

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 Bösertiger 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: Horsechopper (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](#)
-

Revision #6

Created 2026-04-05 18:42:34 UTC by Admin

Updated 2026-04-12 14:22:47 UTC by Admin