

Die Goblins — Unsere Helden

The eight goblins of the Licktoad tribe — who they are and what they carry.

- [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](#)

- [Bemerkenswerte NSCs](#)

- [Ameiko Kaijitsu — Die Gastwirtin](#)
- [Shalelu Andosana — Die Waldläuferin](#)
- [Squealy Nord — Das Schwein](#)
- [Vorka — Die Kannibalin](#)
- [Ripnugget — Kriegshäuptling von Thistletop](#)
- [Nualia — Kultanführerin von Thistletop](#)
- [Tsuto Kaijitsu — Der Verräter](#)
- [Gogmurt — Razertooth-Druide](#)
- [Wise Mummy Sprattleharsh — Älteste der Birdcruncher](#)
- [Featherbrain — Birdcruncher-Informant](#)
- [Pa Munchmeat — Oger-Druide von Manschmied Farm](#)
- [Häuptling Gutwad ... und Slorb](#)
- [Bruthazmus — Nettlewood-Bugbear](#)

- [Lyrie Akenja — Die Zauberin](#)
 - [Princess Crackling — Das Feuerschwein](#)
 - [Slorb — Die Stimme des Häuptlings](#)
 - [Magical Maggie — Die Händlerin](#)
-
- [Die Goblins — Gruppenübersicht](#)

Goblin-Charaktere

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, Rrrahah 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 Kampagnenereignissen

- **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 Kampagnenereignissen

- **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.

Goblin-Charaktere

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 Kampagnenerenignissen

- **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](#)

Goblin-Charaktere

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 Kampagnenereignissen

- **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 Horsehopper beidhändig, Talent Bösarziger 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 Kampagnenerenignissen

- **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 Spielerruweisungsregeln 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 Kampagnenereignissen

- **Nicht anwesend** beim Welpenkäfig, Brinestump Marsh, Kaijitsu Star, Licktoad Village, Birdcruncher-Gebiet, Manschmied Farm, der Spinnenhöhle, dem Astral Planeen-Übergang oder den Razertooth-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 sitzungswise 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.

Bemerkenswerte NSCs

Ameiko Kaijitsu — Die Gastwirtin

Ameiko Kaijitsu Portrait

Identität

- **Name:** Ameiko Kaijitsu
- **Spezies:** Halbelfe — vom CD bestätigt am 2026-04-04. Der T3-Vermerk "Ameiko mensch" war Spieler-Kurzschrift, keine Artangabe. Tsuto ist ausdrücklich Halbelfe (RotR T6); Ameiko ist seine Halbschwester durch Lonjiku — also ebenfalls Halbelfe.
- **Rolle:** Wirtin des Rusty Dragon, Sandpoint; Gefangene in Thistletop-Verlies D9
- **Status:** Von der Gruppe befreit (nach letzter bekannter Aufzeichnung am Leben)

Beschreibung

Ameiko Kaijitsu ist eine Halbelf-Frau tian-shuxischer Abstammung aus Sandpoint — ehemalige Abenteurerin, jetzt Wirtin des Rusty Dragon. Sie ist die Gefangene, die im Thistletop-Verlies (Bereich D9) gefunden wird — ein Mensch, kein Monster, durch die Entscheidungen einer anderen Person am falschen Ort. Sie schuldet der Gruppe etwas, was die zuverlässigste Währung ist.

Wie sie dorthin kam

Ihr Halbbruder **Tsuto Kaijitsu** (Halbelf-Monk, Nualias Geliebter) lockte sie unter falschen Vorwänden zur Sandpoint-Glashütte, nahm sie gefangen, als sie sich weigerte, Nualias Sache beizutreten, und ließ sie in einem verdeckten Wagen nach Thistletop transportieren. Sie wurde während des letzten Goblin-Überfalls auf Sandpoint entführt — etwa 5 Tage bevor die Gruppe sie fand.

Ort bestätigt: Thistletop-Verlies D9. T3-Quelle besagt "Im Gefängnis ist Ameiko... hierher verschleppt" — "hierher" = Thistletop-Verlies. Sie war nicht im Sandpoint-Gefängnis. *erinnert* — T3

Sie befindet sich seit dem Tod von Brunkel (dem Kerkermeister/Folterer) beim Sandpoint-Überfall in den D9-Gefängniszellen, vernachlässigt und mit langsam schwindenden Vorräten.

Kampagnenbeschreibung

Der Abstieg der Gruppe in das Thistletop-Verlies (Sitzung 05.12.2025) beinhaltet das Auffinden von Ameiko in den Gefängniszellen. Die Kampagne beschreibt den Verliessgefangenen als "ein Mensch, kein Monster, durch die Entscheidungen einer anderen Person am falschen Ort." Sie schuldeten ihnen etwas. Sie befreiten sie.

Was sie der Gruppe erzählte (T3 bestätigt):

- Von ihrem Bruder Tsuto verraten, der zu Lamashtu gehört und "getötet werden kann."
- Tsuto wurde von Lyrie Akenja auf Abwege geführt.
- Sie kennt Shalelu Andosana; wohnt im Rusty-Dragon-Gasthaus.
- Benannte beide Schiffe: Kaijitsu Star (das Sumpfschiff) und Kaijitsu Blossom (das Feuerwerksschiff). Das Skelett auf der Blossom, das der Gruppe den Mithril-Schwertgriff gab, war ein Offizier auf jenem Schiff.

Bären in Käfigen

Die Kampagne beschreibt Bären in Käfigen im Verlies. In der veröffentlichten Version von Thistletop gibt es keine Bären. Die Bären sind bestätigter originaler Spielleiterinhalt.

Bedeutung

- Ehemalige Abenteurerin, jetzt Wirtin des Rusty Dragon — ein zentraler Treffpunkt in Sandpoint.
- Ihre Beziehung zu Tsuto ist zerrüttet — er war unehelich, wurde abseits der Familie aufgezogen und hegt tiefen Groll.
- Ihr Vater Lonjiku Kaijitsu wurde von Tsuto in der Sandpoint-Glashütte ermordet.
- Ihre Rettung schafft eine Schuld. Auch der Sandpoint-Eintrittsvertrag mit Shalelu Andosana ist aktiv — Ameikos gesellschaftliche Stellung in Sandpoint wird wichtig sein.

Status

Am Leben. Von der Gruppe aus D9 befreit. Schuldet der Gruppe eine Schuld. Keine weiteren Auftritte in der aufgezeichneten Kampagnenbeschreibung.

Anmerkungen

- Spezies: Halbelfe — vom CD bestätigt am 2026-04-04. T3-Vermerk "Ameiko mensch" war Spieler-Kurzschrift und überschreibt dies nicht. Tsuto (T6, ausdrücklich Halbelfe) und Ameiko sind Halbgeschwister durch Lonjiku Kaijitsu.

- Die Schuld, die sie schuldet, ist in der Kampagnenbeschreibung nicht näher bestimmt.
- Der "hilfreiche NSC, dem bei der Rückkehr vom zweiten Thistleop-Angriff begegnet wird" (Kampagnenszene 23) ist Shalelu Andosana — NICHT Ameiko. Ameiko befand sich zu diesem Zeitpunkt noch im Verlies.

Shalelu Andosana — Die Waldläuferin

Shalelu Andosana Portrait

Identität

- **Name:** Shalelu Andosana
- **Spezies:** Elfe
- **Klasse:** Ranger
- **Gesinnung:** Vermutlich gut (Verbündete von Sandpoint)
- **Rolle:** Selbsternannte Überwacherin der Goblin-Aktivitäten entlang der Verlorenen Küste; inoffizielle Verbündete von Sandpoint

Erstes Auftreten — März 2025 (Leer-Sitzung, FoundryVTT 15.03.2025)

Shalelusleerster bestätigter In-Kampagnen-Auftritt ist die Leer-Sitzung (März 2025), vor dem Angriff auf Thistletop. Die Begegnung bei der Rückkehr von der Kaijitsu Star war **nicht** Shalelu — das war **Magical Maggie** (Magdalena Stackdeck), eine Halbelf-Händlerin (siehe die Paddlefoot-Farm-Seite). Frühere Lore-Versionen verzeichneten Shalelu dort fälschlicherweise; korrigiert aus We B4 Goblins! (T1).

Das Birdcruncher-Treffen — März 2025 (Leer-Sitzung, FoundryVTT 15.03.2025)

Shalelu erschien im Birdcruncher-Gebiet und informierte die Gruppe **vor** dem Angriff auf Thistletop — nicht bei der Rückkehr. Dies ist durch das T3-Sitzungsprotokoll und T1 FoundryVTT bestätigt. T3 schlägt T4 in der Reihenfolge.

- **Sitzungsprotokoll (T3):** "Shalelu Andosana getroffen (Elfin, hat gesagt Razertooth machen Unfug mit Lamashtun), wenn wir zusammenarbeiten sorgt sie auch dafür dass wir nach Sandpoint rein dürfen." — Shalelu getroffen (Elfenfrau, sagte Razertooth treiben

Unfug mit Lamashtu); wenn wir kooperieren, sorgt sie dafür, dass wir nach Sandpoint eingelassen werden.

- **Der Vertrag:** Gruppe kooperiert gegen den Thistletop-Lamashtu-Kult → Shalelu garantiert Einlass nach Sandpoint.
- **FoundryVTT (15.03.2025):** Shalelu Andosana erscheint ab 22:07 Uhr im Würfelprotokoll und führt mehrere Würfe aus. *bestätigt — T1*
- Sie ist der "hilfreiche NSC" in Kampagnenszene 23 (our-campaign-story.md, Q-NSC-01). Identität nicht länger unbekannt.

Dieses Treffen definiert ihre Bedeutung grundlegend: Sie ist nicht eine einmalige Informantin, sondern eine aktive Verbündete, die der Gruppe Zugang zu Sandpoint vermittelte. Der Auftrag der Gruppe, Nualias Kopf zurückzubringen, war mit diesem Vertrag verbunden.

Beziehung zur Gruppe

- Erstes bestätigtes Treffen: Birdcruncher-Gebiet, März 2025 — nicht feindlich, was für eine Elfe im Umgang mit Goblins ungewöhnlich ist.
- Der Tipp zur Paddlefoot Farm kam **nicht** von ihr. Er stammte von einer Karte, die Magical Maggie (der Halbfelf-Händlerin von der Rückkehr der Kaijitsu Star) abgenommen wurde. Frühere Aufzeichnungen schrieben dies fälschlicherweise Shalelu zu.
- **Birdcruncher-Treffen (Leer / März 2025):** Vermittelte einen formellen Kooperationsvertrag. Die Gruppe arbeitet gegen den Lamashtu-Kult; sie sichert den Sandpoint-Einlass. Dies ist eine fortlaufende Allianz.
- In FoundryVTT während der Thistletop-Annäherungssitzung (15.03.2025) aktiv bestätigt.

Hintergrund (aus Rise of the Runelords)

In Rise of the Runelords ist Shalelu eine erfahrene Elfen-Rangerin, die jahrelang damit verbracht hat, die fünf Goblin-Stämme nahe Sandpoint zu erforschen, teilweise motiviert durch persönlichen Verlust (ihr Stiefvater Jakardros Sovark wurde von Bruthazmus, dem Bugbear in Thistletop, getötet). Sie besucht Sandpoint periodisch, bringt Informationen über Goblin-Bewegungen und erhält Mahlzeiten und Unterkunft im Rusty Dragon. Sie wohnt nicht in der Stadt. Sie wird als selbstständig und gefährlich beschrieben.

Status

Aktive Verbündete. Letztes bestätigtes Auftreten: März 2025 / Leer-Sitzung (FoundryVTT 15.03.2025). Der Sandpoint-Einlassvertrag ist vermutlich aktiv — die Gruppe hatte Sandpoint bis zum Ende der bekannten Kampagnenaufzeichnungen nicht betreten.

Shalelu Andosana in Brinestump Marsh

Shalelu Andosana in Brinestump Marsh

Squealy Nord — Das Schwein

Squealy Nord Portrait

Identität

- **Name:** Squealy Nord
- **Spezies:** Schwein (Stammes-Maskottchen, kein Kampftier)
- **Rolle:** Licktoad-Stammes-Maskottchen; spirituelles Tier; das Schwein, dessen Quieken hundert Goblin-Lieder begleitet hat
- **Status:** Zuletzt bestätigt am Leben nach der Dorfzerstörung. Frei in den Ebenen nahe dem zerstörten Licktoad Village gefunden und mit der Gruppe wiedervereint. *erinnert* — *CD-Erinnerung*

Wichtige Unterscheidung

Squealy Nord ist **NICHT** Princess Crackling. Princess Crackling ist ein separates feuerspuckendes Schwein von der Manschmied Farm, in einem Tal gefangen und auf der Oger-Farm befreit. Es sind zwei völlig verschiedene Tiere. Shvub-Mah hat beide. Nicht verwechseln.

Geschichte

Squealy Nord ist nicht nur ein Schwein. In den Worten der Kampagne: Squealy Nord war *das* Schwein — Stammes-Maskottchen, spirituelles Tier, das Schwein, dessen Quieken hundert Goblin-Lieder begleitet hatte.

Shvub-Mah trug den Titel **Master of the Pigpit** — der Schweinehüter des Stammes. Der Pigpit war das schlammige Gehege neben den Goblin-Babykäfigen, wo Nord gehalten wurde.

Erste Rettung — Paddlefoot Farm

Nach der Feier auf dem ersten Schiff (Kaijitsu-Star-Mission) wurde bemerkt, dass Nord fehlte. Die Ältesten deuteten auf die Farm auf **Magical Maggies** geplündelter Karte — **Paddlefoot Farm** (die Halfling-Hochzeits-/Kuchenfarm aus "We B4 Goblins!").

Die Gruppe holte Squealy Nord aus einem Käfig auf Paddlefoot Farm. Einige Menschen hatten einen schlechteren Tag als geplant. Der Stamm veranstaltete eine zweite Feier, lauter als die erste.

Zeitpunkt: Zwischen der Rückkehr vom ersten Schiff (Kaijitsu Star) und der zweiten Schiffsexpedition. Unterscheidet sich von der Manschmied Farm — zwei separate Farmen, zwei separate Missionen.

Zweite Wiedervereinigung — Nach der Dorfzerstörung

Als die Gruppe von der zweiten Schiffsexpedition zurückkehrte und das Licktoad Village zerstört und die Skelette beseitigt vorfand, **wurde Squealy Nord frei in den nahen Ebenen gefunden** und mit der Gruppe und Shvub-Mah wiedervereint. *erinnert — CD-Erinnerung*

Nords Aufenthaltsort während des Angriffs auf das Dorf ist nicht aufgezeichnet. Sie war nicht auf der Manschmied Farm — das ist ein völlig anderer Ort.

Anmerkungen

- Squealy Nords Quieken verhängt einen –4 Malus auf alle Schleichen-Proben. SG 15 Tierführung, um sie 10 Minuten lang zu beruhigen.
- Dass Nord sich "angepasst" hat — es vorzieht, das Spielzeug eines Goblin-Stammes als das Abendessen eines Ogers zu sein — ist eine Charakterisierung aus Modul 2, die zum Wiedervereinigungs-Rahmen der Kampagne passt.
- Modul 5 (Squealy Nord verwandelt sich in einen Rasierklingen-Drachen) wurde nicht gespielt. Nords aktueller Status ist über die Ebenen-Wiedervereinigung hinaus unbekannt.

Vorka — Die Kannibalin

Vorka

Vorka Portrait

Vorka

Identität

- **Name:** Vorka
- **Geschlecht:** Weiblich
- **Spezies:** Goblin
- **Klasse:** Druid 3
- **Gesinnung:** NB (Neutral Böse)
- **Status:** Verstorben (von der Gruppe während Sitzung 1 getötet)

Beschreibung

Ein kannibalischer Goblin von beachtlichem lokalem Ruf und noch schlimmeren Essgewohnheiten. Überdimensioniertes Maul selbst für Goblin-Verhältnisse, gefeiltene Zähne, die ein ungleichmäßiges Schnaggelzahn-Grinsen ergeben. Trägt Lumpen und Gewebefetzen, die sie als Trophäen von Opfern gesammelt hat. Wechselt nie ihren charakteristischen schlaffen, spitzen Lederhut — einem menschlichen Reisenden gestohlen und grob für ihren großen, missgestalteten Kopf umgearbeitet.

Der Legende nach war sie einst die Frau eines früheren Licktoad-Häuptlings. Sie mordete und verspeiste ihn und mehrere andere Stammesmitglieder, bevor sie vertrieben wurde. Sie bezog die Kaijitsu Star — ein altes Schiffswrack in Brinestump Marsh — und lebt seither dort, frisst was auch immer zu ihr kommt.

Persönlichkeit

Arrogant, wahnsinnig. Kämpft bis zum Tod. Verspottet Feinde, indem sie beschreibt, wie sie sie zu kochen gedenkt ("Diese Ohren könnten gut schmecken, gefüllt mit Augen"). Hat eine verdrehte Zuneigung zu ihren tierischen "Haustieren": ein Pferd (Stomp), drei Hunde (Cuddles, Scabtongue,

Tickletooth) und ein Riesenfrosch (Lord Longtung).

Die Begegnung (Sitzung 1)

Die Gruppe enterte die Kaijitsu Star, um das Feuerwerksdepot des Stammes zu bergen. Was sie fanden, war Vorka. Das Pferd (Stomp) starb zuerst, wie Pferde es in Goblin-Geschichten tun. Vorka starb danach, nach einem Gespräch, das verdeutlichte, warum Goblins nicht mit anderen Goblins verhandeln sollten, die bereits beschlossen haben, sie zu essen. Das Schiff wurde gründlich geplündert. Der Stamm war zufrieden.

Kampagnennotiz: Die Kampagne beschreibt einen "Rede mit Vorka"-Moment vor ihrem Tod. Das Modul stellt Vorka nicht als Gesprächspartnerin dar — sie schläft, erwacht schrittweise, dann greift sie an. Das Gespräch wurde vom Spielleiter hinzugefügt oder von den Spielern initiiert. Bestätigter Kampagnenkanon ungeachtet der Quelle.

Tierbegleiter

- **Stomp** — Schmutziger dunkelgrauer Hengst. Von der Gruppe getötet (Pferde sterben immer in Goblin-Geschichten).
- **Lord Longtung** — Riesenfrosch-Tierbegleiter. RK 15, TP 22. 15-Fuß-Zunge. Flieht in den Sumpf und stirbt an gebrochenem Herzen, wenn Vorka getötet wird.
- **Cuddles** — Massiver Reithund (verbessert). Im Laderaum gehalten. TP 17.
- **Scabtongue und Tickletooth** — Zwei verwilderte Hunde, an die Masten gekettet. Jeweils TP 6. Halbverhungert.

Spielwerte (Modul 1)

RK 17, TP 29. Zäh +5, Ref +5, Wil +5. Krummsäbel +3, Wurfpeile +5. Druid-Zauber umfassen Spinnenklettern, Schwarmbeschwörung, Tier bezaubern, leichte Wunden heilen, Flamme erzeugen. Borketrank (vor dem Kampf). Verlässt das Wrack nicht, um fliehende Charaktere zu verfolgen.

Anmerkungen

- Vorkas Körperteile (einschließlich ihres Gesichts mit dem Brandmal von Scribbleface) befanden sich in ihrem Kessel und Vorratssack, bevor die Gruppe ankam. Sie hatte Scribbleface nach seiner Verbannung verspeist.
- Ein Elfenbeinfächer in Vorkas Kajüte hat eine Karte auf der Rückseite, die zum Jade-Regent-Abenteurpfad führt. Sein Schicksal in der Kampagne ist nicht aufgezeichnet.

- Modul-3-Kontinuität: Ihr Schädel und Knochen wurden unwissentlich in die Goblin-Häuptlingsfigur eingebaut, aus der ihre körperlose Stimme später schreit. Dies ist Modul-Kontinuität, kein in der Kampagne gespielter Inhalt.

Ripnugget — Kriegshäuptling von Thistletop

Ripnugget

Identität

- **Name:** Häuptling Ripnugget
- **Spezies:** Goblin
- **Klasse:** Fighter 5 (CR 5, veröffentlichte Quelle)
- **Stamm:** Thistletop / Razertooth
- **Rolle:** Kriegshäuptling der Thistletop-Goblins; kontrolliert den besten Unterschlupf der fünf Sandpoint-Region-Stämme
- **Status:** Unbekannt — vermutlich noch aktiv zum Zeitpunkt der letzten aufgezeichneten Sitzung

Beschreibung

Ripnugget kontrolliert den besten Unterschlupf unter den fünf Goblin-Stämmen der Sandpoint-Region — die Thistletop-Insel, ein befestigtes Vorgebirge mit einer erhöhten Anlage und darunter liegenden Verliessen. Er reitet auf einem Riesengecko namens Stickfoot. Sein Thronsaal (C19) besitzt einen Thron aus Hundefell, Armstützen aus Pferdeschädeln und an den Säulen aufgespießte Menschenhände. Hat einen gebrochenen Arm (veröffentlichte Quelle).

Der Sandpoint-Plan

Gemäß Spielleiternotizen (T2) und Featherbrains Informationen (T3): Ripnugget bildet eine Armee, um Sandpoint anzugreifen, mit der Absicht, es und seine Bewohner Lamashtu zu opfern. Er handelt auf Befehl eines unbenannten Hobgoblins — dem "Anführer des Angriffs". Der Hobgoblin besuchte den Birdcruncher-Stamm und rekrutierte viele von ihnen für die Thistletop-Operation. *bestätigt* — T2 Spielleiternotizen, T3 Sitzungsprotokoll

Status

Status: Unbekannt. Der Angriff der Gruppe auf Thistletop umfasst keine aufgezeichnete Konfrontation mit Ripnugget in extrahierten T3-Quellen. Er war am Leben und kommandierte während der Angriffssequenz im März 2025.

Anmerkungen

- Gogmurt war Ripnuggets Berater, war jedoch dem Sandpoint-Überfall gegenüber bitter entgegen — und wurde von der Gruppe im Razertooth Territory vor dem vollständigen Thistletop-Angriff besiegt.
- Der unbenannte Hobgoblin-Kommandant ist Ripnuggets Vorgesetzter in der Lamashtu-Operation, kein Untergebener.

Nualia — Kultanführerin von Thistletop

Nualia

Identität

- **Name:** Nualia
- **Spezies:** Aasimar
- **Klasse:** Cleric der Lamashtu 4 / Fighter 2 (CR 6, veröffentlichte Quelle)
- **Rolle:** Anführerin des Thistletop-Lamashtu-Kults; Hauptantagonistin
- **Status:** Unüberwunden — zum Zeitpunkt der letzten aufgezeichneten Sitzung noch auf freiem Fuß

Der Auftrag der Gruppe

Shalelu Andosana gab der Gruppe einen direkten Auftrag: **Nualias Kopf zurückbringen**. Dies war die Bedingung des Vertrags, der im Birdcruncher-Gebiet (März 2025) geschlossen wurde. Nualia ist das erklärte Ziel. *bestätigt — T1 + T3*

Wer sie ist

Nualia führt den Lamashtu-Kult, der aus dem Thistletop-Verlies operiert. Ihr Ziel ist es, Sandpoint als Opfergabe für Lamashtu zu verbrennen und sich selbst in einen Halbdämon zu verwandeln. Ihre linke Hand wurde durch eine dämonische Klaue ersetzt — ein unumkehrbares Zeichen von Lamashtu Gunst. Sie operiert aus Bereich E4 (Beobachtungsdeck, zweite Verliesebene).

Ehemalige Findelkind des Tempels von Sandpoint. Ihre Vorgeschichte umfasst den früheren Sandpoint-Brand und den Priester Ezakien Tobyn (ihren Adoptivvater, beim Brand getötet). Sie glaubt, dass Lamashtu sie zur Apotheose führt.

Verbündete

- **Tsuto Kaijitsu** — ihr Geliebter; organisierte die Sandpoint-Überfall-Logistik
- **Lyrie Akenja** — ihre angeheuerte Zauberin
- **Ripnugget** — Thistletop-Kriegshäuptling, besessen von ihr als Lamashtu Gesandte

Anmerkungen

- Schreibweise: Kampagnen-kanonische Schreibweise ist "Nualia" (T2 Spielleiternotizen). Das Modul schreibt es "Nualia". Verwende "Nualia".
- Status ist vorläufig — der Angriff der Gruppe auf Thistletop umfasst keine aufgezeichnete Konfrontation mit Nualia in extrahierten T3-Quellen.

Tsuto Kaijitsu — Der Verräter

Tsuto Kaijitsu

Identität

- **Name:** Tsuto Kaijitsu
- **Spezies:** Halbelfe
- **Klasse:** Monk 7 (CR 4 in veröffentlichter Quelle)
- **Rolle:** Ameikos Halbbruder; Sandpoint-Verräter; Lamashtu-Kult-Operative
- **Status:** Im Thistletop-Verlies gefunden. Kann getötet werden. Niederlage in extrahierten Quellen nicht bestätigt.

Was er getan hat

- Organisierte die Logistik des Goblin-Überfalls auf Sandpoint.
- Verriet Sandpoint, indem er Informationen und Koordination für den Angriff bereitstellte.
- Lockte Ameiko unter falschen Vorwänden zur Sandpoint-Glashütte.
- Nahm Ameiko gefangen, als sie sich weigerte, Nualias Sache beizutreten.
- Ließ Ameiko nach Thistletop transportieren (etwa 5 Tage bevor die Gruppe sie fand).
- Ermordete seinen Vater Lonjiku Kaijitsu in der Sandpoint-Glashütte.

bestätigt — T3: "wurde von Tsuto (ihr Bruder) verraten und beim letzten Goblin Überfall auf Sandpoint hierher verschleppt"

Warum er abtrünnig wurde

Er wurde von **Lyrie Akenja** manipuliert und verführt, die diese Beziehung nutzte, um ihn an Nualias Operation zu binden. Ob sein Bekenntnis zu Lamashtu aufrichtig ist oder rein durch Lyries Einfluss angetrieben wird, ist nicht geklärt.

bestätigt — T3: "Tsuto gehört zu Lamashtu und kann getötet werden, er wurde von Lyrie Akenja verführt"

Anmerkungen

- "Kann getötet werden" ist ein ausdrücklicher T3-Sitzungsvermerk — Ameiko sagte dies der Gruppe direkt.
- Seine Niederlage ist in extrahierten T3-Quellen nicht aufgezeichnet.

Gogmurt — Razertooth-Druide

Gogmurt

Identität

- **Name:** Gogmurt
- **Spezies:** Goblin
- **Klasse:** Druid 4 / Rogue 1 (veröffentlichte Quelle)
- **Stamm:** Razertooth
- **Rolle:** Razertooth-Druide; Ripnuggets Berater (war gegen den Sandpoint-Überfall)
- **Status:** Von der Gruppe besiegt (Sitzung 18.01.2025)

Tierbegleiter

Tangletooth — bestätigt als Katze (FoundryVTT T1). Frühere Sitzungsprotokoll-Verweise auf einen "Katzen"-Begleiter sind korrekt. *bestätigt — T1 FoundryVTT*

Begegnung

Gogmurt und Tangletooth wurden im Razertooth Territory während der Birdcruncher-Gefangenenbefreiungsoperation angetroffen. Die Gruppe kämpfte in derselben Auseinandersetzung auch gegen Razertooth-Hunde und -Goblins. Gogmurt und Tangletooth wurden beide besiegt. *bestätigt — T1 FoundryVTT (19.01.2025), T3 Sitzungsprotokoll (18.01.2025)*

Beute

Bei Niederlage fallen gelassen (*T1 + T3 bestätigt*):

- **Stab +1**
- **Cloak of Gnawing Leaves**
- **Studded Leather Rüstung**

Anmerkungen

- Gogmurt war dem Sandpoint-Überfall gegenüber bitter ablehnend — ein Punkt interner Spannung mit Ripnugget, der in Kampagnenquellen nicht gelöst wurde.
- Im veröffentlichten Thistletop ist Gogmurt in den Dornenwänden der Oberflächenanlage stationiert. Die Kampagne platzierte ihn stattdessen im Razertooth Territory.

Wise Mummy Sprattleharsh — Älteste der Birdcruncher

Wise Mummy Sprattleharsh

Identität

- **Name:** Wise Mummy Sprattleharsh
- **Auch genannt:** Wise Mummy (Titel/Rolle)
- **Gesinnung:** NB (Neutral Böse)
- **Spezies:** Goblin (weiblich)
- **Klasse:** Adept
- **Stamm:** Birdcruncher
- **Rolle:** Älteste und Geistersprecherin des Birdcruncher-Stammes; Aufseherin des Häuptlingsrats
- **Status:** Aktiv zum Zeitpunkt des Häuptlingsrats; danach unbekannt

Anmerkung zum Namen

Der Name "Wise Mummy Sprattleharsh" ist kanonisch, vom Creative Director bestätigt (2026-03-21). Das rohe deutsche Sitzungsprotokoll enthielt "Wise Many Splatterheard" — dies war ein Transkriptions-/Aussprache-Fehler, kein alternativer Name. Verwende ausschließlich "Sprattleharsh".

Rolle in der Kampagne

Wise Mummy Sprattleharsh beaufsichtigte den Häuptlingsrat-Wettbewerb im Birdcruncher-Gebiet (Sitzungen 6/7). Sie leitete die Herausforderungen, die den neuen Birdcruncher-Häuptling bestimmten — letztlich gewonnen von **Sneaky Scorch**, der die Crunchy Crown erhielt.

Sie wies der Gruppe auch den Auftrag zu, sich mit Pa Manschmied und dem feuerspuckenden Schwein auf der Manschmied Farm zu befassen.

Beschreibung

Älteste Goblin des Birdcruncher-Stammes. Ihr Titel "Wise Mummy" kennzeichnet sie als spirituelle und rituelle Älteste des Stammes — die Geistersprecherin, diejenige, die mit den gefährlichen und unsichtbaren Dingen umgeht, die Goblins lieber zwischen sich und der Welt haben.

Anmerkungen

- Name vom CD bestätigt, 2026-03-21.
- "Geistersprecherin" ist die Kampagnen-/Spielleiter-Rollenbeschreibung.

Featherbrain — Birdcruncher- Informant

Featherbrain

Identität

- **Name:** Featherbrain
- **Spezies:** Goblin
- **Stamm:** Birdcruncher
- **Rolle:** Informant; einer der aus dem Razertooth Territory befreiten Birdcruncher-Gefangenen
- **Status:** Zuletzt gesehen nach der Befreiung aus dem Razertooth Territory (Sitzung ~18.01.2025)

Was Featherbrain der Gruppe erzählte

Nachdem die Gruppe die vom Razertooth-Stamm gehaltenen Birdcruncher-Gefangenen befreit hatte, lieferte Featherbrain entscheidende Geheimdienstinformationen:

- **Ripnugget plant, Sandpoint anzugreifen.**
- Nach der Einnahme von Sandpoint beabsichtigt Ripnugget, **dort alle Lamashtu zu opfern.**

bestätigt — T3 Sitzungsprotokoll

Diese Informationen bestätigten und erweiterten das, was Shalelu Andosana der Gruppe mitgeteilt hatte — die Razertooth/Thistletop-Operation ist ein groß angelegter Angriff auf Sandpoint für religiöse Zwecke.

Anmerkungen

- Featherbrain ist der einzige aufgezeichnete namentlich genannte Birdcruncher-Gefangene aus der Razertooth-Rettung.
- Keine weiteren Auftritte in aufgezeichneten Kampagnenquellen nach dieser Sitzung.

Pa Munchmeat — Oger-Druide von Manschmied Farm

Pa Munchmeat

Pa Munchmeat (Pa Manschmied)

Identität

- **Kampagnename:** Pa Manschmied
- **Modulname:** Pa Munchmeat (We Be Goblins Too!)
- **Spezies:** Oger
- **Klasse:** Druid
- **Rolle:** Farmbesitzer; Hauptziel auf der Manschmied Farm
- **Status:** Von der Gruppe besiegt (T2 Spielleiternotizen bestätigt)

Familie

Name	Rolle	Status / Anmerkungen
Pa Manschmied	Oger-Druide; Farmbesitzer	Besiegt
Ma (Oger-Ma)	Weiblicher Oger; trägt eine große Axt	Früh abgereist; bis zum Teufelshochplateau verfolgt — Spur von Sneaky Scorch verloren
Guffy	Ogerkind-Tochter	Kam später mit Ma und einem toten Hobgoblin zurück
Piggy	Pas Tierbegleiter — riesiges, gepanzertes, feuerspuckendes Wildschwein	Feuer wird durch feurröpsendes Gewächs aus dem Farmschuppen-Kürbis gespeist

Piggy — Der Feuerbgleiter

Pas Tierbegleiter ist **Piggy** — ein riesiges, gepanzertes, feuerspuckendes Wildschwein. Piggys Feueratem wird durch feurröpsende Pflanzen gespeist, die im Werkschuppen der Farm angebaut werden (überwuchert, im Süden). Der Feuerkürbis, den Piggy verwendet, wurde von der Gruppe in einer Truhe im Farmhaus gefunden.

Schlüsselergebnisse

- **24.05.2024 (FoundryVTT bestätigt):** Erste Auseinandersetzung — Oger-Spinne auf dem Hügel, wilde Spinne, Hühner befreit, Gruppe kundschaftete aus.
- Gruppe befreite **Princess Crackling** (Shvub-Mahs Feuerschwein) und ein gewöhnliches Bauernhof-Schwein.
- Oger-Ma brach früh auf mit einer großen Axt; in Richtung Teufelshochplateau verfolgt, Spur verloren.
- Oger-Pa kehrte nachts mit einer weiteren Oger-Spinne zurück. *erinnert — T3*
- Guffy kehrte später mit Ma und einem toten Hobgoblin zurück.
- Truhe im Haus: Alchemy Goggles (→ Bubble), Feuerkürbis, alchemistische Vorräte.
- Verschlossene Falltür im Farmhaus — von der Gruppe nicht erkundet.

Anmerkungen

- "Pa Manschmied" ist Kampagnenkanon; "Pa Munchmeat" ist das Moduläquivalent. Kampagnenname hat Vorrang.
- Princess Crackling ist **NICHT** Squealy Nord. Princess Crackling ist das Feuerschwein von dieser Farm. Squealy Nord ist das Stammes-Maskottchen, das von Paddlefoot Farm zurückgeholt wurde.
- FoundryVTT (24.05.2024) bestätigt: "Ma", "Oger Glutton" und "Oger Spider" bekämpft. *bestätigt — T1*

Häuptling Gutwad ... und Slorb

Chief Gutwad

Chief Rendwattle Gutwad

Identität

- **Name:** Chief Rendwattle Gutwad
- **Vollständiger Titel:** His Mighty Girthness Chief Rendwattle Gutwad
- **Gesinnung:** CE (Chaotisch Böse)
- **Spezies:** Goblin
- **Klasse:** Ranger 3
- **Stamm:** Licktoad
- **Rolle:** Häuptling des Licktoad-Stammes
- **Status:** Am Leben während der Kampagnenereignisse. Tot (Geist, der Brinestump Marsh heimsucht) zur Zeit der Rise-of-the-Runelords-Ära — Modul-5-Lore, gilt nicht während der aktiven Kampagnen-Zeitlinie.

Beschreibung

Fettleibiger Goblin-Häuptling, der den Licktoad-Stamm von seinem sechs Fuß hohen **Wippthron** im Versammlungshaus regiert. Er spricht nicht direkt mit denen unter ihm — alle Kommunikation läuft durch seinen Berater **Slorb**. Ob dies ein Zeichen von Status, Exzentrizität oder beidem ist, ist nicht aufgezeichnet.

Rolle in der Kampagne

Gutwad schickte die Gruppe auf die Feuerwerksquest (Sitzung 1) — die Eröffnungsmission der Kampagne. Feuerwerk aus dem Kaijitsu-Star-Wrack in Brinestump Marsh bergen. Der Befehl wurde durch Slorb übermittelt. *bestätigt* — T5 (*We Be Goblins!*), T3 *Sitzungsprotokoll*

Slorb — Die Stimme des Häuptlings

Identität

- **Name:** Slorb
- **Gesinnung:** CE (Chaotisch Böse)
- **Spezies:** Goblin
- **Klasse:** Experte 1
- **Rolle:** Berater und Sprachrohr von Chief Gutwad

Beschreibung

Übertrieben gekleidet, aufgeblasen und im Besitz einer nasalen Stimme. Slorb fungiert als offizielle Stimme und Vermittler von Chief Gutwad — alle Befehle, Missionen und Bekanntmachungen laufen durch Slorb. Er verteilt Missionen im Namen des Häuptlings. Ob Slorbs Selbstwichtigkeit offiziell genehmigt oder selbst auferlegt ist, ist nicht aufgezeichnet.

Überbrachte die Feuerwerksquest zu Beginn der Kampagne (Sitzung 1) im Namen von Chief Gutwad. Quelle: We Be Goblins! (T5).

Bemerkenswerte NSCs

Bruthazmus — Nettlewood-Bugbear

Bruthazmus

Bugbear-Ranger. Nualias angeheuerte Vollstreckerin in Thistletop. Er hasst Elfen.

Überblick

Ein berühmter Bugbear, der jahrelang allein im nördlichen Nettlewood als Fallensteller und Karawanenräuber lebte. Nualia traf ihn, als er versuchte, sie einzufangen, um sie an Riddleport-Piraten zu verkaufen. Sie besiegte ihn, ohne eine Wunde davonzutragen, und bot ihm eine Stelle an. Er betrachtet sie seither fast wie eine Mutterfigur.

Er trägt eine Halskette aus Elfenohren. Dies ist keine Metapher für eine Vorliebe — es ist eine Verhaltenstatache. Jede Elfe in Reichweite wird sein primäres Ziel, ungeachtet taktischer Vernunft.

In Thistletop

Stationiert in D4f (seinen Gemächern). Typischerweise in D2 (Ripnuggets Harem) anzutreffen — er hat eine beunruhigende Zuneigung zu Ripnuggets Goblin-Frauen entwickelt. Hat seit Tagen nicht in seinen eigenen Gemächern geschlafen. Tief eifersüchtig auf Tsuto, der Sandpoint überfallen durfte, während Bruthazmus in Thistletop bleiben musste.

Während Lamashtu-Gottesdiensten (wöchentlich, tagsüber): nimmt zusammen mit Gogmurt, Tsuto, Lyrie und allen Goblins teil. Orik boykottiert die Gottesdienste. Bruthazmus nicht.

Spielwerte (RotR-Quelle)

- CR 3, Bugbear Ranger 4.
- Halskette aus Elfenohren (Trophäen).
- Pathologischer Hass auf Elfen — greift jede Elfe vor allen anderen Zielen an.

Schlüsselverbindungen

- **Shalelu Andosana** — Bruthazmus tötete ihren Stiefvater Jakardros Sovark. Dies ist ihre primäre persönliche Motivation für die Jagd auf Goblin-Aktivitäten nahe Sandpoint. Sie weiß, wie er aussieht.
- **Nualia** — Seine Arbeitgeberin. Er betrachtet sie mit etwas, das Ehrerbietung nahekommt. Sie heuerte ihn an, nachdem sie ihn im Einzelkampf besiegt hatte.
- **Thistletop** — Sein aktueller Operationsstützpunkt.

Kampagnenstatus

Während des Angriffs in Thistletop anwesend. Ob er von der Gruppe angetroffen und besiegt wurde, ist in verfügbaren Quellen nicht aufgezeichnet. Die Begegnung war für D2 oder D4f geplant.

Lyrie Akenja — Die Zauberin

Lyrie Akenja

Identität

- **Name:** Lyrie Akenja
- **Spezies:** Mensch
- **Klasse:** Wizard
- **Rolle:** Thistletop-Antagonistin — angeheuert, um Thassilonische Schrift zu lesen; manipulierte Tsuto dazu, Sandpoint zu verraten
- **Status:** Von der Gruppe im Thistletop-Verlies besiegt (Dezember 2025)

Wer sie ist

Lyrie Akenja ist eine Zauberin, die von Nualia für ihre Fähigkeit angeheuert wurde, Thassilonisch zu lesen — die alte Schrift, die in die Ruinen unter Thistletop gemeißelt ist. Sie operiert auf der Verliesebene. Sie ist die Person, die Tsuto Kaijitsu verführte und manipulierte, Sandpoint an den Lamashtu-Kult zu verraten.

Sie ist nicht die Kultführerin — das ist Nualia. Aber sie ist der menschliche Katalysator für alles, was folgte: Tsutos Verrat, der Überfall auf Sandpoint, Ameikos Entführung und letztlich der Angriff der Gruppe auf Thistletop.

Die Begegnung

Die Gruppe fand sie in einer Felskathedrale tief im Thistletop-Verlies. Sie hatten sich bereits eingeschlossen, indem sie auf den Lamashtu-Altar urinierten (die Tür schloss sich hinter ihnen). Aus der Dunkelheit kam Heulen — Screech lachte darüber. Die Gruppe war unerschrocken.

Zwei Jesthunde tauchten auf. Chaotisch böse Dämonen. Sie fliegen. Sie haben Geruchssinn. Silber verletzt sie. Die Gruppe versteckte sich, dann eröffnete Sneaky das Feuer und tötete den ersten.

Dann kam die zweite Welle: ein weiterer Jesthund, ein Tentakelhand-Monster, das sich als bösartiger Feuerbomber herausstellte, und Lyrie selbst. Die Gruppe gewann, aber es kostete sie. Nach dem Kampf identifizierten sie Beute und rasteten, obwohl das Verlies in höchster

Alarmbereitschaft war.

Bedeutung

Lyrie ist der Grund, warum die Gruppe nach Thistletop ging. Ihre Manipulation von Tsuto setzte die gesamte Kette in Bewegung. Sie ist die indirekte Architektin des längsten und gefährlichsten Kampagnenbogens der Gruppe — und sie sah sich nie als Bösewicht in irgendjemandes Geschichte.

Status

Besiegt. Ob sie getötet oder gefangen genommen wurde, wurde nicht aufgezeichnet.

Princess Crackling — Das Feuerschwein

Princess Crackling

Identität

- **Name:** Princess Crackling
- **Spezies:** Feuerspuckendes Schwein
- **Rolle:** Shvub-Mahs Tierbegleiter
- **Status:** Aktiv — zusammen mit der Gruppe in die Astral Planee gezogen; kein Tod aufgezeichnet

Wer sie ist

Ein feuerspuckendes Schwein, das von der Gruppe früh in der Kampagne lebend eingefangen wurde. Sie ist **nicht** Squealy Nord. Es sind zwei völlig verschiedene Tiere — Princess Crackling ist ein wildes Feuerschwein ohne Verbindung zum Licktoad-Stammes-Maskottchen.

Sie griff die Gruppe in einem weiten Tal an, nachdem diese der Spur eines Ogers von einem verlassenen Bauernhaus aus folgte. Shvub-Mah bestand darauf, sie lebend zu nehmen. Die anderen drei stimmten zu. Nach einem kurzen Kampf rangen sie sie zu Boden und banden ihr das Maul zu. Seither ist sie bei der Gruppe.

Sie wurde später auf der Manschmied Farm eingesperrt gefunden und dort offiziell befreit. Von diesem Zeitpunkt an ist sie Shvub-Mahs gebundener Tierbegleiter.

Shvub-Mah hat auch Squealy Nord — das alte Licktoad-Stammes-Schwein, von Paddlefoot Farm zurückgeholt. Die beiden Schweine sind verschieden. Shvub-Mah hat beide.

Was sie kann

Sie spuckt Feuer. Fünfzehn-Fuß-Kegel. Betrieben durch Feuerröps-Kürbisse. Wenn einer davon ihren Rachen hinuntergleitet, spuckt sie mehrere Runden lang Feuer — 2W6 Feuer plus anhaltender Feuer, Reflexwurf SG 17. Sie hat dies im Kampf eingesetzt.

Sie hat auch Unerbittlichkeit — wenn sie normalerweise fallen würde, bleibt sie stattdessen mit 1 TP aufrecht. Sie hat Dinge überlebt, die sie hätten töten sollen.

Die Astral Planee

Als die Gruppe durch den Spinnenhöhlenübergang in die Astral Planee gezogen wurde, war die Reihenfolge: Sneaky zuerst, dann Princess, dann Rrrahah, Bubble, Shvub-Mah, Screech als Letzter. Sie ging vor den meisten Humanoiden hindurch. Sie ist in jeder relevanten Hinsicht ein vollwertiges Gruppenmitglied.

Anmerkungen

- "Princess Crackling" ist ihr FoundryVTT-Name. Sitzungsprotokolle nennen sie nur "Princess". Dasselbe Schwein.
- Sie wurde vom "Master of the Pigpit" eingefangen — Shvub-Mah. Dies ist einer seiner prägenden Charaktermomente.

Slorb — Die Stimme des Häuptlings

Slorb

Identität

- **Name:** Slorb
- **Spezies:** Goblin
- **Rolle:** Berater und offizielles Sprachrohr von Chief Gutwad
- **Status:** Anwesend im Licktoad Village während Sitzung 1; Schicksal nach der Dorfzerstörung unbekannt

Wer er ist

Übertrieben gekleidet. Aufgeblasen. Nasale Stimme. Slorb ist der Mittler zwischen Chief Gutwad und allen anderen — Gutwad spricht nicht direkt mit seinen Untertanen, daher laufen alle Befehle, Missionen und Bekanntmachungen durch Slorb. Ob diese Autorität offiziell verliehen oder völlig selbst ernannt ist, ist nicht aufgezeichnet.

Rolle in der Kampagne

Slorb überbrachte die Feuerwerksquest zu Beginn der Kampagne im Namen von Chief Gutwad an die Gruppe. Er ist der Grund, warum die Gruppe nach Brinestump Marsh zog. Er ist daher indirekt verantwortlich für alles, was folgte.

Siehe auch

- [Chief Gutwad](#) — der Häuptling, dessen Willen Slorb umsetzt

Magical Maggie — Die Händlerin

Identität

- **Vollständiger Name:** Maggdelena Stackdeck
- **Bekannt als:** Magical Maggie
- **Spezies:** Halbelfe
- **Klasse:** Alchemist
- **Gesinnung:** CN (Chaotisch Neutral)
- **Status:** Tot — von der Gruppe auf der Straße getötet, nach der Rückkehr aus der Cave of Darkfear, vor der ersten Schiffswrack-Mission (Kaijitsu Star)

Die Begegnung

Auf der Rückweg-Straße aus der Cave of Darkfear — vor der ersten Schiffswrack-Mission — fand die Gruppe einen bemalten Wagen, der radtief im Schlamm versunken war. Eine Halbelf-Frau in einer beeindruckenden Narrenkappe stand daneben.

Der Wagen war "Magical Maggies Mobiler Markt". Ihr Maultier Braya weigerte sich mitzumachen.

Sie eröffnete mit einem Verkaufsgespräch — Magical Maggies Wundermittel, heilt was einen plagt, garantiert. Als die Goblins kein Geld hatten, warf sie Steine. Dann Bomben. Die Gruppe tötete sie, bevor sie fliehen konnte.

Der Wagen wurde gründlich geplündert.

Erbeutete Gegenstände

Gegenstand	Anmerkungen
Magical Maggies Wundermittel (×6)	Gefälschte Heiltränke — leichte Wunden heilen, gestreckt mit Korn-Alkohol, Pfefferminze, Meerwasser. 1 TP pro Schluck, 4 Schlucke pro Flasche. Verteilt: 2 an Sneaky Scorch, 2 an Rrrahah Bäähh, 1 an Bubble Bomb, 1 an Wee Goo.

Gegenstand	Anmerkungen
Karte der lokalen Straßen	Großes rotes X markiert die Paddlefoot Farm — dies wurde der direkte Aufhänger für die Squealy-Nord-Rettungsmission.
Vergoldete Hochzeitseinladung	Glitzernd. Der Stamm interpretierte dies als gefährliche Magie.
Alchemistische Vorräte	Säure, Alchimistenfeuer, Rauchfackel, Klebstoffbeutel.
Geheimfach	Trank des Spinnenkletterns, Trank des Springens, Elixier des Feueratems, Zauberstab des leichten Wunden heilens (15 Ladungen).

Bedeutung

Magical Maggies Karte — mit dem roten X auf Paddlefoot Farm — war der direkte Aufhänger, der die Gruppe zur Rettung von Squealy Nord schickte. Ohne ihre Beute hätte es keine Paddlefoot-Farm-Mission gegeben.

Sie ist die folgenreichste Figur, die die Gruppe getötet hat, ohne zu wissen warum.

Anmerkungen

- Quelle: We B4 Goblins!-Modul (T1)
- Frühere Versionen der Kampagnennotizen identifizierten diese Begegnung fälschlicherweise als Shalelu Andosana — korrigiert. Shalelusleerster bestätigter Auftritt war März 2025 (Leer-Sitzung), vor dem Thistletop-Angriff.
- Braya (das Maultier) und der Wagen wurden am Tatort zurückgelassen.

Die Goblins — Gruppenübersicht

Die Welt der Goblins

Die Welt der Goblins

Die Goblins

Vier Goblins des Licktoad-Stammes. Sie begannen in einem Käfig. Vier weitere stießen später dazu, aus Stämmen, die nicht aufgezeichnet wurden oder unbekannt sind. Sie endeten — soweit die schriftlichen Aufzeichnungen reichen — im Temple of Lamashtu tief unter Thistletop, nachdem sie alles überlebt hatten: Brinestump Marsh, die Birdcruncher-Hinterlande, die Astral Planee und einen dreiphasigen Angriff auf eine uralte Goblin-Festung. Der Stamm, aus dem die ersten vier stammten, ist untergegangen. Die acht sind es nicht.

Wer sie sind

Name	Was sie tun
Bubble Bomb	Alchemist. Dinge explodieren mit Absicht. Sie aktivierte das Gerät, das sie durch die Astral Planee schickte.
Rrrahah Bäähh	Cleric. Hält Leute davon ab zu ertrinken. Träumte während der Astralreise etwas, das Spuren hinterließ.
Sneaky Scorch	Rogue. Begann die Kampagne damit, alles zu beobachten und nichts anzufassen. Kam im Temple an, nachdem er alles angefasst hatte.
Screech Sagg	Bard. Lieder verbesserten sich unter Beschuss. Trat bei der Birdcruncher-Feier auf — mit einer Aufnahme, die besser war, als er verdient hatte.
Shvub-Mah	Fighter. Besitzt eine Ruine über einem Irrenhaus, die er Zuhause nennt. Seine Akrobatik gegen die Spinne war bemerkenswert.
Frizzel Brizzel	Ranger. Kundschaftet voraus. Immer schon. Beim Temple hatte er sehr weit vorausgekundschaftet.
Uhuhh Shehee	Barbarian. Vorgewalt-Energie, anhaltend. Hatte in Thistletop mehr Spaß als unbedingt nötig.

Name	Was sie tun
Wee Goo	Fighter. Saß auf jemandem, als die Kampagne begann. Der Bogen ist in diesem einen Satz vollständig.

Bubble Bomb und Uhuhh Shehee sind die beiden Frauen unter den Goblins. Alle anderen sind Männer.

Frizzel Brizzel ist eine geteilte Figur — er gehört der gesamten Gruppe, nicht einem einzelnen Spieler. Er kundschaftet voraus.

Was sie getan haben

Sie durchquerten Brinestump Marsh zweimal, töteten einen kannibalischen Goblin-Häuptling auf ihrem eigenen Schiff, retteten ein Stammesschwein von einer Menschenfarm, sahen zu, wie ihr Heimatstamm von Abenteurern ausgelöscht wurde, zogen mit nichts nach Norden, fanden einen neuen verbündeten Stamm bei den Birdcrunchers, erledigten einen Farmauftrag, der sich in einen Bergpfad verwandelte, der sich in eine Höhle verwandelte, die sich in die Astral Planee verwandelte. Sie kamen durch die Astral Planee in den Nettlewood und drängten sofort nach Norden auf eine Festung zu, die drei separate Angriffsoperationen erforderte, um vollständig zu brechen. Sie befreiten Gefangene. Sie stiegen durch einen Toilettenschacht hinab. Sie fanden einen Gefangenen im Verlies und befreiten sie. Sie erreichten den Temple.

Was sie tragen

Ein Schwertgriff — altes Eisen, in einer Truhe auf dem zweiten Schiff gefunden. Darin befindet sich ein gerolltes Papier mit Text. Keiner der Goblins hat es bisher gelesen. Mit Absicht.

Was als nächstes kommt

Unbekannt. Das Protokoll endet im Temple of Lamashtu. Die Goblins gingen hinein. Was danach kam, sagt die Aufzeichnung nicht.

Zuletzt aktualisiert aus dem Lore: 2026-04-01