

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 5uper 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-Abenteurpfad), 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** (Maggdelenä 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.

Revision #6

Created 2026-04-05 20:25:51 UTC by Admin

Updated 2026-04-12 14:23:01 UTC by Admin