelnen namentlich genannten Hauptspieler.
- Nur Level 4 — nie bestätigt auf Level 5 oder 6 mit der Kerngruppe.

# Rrrahah Bäähh — Der Kleriker

Rrrahah Bäähh Portrait

## Rrrahah Bäähh

### Identität

- **Name:** Rrrahah Bäähh
- **Geschlecht:** Männlich
- **Klasse:** Cleric (Razortooth)
- **Stammesherkunft:** Licktoad
- **Spieler:** Dirk

### Kern-Vier

Rrrahah Bäähh ist einer der **Kern-Vier** — von Sitzung 1 an dabei. Die anderen sind Sneaky Scorch, Bubble Bomb und Shvub-Mah. Die verbleibenden vier Gruppenmitglieder stießen später dazu.

### Erscheinung & Persönlichkeit

Rrrahah Bäähh ist als Razortooth identifiziert — ein Goblin-Subtyp, der sich durch überdimensionierte, markante Zähne auszeichnet. Er ist ein Cleric, der zu welcher Gottheit auch immer betet, die die Zähne eines Razortooth toleriert. Sein prägender Beitrag im gesamten Verlauf der Kampagne ist es, Gruppenmitglieder vor dem Ertrinken zu bewahren — eine wiederkehrende Rolle, die sowohl seine Heilungsfunktion als auch die Neigung der Gruppe zu gefährlichen Wasserüberquerungen unterstreicht.

# Rolle in Kampagnenerereignissen

- **Sitzung 1 (Kern — bestätigt):** Anwesend bei der Öffnung des Welpenkäfigs, murmelnd Gebete.
- Bewahrte jemanden beim Flussübergang in Brinestump Marsh vor dem Ertrinken. Dies wurde ein wiederkehrender Beitrag.
- Anwesend beim Entern der Kaijitsu Star, Vorkas Tod und der Rückkehr durch das Sumpfland.
- Anwesend bei den Licktoad Village-Feiern, der Rettung von Squealy Nord und der zweiten Schiffsexpedition.
- **Birdcruncher-Häuptlingsrat (23.03.2024):** Nahm teil. Ergebnisse: Runde 1 Ergebnis 10, Runde 2 Ergebnis 10, Runde 3 Ergebnis 10 — zweiter Platz insgesamt, gewann die Häuptlingschaft nicht. *erinnert — T3*
- **Birdcruncher-Beute:** Bead of Force (5W4, 60 Fuß Reichweite, 10 Fuß Ausbruch, SG 21 Reflex) → Rrrahah. *erinnert — T3*
- **Spinnenhöhlen-Sitzungen (24.05.-30.06.2024):** Aktiv in FoundryVTT. Verwendete Magie entdecken, Runische Waffe, Göttlichen Strahl. Entkam dem Netz der Oger-Spinne (SG 22 Athletik, Wurf 25). *bestätigt — T1*
- **Astral Planeen-Transit (30.11.2024):** Nach dem Übergang erhielt er eine **Traumbotschaft**. Augen offen, schwebend — der Traum hinterließ Spuren. Der Inhalt ist sein Geheimnis; er ist nicht aufgezeichnet. *erinnert — T3*
- **Reihenfolge Astraler Zug:** Als Dritter hineingezogen — nach Sneaky, Princess Crackling. *bestätigt — T3*
- **18.01.2025 (Online):** Aktiv in FoundryVTT. *bestätigt — T1*
- Anwesend bei allen Thistletop-Angriffsphasen.
- **Thistletop-Verlies (05.12.2025):** Versuchte, mit den Lamashtu-Goblins am Tisch zu verhandeln; Verhandlung scheiterte. *erinnert — T3*
- Anwesend im Temple of Lamashtu — die letzte aufgezeichnete Begegnung.

## Status am Ende der bekannten Aufzeichnungen

Aktiv. Anwesend im Temple of Lamashtu. Gruppe auf Level 6. Weiteres Schicksal unbekannt.

## Anmerkungen

- Die Traumbotschaft auf der Astral Planee ist bestätigter originaler Spielleiterinhalt (T3 — "Rabäh hat eine Traumbotschaft bekommen"). Kein Modul-5-NSC hat sie ausgelöst.

- **Gottheit: Desna.** Bestätigt durch Charakterblatt und Entscheidung des Creative Directors. Razortooth-Goblins neigen normalerweise zu Lamashtu — Desna ist eine echte Spielerwahl. Er trägt sogar das Ahnen-Talent "Auserwählter der Lamashtu" auf Level 5 — eine mechanische Geschmacksspannung, die ganz seine eigene ist.
- "Razortooth" bezeichnet ein goblinisches Rasserbe, kein Klassenmerkmal.
- Das Bead of Force (T3 bestätigt) ist auf der Seite der bemerkenswerten Gegenstände dokumentiert.
- Während der Vorgeschichts-Quest zur Cave of Darkfear entdeckte Rrrahah Bäähh seine Vorliebe für Maulwürfe.

# Screech Sagg — Der Barde

Screech Sagg im Spinnennetz gefunden

*Screech Sagg, in der Spinnenhöhle eingesponnen gefunden — Nettlewood*

Screech Sagg Portrait

## Screech Sagg

### Identität

- **Name:** Screech Sagg
- **Geschlecht:** Männlich
- **Klasse:** Bard
- **Stammesherkunft:** Unbekannt — in verfügbaren Quellen nicht aufgezeichnet
- **Spieler:** Thomas

### Anmerkung zur Besetzung

Screech Sagg war **nicht** von Sitzung 1 an dabei. Er ist kein Licktoad — sein Stammesursprung ist nicht aufgezeichnet. Er wurde während der **Sandhausen-Sitzung vom 30.11.2024** eingesponnen in einer Spinnenhöhle gefunden und trat dort der Gruppe bei. Seine Stiefel waren von Spinnen gestohlen worden, bevor die Gruppe ihn befreite. Er ist erstmals am 18.01.2025 in FoundryVTT bestätigt.

Die Kampagnenbeschreibung (our-campaign-story.md) ist eine narrative Nacherzählung, die alle acht von Anfang an zusammenbringt; dies ist poetische Freiheit. Die Quellenhierarchie hat Vorrang: Screech stieß Ende 2024 dazu, nicht am Anfang.

### Erscheinung & Persönlichkeit

Sein frühes Erkennungszeichen ist das Summen von etwas, das fast Musik war — ein Bard, dessen Handwerk vorhanden aber zu Beginn unausgefeilt ist. Sein Auftritt bei der Birdcruncher-Feier wurde besser aufgenommen, als er verdiente. Seine Lieder verbesserten sich unter Beschuss — ein kanonischer Charakterentwicklungsmoment über die gesamte Kampagne hinweg.

## Rolle in Kampagnenereignissen

- **Nicht anwesend** beim Welpenkäfig, Brinestump Marsh, der Kaijitsu Star, Vorka, dem Licktoad Village, der Rettung von Squealy Nord, der zweiten Schiffsexpedition, der Reise durch Ashen Rise oder den anfänglichen Birdcruncher-Ereignissen und der Manschmied Farm.
- **30.11.2024 (Sandhausen) — beigetreten:** Im Spinnenhöhlen-Korridor eingesponnen gefunden. Seine Stiefel waren von Spinnen gestohlen worden. Von der Gruppe befreit. War als Letzter in die Astral Planee gezogen (Reihenfolge: Sneaky → Princess Crackling → Rrrahah → Bubble → Shvub-Mah → Screech als Letzter). *erinnert* — T3
- **18.01.2025 (Online) — erste FoundryVTT-Bestätigung:** Aktiv und würfelnd. *bestätigt* — T1
- Anwesend bei den Thistletop-Operationen (Leer, Wrexen, Sandhausen Dezember-2025-Sitzungen).
- **Thistletop-Verlies (05.12.2025):** Als die Jesthunde in der Kathedralenkammer erschienen und heulten, lachte Screech sie aus. Die Gruppe war unerschrocken. *erinnert* — T3
- Anwesend im Temple of Lamashtu — die letzte aufgezeichnete Begegnung.

## Status am Ende der bekannten Aufzeichnungen

Aktiv. Anwesend im Temple of Lamashtu — die letzte aufgezeichnete Begegnung. Weiteres Schicksal unbekannt.

Screech Sagg in der Spinnenhöhle eingesponnen

*Screech Sagg, im Spinnenhöhlen-Korridor eingesponnen — von der Gruppe am 30.11.2024 gefunden*

## Anmerkungen

- Sein Stammesursprung ist nicht aufgezeichnet. Er wurde isoliert, eingesponnen gefunden — kein Stammeskontext in T1-T3 angegeben.
- "Lieder verbesserten sich unter Beschuss" ist ein kanonischer Charakterbogen aus der Primärquelle (T4). Bei narrativer Verwendung beibehalten.

# Pathbuilder

**Aktueller Build (~2024-11):** Level 6 Bard (*bestätigt aus .pbex-Export*)

[build=1000452](#)

**Hinweis:** Neuester Build in der Exportdatei.

- Level 4 (~2024-03): [build=954841](#)

# Shvub-Mah — Der Krieger

Shvub-Mah stellt sich dem Oger in Ashen Rise

*Shvub-Mah, vom Oger durch die Hochlandruinen gejagt*

Shvub-Mah Portrait

## Shvub-Mah

### Identität

- **Name:** Shvub-Mah
- **Geschlecht:** Männlich
- **Klasse:** Fighter
- **Stammesherkunft:** Licktoad
- **Spieler:** Eric

### Erscheinung & Persönlichkeit

Shvub-Mah wird am Welpenkäfig eingeführt als jemand, der bereits den Abstand zum Riegel abmisst — ein unmittelbarer Ausdruck seiner kämpferischen Raumwahrnehmung und seines fluchtorientierten Denkens. Bei der Spinnen-Begegnung in Brinestump Marsh wurden seine akrobatischen Fähigkeiten als beeindruckend hervorgehoben. Er hat eine Verbindung zu einer Ruine über Habe's Sanatorium in Ashen Rise — die Kampagnenbeschreibung behandelt dies als seinen Ort, das Nächste, was er in der Welt ein Zuhause nennen kann. Er verweilte gedanklich bei Habe's Sanatorium, als die Gruppe vorbeizog; dies ist der einzige Moment, in dem seine Aufmerksamkeit von der Gruppenrichtung abwich.

### Tierbegleiter

Shvub-Mah geht mit zwei Schweinen. Es sind verschiedene Tiere. Nicht verwechseln.

**Begleiter 1 — Squealy Nord** (erster Tierbegleiter)

- Das Stammes-Maskottchen-Schwein der Licktoad. Shvub-Mah war "Master of the Pigpit" — der Schweinehüter des Stammes.
- Verschwand nach der Feier auf dem ersten Schiff. Wiedergewonnen von der **Paddlefoot Farm** (aus Magical Maggies geplündertes Karte; Inhalt aus "We B4 Goblins!").
- Nachdem das Licktoad Village zerstört wurde, wurde Squealy Nord frei in den nahen Ebenen gefunden und mit der Gruppe wiedervereint. *erinnert* — *CD-Erinnerung*
- Squealy Nord ist Shvub-Mahs erster Tierbegleiter.

## Begleiter 2 — Princess Crackling (zweiter Tierbegleiter)

- Ein völlig anderes Schwein von der Manschmied Farm (nordöstlich des Birdcruncher-Gebiets). Nicht Squealy Nord. Nicht mit dem Licktoad-Stamm verbunden.
- Lebend eingefangen in einem weiten Tal, nachdem die Gruppe der Spur eines Ogers folgte. Shvub-Mah bestand darauf, sie lebend zu nehmen; die Gruppe überwältigte sie und band ihr das Maul zu.
- Besitzt Feueratem-Fähigkeiten — kein normales Schwein. Feueratem: 15-Fuß-Kegel, 2W6 Feuer + 1W4 anhaltender Feuer, SG 17 Einfacher Reflex. *bestätigt* — *T1 FoundryVTT*
- Offiziell aus dem Pferch der Manschmied Farm befreit. Wurde Shvub-Mahs gebundener Tierbegleiter.
- War unter denen, die in die Astral Planee gezogen wurden (zweite in der Reihenfolge: Sneaky → Princess → Rrrahah → Bubble → Shvub-Mah → Screech).

# Rolle in Kampagnenerereignissen

- **Sitzung 1 (Kern — bestätigt):** Anwesend bei der Öffnung des Welpenkäfigs, den Riegel vermessend.
- Akrobatik während der Begegnung mit Lotslegs Eat Goblin Babies Many in Brinestump Marsh war bemerkenswert.
- Anwesend bei der Kaijitsu Star, Vorkas Tod und allen Licktoad-Village-Ereignissen.
- Rettung von Squealy Nord (Paddlefoot Farm), zweite Schiffsexpedition und die Skelett-Reinigung des zerstörten Dorfes.
- **Birdcruncher-Häuptlingsrat (23.03.2024):** Blieb mit Princess Crackling (das Feuerschwein, gerade gefangen) zurück, während die anderen die Birdcrunchers trafen. Stieß am nächsten Tag wieder dazu.
- **Manschmied Farm (24.05.2024 — bestätigt T1):** Traf mit Princess auf der Farm ein. Kämpfte gegen die Oger-Spinne — erlitt 34 Stichschaden durch einen kritischen Treffer. Verwendete Horsechopper beidhändig, Talent Böser Schlag.
- **Manschmied-Farm-Sitzungen (Osterode):** Sowohl Princess Crackling als auch ein gewöhnliches Bauernhof-Schwein aus dem Pferch der Farm befreit. Princess wurde sein gebundener Begleiter. Squealy Nord war bereits bei ihm — er hat jetzt beide Schweine.
- Die Ruine über Habe's Sanatorium in Ashen Rise ist speziell mit Shvub-Mah verbunden — die Gruppe rastete dort.

- Seine Augen verweilten bei Habe's Sanatorium, als die Gruppe vorbeizog. Er betrat es nicht.
- **Reihenfolge Astraler Zug (bestätigt T3):** Als Fünfter hineingezogen — nach Sneaky, Princess, Rrrahah, Bubble. Screech war letzter.
- **18.01.2025 (Online) und Thistletop-Operationen:** Aktiv in allen Phasen.
- Thistletop-Innenbereich: Klettersequenz mit der Menschen-Ork-Gestalt zu Gunsten der Gruppe ausgegangen.
- Anwesend im Temple of Lamashtu — die letzte aufgezeichnete Begegnung.

# Status am Ende der bekannten Aufzeichnungen

Aktiv. Anwesend im Temple of Lamashtu — die letzte aufgezeichnete Begegnung. Gruppe auf Level 6. Weiteres Schicksal unbekannt.

Shvub-Mah von einem Oger durch die Ruinen verfolgt

*Shvub-Mah von einem Oger durch die Ruinen verfolgt*

## Anmerkungen

- "Shvub-Mahs Ruine" ist ein kanonischer Ortsname für das bröckelnde Bauwerk über Habe's Sanatorium in Ashen Rise.
- Princess Crackling und Squealy Nord sind verschiedene Tiere. Shvub-Mah hat beide. Nicht verwechseln.
- Die Menschen-Ork-Gestalt bei der Klettersequenz innerhalb von Thistletop ist aus verfügbaren Quellen nicht identifiziert. (*vorläufig — ungelöste NSC-Identität*)
- Waffe: Horsehopper (bestätigt T1 FoundryVTT). Verursacht 2W8+4 Hiebschaden auf Level 4-5.

## Pathbuilder

**Aktueller Build (26.08.2025):** Level 6 Fighter (*angenommen — gleiche Neu-Bau-Sitzung*)

[build=1249018](#)

**Hinweis:** Animal Soul Sibling nicht in Pathbuilder auswählbar (PDF verwenden); Goblin Weapon Frenzy nicht in Foundry verfügbar.

- Level 4 (~2024-03): [build=954893](#)
- Früherer Build (~2023): [build=798296](#)
- Früherer Build (~2023): [build=763313](#)

# Sneaky Scorch — Der Schurke

Sneaky Scorch Portrait

## Identität

- **Name:** Sneaky Scorch
- **Geschlecht:** Männlich
- **Klasse:** Rogue
- **Stammesherkunft:** Licktoad
- **Spieler:** Gunnar (Creative Director)

## Kern-Vier

Sneaky Scorch ist einer der **Kern-Vier** — von Sitzung 1 an dabei. Die anderen sind Rrrahah Bäähh, Bubble Bomb und Shvub-Mah. Die verbleibenden vier Gruppenmitglieder stießen später dazu.

## Erscheinung & Persönlichkeit

Sneaky Scorch wird zu Beginn der Kampagne beschrieben als jemand, der alles beobachtet und noch nichts anfasst — sein Beobachtungsmodus vor der Aktion. Im Temple of Lamashtu wird er als "der Rogue, der jetzt alles angefasst hat" beschrieben, ein direkter Bogen vom vorsichtigen Beobachter zum vollständig engagierten Teilnehmer. Bei der Schleichoperation auf der Manschmied Farm war er in seinem Element.

## Rolle in Kampagnenereignissen

- **Sitzung 1 (Kern — bestätigt):** Anwesend bei der Öffnung des Welpenkäfigs, beobachtend und wartend.

- Anwesend durch Brinestump Marsh, die Kaijitsu Star und Vorkas Tod.
- Anwesend bei den Licktoad-Village-Feiern, der Rettung von Squealy Nord und der zweiten Schiffsexpedition.
- **Birdcruncher-Häuptlingsrat (23.03.2024)**: Nahm an allen drei Runden teil (Blindvogel, Planken + Schlagfledermaus, Vogelpastete). Gewann die dritte Runde — zum **Häuptling der Birdcrunchers** ernannt. Erhielt die **Crunchy Crown** (+2 Einschüchtern gegen Birdcrunchers). *erinnert — T3*
- **Birdcruncher-Beute**: +1 Flammender Dogslicer → Scorch. Cloak of Illusions → Scorch. *erinnert — T3*
- **Manschmied Farm**: Schleichansatz war seine Stärke. In seinem Element.
- **Spinnenhöhle (29.06.-30.06.2024 — bestätigt T1)**: Diebeskunst SG 20 bestanden (Wurf 26). Öffnete das Schloss des Torhauses/Steinturms.
- **Reihenfolge Astraler Zug**: Als Erster hineingezogen — Sneaky verschwand zuerst. *bestätigt — T3*
- **18.01.2025 (Online — bestätigt T1)**: Aktiv in FoundryVTT. Anwesend bei der Operation im Razertooth Territory.
- Anwesend bei allen Thistletop-Angriffsphasen (Leer, Wrexen, Dezember-2025-Sitzungen).
- **Thistletop-Verlies (05.12.2025)**: Hing von der Decke und beobachtete, bevor die Verhandlung scheiterte. Eröffnete das Feuer auf den ersten Jesthund — tötete ihn. *erinnert — T3*
- Anwesend im Temple of Lamashtu — die letzte aufgezeichnete Begegnung.

# Status am Ende der bekannten Aufzeichnungen

Aktiv. Anwesend im Temple of Lamashtu — die letzte aufgezeichnete Begegnung. Gruppe auf Level 6. Weiteres Schicksal unbekannt.

## Anmerkungen

- Dies ist der Charakter des Creative Directors (Gunnar). Gemäß den Spielerzuweisungsregeln spielt Gunnar ausschließlich Sneaky Scorch.
- Der Bogen von "noch nichts anfassen" zu "jetzt alles angefasst" ist ein kanonischer Charaktermoment aus der Kampagnenbeschreibung (T4).
- Crunchy Crown (Birdcruncher-Häuptlingskrone, +2 Einschüchtern) ist bestätigt als seiner aus T3. Siehe die Seite der bemerkenswerten Gegenstände.

# Pathbuilder

**Aktueller Build (26.08.2025):** Level 6 Rogue (*bestätigt aus .pbex-Export*)

[build=1248983](#)

# Uhuhh Shehee — Die Barbarin

Uhuhh Shehee Portrait

## Identität

- **Name:** Uhuhh Shehee
- **Geschlecht:** Weiblich
- **Klasse:** Barbarian
- **Stammesherkunft:** Licktoad
- **Spielerin:** Carmen

## Anmerkung zur Besetzung

Uhuhh Shehee war **nicht** von Sitzung 1 an dabei. Ihr erstes bestätigtes FoundryVTT-Auftreten ist der **26.09.2025** — die Operationen auf dem Dach und Erdgeschoss von Thistletop. Die Kampagnenbeschreibung ([our-campaign-story.md](#)) ist eine narrative Nacherzählung, die sie von Anfang an platziert; dies ist poetische Freiheit. Die Quellenhierarchie hat Vorrang.

## Erscheinung & Persönlichkeit

Uhuhh Shehee vibriert vor Vorgewalt-Energie — eine Barbarian, deren definierender Zustand Kampfbereitschaft ist. Der prägnanteste Vermerk der Kampagnenbeschreibung: Beim Bewältigen der Klettersequenz mit der Menschen-Ork-Gestalt innerhalb von Thistletop hatte sie "dabei vielleicht mehr Spaß als unbedingt nötig." Sie zieht in FoundryVTT Großschwert, Großkeule und Großaxt — eine Barbarian mit mehreren Waffenoptionen für verschiedene Momente der Gewalt.

## Rolle in Kampagnenerenignissen

- **Nicht anwesend** beim Welpenkäfig, Brinestump Marsh, Kaijitsu Star, Licktoad Village, Birdcruncher-Gebiet, Manschmied Farm, der Spinnenhöhle, dem Astral Planeen-Übergang oder den Razertoath-Operationen.
- **26.09.2025 (Thistletop) — erstmals bestätigt:** Aktiv in FoundryVTT. Nimmt an Thistletop-Dach-Operationen teil. Zieht Großschwert. *bestätigt — T1*
- **Wrexen-Sitzung (03.10.2025):** Aktiv bei Dach- und Erdgeschosskämpfen. Raserei aktiv (7 temporäre TP). Verwendet Großkeule, dann Großaxt. *bestätigt — T1*
- Thistletop-Innenbereich: Klettersequenz mit der Menschen-Ork-Gestalt. Zu Gunsten der Gruppe ausgegangen. Sie hatte dabei mehr Spaß als unbedingt nötig.
- Anwesend im Temple of Lamashtu — die letzte aufgezeichnete Begegnung.

# Status am Ende der bekannten Aufzeichnungen

Aktiv. Anwesend im Temple of Lamashtu — die letzte aufgezeichnete Begegnung. Weiteres Schicksal unbekannt.

## Anmerkungen

- Sie ist eine der beiden weiblichen Spielercharaktere in der Gruppe. Die andere ist Bubble Bomb.
- "Mehr Spaß als unbedingt nötig" ist ein kanonischer Charaktermoment aus der Primärquelle (T4). Bei narrativer Verwendung beibehalten.
- Die Menschen-Ork-Gestalt bei der Klettersequenz ist aus verfügbaren Quellen nicht identifiziert. (*vorläufig — ungelöste NSC-Identität*)

# Wee Goo — Der Krieger

Wee Goo Portrait

## Identität

- **Name:** Wee Goo
- **Geschlecht:** Männlich
- **Klasse:** Fighter
- **Stammesherkunft:** Licktoad
- **Spieler:** Karim

## Anmerkung zur Besetzung

Wee Goo ist ein Vertretungscharakter für Sitzungen mit weniger Spielern. Er erscheint als "Vigo" im frühen Gegenstandsprotokoll (scorch-early-items.txt, T3) — neben Scorch und Bähh mit einem Dogslicer gelistet. Nicht in FoundryVTT bestätigt (T1). Nicht in allen Kampagnenphasen bestätigt anwesend. Zuletzt bestätigt auf Level 4.

Die Kampagnenbeschreibung (T4) beschreibt ihn als vom Welpenkäfig bis zum Temple of Lamashtu anwesend. Dies ist narrative Nacherzählung, keine sitzungsbestätigte Anwesenheit.

## Erscheinung & Persönlichkeit

Wee Goos prägende Handlung in der Kampagnenerzählung ist, auf jemandem zu sitzen — körperlich, direkt, Raum einnehmend. Dies ist sowohl seine Einführung als auch eine vollständige Persönlichkeitsbeschreibung. Der letzte Satz der Kampagnenbeschreibung beim Temple of Lamashtu: "saß zu Beginn auf jemandem und landete hier." Der Bogen ist in dieser Zeile vollständig. Er ist einer von zwei Fightern, neben Shvub-Mah.

## Rolle in Kampagnenereignissen

- **Frühe Sitzungen (als "Vigo" — Vertretung):** Im frühen Gegenstandsprotokoll mit einem Dogslicer neben Scorch und Bähh gelistet. *erinnert — T3 (scorch-early-items.txt)*
- Die Kampagnenbeschreibung (T4) beschreibt ihn als durchgehend anwesend. Dies ist narrative Nacherzählung.
- Seine tatsächliche sitzungsweise Anwesenheit ist in T1 (FoundryVTT) nicht bestätigt.

# Status am Ende der bekannten Aufzeichnungen

Vertretungscharakter. Zuletzt bestätigt auf Level 4. Die Kampagnenbeschreibung platziert ihn im Temple of Lamashtu — dies spiegelt narrative Nacherzählung (T4) wider, keine sitzungsbestätigte Anwesenheit.

## Anmerkungen

- "Saß zu Beginn auf jemandem und landete hier" ist ein kanonischer Charakterbogen-Vermerk aus der Primärquelle (T4). Bei narrativer Verwendung beibehalten.
- In der frühen Gegenstandsliste als "Vigo" bezeichnet. "Wee Goo" ist der kanonische Name für narrative/spielerische Verwendung.