

Die Kampagne — Wie Es Geschah

Sitzungsnotizen, die bisherige Geschichte und Erzählung

- [Teil I — Szenen](#)
 - [Szene 1: Der Käfig](#)
 - [Szene 2: Brinestump](#)
 - [Szene 3: Das Schiff](#)
- [Kampagnenaufzeichnungen](#)
 - [Sitzungssequenz — Offene Fragen \(SL-Überprüfung\)](#)
 - [Sitzungsprotokoll](#)
- [Die Goblin-Chronik — Wie es geschah](#)
- [Lore-Konflikte & Kanonentscheidungen](#)

Teil I — Szenen

Szene 1: Der Käfig

Szene 01 — Der Käfig

SITUATION

Ein Welpenkäfig. Brinestump Marsh, südwestlich von Sandpoint. Nacht, oder nah genug daran, dass der Unterschied innerhalb eines Käfigs keine Rolle spielt.

ERZÄHLUNG

Hier drin ist es dunkel. Feucht. Der Geruch ist größtenteils der der anderen.

Acht Goblins in ein Welpengehege gepfercht — das Haltekäfig des Licktoad-Stammes für Junge, die noch nichts bewiesen haben. Die Stäbe stehen eng. Der Sumpf drängt von jeder Seite herein. Draußen, Fackelschein und das gedämpfte Geräusch eines Dorfes, das entschieden hat, dass diese Nacht bedeutsam ist.

Innerhalb des Käfigs: acht Goblins, denen nicht gesagt wurde, was als nächstes passiert, nur dass etwas passiert.

[SZENE: die acht, in der Dunkelheit]

ERZÄHLUNG

Bubble Bombs Fläschchen ticken bei jeder Bewegung gegen die Eisenstäbe. Sie bewegt sich oft.

Rrrahah Bäähh murmelt vor sich hin — Gebete, oder etwas in diese Richtung. Welche Gottheit auch immer Razorooth-Clerics aufnimmt, sie hört zu oder nicht, und so oder so sind die Zähne noch immer enorm.

Sneaky Scorch beobachtet. Fasst nichts an. Noch nicht.

Screech Sagg summt etwas. Es ist beinahe ein Lied.

Shvub-Mah hat den Riegel bereits erfasst — Abstand, Mechanismus, den genauen Winkel der Sache. Er wird diese Information nicht nutzen. Er muss sie nur haben.

Frizzel Brizzel zählt die Lücken in der Käfigwand. Auch die Schatten dahinter. Auch was sich in den Schatten bewegt.

Uhuhh Shehee vibriert. Es gibt kein anderes Wort dafür. Sie ist völlig still und vollkommen gespannt und vibriert.

Wee Goo sitzt auf jemandem.

[SZENE: die Mutproben beginnen]

ERZÄHLUNG

Chief Rendwattle Gutwad kommt nicht zum Käfig. Gutwad kommt nirgendwo hin — der Wippthron ist zwei Meter über dem Boden und er ist kein kleiner Goblin. Sein Berater Slorb kommt stattdessen, nasale Stimme über den Sumpflärm tragend, für den Anlass übertrieben gekleidet, bedeutsam auf die Art, wie Leute bedeutsam sind, wenn jemand anderes mächtig ist.

Der Licktoad-Stamm hat entschieden, dass diese acht Beweise erbringen müssen. Also gibt es Mutproben.

Es gibt immer Mutproben.

[GAMEPLAY: Die Mutproben spielen sich hier ab. Jede Mutprobe ist eine eigenständige Herausforderung für den Spieler. Ergebnis: alle acht werden als würdig erklärt.]

Eine Mutprobe ist bestätigt: ein Kurs aus Holzpfehlern, in den Sumpfschlamm getrieben, zum Überspringen abstandsgerecht angeordnet. Die Goblins müssen die gesamte Strecke hüpfen, ohne das Wasser zu berühren. Die Pfehle sind uneben. Einige wackeln. Der Sumpf darunter ist nicht freundlich.

[SZENE: der Käfig öffnet sich]

ERZÄHLUNG

Der Riegel bewegt sich.

Licht trifft den Käfig — Fackelschein und Sumpfdunkel, was eine eigene Art von Finsternis ist, aber es ist nicht das Innere eines Käfigs, und dieser Unterschied ist alles.

Der Stamm ist da. Jeder Goblin, der im Licktoad Village lebt, was keine große Zahl ist, aber sie sind laut und sie sind nah und sie schauen die acht mit dem spezifischen Ausdruck einer Gruppe an, die

entschieden hat, beeindruckt zu sein.

Slorb spricht. Die Worte sind offiziell Gutwads Worte, weil Gutwads Worte zu mächtig sind, um von geringeren Goblins direkt gehört zu werden. Das ist die Geschichte. Die Geschichte hält nicht stand, wenn man sich die Wipphron-Situation ansieht, aber Goblins sind kein Volk, das zu hart auf strukturelle Logik schaut.

Die Erklärung ergeht.

[SZENE: die Erklärung]

ERZÄHLUNG

Helden des Licktoad-Stammes.

Acht von ihnen. Diese acht. Ob der Stamm Helden wollte oder nicht, ist eine Frage, die niemand zu stellen dachte. Der Käfig ist offen und sie stehen vor einer Menge, die jubelt, und Gutwad ist auf seinem Stuhl und sieht so aus, als hätte er das alles geplant, und der Sumpf ist dunkel und laut um all das herum.

Bubble Bombs Fläschchen hören auf zu rattern — sie erstarrte, als das Licht sie traf.

Rrrahah Bäähhs Gebet endet mitten im Wort.

Sneaky Scorch schaut auf alles, was er im Käfig nicht angefasst hat, und berechnet, was er jetzt anfassen kann.

Screech Saggs Summen wird zu etwas, das man sich später erinnern könnte.

Shvub-Mah stellt fest, dass der Riegel genau so funktioniert, wie er dachte.

Frizzel Brizzel verlagert seine Zählung von Käfiglücken zu Menschenmengenpositionen.

Uhuhh Shehee hört auf zu vibrieren.

Wee Goo steigt von wem auch immer er saß herunter.

[SZENE: die Mission]

ERZÄHLUNG

Dann sagt Slorb, es gibt ein Schiff.

Ein Schiff, auf Grund gelaufen in Brinestump Marsh. Der Stamm will wissen, was darauf ist. Einfach. Geh herausfinden. Bring zurück, was wichtig ist.

Die Menge jubelt auch dafür. Die Menge wird heute Nacht für alles jubeln.

Die acht schauen auf den Sumpf. Der Sumpf schaut zurück — dunkles Wasser, dunkleres Dunkel dahinter, die spezifische Stille eines Ortes, der Dinge in sich hat.

Sie wurden zu Helden erklärt.

Kann genauso gut anfangen.

[SZENENENDE — Übergang zu: Brinestump Marsh Annäherung]

Szenennotizen für nachgelagerte Agenten

Art Director:

- Eröffnungsbild: Käfigstäbe im engen Vordergrund, acht verschiedene Silhouetten drinnen eingepfercht, Fackelschein von draußen einsickernd. Dunkel und komprimiert. Die Fläschchen an den Stäben sind ein Detail, das es wert ist zu behalten.
- Die Käfigöffnung: Lichtausdehnung — Dunkelheit zu Fackelschein-und-Sumpf. Die Menge zunächst als Formen sichtbar.
- Chief Gutwad auf dem Wipphron ist ein starker visueller Anker: fettleibiger Goblin, zwei Meter über dem Boden, trophäenbeladenes Versammlungshaus dahinter. Slorb an seiner Seite, übertrieben gekleidet.
- Tonreferenz: Die Goblins sind nicht niedlich. Sie sind wild, geduckt, scharf. Die Menge ist es auch.

Komponist:

- Vor der Eröffnung: eng, feucht, niedrig. Das Fläschchenticken und Screech Saggs Summen sind die einzigen Geräusche.
- Mutproben-Sequenz: steigende Spannung mit komödiantischem Register — Chaos, nicht Schrecken.
- Käfigöffnung: der Wechsel von Einengung zu Lärm und Menge. Soll sich wie Druckentlastung in Lärm anfühlen, nicht wie Triumph.
- Erklärungsszene: ein einziger komisch-absurder Aufschwung. Nicht heroisch — der Witz ist, dass es heroisch ankommt.
- Missionszuweisung: Der Sumpflaut kehrt darunter zurück. Etwas Größeres als die Feier, das unter dem Lärm beginnt.

Spieldesigner:

- Die Mutproben-Sequenz ist ein Gameplay-Block — diese Szene übergibt bei [GAMEPLAY: Die Mutproben spielen sich hier ab] an die Mechanik und setzt bei [SZENE: Käfig öffnet sich] fort.
- Szene öffnet und schließt den Erzählrahmen für das Tutorial-/Prolog-Level.
- Figuren werden hier durch ihre Eröffnungshandlungen eingeführt — dies sind spielerseitige Einführungsszenen, keine reinen Zwischensequenz-Informationen.
- Slorb und Gutwad sind die Auftraggeber für Akt 1.

Szene 2: Brinestump

Szene 02 — Brinestump

SITUATION

Brinestump Marsh. Südwestlich von Sandpoint. Das Licktoad Village liegt hinter ihnen. Das Schiff ist irgendwo voraus.

ERZÄHLUNG

Der Lärm des Dorffestes verebbt schnell. Der Sumpf schluckt Geräusche so — einen Moment lang gibt es noch Fackeln und Jubel, im nächsten nur noch Schlamm und den Geruch von stehendem Wasser und die Dunkelheit, die von allen Seiten hereindrängt.

Acht Goblins. Eine Richtung: vorwärts.

Der Weg zum Schiffswrack verläuft entlang des südlichen Ufers eines Baches. Etwa eine Meile. Eine Stunde, wenn nichts passiert.

Nichts in Brinestump hat Interesse daran, dass nichts passiert.

[BEAT: Aufbruch — das Dorf hinter ihnen, der Sumpf voraus]

ERZÄHLUNG

Die Route ist im Groben bekannt: dem Bach folgen, die Küste finden, das Schiff finden. Die Details sind das Problem. Brinestumps Details sind: knietiefes Wasser, wo der Boden so tut als wäre er fest, Bäume, die sich oben schließen, bis der Himmel nur noch eine Ahnung ist, und die besondere Qualität von Stille, die bedeutet, dass etwas einen zuerst gehört hat.

Sneaky Scorch bewegt sich hier draußen anders. Weniger warten, mehr beobachten.

Frizzel Brizzel zieht voraus — nah genug um in Kontakt zu bleiben, weit genug um nützlich zu sein.

Bubble Bombs Fläschchen haben aufgehört zu klirren. Sie hält sie mit der Hand still.

[BEAT: der Sumpf, das Durchqueren]

[GAMEPLAY: Sumpfdurchquerung. Umgebungsgefahren und Navigation bis zur Spinnenbegegnung.]

ERZÄHLUNG

Auf halbem Weg zur Küste sind die Baumkronen nicht mehr nur Baumkronen.

Irgendetwas sehr Großes hat dort oben ein Zuhause gebaut — ein Windbruchholz aus alten Bäumen, 200 Fuß südlich des Bachs, Gespinst dick genug um Gewicht zu halten, das dort eigentlich nicht hängen sollte. Eingewickelte, hängende Dinge. Manche der Dinge haben Goblin-Form.

Sie kommt herunter, wenn sie bereit ist.

Ihr Name — falls Spinnen Namen haben und diese hier definitiv einen Namen hat — ist Lotslegs Eat Goblin Babies Many.

Sie hat Meinungen dazu, dass Goblins diesen Weg benutzen.

[BEAT: die Spinne steigt herab]

[GAMEPLAY: Lotslegs Eat Goblin Babies Many Begegnung. Riesenspinne, CR 1. Ihr Nest — das Windbruchholz, 200 Fuß südlich des Bachs — enthält eingewickelte Körper und bergbare Wertgegenstände.]

ERZÄHLUNG

Shvub-Mah bewegt sich durch den Kampf so wie er sich durch alles bewegt: mit einem genauen Bewusstsein dafür, wo der Boden ist und wie weit jeder Sprung trägt. Die Spinne verliert ihn einmal aus den Augen.

Das ist ihr letzter Fehler.

Bubble Bomb steuert etwas bei, das explodiert. Das gilt auch für die meisten anderen Situationen.

Die Spinne verliert.

[BEAT: Lotslegs tot — das Nestholz sichtbar]

[GAMEPLAY: Optional — das Nest durchsuchen. Eingewickelte Körper, Wertgegenstände.]

ERZÄHLUNG

Der Bach geht weiter. Sie auch.

Das nächste Problem ist das Wasser.

Der Bach, der ein Bach war, hat sich zu etwas verbreitert, das keinen bequemen Namen hat und eine Entscheidung erfordert. Die Strömung ist vorhanden. Der Grund, wo es einen gibt, ist nicht sichtbar. Der Umweg würde Zeit kosten und der Sumpf bietet keinen guten Weg drum herum.

Rrrahah Bäähh ist zuerst im Wasser. So läuft das.

[BEAT: die Flussüberquerung]

[GAMEPLAY: Flussüberquerung — Fertigkeitswürfe. Rrrahah Bäähh unterstützt eine andere Figur. Jemand ertrinkt beinahe. Kein Kampf — Navigation.]

ERZÄHLUNG

Alle kommen hinüber.

Hinüberkommen ist nicht dasselbe wie sauber hinüberkommen. Der Sumpf merkt den Unterschied.

Dann das Krokodil.

Das Krokodil stellt keine Fragen und kündigt sich nicht an. Es ist einfach da und interessiert, und dann ist es ein Kampf, in braunem Wasser, wo der Schlamm unter den Füßen in den schlechtesten Momenten nachgibt.

[BEAT: Krokodil]

[GAMEPLAY: Krokodilbegegnung. Im Wasser oder am Ufer. Originaler Kampagneninhalt — keine Modulquelle.]

ERZÄHLUNG

Das Krokodil verliert auch.

Irgendwann öffnet sich der Sumpf. Die Bäume weichen zurück. Der Boden wechselt von Schlamm zu Sand und der Geruch ändert sich — Salz statt Fäulnis, offen statt geschlossen. Die Küste.

Das Schiff ist irgendwo dort draußen. Die Sonne ist weg.

[BEAT: Auftauchen an der Küste — dunkel, offen, das Meer voraus]

ERZÄHLUNG

Sie schlagen ihr Lager am Strand auf.

Keine Wände. Kein Dach. Die Dunkelheit über dem Wasser bewegt sich anders als die Dunkelheit im Sumpf. Hier draußen kommen die Dinge aus dem Offenen statt von hinter Bäumen, was eine andere Art von Problem ist.

Sie stellen keine richtige Wache auf. Das ist typisch für Goblins.

Trotzdem kommen Dinge aus der Dunkelheit.

Am Morgen sind alle acht noch da.

Das zählt.

[BEAT: Nachtlager — Morgen]

[GAMEPLAY: Strandlager — Nachtbegegnung(en). Originaler Kampagneninhalte. Umfang und Anzahl der Begegnungen nach Ermessen des Game Designers. Die Szene übergibt hier. Das Schiff ist die nächste Szene.]

[ENDE DER SZENE — Übergang zu: the Kaijitsu Star]

Szenenhinweise für nachgelagerte Agenten

Art Director:

- Aufbruchsbeat: das Dorffackellicht hinter ihnen, vom Sumpf in wenigen Schritten geschluckt. Der Übergang von warmem Licht zu nassem Dunkel soll schnell passieren — ein Bild genügt.
- Die Spinne: die Baumkronensilhouette des Netzes sichtbar, bevor sie herabsteigt. Die eingewickelten hängenden Gestalten in den Bäumen sind erkennbar, bevor die Spinne es ist. Ihr Nest, das Windbruchholz, ist ein Haufen altes Holz und Gespinnst 200 Fuß südlich

des Bachs.

- Flussüberquerung: braunes Wasser, kein sichtbarer Grund, acht Goblins in verschiedenen Überquerungsstadien. Rrrahah Bäähhs Zähne und Größe sind im Wasser sichtbar. Das ist hässliche Bewegung, keine elegante.
- Krokodil: es kommt von unten, nicht vom Ufer. Das Wasser und der Untergrund sind Teil des Kampfes.
- Küstenauftauchen: harter Tonartwechsel — offener Himmel, Sand, das Meer zum ersten Mal sichtbar. Die verdichtete Sumpfdunkelheit weicht offener Küstendunkelheit. Es soll sich anfühlen wie Ausatmen.
- Nachtlager: Gestalten im Sand, nichts um sie herum, das Meer an einem Rand und offene Dunkelheit überall sonst. Die Dinge, die aus dem Dunkel kommen, sind zuerst Silhouetten.

Composer:

- Sumpfdurchquerung: tief, feucht, Ambient. Rhythmus darunter statt Melodie. Spannung, die sich nicht auflöst.
- Spinnenankunft: plötzlich, nicht angekündigt. Sie kommt schnell herunter. Die Musik soll mithalten — kein Aufbau, nur Präsenz.
- Spinnenkampf: chaotisch, kurz, erledigt. Der Explosionsmoment (Bubble Bomb) hat eine komödiantische Spitze.
- Flussüberquerung: langsamer, anstrengend. Der Beinah-Ertrinkungsmoment soll die Spannung aus dem komödiantischen Register kurz ins Echte ziehen.
- Krokodil: zurück ins Chaos. Wassergeräusche physisch präsent im Mix.
- Küstenauftauchen: tonale Auflösung. Erste offene Luft, erster Meeresklang. Die Erleichterung hält nicht an.
- Nachtlager: spärlich, küstennah, weit. Das Lagerfeuer klein in viel Dunkelheit. Was auch immer aus dem Dunkel kommt — die Musik weiß es, bevor die Goblins es wissen.

Game Designer:

- Diese Szene enthält drei Begegnungsslots: Spinne, Flussüberquerung, Krokodil. Jeder ist ein eigenständiger Gameplay-Beat mit einem Erzählrahmen davor und danach.
- Das Spinnennest ist ein optionaler Erkundungsbeat — als Beute markiert, wenn der Spieler es durchsuchen möchte.
- Die Flussüberquerung ist eine Nichtkampf-Fertigkeitsherausforderung, kein Kampf. Rrrahah Bäähhs Unterstützungsmechanik soll hier einen narrativen Aufhänger haben (er rettet jemanden).
- Das Strandlager ist ein offener Begegnungsblock — Anzahl und Art der Nachtbegegnungen sind Sache des Game Designers. Die Szene übergibt dort vollständig.
- Tempo-Hinweis: drei Begegnungen in einer Durchquerungsszene ist das Maximum, bevor es sich wie Schinderei anfühlt. Wenn das Strandlager lang wird, erwäge es als eigene Szene zu behandeln.
- Der Name der Spinne (Lotslegs Eat Goblin Babies Many) soll irgendwo erscheinen, wo der Spieler ihn lesen kann — Namensschild des Gegners, Bestiareintrag, irgendwas. Er ist zu gut, um im Hintergrund zu bleiben.

Szene 3: Das Schiff

The shipwreck in Brinestump Marsh

Das Schiffswrack in Brinestump Marsh

Szene 03 — The Kaijitsu Star

SITUATION

Die Küste. Morgengrauen. Das Strandlager liegt hinter ihnen. Irgendwo voraus, in einem flachen Sumpfteich wo der Sumpf auf das Meer trifft, steckt ein zweimastig Schiff seit Jahrzehnten im Schlamm. Sie können es riechen, bevor sie es sehen können.

ERZÄHLUNG

Das Schiff sitzt in seinem Teich wie etwas, das schon vor langer Zeit aufgegeben hat und sich mit dieser Entscheidung abgefunden hat.

Zwei Masten, beide noch aufrecht, was erstaunlich ist. Der Rumpf hat die Farbe des Sumpfes angenommen — dunkel und weich an der Wasserlinie, vom Schlamm gehalten ebenso wie von seiner eigenen Struktur. Der Name am Bug ist in einer Schrift geschrieben, die keiner der acht lesen kann.

Das spielt keine Rolle. Sie sind nicht hergekommen um zu lesen.

Sie sind hergekommen für das, was drinnen ist.

[BEAT: erster Anblick — The Kaijitsu Star, still und verrottend in ihrem Sumpfteich]

ERZÄHLUNG

Das Pferd sieht sie zuerst.

Es steht in einem eingezäunten Hof, der an der Seite des Schiffs angebaut wurde — ein ausgewachsener Hengst, dunkelgrau, mit dem dreckigen Aussehen eines Tieres, das schon zu

lange hier ist und das weiß. Es ist nicht erfreut über Besucher.

Der Erbauer des Zauns auch vermutlich nicht. Das Pferd gehört hierher — Teil derselben Einrichtung, die einen Hund namens Cuddles in die Schiffsgalley gestellt hat.

[BEAT: der Hof und Stomp — hier lebt etwas]

[GAMEPLAY: Annäherung — der Hof, das Pferd Stomp. Der Zustand des Schiffes, die Einstiegspunkte. Eingezäunter Pferch mit einem grauen Hengst. An Bord zu kommen erfordert, mit dem Hof umzugehen oder ihn zu umgehen. Hunde an die Masten gekettet — Scabtongue und Tickletooth, halbverhungert, verwildert. Die Galley enthält einen dritten Hund (Cuddles, größer, schlimmer). Jede Störung erhöht die Chance, dass aufgewacht wird was drinnen schläft.]

ERZÄHLUNG

Das Pferd stirbt zuerst.

So läuft das in Goblin-Geschichten mit Pferden, und alle handeln von Pferden, und das Pferd stirbt immer zuerst.

Das Schiff macht keinen Laut.

[BEAT: das Pferd liegt — das Schiff ist still — vorerst]

ERZÄHLUNG

Unter Deck: der Geruch von altem Holz, altem Wasser und etwas, das seit langer Zeit Dinge kocht und nicht immer wartet, bis sie aufgehört haben sich zu bewegen.

Das Schiff ist bewohnt. Die Beweise sind überall — Knochen mit Absicht angeordnet, Fetzen von Stoff der einmal Kleidung von Menschen war, ein Kessel mit laufenden Projekten. Jemand lebt hier. Jemand mit einem großen Mund und kleineren Vorstellungen davon, wessen Essen wessen ist.

Zwischen den Knochen: die Überreste von **Scribbleface** — ein Goblin-Ausgestoßener, der aus dem Licktoad-Stamm verbannt worden war wegen des Verbrechens des Lesens und Schreibens. Er kam hierher. Er ging nicht wieder weg.

Ihr Name ist Vorka.

Der Stamm kennt den Namen. Jeder Licktoad-Goblin kennt den Namen, weshalb keiner von ihnen sich für diese besondere Mission freiwillig melden wollte. Vorka war einmal Licktoad — die Frau eines ehemaligen Häuptlings. Sie aß ihn. Dann noch ein paar mehr. Dann warf der Stamm sie hinaus, was ehrlich gesagt die Mindestreaktion war. Sie kam hierher. Seitdem isst sie, was zu ihr

kommt.

Sie schläft, als sie sie finden.

[BEAT: das Schiffsinnere — der Kessel, die Beweise, die schlafende Vorka]

[GAMEPLAY: Das Schiffsinnere — Vorkas Nest über mehrere Bereiche. Sie schläft; jede Begegnung über Deck (Hunde, Störungen, Lärm) erhöht die kumulative Chance, dass sie aufwacht. Lord Longtung — ihr riesiger Froschbegleiter — patrouilliert die unteren Bereiche. Vorkas Kabine enthält die rote Truhe. Sie wacht auf, bereitet sich vor (Rindenpanzer-Trank), und dann beginnt die Begegnung. Sie zieht sich nicht zurück.]

ERZÄHLUNG

Sie ist wach.

Sie hat sehr viele Meinungen darüber, was sie mit bestimmten Teilen bestimmter Goblins vorhat, geäußert mit Lautstärke und kulinarischer Präzision.

Die acht haben Meinungen zurück.

[BEAT: Vorka wach — das Gespräch bevor es aufhört ein Gespräch zu sein]

[GAMEPLAY: Die Vorka-Begegnung. Druid 3. Lord Longtung im Nahkampf. Ihre Zauber umfassen produce flame, summon swarm, charm animal. Flieht nicht. Kämpft bis einer von ihnen nicht mehr kämpft.]

ERZÄHLUNG

Vorka verliert.

Sie hat auf dem Weg nach unten viel gesagt. Es hat nichts geholfen.

Lord Longtung, dessen Loyalität echt war wenn sonst nichts, flieht in den Sumpf als es vorbei ist.

Was von Vorka übrig bleibt, bleibt beim Schiff.

[BEAT: Vorka tot — Lord Longtung verschwunden im Sumpf]

ERZÄHLUNG

Die rote Truhe ist in der Kabine.

Sie ist nicht verschlossen. Das ist entweder ein Zeichen von Selbstvertrauen oder ein Zeichen dafür, dass noch niemand lebend so weit gekommen ist. Die acht öffnen sie und finden: Feuerwerkskörper.

Vierzehn Desnan Candles. Zwanzig Papierkerzen. Sieben Skyrockets.

Genau das, wofür der Licktoad-Stamm sie geschickt hat. Der Häuptling wollte Feuerwerkskörper. Hier sind Feuerwerkskörper. Missionsstatus: erledigt.

Screech Sagg betrachtet die Skyrockets so, wie jemand anderes ein Schwert betrachten würde.

[BEAT: die rote Truhe — der Feuerwerksvorrat — das Missionsziel, gefunden]

[GAMEPLAY: Das Schiff plündern. Die rote Truhe (Feuerwerkskörper: 14 Desnan Candles, 20 Papierkerzen, 7 Skyrockets) ist das Primärziel. Optional: Elfenbeinfächer mit grober Karte auf der Rückseite in der Kabine gefunden — kein Goblin kann die Schrift lesen. Seine Bedeutung ist noch nicht klar. Spieler kann ihn mitnehmen oder lassen.]

ERZÄHLUNG

Sie nehmen was wichtig ist und lassen den Rest.

Das Schiff interessiert das nicht. Das Schiff wird noch hier sein, wenn sie tot sind.

[BEAT: das Schiff verlassen — der Sumpf, der Rückweg]

ERZÄHLUNG

Der Sumpf ist auf dem Rückweg derselbe. Er hegt keine Groll und bietet keinen leichteren Weg als Belohnung für das Abschließen einer Mission. Derselbe Schlamm. Dieselben Wurzeln. Dieselbe Qualität von Stille, die bedeutet, dass etwas einen bemerkt hat.

[ENDE DER SZENE — Übergang zu: Licktoad Village Feier / Eröffnung Teil 2]

Szenenhinweise für nachgelagerte Agenten

Art Director:

- Erster Anblick: das Schiff in seinem Teich, von der Strandseite aufgenommen. Die zwei Masten zuerst über der Sumpfbaumgrenze sichtbar — das Schiff enthüllt sich langsam. Der Teich ist flach; der Rumpf ist halb im Schlamm vergraben. Verfall und Alter dominieren visuell, aber die Struktur hält. Es ist größer als Goblins erwarten, dass Dinge sind.
- Der eingezäunte Hof und Stomp: ein dunkelgrauer Hengst vor verrottendem Holz. Der Zaun ist roh, Goblin-gebaut. Die an den Masten geketteten Hunde sind als Formen sichtbar bevor man sie hört.
- Unter Deck: beengt, dunkel, Bernstein-Laternenlicht wenn überhaupt. Der Kessel ist der Blickfang — groß, in Benutzung. Knochen mit Absicht angeordnet, nicht verstreut. Vorkas Trophäen (Stofffetzen von Opfern) an ihr selbst und den Wänden sichtbar.
- Vorka selbst: übergroßer Mund selbst für Goblin-Verhältnisse, gefeiltete Zähne, schlaffer Lederhut von einem Menschen gestohlen und grob umgröße. Sie ist nicht klein. Sie liest sich als gefährlich bevor sie sich als komisch liest, auch wenn das Gesamtregister komödiantisch ist.
- Die rote Truhe: unverschlossen, schlicht. Die Feuerwerkskörper darin sind die erste wirklich helle Farbe in der Szene — Desnan Candles, Papierrohre, Skyrockets. Kurze Farbe in einer dunklen Umgebung.

Composer:

- Annäherung an das Schiff: tiefes Ambient, der Sumpfklang fortgesetzt. Eine neue Textur darunter — etwas Altes und Stilles. Das Schiff hat seine eigene akustische Qualität: Wassergeräusche, knarrendes Holz, nichts das sich bewegt.
- Der Hof und die Hunde: Spannung ohne Auflösung. Kurze Geräuschausbrüche (Pferd, Hunde), die aufsteigen und fallen. Die kumulative Störungsstruktur soll ein musikalisches Äquivalent haben — jeder Vorfall fügt eine Schicht hinzu, die sich nicht vollständig auflöst.
- Unter Deck: der Geruch des Ortes soll ein klangliches Äquivalent haben. Eng, geschichtet, alt. Das Tropfen des Kessels. Das komödiantische Register des Lore-Drops (Vorkas Vorgeschichte) kann auf etwas sitzen, das verstörend bleibt.
- Vorka wach: plötzlicher Wechsel. Sie redet bevor sie kämpft — das ist ein komödiantischer Beat, die Spezifität ihrer Drohungen. Musik kann das als absurd spielen ohne das Folgende zu untergraben.
- Der Kampf: chaotisch, auf engstem Raum. Lord Longtungs Zungenreichweite (15 Fuß) soll eine Audioanwesenheit haben.
- Die Truhe öffnen: eine Auflösung. Der Feuerwerksvorrat ist die Auszahlung. Kurz, hell, fast eine Fanfare — aber im Komödienregister, nicht triumphierend.

Game Designer:

- Diese Szene enthält eine primäre Begegnungszone: Vorkas Nest (mehrere Bereiche, progressives Alarmsystem). Hinweis: die Magical Maggie Begegnung findet vor dieser Szene statt — nach Cave of Darkfear, vor der Kaijitsu Star Mission.

- Die progressive-Alarm-Mechanik (jede Störung = kumulative Aufwachwahrscheinlichkeit für Vorka) ist ein Heimlichkeits-vs-Lärm-System. Es lohnt sich, es als sichtbare Druckmechanik statt als versteckten Würfelwurf zu bauen.
- Lord Longtung fungiert als Vorkas primäre Nahkampfbedrohung. Er flieht bei Vorkas Tod — der Spieler muss ihn nicht zur Auflösung bekämpfen, kann aber.
- Die Hunde (Scabtongue, Tickletooth an Masten; Cuddles in Galley) sind geschichtete Begegnungen, die zum Alarmsystem beitragen. Cuddles ist wesentlich gefährlicher als das angekettete Paar.
- Stomp (das Pferd) ist im Hof — effektiv die Eröffnungsbegegnung. Kein komplexer Kampf, aber sein Tod ist narrativ tragend (etabliert Ton für das gesamte Schiff).
- Die roten Truhen-Feuerwerkskörper sind das Missionsziel. Erwäge ob sie als verwendbare Gegenstände im Kampf funktionieren — Desnan Candles und Skyrockets haben mechanische Werte (siehe lore/items/notable-items.md). Das ist ein spielerseitiger Belohnungsmoment.
- Der Elfenbeinfächer ist ein optionaler Fund — hier für möglichen Jade Regent AP-Aufhänger markiert. Kein mechanisches Gewicht in Teil 1. Als Sammlerstück/Lore-Gegenstand erwägen.
- Magical Maggie ist die Brücke zu Teil 2 — aber ihre Begegnung geht dieser Szene voraus (Rückkehr vom Vorgeschichten-Quest). Der Bauernhof-Aufhänger kommt von ihrer geplünderten Karte. Dieser Beat gehört in die Vorgeschichten-Quest-Szene, nicht in Szene 3.
- Tempo: Das ist eine längere Szene als 01 oder 02. Der mehrbereichige Schiffsinnere rechtfertigt es, den Unter-Deck-Abschnitt als eigenes Spielkapitel innerhalb der Szene zu behandeln.

Lore-Hinweis — Schwertgriff

Der Schwertgriff taucht in dieser Szene nicht auf.

Gemäß `lore/items/notable-items.md` und `lore/sources/campaign/lore-conflicts.md` Beat 8: der Griff mit dem gerollten Papier darin wird während der **zweiten Schiffsexpedition** gefunden, die in Teil 2 nach der Squealy Nord Rückholung stattfindet. Er hat keine Modulquelle und ist bestätigter originaler GM-Inhalt.

Das Aufgabenbrief enthielt den Griff als zentralen Beat für Szene 03. Das ist ein Sequenzierungsfehler — der Griff gehört in Teil 2. Eine eigene Szene für die zweite Schiffsexpedition soll als Teil des Teil-2-Akts erstellt werden und umfassen:

- Das zweite Schiff (längerer Weg als beim ersten)
- Die an Bord gefundene Truhe
- Der Schwertgriff — altes Eisen, offensichtlich Teil von etwas Größerem
- Das gerollte Papier im Griff, ungelesen nach Wahl

Bis diese Szene geschrieben ist, bleibt die narrative Einführung des Griffs ungeschrieben. Nichts in dieser Szene wurde verändert oder erfunden um der Diskrepanz Rechnung zu tragen.

Kampagnenaufzeichnungen

Sitzungssequenz — Offene Fragen (SL-Überprüfung)

Sitzungssequenz — Offene Fragen zur SL-Überprüfung

Diese Fragen benötigen die Bestätigung von Christian (SL), bevor die Sitzungssequenz finalisiert werden kann. Diese Seite bearbeiten oder einen Kommentar unter jede Frage hinzufügen, um sie zu beantworten.

Statusschlüssel: = braucht Antwort | ✓ = bestätigt | ✗ = abgelehnt / falsche Annahme

F1 ? — Vor-Logbuch-Sitzungen: war es alles Sitzung 1?

Das Logbuch legt nahe, dass folgende Ereignisse alle in Sitzung 1 (We Be Goblins!-Modul 1) stattfanden. Ist das korrekt, oder waren einige davon in separaten Sitzungen?

- Licktoad Village / Häuptling Gutwad / Mutproben (Squealy Nord, Bullenschnecken, Rostiger Ohrbeißer)
- Reise zum Kaijitsu Star-Schiffswrack
- Lotslegs Eat Goblin Babies Many-Begegnung (Riesenspinne)
- Vorka die Kannibalin-Goblin-Bossbegegnung

Außerdem: Modul 1 beginnt mit Goblins, die bereits beim Dorf-Rat anwesend sind, nicht in einem Käfig. Das „Kindergärtnerkäfig / Stufe-0-Start“-Detail stammt nur aus dem Spielergedächtnis — ist das eine SL-Modifikation oder eine Falscherinnerung?

“ Antwort:

F2 ? — SL-Notizen-Ereignisse: in welchen Sitzungen?

Die SL-Notizen beschreiben vier Vor-Logbuch-Ereignisse. In welchen Sitzungen fanden diese statt?

- Dorfverteidigung gegen Skelette nach einer Schiffsrückkehr
- Schwein-Einfang auf dem Paddlefoot-Hof (Squealy Nord)
- Oger-Nachtangriff auf einem Farmhaus
- Feuerspeiende-Schwein-Einfang (Princess Crackling)

Waren das Sitzungen 2-5? Oder waren einige davon Teil von Sitzung 1?

“ Antwort:

F3 ? — 23.03.2024 Birdcruncher-Sitzung: nur vor Ort?

Die Birdcruncher-Fest + Sneaky Scorch-wird-Häuptling-Sitzung (23.03.2024) hat keinen FoundryVTT-Eintrag. Wurde diese vollständig vor Ort gespielt? Welche Sitzungsnummer war das?

“ Antwort:

F4 ? — 6/29–6/30/2024 FoundryVTT-Segment: welche Sitzung?

Großer FoundryVTT-Aktivitätsblock (Traumspinnen, Spinnenschwarm, ~350 Protokolleinträge). Aktiv: Sneaky Scorch, Shvub-Mah, Rrrahah Bäähh, Bubble Bomb, Princess Crackling. Stimmt mit keinem benannten Sitzungsprotokoll-Eintrag klar überein. War das eine separate Sitzung? Wann und wo wurde sie gespielt?

“ Antwort:

F5 ? — 10/20–10/27/2024-Segment: war Shvub-Mah abwesend?

FoundryVTT zeigt Kämpfe mit Blassen/Freudigen Jagdspinnen und der Animierten Axt. Nur Sneaky Scorch, Bubble Bomb und Rrrahah Bäähh aktiv — Shvub-Mah ist nicht im Protokoll. War Shvub-Mah abwesend? War das online oder vor Ort?

“ Antwort:

F6 ? — 30.11.2024 Sandhausen: Datum korrekt?

Die Vor-Ort-Sandhausen-Sitzung (Screech Sagg tritt bei, Level 5, Astral Plane) hat keinen FoundryVTT-Eintrag. Das Datum wurde vom Kreativdirektor von 30.11.2025 auf 30.11.2024 korrigiert. Bitte bestätigen: Ist der 30. November 2024 korrekt?

“ Antwort:

F7 ? — „Pfungsten 2025“: Pfungsten oder März?

Das Sitzungsprotokoll nennt das „Pfungsten 2025“ (Shalelu-Begegnung + Wasserhöhle/Wereseehund). FoundryVTT zeigt 3/15/2025. Pfungsten 2025 war am 8.–9. Juni, nicht im März. Waren das zwei separate Ereignisse? War „Pfungsten“ ein Fehler in den Notizen? Waren es eine Sitzung über zwei Tage oder zwei Sitzungen?

“ Antwort:

F8 ? — Thistletop-Beute-Sitzung (5/27–6/8/2025): echte Sitzung oder nur Verwaltung?

FoundryVTT zeigt Beutetabellen-Würfe, Aufstieg-Vorteile und eine Rast in diesem Zeitraum. Die nächste bestätigte Vor-Ort-Sitzung war Wrexen (10.03.2025 / 03.10.2025). Gab es eine tatsächliche Spielsitzung im Mai-Juni 2025, oder ist das reine Online-Verwaltung zwischen Sitzungen?

“ Antwort:

F9 ? — Ameiko: in Thistletop-Verlies oder in Sandpoint gefunden?

Das Sitzungsprotokoll verlegt die Ameiko-Rettung nach dem Thistletop-Verlies. Es sagt „Sandpoint-Gefängnisbereich“ — was Reise nach Sandpoint impliziert. Reiste die Gruppe von Thistletop nach Sandpoint, um sie zu befreien? Oder wurde sie im Thistletop-Verlies selbst gehalten?

“ Antwort: Durch T3-Sitzungsprotokoll gelöst — „Im Gefängnis ist Ameiko... hierher verschleppt“ — sie war in den Thistletop-Verlieszellen (D9), nicht in Sandpoint. Von ihrem Bruder Tsuto verraten, beim Sandpoint-Überfall entführt, nach Thistletop transportiert. *bestätigt — T3*

F10 ? — „Lercon GM“: wer ist das?

FoundryVTT zeigt „Lercon GM“-Einträge am 10/3/2025 4:07 Uhr und 6/4/2025 8:26 Uhr. Beides sind Wartungs-/Leereinträge zu ungewöhnlichen Zeiten. Ist das Christian mit einem zweiten Login, oder eine andere Person? Keine Kampagnenrelevanz angenommen, aber der Klärung wert.

“ Antwort:

Dokument erstellt vom Archivisten, 2026-03-15. Basiert auf FoundryVTT-Protokoll (T1), SL-Notizen (T2) und Sitzungsprotokollen (T3). Fragen betreffen nur die Sitzungssequenz — Lore-Kanon-Fragen werden separat in [Lore-Konflikte & Kanonentscheidungen](#) verfolgt.

Sitzungsprotokoll

Rekonstruktion aller bekannten Sitzungen. Korrigiert aus dem Sitzungsprotokoll des alten Projekts anhand der Quellen T1-T3.

Zuverlässigkeitsbezeichnungen:

- **bestätigt** — FoundryVTT T1 oder schriftliche GM-Notizen T2
- **erinnert** — Sitzungsprotokolle T3 oder Spielererinnerung T4
- **erschlossen** — gefolgert, keine direkten Sitzungsbelege

Aufstellungsregel: Nur Sneaky Scorch, Rrrahah Bäähh, Bubble Bomb und Shvub-Mah waren ab Sitzung 1 dabei. Die anderen kamen später hinzu.

Vorgeschichte — Auftrag zur Cave of Darkfear

bestätigt | Quelle: GM-Chronik-Anmerkungen (Rang 2)

Ort: Licktoad Village → Tadpole Bog → Cave of Darkfear

- Gruppe begann als Welpen mit nur einteiligen Namen (Bubble, Sneaky, Rrrahah, Shvub)
 - Whelp-Wrangler Loptop gab Anweisungen: „*Kröte holen, Geist zeigen, alles töten was euch aufhalten will, und am wichtigsten: NICHT STERBEN!*“
 - Reisten zum Tadpole Bog, um eine Kröte zu fangen, dann zur Cave of Darkfear, um sie dem Dunkelangst-Geist zu präsentieren
 - Während dieses Auftrags töteten sie den Goblin-Schläger Kettlehead
 - Rrrahah Bäähh entdeckte auf diesem Auftrag seine Vorliebe für Maulwürfe
 - Vier Volljährigkeitsherausforderungen abgeschlossen: Animal friendship, Happy beat, Hurtful words, Squirmtongue
 - Auf dem Rückweg von der Cave of Darkfear begegnete die Gruppe Magical Maggie auf dem Weg
 - kehrten ins Licktoad Village zurück und wurden als vollwertige Licktoad-Goblins empfangen
 - Das Dorf feierte; ein Überfall auf Paddlefoot Farm folgte
 - Nächste Mission: das erste Schiffswrack (Kaijitsu Star)
-
-

Sitzung 1 — „We Be Goblins!“ | Vor dem Logbuch

erinnert | Quelle: GM-Notizen T2, Spielererinnerung T4

Ort: Licktoad Village / Brinestump Marsh | **Gruppe:** Sneaky Scorch, Rrrahah Bäähh, Bubble Bomb, Shvub-Mah (nur die Kernvier)

- Gruppe beginnt als junge Goblins im Welpengehege von Licktoad Village. Stufe-0-Start — GM-Modifikation, vom Kreativdirektor bestätigt.
- Mutproben abgeschlossen: Squealy-Nord-Reitprobe, Bullschnucken-Probe, Rostiges-Ohrbeißer-Probe.
- Für würdig befunden. Gruppe erreicht Level 1.
- Reise durch den Brinestump Marsh zum Kaijitsu Star-Wrack.
- Kampf gegen Lotslegs Eat Goblin Babies Many (Riesenspinne). Shvub-Mahs Akrobatik bemerkenswert. Bubble trug eine Explosion bei.
- Flussüberquerung — Rrrahah verhinderte, dass jemand ertrank. Krokodil-Begegnung.
- An Bord des Kaijitsu Stars. Begegnung mit Vorka (kannibalistischer Goblin-Druidin) — kurze Verhandlung, dann Kampf. Vorkas Pferd (Stomp) starb zuerst. Vorka starb. Schiff geplündert. Feuerwerks-cache geborgen. Außerdem gefunden: Überreste von **Scribbleface** — ein aus dem Licktoad-Stamm verbannter Goblin-Ausgestoßener (wegen Lesen/Schreiben), der zum Schiff gekommen war. Ein Hund namens **Cuddles** (in der Kombüse) war Teil von Vorkas Anordnung auf dem Schiff.
- Rückweg durch den Sumpf ins Licktoad Village. *Hinweis: Die Begegnung mit Magical Maggie fand vor dieser Sitzung statt — auf dem Weg nach der Cave of Darkfear, vor der Kaijitsu-Star-Mission. Ihre geplünderte Karte (rotes X auf Paddlefoot Farm) ist der Aufhänger für die Squealy-Nord-Rettung.*

Sitzungen 2–5 — Ereignisse vor dem Logbuch (ungefähr)

erinnert | Quelle: GM-Notizen T2 (bestätigte Details) + Spielererinnerung T4

Ort: Licktoad Village → verschiedene | **Gruppe:** Kernvier + möglicherweise Wee Goo/Vigo (Vertretung)

- **Dorfverteidigung:** Nach der Rückkehr vom ersten Schiff fand die Gruppe ihr Dorf unter Angriff — Skelette kämpften gegen Menschen. Gruppe besiegte die verbleibenden Skelette. Zwei Menschen entkamen. Erste Feier.

- **Squealy Nord verschwunden:** Nach der ersten Feier. Älteste verwiesen auf Paddlefoot Farm (aus Magical Maggies geplündertes Karte).
- **Squealy Nords Rettung — Paddlefoot-Bauernhof:** *erinnert — T3.* Gruppe ging zum Paddlefoot-Bauernhof. Squealy Nord aus einem Käfig befreit. Einige Menschen hatten einen schlimmeren Tag als geplant. Zweite Feier lauter als die erste.
- **Zweite Schiffsexpedition:** Truhe mit einem Griff gefunden (altes Eisen, Teil einer größeren Waffe). Darin: ein aufgerolltes Papier mit Text. Keiner der acht las es. Das Skelett auf der Kaijitsu-Blüte (dem Schiff mit Raketen/Feuerwerk) war ein Offizier, der der Gruppe einen Mithrilschwert-Griff gab. *erinnert — T3*
- **Nacht im verlassenen Bauernhaus:** Rast in einem verlassenen Hof. Ein Oger griff in der Nacht an. Shvub-Mah lockte den Oger immer wieder durch das Haus, bis der Oger schwer verletzt war und aufgab.
- **Feuerspei-Schwein-Fang:** Dem Weg des Ogers folgend, wurde die Gruppe von einem feuerspeienden Schwein angegriffen. Shvub-Mah bestand auf lebendiger Gefangennahme. Rang es nieder und band sein Rüssel zu. **Dies ist Prinzessin Knistern — ein völlig anderes Schwein als Squealy Nord.** *bestätigt — T2 (GM-Notizen)*
- **Licktoad Village zerstört:** Bei der Rückkehr fanden sie das Dorf niedergebrannt. Skelette noch in Bewegung — besiegt. Gruppe zog nach Norden. Squealy Nord war NICHT bei der Gruppe — er war von Pa Munchmeat vor oder während der Zerstörung gefangen genommen worden und wurde auf dem Manschmied-Hof gehalten (dort später befreit). *erinnert — Erinnerung des Kreativdirektors; Squealy Nords Aufenthaltsort bestätigt GM T2, 2026-04-05*

Sitzung — 23.03.2024 | Osterode (in Person)

erinnert | Quelle: session-log-goblins.txt T3

Ort: Fluss nahe Vogelknacker-Gebiet | **Gruppe:** Kernvier (Shvub-Mah anfangs mit Feuerschwein zurückgelassen)

- Shvub-Mah bei Prinzessin gelassen; Gruppe ging den Fluss entlang.
- Vogelknacker-Stamm getroffen — hinüber eingeladen. Abend mit Festmahl und Spielen.
- Weise Mutter Sprattleharsh — Stammesälteste. Vogelknacker suchen neue Häuptlinge.
- **Häuptlingsrat — drei Runden:** Sneaky Scorch gewann alle drei (Endergebnis 15). Zum Häuptling der Vogelknacker ernannt. Erhielt die Knackige Krone (+2 Einschüchterung gegen Vogelknacker).
- **Schatztruhen-Beute:** 840 GM, 4× Mittlere-Heilung-Tränke, Feuerresistenz-Trank, Stab der Wiederherstellung (9 Ladungen), +1 Flammender Hundewürger → Scorch, Umhang der Illusionen → Scorch, Bead of Force → Rrrahah, Frozen Lava 6 Ladungen → Bubble, 8 Flaschen Souveränleim → Bubble.

- **Auftrag erteilt:** Pa Manschmied und das Feuerschwein auf seinem Hof töten (Nordosten).
-

Sitzung — 24.05.2024 | Osterode (in Person)

bestätigt | Quelle: session-log-goblins.txt T3 + FoundryVTT 5/24-5/25/2024 T1

Ort: Manschmied-Bauernhof | **Gruppe:** Kernvier + Prinzessin Knistern

- Shvub-Mah kam mit Prinzessin auf dem Hof an.
 - 2 Granitgeier landeten auf dem Bauernhaus. Hofhühner befreit; Gruppe versteckte sich auf dem Hügel.
 - Eine Ogerspinne kam den Hügel herauf — besiegt. Shvub-Mah erlitt 34 Stichschaden durch einen kritischen Treffer.
 - Wilden Spinnenfährten gefolgt — eine tote 8-beinige Kreatur und viele Spinnenfährten gefunden.
 - FoundryVTT bestätigt: Aktive Spieler: Sneaky Scorch, Shvub-Mah, Rrrahah Bääh, Bubble Bomb, Prinzessin Knistern. Ogerspinnen-Kampf um 23:23 Uhr. Prinzessin nutzte Feueratem.
-

Sitzungen — 29.05.–01.06.2024 | Osterode (in Person)

bestätigt | Quelle: session-log-goblins.txt T3 + FoundryVTT 5/25-5/27/2024, 6/1/2024 T1

Ort: Manschmied-Bauernhof → Spinnen-Höhleneingang

- Zum Hof zurückgekehrt. Ogermutter war mit einer großen Axt aufgebrochen.
- **Hausuntersuchung:** Alchemy Goggles gefunden → Bubble. Kalebasse des Feuers, alchemistische Vorräte in einer Truhe.
- **Die Schweine befreit:** Zwei Schweine im Gehege auf der Westseite des Hofes, unter einem umgedrehten Boot als Schweinepferch — **Squealy Nord** (das Licktoad-Stammesmaskottchen, von Pa Munchmeat gefangen genommen, bevor das Dorf brannte, hier als Speck gemästet gehalten) und ein gewöhnliches Hofschwein. Squealy Nord hier befreit. **Princess Crackling wurde NICHT von diesem Hof befreit** — sie war bereits früher an einem Bach gefangen (vor dem Birdcruncher-Gebiet) und war als Shvub-Mahs Begleiterin dabei, als die Gruppe ankam. *bestätigt* — GM T2, 2026-04-05

- Auf dem Hügel gerastet. Sneaky verfolgte Ogermutter bis zum Teufelstablett — Spur verloren.
 - Ogenrvater kehrte mit einer weiteren Ogerspinn zurück. Ogermutter kehrte mit Ogersohn und einem toten Hobgoblin zurück. Entscheidung: Den Ogerhof verlassen.
 - Spinnenfährten eine Klippe hinauf gefolgt → Höhleneingang gefunden.
 - 4 Spinnen am Eingang bekämpft. Im Innern der Höhle: 2 zerbrochene Wächtersäulen gefunden.
-

Höhleninneres — Zwischensitzungen (Juni–Oktober 2024)

bestätigt (FoundryVTT T1) + *erinnert* (T3 Nachtrag)

Ort: Spinnen-Höhleninneres | **Gruppe:** Kernvier + Prinzessin (Screech Sagg abwesend — noch nicht getroffen)

29./30.06.2024:

- Schleichen gegen Eber zu Sitzungsbeginn. Spinnen-Schwarm-Kampf.
- Schlossknacken SW 20 — Sneaky bestand (Wurf 26). Schloss des Steintorhauses geknackt.
- Traumspinnen-Kampf — sehr langer Kampf (21:39 → 02:43 Uhr).
- EP: 250 + 105 = 355 vergeben.

27.10.2024:

- Blasse Jagdspinnen + Fröhliche Jagdspinnen + Belebte Axt.
- Schlossknacken SW 20 erneut bestanden. Axthöllenmaschine ausgelöst, belebte Axt bekämpft.

T3 Nachtrag bestätigt:

- Bubble Bomb reparierte die Wächtersäulen. Säulen wurden aktiv.
 - In die große Kammer zurückgekehrt. Spinnen bekämpft. Eingänge verschlossen und versiegelt, gerastet.
-

Sitzung — 30.11.2024 | Sandhausen (in Person)

erinnert | Quelle: session-log-goblins.txt T3, session-log-goblins2.txt T3

Ort: Spinnen-Höhleninneres → Astral Planee → Strand | **Gruppe:** Kernvier + Prinzessin + Screech Sagg (tritt dieser Sitzung bei)

- Gruppe öffnete eine Tür erneut. Geräusche im Korridor vernommen.
 - **Screech Sagg gefunden** — eingesponnen/eingewickelt im Korridor. Spinnen hatten seine Stiefel gestohlen. Gruppe befreite ihn. Er trat der Gruppe bei.
 - Spinnen griffen an. Nach Runde 1 verschwand Sneaky — als erster in die Astral Planee gezogen.
 - **Reihenfolge der Astralzüge (bestätigt T3):** Sneaky → Prinzessin → Rrrahah → Bubble → Shvub-Mah → Screech als letzter.
 - Auf der Astral Planee: verließen ein Gebäude (Wolkenturm); Gruppe erwachte an einem Strand.
 - **Gruppe erreichte Level 5.** Rrrahah empfing eine Traumbotschaft.
-

Sitzung — 18.01.2025 | Online

bestätigt | Quelle: session-log-goblins.txt T3 + FoundryVTT 1/18-1/19/2025 T1

Ort: Razertooth-Goblin-Gebiet (Nettlewood) | **Gruppe:** Kernvier + Screech Sagg + Frizzel Brizzel (erster bestätigter Auftritt)

- Gruppe im Dschungel. Zwei Razertooth-Patrouillen getötet (je: 2 Hunde + 3 Goblins); Leichen im Gebüsch versteckt.
 - In das Vogelknacker-Nest geschlichen; 7 inhaftierte Vogelknacker gefunden — befreit.
 - Entdeckt — Kampf gegen Gogmurt + Tangletooth (Katze) + 2 große Hunde + 2 kleine Hunde + 2 Goblins.
 - **Gogmurt-Beute:** Stab +1, Cloak of Gnawing Leaves, genietetes Lederzeug.
 - Federhirn (Vogelknacker) berichtete der Gruppe: Ripnugget ist böse und stark, will Sandpoint angreifen und alle Lamashtu opfern.
 - FoundryVTT bestätigt: Frizzel Brizzel und Screech Sagg beide aktiv am 18.01.2025.
-

Sitzung — März 2025 | Leer (in Person)

bestätigt | Quelle: session-log-goblins.txt T3 + FoundryVTT 3/15-3/16/2025 T1

Ort: Vogelknacker-Gebiet → Thisteltop

Teil 1 — Thisteltop-Annäherung:

- Begegnung mit **Shalelu Andosana** (Elfen-Waldläuferin) vor dem Angriff. Sie informierte die Gruppe und vermittelte den Handel: Gruppe kooperiert gegen den Kult → Shalelu sichert Einlass nach Sandpoint. Auftrag: Nualias Kopf mitbringen. *bestätigt* — T1 + T3
- In das Goblin-Thisteltop-Dorf zurückgekehrt, dann Boot zur Brücke, auf das Dach geklettert. Scorch ging hoch — Wachen ausgeschaltet.

Teil 2 — Vogelknacker-Wasserhöhle:

- Wasserhöhle erkundet — Wereseehund besiegt (GM-Homebrew).
- Schätze in versunkenen Skeletten gefunden (darunter Nuke-Gegenstand: 2W4H/2W4T Tage Zurücksetztimer).

Sitzung — 03.10.2025 | Wrexen (in Person)

bestätigt | Quelle: session-log-goblins.txt T3 + FoundryVTT 9/26/2025, 10/4-10/5/2025 T1

Ort: Thisteltop (Dach + Erdgeschoss) | **Gruppe:** Kernvier + Screech Sagg + Uhuhh Shehee (erster bestätigter FoundryVTT-Auftritt 9/26/2025)

- Auf dem Dach mit Nuke-Waffe weitergemacht. Ins Erdgeschoss gewechselt — Kampf gegen einen Mann und weitere Goblins; Gruppe in einem Korridor in die Enge getrieben.
- Nach dem Kampf: die Latrine untersucht. Weitere Schätze gefunden.
- FoundryVTT 9/26/2025: Uhuhh Shehee erscheint zum ersten Mal (zieht Zweihänder).
- FoundryVTT 10/4/2025: Uhuhh Shehee aktiv mit Raserei (7 temp TP). Benutzt Großclub, dann Großaxt.

Sitzung — 05.12.2025 | Sandhausen (in Person)

bestätigt | Quelle: session-log-goblins.txt T3 + FoundryVTT 12/5-12/7/2025 T1

Ort: Thisteltop-Kerker (Ebene D)

Hinweis: Ursprünglich als zwei Sitzungen protokolliert. Kreativdirektor bestätigte (14.03.2026), dass es dieselbe Sitzung ist.

- Treppe hinunter — 4 Goblins an einem Tisch. Rrrahah versuchte zu verhandeln; Bubble und Shvub-Mah setzten sich an den Tisch. Sneaky hing beobachtend an der Decke.

Verhandlung scheiterte — Kampf. 1 Lamashtu-Goblin floh zum Kinderkorridor/Kindertunnel.

- **Felsenkathedrale:** Gruppe betrat sie. Urinierte auf den Lamashtu-Altar. Tür versiegelte sich.
 - Heulen aus der Tiefe der Kammer — Screech lachte sie aus. Gruppe unerschrocken.
 - 2 Jethounds erschienen (Chaotisch-Böse Dämonen, können fliegen, haben Witterung, silberempfindlich).
 - Verstärkungswelle: Tentakelhandmonster + zweiter Jethound + Lyrie Akenja (Zauberin).
 - Gruppe besiegte alle Feinde mit Mühe.
 - **Thisteltop-Kerker-Zellen — D9:** Ameiko Kaijitsu in den Gefängniszellen gefunden — ca. 5 Tage inhaftiert. Vom Bruder Tsuto verraten. Kennt Shalelu; lebt im Rostigen Drachen. Tsuto gehört zu Lamashtu — „darf getötet werden.“ Nannte beide Schiffe. *erinnert — T3*
 - **Gruppe erreichte Level 6.** Stand der bekannten Kampagne: Noch keine Sitzungen auf Level 6 gespielt.
-

Offene Fragen

- **Q-NSC-02:** Die menschlich-orkische Gestalt bei der Klettersequenz in Thisteltop ist unidentifiziert. Moduleentsprechung: Orik Vancaskerkin (menschlicher Kämpfer, Söldner). Nicht als Kampagnen-Kanon bestätigt.
- **Q-NUALIA-01:** Nualias Status. Ob sie bekämpft und besiegt wurde, ist in den verfügbaren T1-T3-Quellen nicht dokumentiert.
- **Q-SITZUNGEN-02-05:** Sitzungen 2-5 sind aus GM-Notizen (T2) und Spielererinnerung (T4) rekonstruiert. Genaue Sitzungsgrenzen unbekannt.

Geklärte Fragen

- **Q-DATUM-01 (geklärt):** Pfingsten vs. März 2025 — FoundryVTT T1 zeigt 3/15/2025. Sitzungsheader korrigiert auf „März 2025.“ *bestätigt*
- **Q-NSC-01 (geklärt):** Der „hilfreiche NSC“ in Kampagnenpunkt 23 ist Shalelu Andosana. Bestätigt durch T3 + T1 (3/15/2025). Sie informierte die Gruppe VOR dem Angriff, nicht auf dem Rückweg. *bestätigt*
- **Ursache der Dorfzerstörung (als weltinternes Mysterium geklärt):** Eine Abenteuergruppe störte die Toten auf der Kaijitsu-Blüte; die Untoten folgten ihr zurück. Die Identität der Abenteurer ist den Goblins unbekannt. Das aufgerollte Papier im Schwertgriff könnte dies auflösen — es wurde noch nicht gelesen. Dies ist ein aktiver Handlungsfaden.

Die Goblin-Chronik — Wie es geschah

Die Route der Goblins — von Licktoad Village durch den Brinestump Marsh bis nach Thisteltop

Die Route der Goblins — von Licktoad Village durch den Brinestump Marsh bis nach Thisteltop

Die Goblin Chronicle — Wie es geschah

Ein wahrhaftiger Bericht über die größten Goblins, die je gelebt haben, was alle Goblins betrifft, aber ganz besonders diese hier.

Erster Teil: Käfige, Mutproben und ein sehr totes Pferd

Es begann, wie die besten Goblin-Geschichten beginnen, in einem Käfig.

Vier Goblins hockten im Welpengehege von Licktoad Village — Bubble Bomb mit ihren alchemistischen Fläschchen, die gegen die Gitterstäbe klimperten, Rrahah Bäähh, der Gebete an jede Gottheit murmelte, die einen Razortooth-Goblin tolerieren würde, Sneaky Scorch, der alles beobachtete und noch nichts anfasste, und Shvub-Mah, der bereits den Abstand zur Türklinke abmaß. Diese vier bildeten den Kern dessen, was zum Herzstück der Gruppe werden sollte. Die anderen kamen später. Geschichten fügen Namen immer im Nachhinein hinzu.

Die Dorfältesten hatten entschieden, dass diese vier sich beweisen mussten. Also gab es Mutproben. Es gibt immer Mutproben. Die Goblins bewiesen sich auf die Art, wie Goblins Dinge beweisen: mit Feuer, Chaos und einer vollständigen Missachtung ihrer eigenen körperlichen Unversehrtheit. Sie wurden für würdig befunden. Der Käfig öffnete sich. Der Licktoad-Stamm hatte Helden — ob er sie wollte oder nicht.

Ihr erster Auftrag: Irgendwo in den Tiefen des Brinestump Marshes war ein Schiff gestrandet, und der Stamm wollte wissen, was darauf war. Einfach genug, wenn der Sumpf mitspielte — was er nicht tat.

Der Weg durch den Brinestump führte sie an einer Spinne vorbei — nicht einer kleinen Spinne, nicht der Art, bei der ein vernünftiger Mensch nach einem Schuh greift, sondern der Art, die Meinungen hat und die Beine, um sie durchzusetzen. Die vier setzten ihre eigenen Meinungen dagegen. Shvub-Mahs Akrobatik war nach allen Berichten beeindruckend. Bubble Bomb steuerte etwas bei, das explodierte. Die Spinne verlor.

Die Flussüberquerung erforderte mehr Fingerspitzengefühl als Gewalt, ein Verhältnis, das die Gruppe unbequem fand, aber meisterte. Rrrahah Bäähh verhinderte, dass jemand ertrank. Dies sollte zu einem wiederkehrenden Beitrag werden. Der Sumpf bot dann noch ein Krokodil auf, vermutlich als Charakterprüfung. Das Krokodil verlor ebenfalls, wenn auch mit mehr Spritzwasser.

Sie kamen an der Küste heraus, als die Sonne starb und die Dunkelheit vom Wasser aufstieg. Die Gruppe schlug am Strand ihr Lager auf, stellte keine echte Wache auf, hatte einige Begegnungen, die aus der Dunkelheit kamen, und war am Morgen noch vollzählig — was als Sieg galt. Das Schiff wartete.

Was sie an Bord fanden, war Vorka — eine Goblin-Kannibalistin von beträchtlichem lokalem Ruhm und schlimmeren Essgewohnheiten — und ihr Pferd. Das Pferd starb zuerst, wie Pferde in Goblin-Geschichten es tun. Vorka starb danach, nach einem Gespräch, das veranschaulichte, warum Goblins nicht mit anderen Goblins verhandeln sollten, die bereits beschlossen haben, sie zu essen. Das Schiff wurde gründlich geplündert. Der Stamm würde zufrieden sein.

[Hinweis: Die Begegnung mit Magical Maggie fand auf dem Weg zurück von der Cave of Darkfear statt — vor der Kaijitsu-Star-Mission. Die korrekte Vorgeschichte-Reihenfolge ist: Cave of Darkfear → Magical Maggie → Dorffeier → Kaijitsu-Star-Mission.] Auf dem Weg zurück von der Cave of Darkfear fanden sie einen bemalten Wagen, der bis an die Naben im Schlamm steckte. Eine Halbelfin stand daneben — **Magical Maggie** (Magdalena Stackdeck), reisende Händlerin, Alchemistin, Hochstaplerin. Der Wagen hieß Magical Maggies Mobiler Markt. Ihr Maultier Braya weigerte sich zu kooperieren. Sie begann mit einem Verkaufsgespräch. Als die Goblins kein Geld hatten, warf sie Steine, dann Bomben. Die Gruppe tötete sie und plünderte den Wagen. Unter den Waren: eine Karte. Eine bestimmte Farm, ein großes rotes X, eine bestimmte Situation mit einem Schwein. Die Gruppe merkte es sich und zog nach Hause.

Zweiter Teil: Das Schwein, die Gruppe und das Brennen

Licktoad Village feierte. Goblins feiern so, wie sie alles andere tun — laut, gefährlich und mit Feuer, das technisch gesehen unter Kontrolle ist. Die Helden des Sumpfes wurden geehrt, bewirtet und für großartig erklärt, was sie bereits wussten.

Dann bemerkte jemand, dass Squealy Nord verschwunden war.

Squealy Nord war nicht einfach ein Schwein. Squealy Nord war *das* Schwein — Stammes-Maskottchen, heiliges Tier, das Schwein, dessen Quieken hundert Goblin-Lieder begleitet hatte. Weg. Die Feier wurde bitter. Die Ältesten zeigten, und zeigten erneut: Geht zu dem Bauernhof, den die Elfe erwähnte. Bringt das Schwein zurück.

Der Bauernhof war genau das, was die Elfe beschrieben hatte: ein menschlicher Ort, in menschlichem Maßstab, mit einem Käfig, und im Käfig ein sehr verärgertes Schwein. Die Goblins des Licktoad-Stammes übertrafen sich genau darin — in Orte einzudringen, in die sie nicht sollten, Dinge zu nehmen, die nicht genommen werden sollten, und zu verschwinden, bevor jemand eine angemessene Reaktion organisieren konnte. Squealy Nord wurde befreit. Einige Menschen hatten einen schlimmeren Tag, als sie geplant hatten. Die Gruppe kehrte ins Dorf zurück, ein Schwein und erhebliche Selbstzufriedenheit im Schlepptau.

Die zweite Feier war lauter als die erste.

Dann hatten die Ältesten ein weiteres Schiff.

Es gibt immer ein weiteres Schiff.

Dieses erforderte eine längere Route, auf der die Gruppe eine Truhe fand und darin einen Griff — altes Eisen, eindeutig Teil von etwas Größerem und Interessanterem als ein Griff. Im Inneren des Griffes befand sich ein aufgerolltes Papier mit Text. Keiner der vier war dumm genug, es jetzt zu lesen. Sie trugen beides weiter, denn Goblins, die innehalten, um über mysteriöse Relikte nachzudenken, sind Goblins, die den nächsten Kampf verpassen.

Auf dem Rückweg folgten sie einer Spur, die eine düstere Geschichte erzählte: Skelette, die sich mit Absicht bewegten, und hinter oder vor ihnen das Zeichen einer Heldengruppe — der schlimmsten Art von Feind, der Art, die mit edlen Absichten und gesegneten Waffen kommt und der absoluten Überzeugung, dass Goblins verdienen, was ihnen passiert.

Sie kamen in Licktoad Village an. Die Feuer waren von der falschen Art — keine Festfeuer, keine Kochfeuer, sondern die flackernden Überreste eines Dorfes, das zum Beispiel gemacht worden war. Jeder Goblin, der sie vor zwei Nächten bejubelt hatte, war tot. Die Helden waren weg, zufrieden mit ihrer Arbeit, und hinterließen nur Knochen, die sich noch mit unvollendeter Bosheit bewegten.

Die vier schlugen die Skelette nieder. Es gab nichts anderes mit dieser Wut anzufangen. Dann gingen sie nach Norden, denn im Süden war Asche und nichts mehr hinter ihnen.

Dritter Teil: Ashen Rise, das Ruinenhaus und ein Stamm am Fluss

Der Weg nach Norden durch Ashen Rise war lang und grau. Sie passierten Habes Sanatorium, vom Pfad aus sichtbar — ein Gebäude, das die spezifische Falschheit eines Ortes ausstrahlte, an dem

schlimme Dinge mit offiziellem Papierkram an Menschen getan werden. Sie hielten nicht an. Shvub-Mahs Augen verweilten darauf. Die anderen zogen weiter.

Oberhalb des Sanatoriums, abseits des Pfades, wo eine Ruine halb vom Hang verschluckt saß, blieben sie stehen. Dies war Shvub-Mahs Ort — der Kämpfer, der seit der Spinnen-Begegnung in und aus unmöglichen Situationen akrobatisch herausgesprungen war — und während „Zuhause“ vielleicht zu warm ein Wort für ein baufälliges Gebäude auf einem Hügel über einem Irrenhaus war, gehörte es ihnen, und sie waren zurückgekehrt. Sie ruhten sich aus. Der Sumpf lag weit hinter ihnen. Das Nächste lag vor ihnen.

Wieder nach Süden, und nach Osten, durch den Pass zwischen den Bergen und dem Teufelstablett — einer weiten, dunklen Felsplatte, die in der Landschaft lag wie etwas Uraltes, das versuchte, sich zu erinnern, was es einmal gewesen war. Am Fluss fanden sie die Vogelknacker.

Der Vogelknacker-Stamm war das Gegenstück zum Licktoad-Stamm auf dieser Seite des Hinterlandes: Goblins, die überlebt hatten, indem sie woanders waren, als die Helden kamen. Es gab Herausforderungen, denn es gibt immer Herausforderungen, wenn zwei Goblin-Gruppen aufeinandertreffen und etwas festzustellen haben. Die vier bestanden sie — Sneaky Scorch, insbesondere, bestand alle drei Runden. Es gab ein Fest. Ein Barde, wenn die Geschichte ihn schon gehabt hätte, wäre nützlich gewesen. Die Vogelknacker behelfen sich mit dem, was sie hatten.

Die Vogelknacker hatten einen Auftrag für sie. Es gibt immer einen Auftrag. Dieser führte zum Manschmied-Bauernhof.

Vierter Teil: Tote Spinnen, Berghöhlen und eine Tür zwischen den Welten

Der Bauernhof war eine Schleichoperation — nicht der bevorzugte Modus des Licktoad Villagees, aber Sneaky Scorch war in seinem Element. Einige der Tiere auf dem Hof waren bereits tot, als sie ankamen, was darauf hindeutete, dass kürzlich jemand oder etwas anderes durchgegangen war. Schweine wurden befreit. Einige Menschen überlebten die Begegnung nicht. Die Gruppe verließ den Ort mit dem, wofür sie gekommen waren, und dem unruhigen Gefühl, dass sie etwas verfolgten, statt es anzuführen.

Die Spuren bestätigten es. Sie führten vom Hof weg, in aufsteigendes Gelände, in Richtung der Art von Bergen, die Höhlen an der Spitze vermuten lassen. Sie folgten toten Spinnenfährten, bis sie eine tote Spinne fanden — groß, eine der nestenden Art, getötet von etwas, das weitergezogen war. Die Spur der Spinne führte weiter nach oben. Sie folgten ihr.

Am Gipfel des Aufstiegs, flankiert von zwei Steinsäulen, die das Wetter beinahe in Formlosigkeit gewaschen hatte, wartete der Höhleneingang. Drinnen: zwei Wege, die sich in die Dunkelheit teilten. Sie nahmen den, der zur Spinnenpur führte, zum Lager.

In den Tiefen der Höhle, durch ausgedehnte Begegnungen mit Spinnen zunehmender Ambition — darunter eine, die durch ihre eigenen Verstärkungen heilte, und eine Axt, die persönlich Anstoß an der Anwesenheit der Gruppe nahm — fanden sie das Spinnenlager. Und im Lager, etwas völlig anderes.

Ein Gerät — fremdartig gefertigt, eindeutig nicht Goblin-Arbeit, eindeutig nicht menschliche Arbeit — stand im Zentrum. Bubble Bomb untersuchte es. Dann benutzten sie es.

Die Welt endete nicht, aber sie ging woandershin.

Zu diesem Zeitpunkt hatte die Gruppe ein weiteres Mitglied gewonnen: **Screech Sagg**, im Höhlenkorridor von der Spinnenbevölkerung eingesponnen gefunden, die auch seine Stiefel genommen hatte. Er hatte darauf gewartet, gefunden zu werden. Der Barde, stiefellos, schloss sich der Gruppe an und war dabei, als die Welt sich veränderte.

Fünfter Teil: Die Astral Planee und Rrrahah Bäähhns Traum

Es gab einen Turm. Es gab eine Wolke im Turm, oder der Turm war in der Wolke, was auf dasselbe hinausläuft, wenn man sich nicht mehr sicher ist, in welche Richtung die Schwerkraft zeigt. Die sechs standen auf der Wolke und betrachteten dies, was keine normale Goblin-Aktivität ist.

Dann traten sie hinunter.

Die Astral Planee empfing sie mit der tiefen Gleichgültigkeit, die sie allen Reisenden entgegenbringt, und sie schwebten durch sie — treibend, schwerelos, in eine Richtung, die sich wie vorwärts anfühlte, durch einen Raum, der keine klare Meinung darüber hatte. Der Dschungel war irgendwo unten und vorne sichtbar: ein dichter, grüner Schimmer, der etwas Solides und Lebendiges versprach.

Rrrahah Bäähh träumte. Offenen Auges, schwebend, träumte der Razortooth-Kleriker etwas, das Spuren hinterließ — keine Wunden, aber die Art von Rückstand, die bedeutet, dass etwas gesehen wurde, das nicht mehr ungesehen gemacht werden kann. Was geträumt wurde, ist Rrrahah Bäähhns Geschichte zu erzählen.

Sie kamen in den Nettlewood-Dschungel. Level 5. Die Bäume waren gewaltig und alt und hießen sie nicht willkommen. Das war angemessen. Sie drangen nach Norden vor.

Sechster Teil: Thisteltop

Thisteltop ist ein Vorgebirge, das wie eine Drohung in den Varisian-Golf hineinragt — mit Ruinen bedeckt, von Feinden umgeben, mit dem Festland durch eine Seilbrücke über offenem Wasser verbunden. Der Nettlewood drängt sich an seinen südlichen Zugang. Die gesamte Anlage wirkt wie ein Ort, der Besucher abschrecken soll.

Die sechs besuchten ihn trotzdem, zweimal. Dann kamen weitere.

Das erste Mal war Aufklärung mit Gewalt: einschleichen, die Feinde töten, die sich zeigten, die Form des Ortes kennenlernen, sich zurückziehen, bevor die Form des Ortes sie zurückzutöten begann. Sie zogen sich in das Vogelknacker-Territorium zurück und befreiten auf dem Weg sieben Vogelknacker-Gefangene von den Razertooth-Goblins.

Sie kamen zurück, mit mehr Wissen. Der zweite Angriff hatte ein konkretes Ziel: Weitere Vogelknacker-Goblins waren als Gefangene innerhalb der Mauern gehalten. Die Gruppe drang härter vor, befreite ihre Verbündeten und zog sich zurück. Auf dem Rückweg trafen sie **Shalelu Andosana** wieder — eine Elfen-Waldläuferin, die die Region beobachtet hatte, was wie eine andere Welt zurücklag. Diesmal hatte sie einen Vorschlag: Zusammenarbeit gegen den Lamashtu-Kult in Thisteltop, und sie würde ihnen den Eingang nach Sandpoint garantieren. Die Gruppe erhielt einen Auftrag. Bringt den Kopf von Nualia.

Jetzt schloss sich **Uhuhh Shehee** der Gruppe an. Die Barbarin war in der Gegend gewesen — vibrierend vor vorgewaltsamem Energie, die Thisteltop wohl erfordern würde — und sie war beim dritten und letzten Angriff dabei.

Sie gingen herum, südlich entlang der Klippe, und stiegen zu den Seekavernen am Fuß hinunter. Das Werwesen, das den Durchgang bewachte, starb im Wasser bis zu Goblin-Hälsen, was das Töten weniger sauber als bevorzugt machte, aber nicht weniger endgültig. Sie fanden Schätze in den Kavernen. Sie notierten es und machten weiter.

Die Brücke zur eigentlichen Insel hielt ihr Gewicht. Die Dachwachen sahen sie kommen, und dies war keine Schleichoperation mehr. Sie starben auf dem Dach. Die Gruppe ging hinein.

Das Innere war eng, vielschichtig, voller Winkel. Jemand versuchte einen Kletteransatz, der das Navigieren um oder über eine menschlich-orkische Gestalt mit spezifischen Vorstellungen von territorialer Verteidigung erforderte. Diese Begegnung wurde zugunsten der Gruppe gelöst, obwohl Uhuhh Shehee dabei vielleicht mehr Spaß hatte als unbedingt nötig.

Der Weg nach unten führte durch einen Toilettenschacht. Natürlich tat er das.

Siebter Teil: Der Kerker, die Gefangene und der Tempel

Unterhalb von Thisteltops bewohnten Ebenen wartete der Kerker in altem Stein. Die Gruppe fand Käfige. In den Käfigen: Bären. Auch, unter Umständen, die darauf hindeuteten, dass sie schon eine Weile dort war und nicht damit einverstanden war: **Ameiko Kaijitsu** — eine Person, kein Monster, am falschen Ort durch jemand anderen Entscheidungen. Sie redeten. Sie befreiten sie. Sie schuldete ihnen etwas, was die zuverlässigste Währung ist. Sie nannte die zwei Schiffe: Kaijitsu Star, Kaijitsu-Blüte. Den Offizier auf der Blüte. Den Bruder, der sie hierher gebracht hatte.

Am Ende von allem: der Tempel der Lamashtu.

Lamashtu ist die Mutter der Monster: Schutzpatronin des Goblin-Volkes, Göttin der Albträume und Missgestalt, geliebt von denen, die nichts mehr haben, das sie lieben könnte. Ihr Tempel am Grund von Thisteltop war das letzte Ziel einer Ereigniskette, die in einem Welpengehege in Brinestump begonnen hatte, sich durch brennende Dörfer und Astral Planeen und einen sehr unvergesslichen Werwesen-Seehund gewunden hatte, und hier ankam.

Was im Tempel geschah, war das Letzte, was aufgeschrieben wurde.

Die acht Goblins — Bubble Bomb, die Alchemistin; Rrrahah Bäähh, der träumende Kleriker; Sneaky Scorch, der Schurke, der jetzt alles anfasste; Screech Sagg, der Barde, dessen Lieder unter Feuer besser wurden; Shvub-Mah, der Kämpfer, der zu einer Ruine nach Hause gekommen war und weitergegangen war; Frizzel Brizzel, der Waldläufer, der sehr weit gewandert war; Uhuhh Shehee, die Barbarin, die das alles genossen hatte; und Wee Goo, der Kämpfer, der am Anfang auf jemandem gesessen hatte und hier endete — waren bei der letzten aufgezeichneten Begegnung dabei.

Was danach kam, sagt das Buch nicht. Aber acht Goblins gingen hinein.

Ende des bekannten Berichts.

Was danach kommt: Am Tisch zu entscheiden.

Lore-Konflikte & Kanonentscheidungen

Lore-Konflikte: Kampagne vs. offizielle Module

Erstellt: 2026-04-01

Geprüfte Quellen: We Be Goblins! (1), We Be Goblins Too! (2), We Be Goblins Free! (3), We B4 Goblins! (4), We Be Super Goblins! (5)

Hinweis: We Be Goblins Too! und We Be Goblins! lagen nur als rohe PDF-extrahierte .txt-Dateien vor; alle Inhalte wurden bestätigt. we-be-goblins-1.md und we-be-goblins-too.md existieren noch nicht als aufbereitete Markdown-Dateien.

Regel: Die Kampagnenversion des Kreativdirektors ist Kanon. Konflikte werden nur zur Kenntnis vermerkt.

[Beat 1] — Dorfstart im Welpengehege, Mutproben absolvieren

Kampagnenversion: Die Sitzung beginnt im Welpengehege, gefolgt von Mutproben im oder um das Dorf.

Offizielle Lore: Modul 1 (We Be Goblins!) beginnt damit, dass die Goblins bereits erwachsen und als Licktoad-Helden anerkannt sind, und sie für ein Missionsbriefing zum Moothaus von Häuptling Gutwad gerufen werden — sie befinden sich nicht im Welpengehege. Das Welpengehege/Erwachsenwerden-Kontext gehört zu Modul 4 (We B4 Goblins!), einem Prequel, das sich vor dem Zeitpunkt abspielt, an dem die Helden ihre Namen verdienen. In Modul 4 werden die Goblins tatsächlich aus dem Welpengehege entlassen und absolvieren dann Abzeichen-Herausforderungen (Animal friendship, Zungenwurm, Fröhlicher Schlag, Hurtful words) im Licktoad Village — aber dieses Modul endet beim Paddlefoot-Bauernhof-Überfall, nicht bei einem Schiff.

Auswirkungen: Sequenzkompression. Die Kampagne komprimiert Modul 4's Welpengehege-Eröffnung mit Modul 1's Mutproben-Sequenz in einen einzigen Beat. Die in Modul 1 beschriebenen Mutproben (Tanz mit Squealy Nord, Bullschnucken essen, Versteck oder Keulenregen, Rostiger Ohrbeißer) unterscheiden sich von Modul 4's Abzeichen-Herausforderungen. Welche Mutproben tatsächlich gespielt wurden, ist unklar.

Spielentscheidung: Kampagnenversion gilt. Welpengehege-Eröffnung ist etabliert; welches Mutproben-Set benutzt wurde, bleibt der Erinnerung des Kreativdirektors überlassen.

[Beat 2] — Zum ersten Schiff in Brinestump geschickt — Spinne, Fertigungsproben am Fluss, Kampf gegen Krokodil

Kampagnenversion: Die Reise zum ersten Schiff beinhaltet: eine Spinnen-Begegnung, Fertigungsproben bei einer Flussüberquerung, dann einen Krokodilkampf.

Offizielle Lore (Modul 1): Die Reise vom Licktoad Village zum Schiffswrack wird als ein etwa eine Meile langer Weg am südlichen Ufer eines Baches beschrieben. Die einzige benannte Begegnung auf dem Weg ist die Riesenspinne **Lotslegs Eat Goblin Babies Many** (HG 1), die am Bach auf Goblins lauert. Es gibt keine Flussüberquerung mit Fertigungsproben als formale Begegnung und kein Krokodil irgendwo im Modul. Der Sumpf enthält Abschnitte mit tiefem Wasser, das umgangen werden muss, aber diese sind Hintergrundkolorit, keine benannte Begegnung.

Auswirkungen: Der Krokodilkampf hat keine Quelle in Modul 1. Entweder war es eine improvisierte GM-Begegnung, oder er stammt aus einer noch nicht extrahierten Quelle. Die Fluss-/Fertigungsproben-Sequenz könnte die im Modul beschriebene Bachnavigation widerspiegeln, durch tatsächliches Spiel umgeformt.

Spielentscheidung: Kampagnenversion gilt. Krokodil und Fluss-Fertigungsproben sind kanonische Ergänzungen zur Reise.

[Beat 3] — Strand, Nachtlager, Begegnungen

Kampagnenversion: Nach der Reise gibt es einen Strand und ein Nachtlager mit Begegnungen.

Offizielle Lore (Modul 1): Das Schiffswrack (Kaijitsu Star) liegt beschrieben in einem flachen Sumpfwassertümpel, nah genug an der Küste, um Wellen zu hören, aber nicht an einem offenen Strand. Das Modul enthält kein separates Strand-Lager oder einen strukturierten Übernacht-Halt — die Goblins kommen am Wrack an und beginnen es zu erkunden. Es gibt keine formalen "Nachtlager-Begegnungs"-Tabellen.

Auswirkungen: Das Strandlager ist entweder original gespielte Inhalte oder Terrain, das der GM als Rastpunkt vor dem Entern genutzt hat. Kein Modulkonflikt über die Schauplatz-Beschreibung hinaus (Sumpf vs. offener Strand).

Spielentscheidung: Kampagnenversion gilt. Strand und Nachtlager sind etablierter Kanon.

[Beat 4] — Schiff entern — Pferd töten, mit Vorka reden und sie töten

Kampagnenversion: Die Goblins entern das Schiff, töten ein Pferd, reden mit Vorka und töten sie dann.

Offizielle Lore (Modul 1): Stimmt weitgehend überein, mit diesen Details:

- Das Pferd heißt **Stomp** — ein schmutziger, dunkelgrauer Hengst in einem eingezäunten Gehege rund um das Schiff. Vorka hält es als Haustier/Wächter. Das Töten des Pferdes ist erwartet und mechanisch unterstützt.
- Vorka wird schlafend in ihrer Kajüte (Bereich 6) gefunden, wenn die SCs zuerst ankommen. Sie leitet kein Gespräch als primäres Verhalten ein — sie erwacht schrittweise, wenn die Goblins Unruhe stiften (jede Begegnung auf dem Deck erhöht die Wahrscheinlichkeit des Aufwachens um 25%). Einmal wach, bereitet sie sich vor und greift an. Sie führt während des Kampfes Droh-/Flair-Dialoge ("Diese Ohren könnten fein schmecken, gefüllt mit Augen"), daher könnte ein "Gespräch mit Vorka"-Beat Vornehmlich-Kampf-Sticheleien oder einen Spielerversuch zu verhandeln widerspiegeln.
- Vorka kämpft bis zum Tod (Moral: zieht sich nie zurück und ergibt sich nie).

Auswirkungen: Geringfügig. Das Modul rahmt Vorka nicht als jemanden ein, der vor dem Sterben ein Gespräch führt — sie schläft, erwacht, bereitet sich vor, dann greift sie an. Wenn die Kampagne einen Dialog-Beat enthält, ist dieser entweder GM-hinzugefügt oder spieler-initiiert. Kein struktureller Konflikt.

Spielentscheidung: Kampagnenversion gilt. "Mit Vorka reden und sie töten" ist Kanon.

[Beat 5] — Rückkehr — eine Elfe treffen

Kampagnenversion: Nach dem Umgang mit Vorka und dem Schiff kehren die Goblins zurück und treffen eine Elfe.

Offizielle Lore (Modul 1): Die Rückkehr nach dem Feuerwerk-Bergungsauftrag wird kurz behandelt. Das Modul endet mit einem Festeessen zurück im Licktoad Village — Häuptling Gutwad belohnt die SCs, einem wird die Heirat mit seiner Tochter Gupy Wartbits angeboten, und der Stamm feiert. In keinem der We Be Goblins!-Module gibt es eine Elfen-Begegnung auf dem Rückweg oder im Dorf.

Auswirkungen (GEKLÄRT): Der NSC ist **Magical Maggie** (Magdalena Stackdeck) — eine Halbelfin und reisende Alchemistin/Händlerin mit einem im Schlamm feststeckenden bemalten Wagen. Sie begann mit einem Verkaufsgespräch, warf Steine als die Goblins kein Geld hatten, dann Bomben. Die Gruppe tötete sie und plünderte den Wagen. Ihre geplünderte Karte (großes rotes X auf Paddlefoot Farm) wurde direkt zum Aufhänger für die Paddlefoot-Farm-Mission. Quelle bestätigt: We B4 Goblins! (T1). Frühere Lore-Versionen haben diese Begegnung fälschlicherweise als Shalelu Andosana identifiziert — das war ein Fehler. Shalelius erster bestätigter Auftritt in der Kampagne ist die Leer-Sitzung (März 2025).

Spielentscheidung: Kampagnenversion gilt. Magical Maggie ist die Halbelfin-NSC, der die Gruppe auf dem Weg zurück von der Cave of Darkfear begegnet — VOR der Kaijitsu-Star-Mission. Reihenfolge korrigiert laut KD (2026-04-12).

[Beat 6] — Dorffeier — Schwein (Squealy Nord) ist weg

Kampagnenversion: Nach der Rückkehr gibt es eine Dorffeier und es wird entdeckt, dass das Schwein Squealy Nord fehlt.

Offizielle Lore:

- **Modul 1** endet mit einer Dorffeier. Squealy Nord in Modul 1 ist ein hyperaktives Ferkel, das in einer schlammigen Grube im Licktoad Village lebt — er wird für die "Tanz mit Squealy Nord"-Mutprobe vor der Schiffsmission benutzt. Er wird am Ende von Modul 1 nicht als verschwunden beschrieben.

- **Modul 4 (We B4 Goblins!):** Squealy Nord erscheint erstmals auf dem Paddlefoot-Bauernhof als Ferkel in den Tiergehegen, das "einem Goblin zugetan werden könnte" und den Goblins nach Hause folgt. Dies ist der Ursprung von Nord's Beitritt zum Stamm in Modul 4.
- **Modul 2 (We Be Goblins Too!):** Squealy Nord wird auf Pa Munchmeat's Bauernhof (Munchmeat-Bauernhof, Bereich 3 — "Squealy Nord's Gefängnis") gefangen gehalten, in einem Schweinestall unter einem umgekippten Boot eingesperrt, zusammen mit Prinzessin Knistern und Piggy. Pa hat ihn für Speck gemästet. Die Goblins befreien ihn hier.
- **Modul 5 (We Be Super Goblins!):** Nord verschwindet in die Baglande (eine Taschendimension in einer magischen Tasche). Er ist das zentrale MacGuffin des gesamten Abenteuers.

Konflikt: Das kampagnenmäßige "Squealy Nord ist nach der Feier weg" ähnelt am ehesten Modul 5's Rahmung (Nord verschwindet während einer Feier), aber in Modul 5 passiert das viel später in der Serie (die Goblins sind Stufe-6-Häuptlinge des Vogelknacker-Stammes). In der Kampagnensequenz passiert dies viel früher, nach der ersten Schiffsmission. Die Kampagne scheint "Schwein weg" als Aufhänger für Beat 7 (Schwein von einem Bauernhof retten) zu benutzen, was Modul 2's Squealy Nord auf dem Munchmeat-Bauernhof widerspiegelt — aber Modul 2's "Schwein-weg"-Situation wird nie als Entdeckung nach einer Dorffeier gerahmt; die Goblins kommen bereits heimatlos bei den Vogelknackern an und werden sofort über das Oger-Problem informiert.

Auswirkungen: Sequenz und Kontext weichen erheblich von allen Modulen ab. Die Kampagne verbindet mehrere Quellen zu einem originalen Ablauf.

Spielentscheidung: Kampagnenversion gilt. Squealy Nord's Abwesenheit nach der Feier ist Kanon.

[Beat 7] — Zum Bauernhof der Elfe — Schwein im Käfig — Squealy Nord befreien

Kampagnenversion: Die Elfe aus Beat 5 erwähnt einen Bauernhof. Die Goblins gehen hin, finden Squealy Nord in einem Käfig und befreien ihn.

Offizielle Lore (Modul 2): Squealy Nord wird tatsächlich auf einem Bauernhof gefangen gehalten — Pa Munchmeat's Bauernhof (Munchmeat-Bauernhof). Er befindet sich in einem Schweinestall (Bereich 3 — "Squealy Nord's Gefängnis") unter einem umgekippten Boot, gekettet und zur Schlachtung gemästet. Die Goblins befreien ihn als Teil der größeren Mission, Pa Munchmeat zu töten/zu vertreiben. **Jedoch:**

- Der Bauernhof in Modul 2 ist der **Bauernhof eines Oger-Druiden** (Pa Munchmeat), kein menschlicher oder elfischer Bauernhof.
- Die Elfe der Kampagne aus Beat 5 ist diejenige, die sie dorthin weist — in Modul 2 kommt die Weisung von **Weiser Mutter Sprattleharsh** (Goblin-Adeptin), die den Goblins eine grobe Karte gibt.
- Der Bauernhofbesuch in Modul 2 beinhaltet auch den Kampf gegen Pa Munchmeat, seine Tochter Guffy, feuerspeiende Schweine (Piggy, Prinzessin Knistern), einen verwilderten Rottweiler und einen Eulenbären. Die Kampagnenversion nennt dies nur als "Schweine-Befreiung" — was darauf hindeutet, dass die vollständige Bauernhof-Begegnung möglicherweise später kommt (Beat 16: Manschmied-Bauernhof).

Auswirkungen: Bauernhof-Standort/-Eigentümerschaft kann abweichen. In den Modulen gehört der Bauernhof, auf dem Nord eingesperrt ist, einem Oger. Der Bauernhof der Kampagnenversion könnte sich von Pa Munchmeat's unterscheiden (siehe Beat 16 für "Manschmied-Bauernhof"). Dies könnte bedeuten, dass die Kampagne den Modul-2-Bauernhof in zwei separate Standorte aufgeteilt hat, oder der Elfenbauernhof ist völlig original.

Spielentscheidung: Kampagnenversion gilt. Elfenbauernhof und erste Squealy-Nord-Rettung sind Kanon.

[Beat 8] — Zum zweiten Schiff geschickt — Begegnungen — Truhe und Griff finden

Kampagnenversion: Eine zweite Schiffsmission beinhaltet Begegnungen, dann das Finden einer Truhe und eines Schwertgriffs.

Offizielle Lore: In den We Be Goblins!-Modulen gibt es nur eine Schiffsmission — den Kaijitsu Star in Modul 1. Kein Modul der Serie beschreibt eine zweite Schiffsexpedition. Die rote Truhe mit Feuerwerk stammt aus Modul 1's Vorkas Kajüte (Bereich 6) — sie ist unverschlossen und enthält Feuerwerk. In keinem Modul-Schiffsinhalt wird ein Schwertgriff erwähnt.

Auswirkungen (TEILWEISE GEKLÄRT): Das zweite Schiff und die Truhe + Griff sind als originaler GM-Inhalt aus diesem spezifischen Abenteuer bestätigt. Der Griff enthält ein aufgerolltes Papier mit darauf geschriebenem Text — Inhalt unbekannt (noch kein Gruppenmitglied hat ihn gelesen, aus freien Stücken). Der Griff ist fast sicher ein bedeutendes Plotelement für zukünftige Sitzungen. Modulquelle unbekannt.

Spielentscheidung: Kampagnenversion gilt. Zweites Schiff, Truhe und Griff sind Kanon.

[Beat 9] — Skelett-/Heldengruppen-Spur verfolgen

Kampagnenversion: Nach dem zweiten Schiff folgen die Goblins der Spur einer Skelett- oder Heldengruppe.

Offizielle Lore: Kein Modul der We Be Goblins!-Serie beinhaltet das Verfolgen einer Skelett- oder Abenteurergruppen-Spur als strukturierten Beat. Das thematisch nächste Element ist, dass menschliche Abenteurer den Licktoad-Stamm vernichtet haben (in der Einleitung von Modul 2 und Modul 5's Hintergrundgeschichte erwähnt), aber die Goblins verfolgen deren Spur in keinem Modul.

Auswirkungen: Dieser Beat erscheint als originaler Inhalt oder stammt aus einem nicht extrahierten Abenteuer (möglicherweise eine Brücken-Begegnung, die der GM erstellt hat, oder Inhalt aus Aufstieg der Runenlords).

Spielentscheidung: Kampagnenversion gilt. Skelett-/Heldengruppen-Spur ist Kanon.

[Beat 10] — Im brennenden Dorf ankommen — Helden weg — Skelette töten

Kampagnenversion: Die Goblins kommen in einem brennenden Dorf an, das die Heldengruppe bereits verlassen hat; sie töten die verbleibenden Skelette.

Offizielle Lore: Kein We Be Goblins!-Modul enthält diese Szene. Dies ist konsistent mit Aufstieg-der-Runenlords-Territorium (Skelette, brennende Dörfer, Abenteurerhelden), aber dieses AP gehört nicht zu den extrahierten Quellen.

Auswirkungen: Wahrscheinlich originaler GM-Inhalt oder aus Aufstieg der Runenlords (nicht extrahiert). Kein Modulkonflikt kann präzise festgestellt werden.

Spielentscheidung: Kampagnenversion gilt.

[Beat 11] — Nach Norden nach Ashen Rise

Kampagnenversion: Die Goblins reisen nach Norden zu einem Ort namens „Ashen Rise“.

Offizielle Lore: „Ashen Rise“ erscheint in keinem extrahierten Modul. Es ist kein benannter Ort in We Be Goblins!, We Be Goblins Too!, We Be Goblins Free!, We B4 Goblins! oder We Be Super Goblins!.

Auswirkungen: Entweder ein GM-erstellter Ortsname, ein echter Ort der verlorenen Küste/Varisia-Geographie, der nicht in den extrahierten Quellen erscheint, oder ein Name, den die Spieler einem Ort gegeben haben.

Spielentscheidung: Kampagnenversion gilt. „Ashen Rise“ ist als kanonischer Ortsname etabliert.

[Beat 12] — An Habes Sanatorium vorbeigehen (nicht betreten)

Kampagnenversion: Die Goblins gehen an Habes Sanatorium vorbei, betreten es aber nicht.

Offizielle Lore: Habes Sanatorium (Heilige Zufluchtstätte der Ruhe) ist ein echter Ort in Aufstieg der Runenlords (Pathfinder-Abenteuerepfad), südlich von Sandpoint an der Verlorenen Küste gelegen. Es wird von Dr. Erin Habe betrieben und ist relevant für das Kapitel der Scheren-Morde. Es erscheint in keinem We Be Goblins!-Modul.

Auswirkungen: Die Kampagne bewegt sich in Aufstieg-der-Runenlords-Geographie. Dass die Goblins daran vorbeigehen ohne hineinzugehen, ist eine GM-Entscheidung über den Umfang — dies ist kein Konflikt mit einem Goblin-Modul (diese Module referenzieren diesen Ort überhaupt nicht), bestätigt aber, dass die Kampagne das breitere Varisian Verlorene-Küsten-Umfeld nutzt.

Spielentscheidung: Kampagnenversion gilt. Habes Sanatorium wird passiert, aber nicht betreten — dies ist Kanon.

[Beat 13] — Shvub-Mahs Ruine oberhalb von Habes Sanatorium finden

Kampagnenversion: Oberhalb von Habes Sanatorium finden die Goblins eine Ruine namens „Shvub-Mahs Ruine“.

Offizielle Lore: „Shvub-Mah“ erscheint in keinem extrahierten Modul. Keine Ruine oberhalb von Habes Sanatorium wird in der We Be Goblins!-Serie beschrieben.

Auswirkungen: Wahrscheinlich ein GM-erstellter oder spieler-benannter Ort. Könnte ein goblinisierter Name für einen echten Varisian Ort sein.

Spielentscheidung: Kampagnenversion gilt. Shvub-Mahs Ruine ist Kanon.

[Beat 14] — Nach Süden zwischen Bergen und Teufelstablett — Vogelknacker am Fluss treffen

Kampagnenversion: Auf dem Weg nach Süden zwischen den Bergen und dem Teufelstablett treffen die Goblins Vogelknacker-Goblins an einem Fluss.

Offizielle Lore (Modul 2): Die Vogelknacker werden getroffen, wenn die Licktoad-Helden ihre Höhle erreichen — beschrieben als in den Hügeln am westlichen Rand des Teufelstabletts gelegen. Die Begegnung findet an oder in der Nähe der Vogelknacker-Höhle statt, nicht an einem Fluss. Die Goblins kommen an und Weise Mutter Sprattleharsh begrüßt sie. Es gibt keine Fluss-Zusammenkunft.

Modul 3 (We Be Goblins Free!) platziert die Vogelknacker-Höhle "weniger als eine Meile südöstlich von Sandpoint", mit dem Besten Trüffelfeld etwa eine Meile nordöstlich in der Nähe der Rabenroost-Ausläufer.

Auswirkungen: Der Treffpunkt (Fluss vs. Höhle) weicht von Modul 2 ab. Die Kampagne verkleidet den "Ankunft bei den Vogelknackern"-Moment wahrscheinlich als Fluss-Begegnung um. Kein NSC-Konflikt — Weise Mutter Sprattleharsh ist immer noch die wahrscheinliche Begrüßerin.

Spielentscheidung: Kampagnenversion gilt. Fluss-Treffen ist Kanon.

[Beat 15] — In Vogelknacker-Gebiet gehen — Herausforderungen und Fest

Kampagnenversion: Die Goblins betreten das Vogelknacker-Gebiet und nehmen an Herausforderungen und einem Fest teil.

Offizielle Lore (Modul 2): Stimmt weitgehend überein. Der Vogelknacker-Rat in Modul 2 beinhaltet drei Mutproben zur Bestimmung der Häuptlingschaft: Blinder Vogel-Schuss, Stirg-Sumpfstampede und Vogelpastete. Ein Fest/eine Feier findet sowohl am Ankunftsabend als auch nach dem Rat statt. Das Modul rahmt dies ausdrücklich als Häuptlings-Auswahlprozess.

Konflikt: Geringfügig — die Herausforderungen im Modul sind ausdrücklich für das Werden des Häuptlings der Vogelknacker. Die Kampagnenversion rahmt die Goblins nicht ausdrücklich als Häuptlinge, da sie bereits vom Licktoad-Stamm stammen und die Sequenz anders ist. Je nach Absicht des Kreativdirektors werden die Goblins hier möglicherweise oder möglicherweise nicht zu Vogelknacker-Häuptlingen.

Spielentscheidung: Kampagnenversion gilt. Herausforderungen und Fest sind Kanon.

[Beat 16] — Zum Manschmied-Bauernhof geschickt — Schleichen, Schweine befreien, einige schon tot

Kampagnenversion: Die Goblins werden zu einem Bauernhof namens „Manschmied-Bauernhof“ geschickt — sie schleichen, befreien einige Schweine und finden einige Bewohner bereits tot.

Offizielle Lore (Modul 2): Die Bauernhof-Mission zielt auf **Pa Munchmeat's Bauernhof** (als "Munchmeat-Bauernhof" bezeichnet). Der Name "Manschmied" erscheint in keinem extrahierten Modul. Pa Munchmeat's Bauernhof enthält:

- Feuerspeiende Schweine (Piggy, Prinzessin Knistern)
- Squealy Nord in einem Käfig unter einem umgekippten Boot
- Pa Munchmeat (Oger-Druide)
- Guffy (Ogerkin-Tochter)
- Einen verwilderten Rottweiler
- Einen Eulenbären unter dem Haus

Das Modul beschreibt keine Bewohner als "bereits tot" bei der Ankunft — der Bauernhof ist vollständig besetzt und aktiv. Schleichen IST ein gangbarer Ansatz (das Modul bemerkt, dass die SCs reichlich Gelegenheit haben, herumzuschleichen).

Auswirkungen: Zwei mögliche Konflikte: (1) Der Bauernhofname "Manschmied" vs. "Munchmeat" — entweder ein gänzlich anderer Bauernhof oder eine Namensänderung. (2) "Einige bereits tot" ist nicht im Modul — dies ist original gespielte Inhalte, möglicherweise das Ergebnis von Spielereignissen.

Spielentscheidung: Kampagnenversion gilt. "Manschmied-Bauernhof", Schleich-Ansatz und bereits tote Bewohner sind Kanon.

[Beat 17] — Spuren verfolgen — tote Spinne — Berg — Höhle mit zwei Säulen

Kampagnenversion: Spuren führen zu einer toten Spinne, dann einem Berg, dann einer Höhle mit zwei Säulen.

Offizielle Lore (Modul 5 — We Be Super Goblins!): Modul 5's Auslöser beinhaltet die magische Tasche (die Baglande), keine Höhle mit Säulen. Es gibt einen Höhlenkomplex in den Baglanden (Golbert-Höhle, Bereiche E1-E3), der aber als "Übungs-Dungeon" mit Fledermaus-Schwärmen, einer Fallgrube und einem Lager beschrieben wird — kein Zwei-Säulen-Eingang. Im Zusammenhang erscheint weder eine tote Spinne noch ein Berg.

In keinem der We Be Goblins!-Module erscheint eine "tote Spinne + Berg + Höhle mit zwei Säulen"-Sequenz als strukturierte Begegnungskette.

Auswirkungen: Dieser Beat erscheint als originaler GM-Inhalt oder stammt aus einem nicht extrahierten Abenteuer. Die zwei Säulen deuten auf einen bestimmten physischen Ort hin, der möglicherweise später Bedeutung hat (das Transportgerät in Beat 18).

Spielentscheidung: Kampagnenversion gilt.

[Beat 18] — Spinnen-Begegnung innen — Gerät transportiert Gruppe auf die Astral Planee

Kampagnenversion: In der Höhle gibt es eine Spinnen-Begegnung, dann transportiert ein Gerät die gesamte Gruppe auf die Astral Planee.

Offizielle Lore (Modul 5): Modul 5 beinhaltet den Eintritt in eine Taschen-Demisphäre (die Baglande — Inneres eines Haltesacks), nicht die Astral Planee. Die Eintrittsmethode ist das Hineinfallen in die Tasche, nicht die Aktivierung eines Geräts. Die Baglande haben morphe/chaos-ausgerichtete planare Eigenschaften und verlaufen mit etwa 1 Woche innen pro Tag. Das Verlassen erfordert goldene Scheren, um die Taschenwände zu durchstechen, was die Taschendimension "auf die Astral Planee" kippt — aber das Abenteuer selbst findet im Inneren der Tasche statt, nicht auf der Astral Planee selbst.

Konflikte:

- 1. Astral Planee vs. Baglande-Demisphäre:** Die Kampagne benennt das Ziel "die Astral Planee". Das Modul schickt die Goblins in das Innere eines Haltesacks (die Baglande). Wenn die goldenen Scheren die Tasche aufschneiden, beschreibt der Vorlesetext die Astral Planee als jenseits der neu geöffneten Wand sichtbar — aber das ist ein Ausgangs-Ziel, nicht der Ort des Abenteuers.
- 2. Gerät vs. Hineinfallen:** Der Eintritt des Moduls ist zufällig (Goblins fallen in die Tasche). Die Kampagne hat ein Gerät, das die Gruppe aktiv transportiert.
- 3. Ort:** Der Eintrittspunkt des Moduls liegt im Vogelknacker-Dorf nach einer alkoholischen Feier; die Kampagne platziert ihn in einer Höhle mit zwei Säulen.

Auswirkungen (GEKLÄRT): Bestätigter Originalinhalt — Modul 5 wurde NICHT gespielt. Die Sequenz ist vollständig GM-erstellt:

1. Gerät in der Spinnen-Höhle aktivieren (2. Ebene der Höhle/des Turms)
2. Die andere Ebene betreten → Turm-Tür → auf Wolken treten
3. Von den Wolken treten → schwerelos über die Welt schweben
4. Aufwachen / im Nettlewood-Dschungel ankommen
5. Rrrahah Bäähh träumt während des Transits

Keine Modul-5-NSCs (Golbert, Plünderer, König der Hämmer, Rasierklingendrache) existieren in der Kampagne. Squealy Nord hat sich NICHT verwandelt. Dies ist ein kurzer atmosphärischer Transit-Korridor, kein vollständiges Planar-Abenteuer.

Spielentscheidung: Kampagnenversion gilt. Die Astralsequenz ist originaler GM-Inhalt.

[Beat 19] — Astral Planee — Wolkenturm — hindurchschweben — Rrrahah Bäähh träumt

Kampagnenversion: Auf der Astral Planee gibt es einen Wolkenturm, die Gruppe schwebt hindurch, und eine Figur namens (oder mit Spitznamen) „Rrrahah Bäähh“ hat Träume.

Offizielle Lore (Modul 5): Das Baglande-Innere enthält: einen See, Wälder, Burgruinen (Golbert-Burg), ein schiefes Haus (das Schiefe Haus), einen Turm (Golbert-Turm, 15 Meter hoch, ehemals Boss Spatzenroost) und einen Höhlenkomplex. Der Turm ist kein Wolkenturm — es ist ein Steinturm, den Golbert Stockwerk für Stockwerk bemalt hat, jetzt von Yethunden bewohnt. Es gibt keinen Schwebemechanismus im Inneren der Baglande außer konstantem Federfall (kein Fallschaden), und die Boss-Spatz-Begegnung beinhaltet Fliegen, kein Hindurchschweben durch einen Turm.

„Rrrahah Bäähh“ erscheint in keinem extrahierten Modul. Dies scheint ein Spielercharaktername oder ein spielinterner Persona-Name zu sein.

Auswirkungen: Der Wolkenturm und der Schwebemechanismus weichen von Modul 5's Golbert-Turm ab. Entweder benutzt die Kampagne ein originales Astral Planeen-Setting (überhaupt nicht die Baglande), oder der Golbert-Turm wurde für diese Spielgruppe erheblich neu verkleidet. „Rrrahah Bäähh“ ist ein originaler Charaktername ohne Modul-Gegenstück.

Spielentscheidung: Kampagnenversion gilt. Wolkenturm, Schwebemechanismus und Rrrahah Bäähh sind Kanon.

[Beat 20] — In den Nettlewood- Dschungel auftauchen

Kampagnenversion: Die Gruppe taucht aus dem Planar-Ausflug an einem Ort namens „Nettlewood-Dschungel“ auf.

Offizielle Lore (Modul 5): Das Verlassen der Baglande mit goldenen Scheren öffnet in die Astral Planee (Vorlesetext: "ein wirbelndes, funkelndes Nichts... Flüsse und Steine treiben durch den Himmel, fremdartige Kreaturen flattern durch die schwebende Landschaft"). Der alternative Ausgang (Squealy Nord als Rasierklingendrache) trägt die Goblins nach oben und heraus durch den Taschen-Mund. Keiner der Ausgänge führt in einen Dschungel. Die Verlorene Küste nahe Sandpoint wird in keinem Modul als Dschungel-Terrain beschrieben.

„Nettlewood“ ist ein echter Ort im Pathfinder-Kampagnensetting — es ist der Wald nördlich von Thisteltop, relevant für Aufstieg der Runenlords (die Goblin-Festung Thisteltop ist über den Nettlewood zugänglich). Dieser Ort ist in keinem We Be Goblins!-Modul, steht aber in direktem Zusammenhang mit Thisteltop (Beats 21–30).

Auswirkungen: Die Kampagne nutzt „Nettlewood-Dschungel“ als Auftauchpunkt und positioniert die Goblins nahe Thisteltop für die zweite Hälfte. Geografisch korrekt — Nettlewood ist der Wald unmittelbar nördlich von Thisteltop. Der Begriff „Dschungel“ ist eine Schöpfung des Kreativdirektors: **aus der RotR-Quelle bestätigt**, Nettlewood ist dichter Küstenwald aus verworrenen Brombeer-, Dorn- und Brennessel-Gestrüpp (einige Flecken bis zu 6 Meter hoch), kein Dschungel. Unser Spiel kann die Ästhetik des dichten, überwucherten Brombeerwaldes nutzen, während es den "Dschungel"-Flair-Begriff des Kreativdirektors beibehält.

Spielentscheidung: Kampagnenversion gilt. Nettlewood als Auftauchpunkt ist Kanon.

[Beat 21] — Erster Thisteltop-Angriff — schleichen, einige töten, zurückziehen

Kampagnenversion: Erster Angriff auf Thisteltop: Die Goblins schleichen hinein, töten einige Feinde und ziehen sich zurück.

Offizielle Lore: Thisteltop erscheint in Aufstieg der Runenlords (Verbrannte Angebote), nicht in einem We Be Goblins!-Modul. Es ist die Goblin-Festung von Häuptling Ripnugget des Thisteltop-Stammes, verbündet mit Nualia. Es ist ein zweiteiliger Dungeon: eine Oberflächen-Ebene (das Thisteltop-Plateau, zugänglich über eine Seilbrücke über Seeklippen) und ein unterirdischer Kerker darunter. Die extrahierten Quellen umfassen nicht Aufstieg der Runenlords, daher können spezifische Modulkonflikte nicht bestätigt werden, aber die allgemeine Struktur stimmt mit dem bekannten Setting überein.

Auswirkungen: Kein extrahiertes Modul deckt Thisteltop-Inhalte ab. Die Kampagnensequenz von Beats 21–30 kann nicht gegen Quelltext geprüft werden. Diese Beats erfordern eine Aufstieg-der-Runenlords-Quellenextraktion für vollständige Überprüfung.

Spielentscheidung: Kampagnenversion gilt.

[Beat 22] — Zweiter Angriff — Vogelknacker-Gefangene befreien, zurückziehen

Kampagnenversion: Zweiter Thisteltop-Angriff: Vogelknacker-Goblin-Gefangene werden befreit, dann wieder Rückzug.

Offizielle Lore: Thisteltop in Aufstieg der Runenlords hält tatsächlich Gefangene, aber sie werden in der veröffentlichten Quelle nicht ausdrücklich als Vogelknacker-Goblins identifiziert (der Thisteltop-Kerker hat einen Gefangenen — das Pferd Shadowmist und möglicherweise andere — aber keine Vogelknacker dem Namen nach). Kein We Be Goblins!-Modul enthält Vogelknacker-Gefangene in Thisteltop.

Auswirkungen: Vogelknacker-Gefangene in Thisteltop erscheinen als originaler Inhalt oder GM-Ergänzungen, die dem Spieler-Stamm einen persönlichen Einsatz im Dungeon geben.

Spielentscheidung: Kampagnenversion gilt. Vogelknacker-Gefangene sind Kanon.

[Beat 23] — Hilfreichen NSC auf dem Rückweg treffen

Kampagnenversion: Auf dem Rückweg vom zweiten Thisteltop-Angriff treffen die Goblins einen hilfreichen NSC.

Offizielle Lore: Kein extrahiertes Modul platziert einen hilfreichen NSC auf dem Rückweg von Thisteltop in einem Goblin-Kampagnen-Kontext.

Auswirkungen: Originaler GM-Inhalt oder ein neu verkleideter Modul-NSC. Identität aus verfügbaren Quellen unbekannt.

Spielentscheidung: Kampagnenversion gilt.

[Beat 24] — Seekavernen von Süden — Wereseehund töten — Schatz finden

Kampagnenversion: Thisteltop von Süden über Seekavernen annähern, einen Wereseehund töten und Schatz finden.

Offizielle Lore (Aufstieg der Runenlords — BESTÄTIGT): Thisteltops Seekavernen (C25–C27) sind in der Quelle bestätigt. Der Wächter ist ein **Bunyip** (HG 3 aquatisches Raubtier, Bereich C27). Die Goblins oben benutzen das Heulende Loch (C2), um Gefangene in das Bunyip-Lager zu werfen. In der gesamten Thisteltop-Quelle gibt es keinen Wereseehund.

Auswirkungen (GEKLÄRT): Aus Sitzungsnotizen als „**Wereseehund**“ bestätigt (kein Wereseelöwe). Keine veröffentlichte Pathfinder-Kreatur. Reines GM-Homebrew. Die kanonische Modul-Kreatur ist ein Bunyip — die Kampagne ersetzte ihn durch einen originalen Wereseehund.

Spielentscheidung: Kampagnenversion gilt. Wereseelöwe ist Kanon.

[Beat 25] — Über die Brücke zur Thisteltop-Insel übersetzen

Kampagnenversion: Die Goblins überqueren die Brücke zur Thisteltop-Insel.

Offizielle Lore (Aufstieg der Runenlords): Dies stimmt exakt mit der veröffentlichten Thisteltop-Geographie überein. Thisteltop ist eine Insel, die durch eine Seilbrücke mit den Nettlewood-Klippen verbunden ist. Das Überqueren der Brücke ist der Standardansatz im Modul. Kein Konflikt.

Spielentscheidung: Kampagne stimmt mit bekannter Quell-Geographie überein.

[Beat 26] — Dach stürmen, Inneres betreten

Kampagnenversion: Die Goblins stürmen das Dach von Thisteltop und betreten das Innere.

Offizielle Lore: Thisteltop hat eine Oberflächenebene (das Plateau/die Anlage mit Ripnuggets Goblin-Stamm) und den Kerker darunter. Das „Dach“ bezieht sich hier wahrscheinlich auf die Oberflächenanlage. Dies stimmt mit dem Layout des veröffentlichten Moduls überein. Kein spezifischer Konflikt, obwohl die extrahierten Quellen Aufstieg der Runenlords für einen detaillierten Vergleich nicht einschließen.

Spielentscheidung: Kampagnenversion gilt.

[Beat 27] — Klettersequenz mit menschlicher/orkischer Gestalt

Kampagnenversion: Beim Klettern irgendwo in Thisteltop treffen die Goblins auf eine menschliche oder orkische Gestalt.

Offizielle Lore: Mehrere menschliche und Halb-Ork-NSCs erscheinen in Thisteltop in Aufstieg der Runenlords (Nualia ist eine Halb-Engel-Aasimar; Tsuto Kaijitsu ist ein Halb-Elf; verschiedene menschliche Kultisten und Söldner sind anwesend). Keine spezifische Klettersequenz mit einem Menschen/Ork ist ein benanntes Set-Piece in den extrahierten Quellen.

Auswirkungen: Kann nicht gegen nicht extrahierte Aufstieg-der-Runenlords-Quelle geprüft werden. Könnte mit einer spezifischen NSC-Begegnung übereinstimmen.

Spielentscheidung: Kampagnenversion gilt.

[Beat 28] — Über den Toilettenschacht hinunter

Kampagnenversion: Die Goblins steigen über einen Toilettenschacht in die Kerkerebene hinunter.

Offizielle Lore (Aufstieg der Runenlords): Thisteltop hat tatsächlich eine Latrine/ein Klo, das zwischen den Ebenen verbindet — dies ist ein bekanntes Merkmal des veröffentlichten Dungeons und stimmt mit Spielerberichten über das Modul überein. Dies scheint der Quelle zu entsprechen. Kein Konflikt.

Spielentscheidung: Kampagne stimmt mit bekannter Quell-Geographie überein.

[Beat 29] — Kerker — NSC- Gefangener + Bären in Käfigen — NSC befreien

Kampagnenversion: Im Kerker gibt es einen NSC-Gefangenen und Bären in Käfigen; die Goblins befreien den Gefangenen.

Offizielle Lore (Aufstieg der Runenlords — BESTÄTIGT): Voller Thisteltop-Kerker jetzt extrahiert. Eingekeferte Kreaturen an der Oberfläche: **Kaninchen** (C17, Vorratslager) und **Shadowmist** das Schlachtross (C18). Im Kerker: **Goblin-Kinderkäfige** (D3, leer), **Gefängniszellen** (D8–D9). Nirgendwo im Kerker oder in der Anlage sind Bären. Der potenzielle Gefangene in D9 ist **Ameiko Kaijitsu** — eine Halb-Elf-Gastwirtin aus Sandpoint, von ihrem Halb-Elf-Bruder Tsuto gefangen genommen und hierher gebracht. Sie wäre bewusstlos, schwer verletzt, verzweifelt über den Verrat ihres Bruders.

Auswirkungen: Bären sind bestätigter originaler GM-Inhalt — nicht im veröffentlichten Kerker. Der befreite NSC-Gefangene stimmt exakt mit **Ameiko Kaijitsu** überein: eine Person (kein Monster) am falschen Ort durch jemand anderen Entscheidungen (ihr Bruder). Sie schuldet der Gruppe für ihre Befreiung.

Spielentscheidung: Kampagnenversion gilt. Bären und befreiter NSC sind Kanon.

[Beat 30] — Lamashtu-Tempel — letzte Begegnung

Kampagnenversion: Die letzte Begegnung findet in einem Lamashtu-Tempel statt.

Offizielle Lore (Aufstieg der Runenlords): Thisteltops Kerker enthält tatsächlich einen Schrein/Tempel für Lamashtu — die Dämonengöttin der Monster und Goblins. Dies stimmt mit dem veröffentlichten Material überein. Nualia, die Hauptantagonistin von Verbrannte Angebote, ist eine Anhängerin Lamashtus. Die abschließende Konfrontation im Thisteltop-Kerker (im veröffentlichten Modul) beinhaltet Nualia selbst in oder nahe Lamashtus Schrein. Dies ist einer der genaueren Treffer zwischen der Kampagnensequenz und einer bekannten Quelle.

Auswirkungen: Kein Konflikt — dies stimmt mit Aufstieg der Runenlords überein.

Spielentscheidung: Kampagne stimmt mit bekannter Quelle überein.

Zusammenfassung: Nicht zugeordnete Inhalte (keine bekannte Modulquelle)

Die folgenden Kampagnenelemente erscheinen in keinem der fünf extrahierten We Be Goblins!-Module und können nicht quellenbelegt werden:

- 1. Beat 5 — Der Halbelfin-NSC: GEKLÄRT — Magical Maggie** (Magdalena Stackdeck), Halbelfin und reisende Alchemistin/Händlerin. Auf dem Rückweg von der Kaijitsu Star getötet. Ihre geplünderte Karte (rotes X auf Paddlefoot Farm) war der Aufhänger für die Paddlefoot-Farm-Mission. Quelle: We B4 Goblins! (T1). Frühere Versionen nannten fälschlicherweise Shalelu Andosana — korrigiert. Ihre Beteiligung verbindet die Kampagne mit dem RotR-Narrativ (sie lenkte die Gruppe auf die Thisteltop-Kultbedrohung).
- 2. Beat 8 — Das zweite Schiff:** In keinem extrahierten Modul gibt es eine zweite Schiffsmission. Könnte eine GM-erstellte Expedition sein oder mit den Jade-Regent-Abenteurpfad-Aufhängern aus Modul 1 zusammenhängen (der Elfenbeinfächer mit einer Brinestump-Karte).
- 3. Beat 8 — Der Schwertgriff:** In keinem extrahierten Modul gefunden. Könnte ein benutzerdefiniertes Plotelement oder aus dem Jade-Regent-AP sein.
- 4. Beats 9-10 — Skelett-/Heldengruppen-Spur und brennendes Dorf:** Skelettfeinde und das Verfolgen einer Heldengruppen-Spur sind mit Aufstieg-der-Runenlords-Themen konsistent, aber nicht in der We Be Goblins!-Serie vorhanden.
- 5. Beats 11-13 — Ashen Rise, Shvub-Mahs Ruine:** Diese Ortsnamen erscheinen nirgendwo in den extrahierten Modulen. Entweder GM-erstellt oder von den Spielern vergebene lokale Namen.
- 6. Beat 16 — „Manschmied-Bauernhof“:** Der Name „Manschmied“ erscheint in keinem Modul. Könnte eine Umbenennung von Pa Munchmeat's Bauernhof sein oder ein separater originaler Ort.
- 7. Beats 17-19 — Höhle mit zwei Säulen, Transportgerät, Astral Planee, Wolkenturm, Rrrahah Bäähh:** Keines dieser Elemente stimmt exakt mit Modul 5's Baglanden überein, obwohl es thematische Überschneidungen gibt. Entweder eine stark neu verkleidete Version von Modul 5 oder vollständig originaler Inhalt.
- 8. Beat 22 — Vogelknacker-Gefangene in Thisteltop:** In den We Be Goblins!-Modulen nicht beschrieben (Thisteltop nicht abgedeckt) und kein Standardmerkmal der veröffentlichten Aufstieg-der-Runenlords-Begegnung gemäß verfügbarer Lore.
- 9. Beat 23 — Hilfreicher NSC auf dem Rückweg von Thisteltop:** Keine Quelle identifiziert.

10. **Beat 24 — Wereseelöwe:** Keine Kreatur in einer extrahierten Quelle. Originaler GM-Inhalt oder aus einem nicht extrahierten Ergänzungsband.

11. **Beat 29 — Bären in Käfigen:** BESTÄTIGT als originaler GM-Inhalt. Nirgendwo im veröffentlichten Thisteltop existieren Bären (eingekäuferte Kreaturen sind Kaninchen, ein Pferd und leere Kinderkäfige). Bären sind eine GM-Ergänzung.

Hinweise zu Lücken in der Modulabdeckung

- **Aufstieg der Runenlords (Verbrannte Angebote)** ist die Quelle für Thisteltop (Beats 21-30), wurde aber nicht extrahiert. Viele Beat-21-30-Konflikte können ohne sie nicht vollständig bewertet werden.
- **We Be Goblins Too! und We Be Goblins!** lagen nur als rohe PDF-extrahierte .txt-Dateien mit erheblichem Formatierungsrauschen vor. Alle Inhalte wurden durch sorgfältige Lektüre bestätigt, aber aufbereitete .md-Versionen existieren noch nicht.
- **We Be Goblins! (Modul 1)** ist bestätigt: Schiff = Kaijitsu Star, Spinne = Lotslegs Eat Goblin Babies Many, Vorka = Goblin-Druidin HG 2, Pferd = Stomp.
- **We Be Goblins Too! (Modul 2):** Squealy Nord ist auf dem Munchmeat-Bauernhof; Rettung erfolgt als Teil der Niederlage von Pa Munchmeat (Oger-Druide).
- **Geographie von Licktoad Village (BESTÄTIGT):** Liegt **südwestlich** von Sandpoint im Brinestump Marsh. Modul 1's "Süden" ist ungenau; "Südwesten" ist die kanonische Richtung gemäß PathfinderWiki.
- **Geographie der Vogelknacker-Höhle (BESTÄTIGT):** Liegt **südöstlich** von Sandpoint, in den Hügeln am westlichen Rand des Teufelstabletts. Modul 2's "Osten" und Modul 5's "Süden" sind Fehler; Modul 3's "Südosten" ist gemäß PathfinderWiki korrekt.
- **Wereseelöwe (Beat 24, BESTÄTIGT):** Keine Pathfinder-Kreatur. Reines GM-Homebrew — in keiner Paizo-Veröffentlichung existiert ein offizieller Statblock.