

# 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, Rrrahah 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.*

---

Revision #5

Created 2026-04-05 20:12:19 UTC by Admin

Updated 2026-04-12 14:22:59 UTC by Admin