

Die Welt — Varisia & Darüber Hinaus

Orte, Geografie und Gegenden von Interesse

- [Fraktionen](#)
 - [Licktoad-Stamm](#)
 - [Birdcruncher-Stamm](#)
 - [Lamashtu-Kult](#)
- [Nettlewood — Der dunkle Wald](#)
- [Ashen Rise — Die grauen Hochlande](#)
- [Habes Sanatorium](#)
- [Die Astrale Ebene](#)
- [Paddlefoot-Hof](#)
- [Razertooth-Territorium](#)
- [Kaijitsu Blossom](#)
- [Sandpoint](#)
- [Kaijitsu Star](#)
- [Die Spinnenhöhle](#)
- [Brinestump-Sumpf — Heimatgebiet](#)
- [Licktoad-Dorf — Wo alles begann](#)
- [Tempel der Lamashtu — Die Tiefen](#)
- [Thistletop](#)
- [Birdcruncher-Territorium — Verbündetes Land](#)
- [Manschmied-Hof](#)

Fraktionen

Fraktionen

Licktoad-Stamm

Licktoad Village Karte

Licktoad Stammes-Feier

Licktoad-Stammessymbol

Licktoad-Stamm

Die Licktoad-Goblins von Brinestump Marsh waren der Ursprungsstamm der Gruppe. Der Stamm existiert nicht mehr als organisierte Fraktion — das Dorf wurde von menschlichen Abenteurern zerstört, während die Gruppe auf ihrer zweiten Schiffsexpedition war. Die Kern-Vier sind die letzten bekannten überlebenden Licktoad-Goblins, die in der Region operieren.

Regionaler Kontext

Fünf bedeutende Goblin-Stämme operieren in der Sandpoint-Region:

Stamm	Ort	Charakter
Birdcruncher	Höhlen am westlichen Rand des Devil's Platter	Am wenigsten aggressiv der fünf
Licktoad	Brinestump Marsh, südlich von Sandpoint	Hervorragende Schwimmer, Schädlinge
Seven Tooth	Shank's Wood (östlich)	Überfallen Sandpoints Schrottplatz, bauen Abfall zu Rüstung um
Mosswood	Östliche Region	Größter Stamm; interne Fehden zwischen Fraktionen begrenzen sie
Thistletop	Nettlewood-Küste, kleine Insel	Kontrolliert "das beste Lager" nach Goblin-Konsens

Stammesidentität

- **Lage:** Brinestump Marsh, südwestlich von Sandpoint.
- **Unterscheidendes Merkmal:** Hervorragende Schwimmer — ungewöhnlich für Goblins.
- **Häuptling:** Rendwattle Gutwad — fettleibiger Häuptling, der seinen Thron nie verlässt. Spricht nur durch seinen Berater Slorb.
- **Status:** Vernichtet. Das Dorf wurde von menschlichen Abenteurern aus Sandpoint niedergebrannt.

Stammesgesetze

"Stirb nicht!"

Eines der Kerngesetze (Gebote) der Licktoad-Goblins: "**Stirb nicht!**"

Jeder Goblin, der dieses Gesetz bricht — also stirbt — wird zuerst bestraft, dann getötet. Die Strafe geht der Hinrichtung voraus. Die Ironie ist absichtlich und kanonisch: dunkel komödiantisch und konsistent mit der Goblin-Stammeslogik.

Kulturelle Merkmale

Angst vor dem Schreiben

Goblins haben eine irrationale Angst vor dem Schreiben. Zwei verwandte Überzeugungen stützen dies:

1. **Mythologische Herkunft:** Einige Goblins glauben, die Angst stamme von den Verträgen, die Asmodeus nutzte, um ihre Barghest-Vorfahren in den Nebeln der Zeit zu binden. Schreiben ist in dieser Sichtweise ein Werkzeug infernalischer Bindung.
2. **Volksglauben:** Der bloße Akt des Aufschreibens von Wörtern stiehlt sie aus dem Kopf — was aufgeschrieben wird, geht aus dem Verstand verloren.

Schweine-Kultur

Der Licktoad-Stamm hielt Schweine im **Pigpit** — einem schlammigen Gehege neben den Goblin-Babykäfigen. Squealy Nord war das Stammes-Maskottchen-Schwein. Shvub-Mah trug den Titel **Master of the Pigpit**.

Bekannte NSCs

- **Rendwattle Gutwad** — fettleibiger Häuptling. Verlässt seinen Thron nie.
- **Squealy Nord** — Stammes-Schwein-Maskottchen. Status nach der Dorfzerstörung unbekannt. Siehe die Squealy-Nord-NSC-Seite.

Post-Vernichtungs-Status

Der Licktoad-Stamm existiert nicht mehr als organisierte Fraktion. Die Gruppe (Kern-Vier) sind die letzten bekannten überlebenden Licktoad-Goblins. Sie haben sich seither mit dem Birdcruncher-Stamm verbündet, nachdem Sneaky Scorch Birdcruncher-Häuptling wurde.

Namensgebung & Volljährigkeit

Babynamen und der verdiente zweite Name

Licktoad-Goblins erhalten bei der Geburt einen einzigen Namen. Der zweite Teil eines Goblin-Namens muss verdient werden — nicht gegeben.

Die vier Gründungsmitglieder der Gruppe trugen bis zum Abschluss der Cave-of-Darkfear-Quest nur Einzelnamen:

Endgültiger Name	Babynamen
Bubble Bomb	Bubble
Sneaky Scorch	Sneaky
Rrrahah Bäähh	Rrrahah
Shvub-Mah	Shvub

Nach Abschluss der Quest traf die Gruppe Magical Maggie auf der Straße, kehrte dann zum Licktoad Village zurück und wurde als vollwertige Licktoad-Goblins empfangen — und verdiente sich den zweiten Teil ihrer Namen.

Übergangsritus: Die Cave-of-Darkfear-Quest

Die Vorgeschichts-Übergangsquest erforderte, dass die jungen Goblins zum Tadpole Bog reisten, eine Kröte fingen und sie dann dem Geist der Cave of Darkfear präsentierten. Die Quest wurde von Whelp-Wrangler Loptop beaufsichtigt, dessen Anweisungen lauteten: "*Kröte holen, Geist zeigen, alles töten, das euch aufhalten will, und am wichtigsten STIRBT NICHT!*"

Während dieser Quest tötete die Gruppe einen Goblin-Schläger namens Kettlehead.

Die Licktoad-Abzeichen-Herausforderungen

Um ein Licktoad-Abzeichen (mit magischen Eigenschaften) zu verdienen, müssen vier Herausforderungen absolviert werden:

1. Animal friendship
2. Fröhlicher Schlag
3. Hurtful words
4. Zungenkräusler

Screech Sagg ist KEIN Licktoad

Sieben der acht Gruppenmitglieder sind Licktoad-Goblins. Die Ausnahme ist **Screech Sagg** — sein Stammesursprung ist unbekannt. Er wurde eingesponnen in einer Spinnenhöhle gefunden und schloss sich dort der Gruppe an. Kein Stammeskontext wurde aufgezeichnet.

Birdcruncher-Stamm

Die Birdcruncher-Goblins leben in Höhlen am westlichen Rand des Devil's Platter. Sie sind traditionell der am wenigsten aggressive der fünf Goblin-Stämme der Sandpoint-Region. Die Gruppe kämpfte an ihrer Seite, befreite ihre Gefangenen aus Thistletop, und Sneaky Scorch ist ihr aktueller Häuptling.

Lage

Höhlen am westlichen Abbruch des Devil's Platter (Teufelshochplateau) — einer weiten, flachen Fläche aus dunklem Gestein in der Nähe der Region. Dem Goblin-Stamm am nächsten zu Sandpoint.

Beziehung zur Gruppe

Erstes Treffen (23.03.2024)

Die Gruppe (Kern-Vier minus Shvub-Mah) traf die Birdcrunchers an einem Fluss. Zum Überqueren eingeladen. Ein Abend mit Festmahl und Spielen folgte. **Wise Mummy Sprattleharsh** präsierte — die Stammesälteste.

Häuptlingsrat (23.03.2024)

Dreirundiger Wettbewerb, um zu bestimmen, wer neuer Birdcruncher-Häuptling sein soll:

Runde	Beschreibung	Ergebnis
1 — Blindvogel	Verblindet, Vögel schießen	Bubble 10, Rrrahah 10, Scorch 10
2 — Planken + Fledermaus töten	Übergroße Stiefel, Stirges auf Planken über einem Sumpf zertreten	Bubble 2, Rrrahah 10, Scorch 12
3 — Vogelpastete	In eine riesige Vogelpastetengrube mit lebenden Adlern geworfen; wer zuerst herauskommt, gewinnt	Bubble 10 (zuerst raus), Rrrahah 10 (2 Kills), Scorch 15 (Sieger)

Sneaky Scorch wurde Häuptling der Birdcrunchers. Erhielt die **Crunchy Crown** (+2 Einschüchtern gegen Birdcrunchers). *erinnert* — T3

Zugewiesene Quest

Wise Mummy Sprattleharsh wies der Gruppe zu, sich mit Pa Manschmied und dem feuerspuckenden Schwein auf seiner Farm im Nordosten zu befassen.

Gefangene in Thistletop

Während der Razertooth-Operationen (18.01.2025) fand die Gruppe 7 gefangene Birdcrunchers, die im Razertooth-Goblin-Gebiet festgehalten wurden. Befreit. *bestätigt* — T1 + T3

Getrennt davon wurden Birdcruncher-Goblins auch in der Thistletop-Anlage (C3-Bereich) festgehalten. Während des zweiten Angriffs befreit.

Wichtige NSCs

- **Wise Mummy Sprattleharsh** — Stammesälteste. Name vom Creative Director als kanonisch bestätigt. Präsierte den Häuptlingsrat.
- **Featherbrain** — Birdcruncher, der nach der Razertooth-Rettung mit der Gruppe sprach. Identifizierte Ripnugget als den Razertooth-Boss, der Sandpoint angreifen und alle Lamashtu opfern will. *erinnert* — T3

Aktueller Status

Intakt. Sneaky Scorch ist ihr erklärter Häuptling. Der Stamm kooperierte mit den Thistletop-Angriffsoperationen der Gruppe. Ihr Zuhause in den westlichen Devil's-Platter-Höhlen bleibt ihre Basis.

Kulturelle Anmerkungen

Der Stammesname leitet sich von ihrer Praxis des Vogelknackens ab — eine Ernährungs- und Sportvorliebe. Sie veranstalten vogelbasierte Wettbewerbe. Ihr Ruf als am wenigsten aggressiv unter den fünf Stämmen machte sie für ein Bündnis mit der Gruppe empfänglich.

Lamashtu-Kult

Lamashtu-Kult (Thistletop)

Der von Thistletop aus operierende Lamashtu-Kult ist die primäre Antagonisten-Fraktion der zweiten Kampagnenhälfte. Er erstreckt sich über mehrere Goblin-Stämme und menschliche Kultisten, zentriert auf die Kopflandsfestung von Thistletop und ihr Verlies.

Lamashtu — Die Gottheit

Lamashtu ist die Mutter der Monster: Schutzpatronin der Goblin-Art, Göttin der Albträume, des Wahnsinns und der Entstellung. Geliebt von denen, die nichts mehr haben, wovon sie geliebt werden könnten. Ihr heiliges Symbol ist ein dreiäugiger Schakalskopf. Ihre heilige Zahl ist dreizehn. Ihr Kult schätzt Entstellung und monströse Transformation als Zeichen göttlicher Gunst.

Die Gruppe urinierte auf einen Lamashtu-Altar im Thistletop-Verlies. Die Tür versiegelte sich danach. *erinnert — T3*

Kultführung

Person	Rolle	Status
Nualia	Kultführerin, Aasimar-Cleric der Lamashtu	Aktiv (nach letzten Aufzeichnungen — Status unbestätigt)
Chief Ripnugget	Kriegshäuptling der Thistletop-Goblins	Status unbekannt
Lyrie Akenja	Zauberin; rekrutierte und manipulierte Tsuto	Von der Gruppe besiegt (05.12.2025)
Tsuto Kaijitsu	Ameikos Halbbruder; organisierte die Sandpoint-Überfall-Logistik	Status unbekannt — "kann getötet werden" gemäß T3
Gogmurt	Thistletop-Druiden-Berater; war gegen den Sandpoint-Überfall	Von der Gruppe besiegt (18.01.2025)

Kultoperationen

Sandpoint-Überfall (Vergangenheit)

Tsuto organisierte einen Goblin-Überfall auf Sandpoint. Ameiko Kaijitsu wurde während dieses Überfalls entführt (5 Tage bevor die Gruppe sie im Verlies fand). Dieser Überfall brachte die Aktivitäten der Gruppe zur Kenntnis von Shalelu Andosana.

Der geplante zweite Angriff

Ripnugget — unter Nualias Führung — bildete eine Armee, um Sandpoint anzugreifen, diesmal um es vollständig Lamashtu als Opfergabe darzubringen. Sowohl Featherbrain (Birdcruncher) als auch Shalelu bestätigten dies der Gruppe. Der Auftrag der Gruppe von Shalelu: Nualias Kopf zurückbringen.

Das Thistletop-Verlies

Das Verlies unter Thistletop (Bereich D) wurde vor etwa 200 Jahren von einem früheren Varisian Lamashtu-Kult ausgegraben. Der aktuelle Kult belegte es neu.

Verliesbegegnungen (Dezember-2025-Sitzung)

1. 4 Lamashtu-Goblins an einem Tisch — Verhandlung scheiterte, einer floh in den Kinderstubentunnel.
2. Jesthunde (2) — Chaotisch böse Dämonen, fliegen, Geruchssinn, silberempfindlich. Screech Sagg lachte über ihr Heulen.
3. Tentakelhand-Monster — bösartiger Feuerbomber. Identität in T1-T3 nicht bestätigt.
4. Lyrie Akenja — Zauberin. Besiegt.

Kultstatus am Ende der Kampagnenaufzeichnungen

- Lyrie Akenja: besiegt.
- Gogmurt: besiegt (18.01.2025).
- Nualia: Status unbekannt — die Gruppe wurde beauftragt, sie zu töten, und die letzte aufgezeichnete Sitzung findet in ihrem Verlies statt, aber ihre Niederlage ist in verfügbaren Quellen nicht bestätigt.
- Ripnugget: Status unbekannt.
- Tsuto: Status unbekannt.
- Der Tempel selbst: letzter aufgezeichneter Kampfort.

Die operative Kapazität des Kults ist stark degradiert, aber das Überleben seiner Führung ist unbestätigt.

Nettlewood — Der dunkle Wald

Die Spinnenhöhle im Nettlewood, wo Screech Sagg eingesponnen gefunden wurde

Die Spinnenhöhle im Nettlewood, wo Screech Sagg eingesponnen gefunden wurde

Nettlewood

Überblick

Dichter Küstenwald nördlich von Thistletop an der Varisian Küste. Die Gruppe tauchte hier nach dem Transit durch die Astral Planee auf. Sie drängten nördlich durch ihn hindurch, um Thistletop zu erreichen.

Geographie

- Liegt nördlich von Mosswood entlang der Varisian Küste.
- Dicht mit verwirrten Brombeerhecken, Dornen und Brennnesseln. Einige Stellen erreichen nahe der Küste 6 Meter Höhe.
- Sich Thistletop zu Land zu nähern erfordert, sich durch dieses Gestrüpp zu navigieren.
- Goblin-Pfade schlängeln sich durch das Brombeer-Labyrinth zum versteckten Tunneleingang von Thistletop (C1).

Geländenotizen (aus RotR-Quelle)

- SG 14 Wildnis, um einen Weg hindurchzufinden; SG 24, um den Goblin-Pfad zu finden.
- Jede Stunde des Umherirrens: 30% Chance auf giftige Brennnesseln oder Goblinbeeren (Zähigkeit SG 12 oder erleidet Ges- oder Str-Schaden).

- Der Wald ist kein Dschungel — es ist dichter Küstenbrombeerwald. Die Kampagnenbeschreibung des "Dschungels" ist die Geschmacksbeschreibung des Creative Directors; das Gelände ist dichter überwucherter Wald mit Dornen, Brombeerhecken und Brennnesseln.

Kampagnenkontext

Die Gruppe tauchte aus der Astral Planee im Nettlewood auf. Die Bäume waren riesig und alt und begrüßten sie nicht. Sie drängten nach Norden in Richtung Thistletop. Dies positioniert den Nettlewood als Übergangspunkt von der planaren Sequenz in den Thistletop-Bogen.

Anmerkungen

- "Nettlewood-Dschungel", wie in der Kampagnenbeschreibung verwendet, ist die Geschmacksbeschreibung des Creative Directors. Kanonisches Gelände: dichter Küstenwald, Brombeerhecken, Dornen, Brennnesseln bis zu 6 Meter Höhe. Das Spiel kann die Dichtwald-Ästhetik mit dem Dschungel-Geschmack des Creative Directors beibehalten.
- Der Nettlewood drängt bis zum südlichen Zugang von Thistletop. Die Gruppe näherte sich Thistletop von Süden, durch den Nettlewood, in der ersten Angriffsphase.

Ashen Rise — Die grauen Hochlande

Goblin gegen Oger im grauen Hochland

Ashen Rise — der Oger, der Shvub-Mah durch die Hochlandruinen jagte

Ashen Rise

Überblick

Die Straße nach Norden vom zerstörten Licktoad Village verläuft durch Ashen Rise — langes, graues Gelände. Hier reiste die Gruppe nach dem Dorfbrand. Zwei bemerkenswerte Bauwerke sind vom oder auf dem Hochplateau sichtbar.

Kanonstatus

"Ashen Rise" als Ortsname erscheint in keinem extrahierten We-Be-Goblins!-Modul. Rise of the Runelords (Skinsaw-Murders-Kapitel) bestätigt, dass Habe's Sanatorium "gegen den Kalksteinabbruch namens Ashen Rise gebaut" ist. Dies ist derselbe Ort — die Verwendung des Namens in der Kampagne wird durch die RotR-Quelle bestätigt. Status: bestätigt.

Habe's Sanatorium (Heiliger Zufluchtsort der Ruhe)

Ein gedrungenes dreistöckiges Steingebäude, das gegen den Kalksteinabbruch gebaut ist. Schmale 10-cm-Fenster. Robuste Holztüren überall. Saurer Weihrauchgeruch. Alle Innentüren abschließbar.

Zweck: Privat geführtes Sanatorium für Geisteskranke. Geführt von Dr. **Erin Habe** (Mensch-Experte 4). Seine Forschungsmethoden überschreiten ethische und moralische Grenzen. Die Finanzierung kommt von **Caizarlu Zerren**, einem Nekromanten, der als freundlicher pensionierter Geschäftsmann auftritt und im Keller lebt.

Kampagnenrelevanz: Die Gruppe passierte Habe's Sanatorium auf der Straße nach Norden. Sie betraten es nicht. Shvub-Mahs Augen verweilten darauf. Die anderen zogen weiter. Dies ist das kanonische Ergebnis — Passieren ohne Eintreten ist etablierte Kampagnentatsache.

Hinweis: In Rise of the Runelords ist das Sanatorium für das Skinsaw-Murders-Kapitel relevant (ein Patient namens Grayst Sevilla trägt eine Botschaft von Foxglove). Dieses Kapitel wurde nicht gespielt; die internen Ereignisse des Sanatoriums sind zum jetzigen Zeitpunkt kein Kampagnenkanon.

Shvub-Mahs Ruine

Über dem Sanatorium, abseits des Pfades, wo eine Ruine halb von der Hügelseite verschluckt sitzt. Mit Shvub-Mah verbunden — die Kampagnenbeschreibung beschreibt es als seinen Ort, das Nächste, was er Zuhause nennen kann, für eine bröckelnde Struktur auf einem Hügel über einem Irrenhaus. Die Gruppe rastete hier.

Kanonstatus: "Shvub-Mahs Ruine" erscheint in keinem extrahierten Modul. Entweder vom Spielleiter erschaffen oder vom Spieler benannt. Bestätigter Kampagnenkanon — es ist der Ort, wo die Gruppe rastete und wo Shvub-Mah eine persönliche Verbindung hat.

Anmerkungen

- Die Gruppe reiste nach Norden vom zerstörten Licktoad Village durch Ashen Rise. Im Süden war Asche. Es war nichts mehr hinter ihnen.
- Devil's Platter (eine weite, dunkle, flache Felsformation) ist vom Ashen-Rise-Korridor aus im Osten sichtbar. Die Gruppe reiste zwischen den Bergen und dem Devil's Platter auf dem Weg nach Süden zu den Birdcrunchers.

Habes Sanatorium

Habe's Sanatorium

Auch bekannt als: Heiliger Zufluchtsort der Ruhe

Überblick

Ein privat geführtes Sanatorium für Geisteskranke, das gegen den Kalksteinabbruch von Ashen Rise südlich von Sandpoint gebaut ist. Die Gruppe passierte es auf der Straße nach Norden. Sie betraten es nicht. Shvub-Mahs Augen verweilten darauf.

Physische Beschreibung

- Gedrungenes dreistöckiges Steingebäude.
- Robuste Holztüren (Aufbrechen SG 25). Schmale 10-cm-Fenster — nur zur Belüftung, kein Eingang.
- Böden geschrubbt, Wände frisch weiß gestrichen.
- Saurer Weihrauchgeruch überall.
- Alle Innentüren abschließbar (SG 30 Schlösser öffnen).

Kampagnenstatus

Passiert aber nicht betreten. Die Gruppe beobachtete es von der Straße während ihrer Reise durch Ashen Rise nach Norden. Dies ist etablierte Kampagnentatsache. Seine internen Ereignisse wurden nicht gespielt.

Lage

Gebaut gegen den Kalksteinabbruch namens Ashen Rise. Unterhalb von Shvub-Mahs Ruine (die weiter oben und zurück vom Pfad sitzt).

Schlüsselpersonal (aus RotR-Quelle — noch nicht gespielt)

- **Dr. Erin Habe** — Mensch-Experte 4. LN. Der Alienist, der das Sanatorium leitet. Nervös, zuckend, will keine Besucher. Forschungsmethoden überschreiten ethische und moralische Grenzen.
- **Caizarlu Zerren** — Menschlicher Nekromant, der als freundlicher pensionierter Geschäftsmann auftritt. Lebt im Keller. Finanziert das Sanatorium im Austausch für Zugang zu Körpern. Ehemaliges Sczarni-Gangmitglied.
- **Gortus und Gurnak** — Zwei Teufelshalbblut-Brüder, entflozene chelaxische Sklaven. Arbeiten als Pfleger; werden unerwünschte Besucher körperlich entfernen.
- **Pidgit Tergelson** — Verrückter Rattenmann-Patient. Hat jahrelang hier verbracht; jetzt dauerhaft in Hybridform.
- **Grayst Sevilla** — Patient in fortgeschrittenen Stadien des Ghulfibers, relevant für die Skinsaw-Murders-Handlung. Nicht gespielt.

Anmerkungen

- Die internen Ereignisse des Sanatoriums sind Teil von Rise of the Runelords Kapitel Zwei (Skinsaw Murders). Dieses Kapitel wurde in dieser Kampagne nicht gespielt.
- Siehe `lore/locations/ashen-rise.md` für den breiteren Ashen-Rise-Kontext.
- Shvub-Mahs Verbindung zu diesem Ort ist atmosphärisch, nicht narrativ — sein Blick verweilte. Kein weiterer Kanon etabliert.

Die Astrale Ebene

Die Astral Planee (Transitsequenz)

Überblick

Originaler Spielleiterinhalt. Nicht Modul 5. Die Astral Planee erscheint in der Kampagne als Transitzkorridor — ein kurzer atmosphärischer Übergang zwischen der Berghöhle und dem Nettlewood. Modul 5 wurde nicht gespielt. Keine Modul-5-NSCs, Ereignisse oder Kreaturen (Golbert, die drei Plünderer, König der Hämmer, Razierklingendragoner) existieren in der Kontinuität dieser Kampagne.

Die Sequenz (Bestätigt — T3)

1. Die Gruppe aktivierte ein Gerät im Spinnen-Lager innerhalb der Berghöhle (zweite Ebene der Höhlen-/Turmstruktur).
2. Die Welt ging woanders hin.
3. Es gab einen Turm. Eine Wolke innerhalb des Turms, oder der Turm innerhalb der Wolke.
4. Die acht standen auf der Wolke.
5. Sie traten herunter.
6. Die Astral Planee empfing sie mit tiefer Gleichgültigkeit. Sie schwebten hindurch — treibend, schwerelos, sich in eine Richtung bewegend, die sich wie vorwärts durch einen Raum ohne klare Meinung zu dem Thema anfühlte.
7. Der Dschungel (Nettlewood) war irgendwo unten und voraus sichtbar.
8. Sie kamen durch in den Nettlewood.

Reihenfolge des Astralen Zuges

bestätigt — T3 (beide session-log-goblins.txt und session-log-goblins2.txt stimmen überein)

1. Sneaky Scorch (erster — verschwand nach der Interaktion mit dem Gerät)
2. Princess Crackling (Shvub-Mahs feuerspuckender Schwein-Begleiter)
3. Rrrahah Bäähh
4. Bubble Bomb
5. Shvub-Mah
6. Screech Sagg (letzter)

Die Gruppe erreichte beim Auftauchen **Level 5**.

Rrrahah Bäähhls Traum

Während des Astraltransits träumte Rrrahah Bäähh — Augen offen, schwebend. Der Traum hinterließ Spuren: Rückstände, keine Wunden. Etwas wurde gesehen, das nicht mehr ungesehen gemacht werden kann. Der Inhalt des Traums ist Rrrahah Bäähhls zu erzählen. Er ist in der Kampagnenbeschreibung nicht aufgezeichnet.

Quelle: T3 bestätigt — "Rabäh hat eine Traumbotschaft bekommen."

Was dies nicht ist

- Nicht Modul 5's Baglands (Inneres eines Tasches der Haltung / Taschendemi-Ebene).
- Kein Eintritt, der durch Hineinfallen in eine Tasche ausgelöst wird.
- Nicht Golberts Turm.
- Squealy Nord verwandelte sich hier nicht in einen Razierklingendrachter.
- Es gibt keinen goldenen Scherensmechanismus.

Die Berghöhle und das Gerät

Das Transportgerät wurde im Spinnen-Lager innerhalb einer Berghöhle gefunden, die über zwei durch Wetter fast formlos gewordene Steinsäulen zugänglich war. Die Höhle hatte zwei sich gabelnde Pfade. Die Gruppe folgte dem Pfad zum Spinnenzeichen, fand etwas, das eine Spinne getötet hatte und weitergezogen war, und fand am Lager das Gerät — fremdartig gefertigt, eindeutig kein Goblin-Werk und kein Menschenwerk. Bubble Bomb untersuchte es.

Die Höhle und das Gerät sind originaler Spielleiterinhalt. Keine Modulquelle.

Die Acht überqueren die Astral Planee

Die Acht, schwebend durch die silberne Leere der Astral Planee

Anmerkungen

- Die Astralsequenz ist kurz — atmosphärischer Transit, kein vollständiges planares Abenteuer.
- Auftauchpunkt: Nettlewood, nördlich von Thistletop. Geographisch konsistent mit der nachfolgenden Thistletop-Angriffssequenz.
- Gruppe war nach dem Auftauchen Level 5 — erreichte Level 5 während oder kurz nach diesem Transit.

Paddlefoot-Hof

Paddlefoot Farm Karte

Farmkarte — We B4 Goblins!-Modul (Paddlefoot Farm-Überfall)

Paddlefoot Farm

Überblick

Ein Halfling-Familienwohnhof etwa 5 Kilometer südöstlich von Brinestump Marsh, am Soggy River an der Lost Coast Road. Obwohl es wie eine Arbeitsfarm aussieht, dient es als Deckmantel für illegale Flusszölle und Piraterie mit Sczarni-Kontakten. Die Gruppe überfiel es während der Paddlefoot-Hochzeitsfeier und bergete **Squealy Nord** — das heilige Schwein-Maskottchen des Licktoad-Stammes.

Lage

- Etwa 5 Kilometer südöstlich von Brinestump Marsh.
- Am Soggy River an der Lost Coast Road.

Farmlayout

Bereich	Beschreibung
A1 — Scheune	Hauptscheunenstruktur.
A2 — Tiergehege	Enthielt 7 Ziegen, eine riesige Sau und Squealy Nord (hier festgehalten).
A3 — Hof	Offener Farmhofbereich.
A4 — Farmhaus	Hauptwohngebäude.
A5 — Plumpsklo	Plumpsklo.

Bereich	Beschreibung
A6 — Bootshaus	Flusszugang; für Pirateriebetrieb genutzt. Abgeschlossen.

Bewohner

- **Lottie Paddlefoot** — Matriarchin. Stur. Betreibt den illegalen Flusszollbetrieb.
- **Winnius Paddlefoot** — Halfling-Bräutigam; feierte seine Hochzeit während des Überfalls der Gruppe.
- **Wellma Paddlefoot** — Halfling-Braut; feierte ihre Hochzeit während des Überfalls der Gruppe.
- **Corpule Gunders** — Söldner-Leibwächter im Dienst der Paddlefoots.
- **Mitzen** — Lotties Schnauzer.

Kampagnenereignisse

Die Gruppe kam während der Paddlefoot-Hochzeitsfeier an und überfiel die Farm. **Squealy Nord** — das heilige Schwein-Maskottchen des Licktoad-Stammes — wurde aus den Tiergehegen (A2) zurückgeholt, wo er neben dem eigenen Vieh der Farm festgehalten wurde.

Diese Mission fand zwischen der ersten Schiffsexpedition (Kaijitsu Star) und der zweiten (Kaijitsu Blossom) statt. Der Hinweis auf Nord's Aufenthaltsort stammte von einer Karte, die **Magical Maggie** (Magdalena Stackdeck) abgenommen worden war — einer Halbelf-Händlerin, der die Gruppe auf dem Rückweg von der Kaijitsu Star begegnete und die sie tötete. Ihr Wagen trug eine Karte mit einem großen roten X, das diese Farm markierte.

Anmerkungen

- Squealy Nord wurde hier festgehalten — **nicht** auf der Manschmied Farm. Die beiden Farmen oder die beiden Schweine nicht verwechseln.
- Das Bootshaus (A6) ist abgeschlossen; Flusszollbetrieb lief von hier aus.
- Quelle: We B4 Goblins! (T5), durch T3-Sitzungsprotokoll bestätigt.

Razertoath-Territorium

Überblick

Ein Dschungel-/Waldgebiet, das als Operationsbasis für den Razertoath-Goblin-Stamm diente. Gogmurt der Druide und sein Tierbegleiter Tangletooth operierten hier. Die gefangenen Mitglieder des Birdcruncher-Stammes wurden in diesem Gebiet festgehalten, bevor die Gruppe sie befreite (Sitzung ~18.01.2025).

Kampagnenergebnisse

Birdcruncher-Gefangenenbefreiung

Der Razertoath-Stamm hatte eine Gruppe von Birdcruncher-Goblins in diesem Gebiet eingesperrt. Die Gruppe führte eine Rettungsoperation durch:

1. Die Gruppe tötete auf dem Anmarsch zwei Razertoath-Patrouillentrupps.
2. Sie begannen und besiegten Gogmurt, seinen Tierbegleiter Tangletooth, Razertoath-Hunde und Razertoath-Goblins.
3. Die Birdcruncher-Gefangenen wurden befreit.
4. Die befreiten Birdcrunchers flüchteten in den Wald, blieben aber in einiger Entfernung beobachtend, anstatt sofort abzureisen.

bestätigt — T1 FoundryVTT (19.01.2025), T3 Sitzungsprotokoll (18.01.2025)

Featherbrains Informationen

Nach der Befreiung erzählte ein Birdcruncher namens **Featherbrain** der Gruppe, dass Ripnugget plane, Sandpoint anzugreifen und dort alle Lamashtu zu opfern. Dies war die erste direkte Bestätigung für die Gruppe bezüglich des Ausmaßes der Bedrohung.

Schlüsselkombattanten

- **Gogmurt** — Razertooth-Goblin-Druide. Hier besiegt. Fallen gelassen: Stab +1, Cloak of Gnawing Leaves, Studded Leather Rüstung.
- **Tangletooth** — Gogmurts Tierbegleiter (bestätigt: Katze, gemäß FoundryVTT T1). Hier besiegt.
- Razertooth-Patrouillen-Goblins (zwei Gruppen auf dem Anmarsch getötet).
- Razertooth-Hunde.

Verbindungen

- **Thistletop** — Chief Ripnuggets primäre Basis; das Hauptquartier der breiteren Razertooth/Thistletop-Operation.
- **Birdcruncher Territory** — Herkunft der befreiten Gefangenen; Gefangene kehrten dorthin zurück.

Anmerkungen

- Gogmurts Begleiter ist durch FoundryVTT T1 als "Katze" (Tangletooth) bestätigt.
- Die Birdcrunchers, die nach der Befreiung aus dem Wald beobachtend blieben, ist ein Erzähldetail aus dem T3-Sitzungsprotokoll.

Kaijitsu Blossom

Überblick

Das zweite Kaijitsu-Familienschiff. Während der zweiten Expedition der Gruppe aus dem Licktoad Village gefunden — die Route war länger als die erste. Ein Skelett des Schiffsoffiziers an Bord gab der Gruppe einen Mithril-Schwertgriff. Der Griff enthält ein ungelesenes gerolltes Papier — ein offener Handlungsfaden, der mit dem Rätsel der Dorfzerstörung verbunden ist.

Das Schiff

- **Name:** Kaijitsu Blossom. Durch T3-Sitzungsprotokoll bestätigt. *bestätigt* — T3: "das andere Schiff mit Raketen war Kaijitsu Blossom"
- Unterscheidet sich von der Kaijitsu Star (dem ersten Schiff — Vorkas Unterschlupf in Brinestump Marsh).
- Lage: Während der zweiten Schiffsexpedition gefunden; spezifische Koordinaten nicht aufgezeichnet.

Schlüsselfund — Der Schwertgriff

Ein Skelett an Bord des Schiffes — der Schiffsoffizier oder ähnlichen Ranges auf der Blossom — gab der Gruppe einen **Mithril-Schwertgriff**. Der Griff enthält ein gerolltes Papier. **Die Gruppe hat das Papier nicht gelesen.**

bestätigt — T3: "das Skelett das uns auf dem Schiff den Mithril Schwertgriff gegeben hat, war Offizier oder sowas auf der Blossom"

Siehe die Seite der bemerkenswerten Gegenstände für den Schwertgriff-Eintrag.

Die Dorfzerstörung — Offener Handlungsfaden

Die Untoten von diesem Schiff sind (*vermutet — vom Spielleiter gestaltete Hintergrundgeschichte*) mit der Zerstörung des Licktoad Village verbunden. Der Spielleiter etablierte, dass das Dorf von einer Abenteuergruppe zerstört wurde, die derselben Spur folgte wie die Goblins. Die Verbindung läuft über die Blossom und was auch immer das Papier im Schwertgriff enthüllt.

Die Gruppe weiß nicht, was das Papier besagt. Dies ist ein ungelöster Handlungsfaden. Den Inhalt nicht erfinden.

Anmerkungen

- Name durch T3-Sitzungsprotokoll bestätigt. Kampagnen-kanonische Schreibweise: Kaijitsu Blossom (rohes Protokoll: "Kajitsu Blossom" — phonetische deutsche Transkription).
- Die auf der Kaijitsu Star gefundene Karte wurde genutzt, um dieses Schiff zu finden.
- Die Verbindung zum Jade-Regent-Abenteurpfad (tian-shuxisches Erbe der Kaijitsu-Familie) wurde nicht gespielt und sollte nicht über das hinaus ausgeführt werden, was die Quellen bestätigen.

Sandpoint

Die nächste menschliche Siedlung. Die Goblins waren genau einmal darin.

Überblick

Eine kleine Küstenstadt an der Varisian Küste, etwa fünf Kilometer nordwestlich von Brinestump Marsh Luftlinie. Für den Licktoad-Stamm war Sandpoint immer der Drohungshorizont — der Ort, von dem menschliche Abenteurer kommen, der Ort, in dem Helden verschwinden, und der Ort, den Goblins nie erreichen sollen.

Die Gruppe erreichte ihn.

Kampagnenereignisse

- **Der Shalelu-Vertrag:** Shalelu Andosana vermittelte den Einlass für die Gruppe. Mit ihr in Thistletop kooperieren — Zugang zu Sandpoint erhalten. Die Gruppe stimmte zu.
- **Ameikos Gefangenschaft:** Die Gruppe fand Ameiko Kaijitsu im Thistletop-Verlies (D9), nicht in Sandpoint. Sie war etwa fünf Tage eingesperrt. Die Gruppe befreite sie. Sie erzählte ihnen die Vorgeschichte: ihr Halbbruder Tsuto hatte den Überfall mit Nualia organisiert; Lyrie Akenja war beteiligt. Tsuto hatte sie beim Überfall nach Thistletop transportieren lassen und sie verraten.
- **Nualias Ziel:** Nualias erklärtes Ziel war es, Sandpoint niederzubrennen und sich in Lamashtu Dienst in einen Halbdämon zu verwandeln. Dies gelang ihr nicht. Sie wurde in Thistletop gestoppt.

Schlüsselverbindungen

- **[Shalelu Andosana](#)** — Besucht periodisch. Lieferte den Vertrag, der Goblins Zugang ermöglichte.
- **[Ameiko Kaijitsu](#)** — Wirtin, Tsutos Halbschwester. Aus dem Thistletop-Verlies (D9) befreit.
- **Tsuto Kaijitsu** — Ameikos Halbbruder. Organisierte den gescheiterten Sandpoint-Überfall von Thistletop aus.

- **Habe's Sanatorium** — Liegt südlich von Sandpoint auf der Straße nach Ashen Rise. Die Gruppe passierte es.

Lage

Nordwestlich von Brinestump Marsh, an der Varisian Küste. Auf der Straße zwischen Brinestump/Ashen Rise im Süden und dem weiteren Varisian Inland im Norden. Die Goblins betraten es von Süden, nachdem sie aus Ashen Rise und dem Thistletop-Anmarsch gekommen waren.

Kaijitsu Star

Die Kaijitsu Star

Das erste Schiff. Vorkas Unterschlupf. Der Beginn von allem.

Überblick

Ein Schiff, das irgendwo in den Tiefen von Brinestump Marsh auf Grund lief. Der Licktoad-Stamm schickte die Gruppe, es zu erkunden. Sie fanden es. Sie fanden auch Vorka.

Der Name "Kaijitsu Star" ist in tienischen Schriftzeichen am Bug geschrieben. Kein Goblin kann ihn lesen. Der Name und die Familienverbindung wurden später enthüllt, als die Gruppe Ameiko Kaijitsu in Thistletop antraf.

Dieses Schiff unterscheidet sich von der [Kaijitsu Blossom](#) — einem zweiten, später aufgelaufenen Schiff in dem Sumpf, das die Gruppe in einer nachfolgenden Expedition erkundete.

Was gefunden wurde

- **Vorka** — eine kannibalische Goblin-Druidin, die das Schiff als ihren Unterschlupf beansprucht hatte. Sie hielt ein Pferd namens Stomp. Kurzer Verhandlungsversuch; dann Kampf. Sowohl Vorka als auch Stomp starben. Die Gruppe plünderte das Schiff.
- **Feuerwerksdepot** — das Stammesmissions-Ziel. Zurückgeholt.

Kampagnenrolle

Die Expedition zur Kaijitsu Star war die erste Hauptmission der Gruppe. Das Absolvieren (und lebendige Zurückkehren) war die Grundlage für ihre Erhebung zu Licktoad-Helden. Der Stamm feierte bei ihrer Rückkehr. Die Feier war die letzte, die der Stamm haben würde.

Die Gruppe durchquerte Brinestump Marsh, um sie zu erreichen, wobei sie Lotslegs Eat Goblin Babies Many (eine Riesenspinne) begegneten und unterwegs den Soggy River überquerten.

Lage

Tief in Brinestump Marsh. Ungefähr eine Meile entlang des südlichen Bachufers vom Licktoad Village, etwa eine Stunde Reise. Genaue Position jetzt irrelevant — das Schiff und der Sumpf, in dem es saß, sind nicht mehr das Heimatgebiet der Gruppe.

Schlüsselverbindungen

- **Vorka** — die kannibalische Goblin, die an Bord gefunden wurde. Tot.
- **[Brinestump Marsh](#)** — das Schiff ist (war) darin.
- **[Kaijitsu Blossom](#)** — das zweite Schiff; unterscheidet sich von diesem.
- **[Ameiko Kaijitsu](#)** — die Familie, deren Name am Bug steht.

Die Spinnenhöhle

Die Berghöhle über der Manschmied Farm. Wo Screech Sagg gefunden wurde. Wo die Astral Planee sie hindurchzog.

Überblick

Ein Höhlensystem in den Klippen über der Manschmied Farm, zugänglich durch Folgen von Spinnenspuren die Felswand hinauf. Die Gruppe fand es, nachdem sie die Oger-Farm verlassen und eine Konzentration von Spinnenaktivität bemerkt hatte, die nach oben führte. Sie kletterten. Die Höhle war nicht klein.

Layout

- **Eingangsbereich** — Öffnung in der Klippenwand. Vier Spinnen bei der ersten Annäherung auf Wache. Gruppe kämpfte sie nieder.
- **Wächterstelen-Raum** — Große Kammer. Vier zerbrochene Steinsäulen, beschrieben als "einst Anker für Wesen, jetzt zerbrochen — die Wesen sind wahrscheinlich entkommen." Später bestätigt: Bubble Bomb reparierte die Säulen; sie wurden aktiv.
- **Steinturm / Torhaus** — Abgeschlossene Struktur innerhalb der Höhle. Steinkonstruktion. Diebeskunst SG 20 zum Öffnen (Sneaky zweimal bestanden, Wurf 26 beide Male). Inhalte des Inneren nicht vollständig dokumentiert.
- **Korridor-System** — Oberer Korridor mit Steinwänden, untere Höhlengänge. Mehrere abgeschlossene Türen (Axenfalle hinter einer — animierte fliegende Axt, bekämpft und besiegt).
- **Spinnen-Nester** — Untere linke Bereiche: hohe Spinnenpopulation über mehrere Sitzungen hinweg.

Angetroffene Feinde

Die Höhle erforderte mehrere Sitzungen zur Räumung: Vogelspinnen, Spinnenschwarm, Traumspinnen, Blasse Jagdspinnen, Freudvolle Jagdspinnen, Animierte Axt (Softcore). Princess Crackling nutzte Feueratem ausgiebig. Die Höhle ist der kampftensivste Ort in den Kampagnenaufzeichnungen.

Schlüsselergebnisse

- **Screech Sagg hier gefunden** — In einem Korridor eingesponnen. Spinnen hatten seine Stiefel gestohlen. Die Gruppe befreite ihn. Er schloss sich der Gruppe an. Dies war die Sandhausen-Sitzung vom 30.11.2024.
- **Der Astral Planeen-Zug** — Während des Kampfes nahe dem Steinturm wurde die Gruppe eine nach der anderen in die Astral Planee gezogen. Reihenfolge: Sneaky Scorch zuerst, dann Princess Crackling, Rrrahah Bäähh, Bubble Bomb, Shvub-Mah, Screech Sagg als letzter. Sie erwachten an einem Strand. Die Gruppe erreichte dadurch Level 5.
- **Wächterstelen repariert** — In einer späteren Sitzung (Nachtrag, kein genaues Datum) reparierte Bubble Bomb die vier zerbrochenen Säulen. Sie aktivierten sich. Was genau sie verankern, ist nicht aufgezeichnet.

Status

Das Innere der Höhle war nicht vollständig geräumt, als die Gruppe in die Astral Planee gezogen wurde. Bei ihrer Rückkehr (über den Nettlewood-Strand) gingen sie nicht zurück. Die Höhle und was auch immer die aktiven Wächterstelen jetzt halten, ist ungelöst.

Lage

Klippenrand über der [Manschmied Farm](#). Zugang über Klettern. Spinnenspuren führten vom Farmbereich nach oben. Unterhalb des Devil's-Platter-Gebiets.

Brinestump-Sumpf — Heimatgebiet

Kampagnenroute durch Brinestump Marsh und darüber hinaus

Kampagnenroute durch Brinestump Marsh und darüber hinaus

Brinestump Marsh

Sumpfwrack-Karte

Karte: Schiffswrack in Brinestump Marsh

Kaijitsu Star Wrack-Karte (Modul 1)

Modul-1-Karte: Das Kaijitsu-Star-Wrack in Brinestump Marsh

Überblick

Das Salzsumpfgebiet südwestlich von Sandpoint an der Varisian Küste. Heimatgebiet des Licktoad-Stammes. Dicht, feindselig und voller Dinge, die Goblins töten. Die Gruppe durchquerte es zweimal in den Eröffnungssequenzen der Kampagne — einmal zur Kaijitsu Star, einmal auf dem Rückweg.

Geographie

- Südwestlich von Sandpoint entlang der Varisian Küste.
- Das Licktoad Village liegt tief im Sumpf.
- Die Route zur Kaijitsu Star verläuft ungefähr eine Meile entlang des südlichen Ufers eines Baches und dauert etwa eine Stunde.
- Der Sumpf erstreckt sich bis zur Küste; an der Küste sind offener Strand und Gezeitengelände zugänglich.

Bekannte Gefahren und Begegnungen

Lotslegs Eat Goblin Babies Many

Riesenspinne (CR 1). Lebt in Baumkronen entlang der Bachrouten, ungefähr auf halber Strecke zwischen dem Licktoad Village und der Kaijitsu Star. Hat einen Geschmack für erwachsene Goblins entwickelt. Die Gruppe besiegte sie. Ihr Unterschlupf — ein Windbruch alter Bäume 200 Fuß südlich des Baches — enthält eingewickelte Körper und Wertgegenstände.

Flussüberquerung

Eine Überquerung, die Fertigungsproben erfordert. Rrahah Bäähh bewahrte jemanden vor dem Ertrinken. *(Das Modul beschreibt die Route als Bachnavigation mit zu umgehenden Tiefwasserstellen; die Kampagne schildert eine tatsächliche Überquerung mit Fertigungsproben. Beide sind Kanon.)*

Krokodil

Ein Krokodil wurde während der Sumpfdurchquerung angetroffen und getötet. Keine Modulquelle für diese Begegnung — bestätigter originaler Kampagneninhalte (entweder vom Spielleiter improvisiert oder aus einer nicht extrahierten Quelle).

Strand und Nachtlager

Nach dem Auftauchen aus dem Sumpf in Richtung Küste lagerte die Gruppe am Strand. Aus der Dunkelheit kamen Begegnungen. Am Morgen waren noch alle acht dabei. Keine Modulquelle — bestätigter originaler Kampagneninhalte.

Die Kaijitsu Star

Das erste Schiff. Ein zweimastiges chelaxisches Segelschiff, das vor Jahrzehnten auf Grund gelaufen ist und in einem flachen Sumpftümpel nahe der Küste feststeckt. Der Name "Kaijitsu Star" ist in Tienisch am Bug geschrieben — kein Goblin kann ihn lesen. Jetzt Vorkas Unterschlupf (siehe [Vorka](#)).

Das Schiff wurde nach Vorkas Tod gründlich geplündert. Eine rote Truhe in Vorkas Kajüte enthielt Feuerwerk — die angeforderte Beute des Stammes. **Die Gruppe fand hier auch eine Karte des Sumpfes**, die sie benutzten, um die Kaijitsu Blossom bei ihrer zweiten Expedition zu finden. Ein Elfenbeinfächer mit einer Karte auf der Rückseite war ebenfalls vorhanden; seine Bedeutung hängt mit fernen Ereignissen zusammen (noch nicht gespielt).

Die Kaijitsu Blossom

Das zweite Kaijitsu-Familienschiff. Während der zweiten Expedition der Gruppe aus dem Licktoad Village gefunden — die Route war länger als die erste. *bestätigt* — T3

Ein Skelett an Bord des Schiffes — ein Schiffsoffizier oder ähnlichen Ranges auf der Blossom — gab der Gruppe einen **Mithril-Schwertgriff**. Der Griff enthält ein gerolltes Papier. **Die Gruppe hat das Papier nicht gelesen**. Dies ist ein offener Handlungsfaden. *bestätigt* — T3: "das Skelett das uns auf dem Schiff den Mithril Schwertgriff gegeben hat, war Offizier oder sowas auf der Blossom"

Die Untoten von diesem Schiff sind (*vermutet* — *Spielleiter-Hintergrundgeschichte*) mit der Zerstörung des Licktoad Village verbunden. Das Dorf wurde von einer Abenteurergruppe zerstört, die dieselbe Spur verfolgte, die die Goblins genommen hatten. Der Inhalt des Papiers und wie er mit der Dorfzerstörung zusammenhängt, ist der Gruppe noch unbekannt.

Siehe [lore/items/notable-items.md](#) für den Schwertgriff-Eintrag. Siehe [lore/locations/kaijitsu-blossom.md](#) für die Schiffsdatei.

Anmerkungen

- Menschen meiden Brinestump Marsh im Allgemeinen.
- Die Gefahren des Sumpfes umfassen neben den benannten Begegnungen Riesenkäfer, wilde Hunde, Riesenschlangen und Riesenfrösche.
- Der Name "Kaijitsu Star" ist in Tienisch am Bug geschrieben. Kein Goblin kann ihn lesen. Die Schiffsgeschichte hängt über ehemalige Fracht mit dem Jade-Regent-Abenteurerpfad zusammen; dies wurde noch nicht gespielt.

Licktoad-Dorf — Wo alles begann

Die Goblins sehen ihr Dorf brennen

Licktoad Village Karte

Licktoad Village, brennend in der Nacht

Licktoad Village

Status

Zerstört. Das Dorf wurde von menschlichen Abenteurern aus Sandpoint niedergebrannt und seine Bewohner getötet. Die Gruppe kehrte zurück und fand nur noch glimmende Überreste und Skelette, die sich noch bewegten. Alle Goblins, die sie noch vor Tagen gefeiert hatten, waren tot. Die Abenteurer waren fort. Die acht legten die Skelette nieder, dann gingen sie.

Geographie

- **Südwestlich** von Sandpoint gelegen, tief in Brinestump Marsh.
- Modul 1 beschreibt die Richtung als "südlich von Sandpoint" — dies ist ungenau. PathfinderWiki bestätigt südwestlich.
- Mehrere Meilen entlang der Varisian Küste von Sandpoint.

Physische Beschreibung (vor der Zerstörung)

- Zentriert auf das **Versammlungshaus** — Chief Rendwattle Gutwads Halle, vollgestapelt mit Trophäen, in Sole eingelegten Leichen — und dem sechs Fuß hohen Wippthron.
- **Welpenkäfige** zur Aufzucht von Goblin-Säuglingen — die Gruppe begann hier als Welpen.
- **Squealy Nords Grube** — ein schlammiges Gehege neben den Goblin-Babykäfigen, wo das Stammes-Maskottchen-Schwein gehalten wurde.
- Überreste von **Scribblefaces abgebrannter Hütte** (verbannt und gefressen, bevor die Kampagne begann).
- Gemeinschaftliche Feuerstelle für Feiern.
- Sumpf umgibt das Dorf auf allen Seiten: Riesenkäfer, wilde Hunde, Riesenschlangen, Riesenfrösche.

Schlüsselergebnisse hier

1. **Kampagneneröffnung:** Die acht Goblins wurden aus dem Welpenkäfig entlassen, nachdem sie ihre Mutproben bestanden hatten. Zu Helden des Licktoad-Stammes erklärt. Gruppe erreichte Level 1.
2. **Erste Feier:** Nach der Rückkehr von der Kaijitsu Star mit Vorka tot und dem durchquerten Sumpf. Die Helden wurden gefeiert.
3. **Squealy Nord als vermisst entdeckt** während oder nach der ersten Feier. Führte zur Paddlefoot-Farm-Rettungsmission.
4. **Zweite Feier:** Nachdem Squealy Nord von der Farm befreit wurde. Lauter als die erste.
5. **Zerstörung:** Die Gruppe kehrte von der zweiten Schiffsexpedition zurück und fand das Dorf abgebrannt und seine Bevölkerung tot. Skelette bewegten sich noch in den Ruinen. Die acht räumten sie auf und zogen nach Norden.

Zerstörung — Das Rätsel

erinnert — Skelette/Zerstörung bestätigt (CD-Erinnerung, T3). Hintergrundgeschichte: vermutet — vom Spielleiter gestalteter Inhalt, Jade-Regent-Abenteurpfad / Feuer-über-Brinestump-Verbindung.

Das Dorf wurde angegriffen und niedergebrannt, während die Gruppe auf ihrer zweiten Schiffsexpedition war. Als sie zurückkehrten, bewegten sich noch Skelette durch die Ruinen. Die Gruppe besiegte sie und zog nach Norden. Alle anderen Stammesmitglieder waren tot. Squealy Nord war nicht bei der Gruppe — er war bereits von Pa Munchmeat gefangen worden, der ihn auf der Manschmied Farm für Speck mästete. Die Gruppe befreite ihn dort später.

Die Ursache — ein In-Game-Rätsel aus Goblin-Sicht: Eine Abenteurergruppe besuchte die Kaijitsu Blossom vor den Goblins. Sie stürten die Toten an Bord des Schiffes auf. Die Untoten folgten ihrer Spur zurück ins Dorf und griffen an. Die Identität der Abenteurergruppe ist den Goblins unbekannt — die Gruppe begegnete ihnen nie, identifizierte sie nie und hat das Papier im

Schwertgriff, der von der Blossom geborgen wurde und relevante Informationen enthalten könnte, nicht gelesen.

Dies ist ein **aktives In-Game-Rätsel**, keine Dokumentationslücke. Die Auflösung hängt von zukünftigen Spieleraktionen ab.

Bedeutende NSCs

Chief Rendwattle Gutwad — CE männlicher Goblin-Ranger 3. Fettleibig. Regiert vom sechs Fuß hohen Wippthron. Spricht nur durch seinen Berater Slorb. Zum Zeitpunkt von Rise of the Runelords tot (als Geist, der in Modul 5 Brinestump Marsh heimsucht), aber während der Kampagnenereignisse am Leben.

Slorb — Gutwads Hauptberater und Sprachrohr. CE männlicher Goblin-Experte 1. Übertrieben gekleidet, aufgeblasen, nasale Stimme. Verteilt Missionen in Gutwads Namen.

Anmerkungen

- Modul 2 (We Be Goblins Too!) bestätigt die Dorfzerstörung als Hintergrundgeschichte: Der Licktoad-Stamm wurde von Sandpoint-Abenteurern ausgelöscht, während die SCs nach mehr Feuerwerk Ausschau hielten.
- Das Dorf brannte zwischen Teil 2 und Teil 3 der Kampagne, nach der Rückkehr von der zweiten Schiffsexpedition.
- Die vom Spielleiter gestaltete Hintergrundgeschichte hängt mit dem Jade-Regent-Abenteurpfad / dem Modul "Feuer über Brinestump" zusammen (in dieser Kampagne nicht gespielt).

Tempel der Lamashtu — Die Tiefen

Temple of Lamashtu

Temple of Lamashtu

Temple of Lamashtu

Ort: Thistletop-Verlies, Ebene Eins, Bereich D16

Überblick

Das letzte Ziel der bekannten Kampagnenbeschreibung. Ein Tempel zu Lamashtu — der Mutter der Monster, Schutzpatronin der Goblin-Art, Göttin der Alpträume und der Entstellung — vor ~200 Jahren von einem Varisian Kult erbaut, der vor der chelaxischen Armee floh. Monate vor der Ankunft der Gruppe von Nualia neu geweiht. Alle acht Goblins waren bei der letzten aufgezeichneten Begegnung hier anwesend.

Physische Beschreibung (aus RotR-Quelle)

- Langer Saal mit Steinsäulen, die den Zugang flankieren.
- Steinbecken mit schaumigem dunklem Wasser flankieren den östlichen Eingang (Nord und Süd).
- Das westliche Ende steigt auf flachen Stufen zu einer erhöhten Plattform.
- Wände werden von Kohlenbecken beleuchtet, die glühenden roten Rauch ausstoßen — karmesinrote Beleuchtung überall.
- Flachreliefs von Monstern, die fliehende Menschen fressen, bedecken die Wände.
- Zwei Reihen von Steinsäulen verlaufen die Länge des Raumes.

- Steintüren zum Betreten vom Korridor: gemeißelt mit Bildern von deformierten Monstern, die sich aus schwangeren Frauen aller Rassen herausklauern.

Der Altar

Schwarzer Marmor. Zum Zeitpunkt der veröffentlichten Begegnung: mit Asche und Knochenfragmenten bedeckt — die geopferten Überreste von Vater Ezakien Tobyn, Nualias Pflegevater, aus dem Sandpoint-Friedhof gestohlen.

Die Statue

3 Meter groß. Eine hochschwangere, wohlgeformte nackte Frau, die in jeder bekrallten Hand eine Kukri schwingt. Reptilien-Schwanz. Vogelkrallenartige Füße. Dreiäugiger Schakalskopf mit gespaltener Zunge. Die linke Kukri hat eine immerwährende Flamme (orange); die rechte hat eine immerwährende Flamme (blau).

Lamashtu

Lamashtu ist die Mutter der Monster: Schutzpatronin der Goblin-Art, Göttin der Albträume und der Entstellung. Ihre Domänen sind Chaos, Wahnsinn und das Monströse. Sie wird von denen geliebt, die nichts mehr haben, wovon sie geliebt werden könnten. Der Tempel am Grund von Thistletop war das letzte Ziel der Ereigniskette der Kampagne.

Kampagnenkontext

Die Kampagnenbeschreibung beschreibt das Ankommen hier als das Ende einer Kette, die in einem Welpenkäfig in Brinestump begann, sich durch brennende Dörfer und Astral Planeen und einen sehr unvergesslichen Robbenmann wand und hier ankam. Was im Tempel geschah, war das Letzte, was aufgeschrieben wurde.

Anwesende Kreaturen (aus RotR-Quelle)

- **Jesthunde** (zwei in den Tempelschatten; ein dritter bleibt bei Nualia). Schlanke, schakalähnliche Kreaturen mit glühend roten Augen und schwarzen Reißzähnen. Von Lamashtu als Belohnung für Nualias Neuweihe gesandt. Ihr Heulen hat einen flächenbasierten Effekt.
- Während Gottesdiensten: alle Goblins, Tsuto, Lyrie, Bruthazmus nehmen teil. Orik nicht.

Anmerkungen

- Was im Tempel in der letzten Sitzung der Kampagne geschah, ist im Quellenmaterial nicht aufgezeichnet. "Acht Goblins gingen hinein" — was danach kam, ist am Tisch zu klären.
- Nualias tatsächliche Begegnung befindet sich in E4 (Beobachtungsdeck, Verliesebene Zwei), nicht D16. Die Kampagnenbeschreibung endet am Tempel (D16), nicht notwendigerweise bei Nualia.
- Der Tempel stimmt konsistent zwischen der Kampagnenbeschreibung und der RotR-Quelle überein — eine der saubereren Übereinstimmungen in der Konfliktanalyse.

Thistletop

Karte der Varisian Küste — wichtige Orte markiert

Karte der Varisian Küste — wichtige Orte markiert

Thistletop

Sandpoint Hinterlande Karte

Karte: Sandpoint Hinterlande — wichtige Orte markiert

Überblick

Ein Vorgebirge, das wie eine Drohung in den Varisian Gulf ragt. Oben mit Ruinen und einer Goblin-Anlage, von Feinden umgeben, mit dem Festland durch eine Seilbrücke über offenes Wasser verbunden. Der Nettlewood drängt bis zu seinem südlichen Zugang. Die gesamte Struktur liest sich als ein Ort, der dazu gedacht ist, Besucher zu entmutigen. Die Gruppe besuchte ihn zweimal in Angriffswellen, dann startete sie einen vollständigen Angriff aus den Meereshöhlen.

Gruppenauftrag

Der Auftrag der Gruppe in Thistletop wurde von **Shalelu Andosana** im Birdcruncher-Gebiet (März 2025) vergeben: **den Kopf von Nualia zurückbringen**, der Anführerin des Lamashtu-Kults, der aus dem Thistletop-Verlies operiert. Dies war die Bedingung des Vertrags für sicheren Einlass nach Sandpoint. *bestätigt — T1 + T3*

Geographie

- Eine kleine Insel (ursprünglich der Kopf von Runelord Karzougs Wächterstatue), mit den Nettlewood-Klippen durch eine Seilbrücke verbunden, die 18 Meter über 24 Meter brausender Brandung spannt.
- 24 Meter hohe Seeklippen an den Flanken der Insel — feucht und glitschig.

- Von Süden über Meereshöhlen an der Basis zugänglich.
- Die Insel liegt etwa 18 Meter vor der Nettlewood-Küste.

Oberflächenanlage (Bereich C)

Palisade aus geborgenen Schiffstimbers. Enthält:

- Disteln-Tunnelnetz durch das Brombeerlabyrinth — 1,2 Meter hohe Goblin-Tunnel, die zur Seilbrücke führen.
- Das Heulende Loch (C2): senkrechter Schacht, der 21 Meter zu der darunter liegenden Meereshöhle abfällt. Zur Entsorgung von Gefangenen verwendet.
- Birdcruncher-Goblin-Flüchtlingsnest (C3): ~10 überlebende Birdcrunchers, von Chief Ripnugget hierher gesetzt. Von der Gruppe im zweiten Angriff befreit.
- Thronsaal (C19): Kriegshäuptling Ripnuggets Audienzkammer. Hundefell-Thron, Pferdeschädel-Armelehnen, aufgespießte Menschenhände auf Säulen.
- Latrine/Geheimschatzkammer (C22): Geheimtür hinter einer funktionierenden Latrine. Enthält Ripnuggets Schatzkammer. Die Gruppe benutzte diesen Schacht, um zur Verliesebene hinabzusteigen.
- Eingepferchtes Pferd (C18): Shadowmist, ein gefangenes schweres Schlachtross, das langsam verhungert.
- Seilbrücke (C9): Haarige Seile und dicke Planken. Die westlichen Stützen sind so eingerichtet, dass sie versagen, wenn mehr als 3 mittelgroße Kreaturen gleichzeitig überqueren.

Meereshöhlen — Der Robbenmann-Passage

Die Gruppe näherte sich Thistletop von Süden entlang der Klippenwand und stieg zu den Meereshöhlen an der Basis ab. Die veröffentlichte Quelle beschreibt diesen Bereich als **Bunyip-Lager** — die Kampagne ersetzte den Bunyip durch einen **Robbenmann** (originale Spielleiter-Eigenkreation). Der Robbenmann starb in Wasser bis zu Goblin-Nacken. In den Höhlen wurde Schatz gefunden. Die Gruppe setzte von den Höhlen zur Brücke fort.

Verliesebene Eins (Bereich D)

Vor ~200 Jahren von einem Varisian Lamashtu-Kult ausgegraben. Steinkorridore, verhüllte Laternen, wackelige hölzerne Goblin-Türen. Schlüsselbereiche:

- **D3 — Goblin-Kinderstube:** Leere Käfige. Zum Aufziehen von Goblin-Kindern mit rohem Fleisch und Misshandlung verwendet.
- **D8 — Gefängnis-Vorkammer:** Folterwerkzeuge, Unterkunft des Kerkermeisterslers (Kerkermeister Brunkel starb beim Sandpoint-Überfall).
- **D9 — Gefängniszellen:** Sechs eisentüfeste Zellen. Foltergestell, Eiserne Jungfrau, Feuergrube. Wo **Ameiko Kaijitsu** festgehalten wurde — von ihrem Halbbruder Tsuto etwa 5 Tage vor Auffinden durch die Gruppe entführt.
- **D16 — Lamashtu-Kapelle:** Letzte aufgezeichnete Begegnung der Kampagne.

Bären in Käfigen: Die Kampagnenbeschreibung beschreibt, wie Bären in Käfigen im Verlies gefunden werden. Keine veröffentlichte Quelle enthält Bären irgendwo in Thistletop. Bären sind bestätigter originaler Spielleiterinhalt.

Ameiko Kaijitsu — Die Gefangene

Ameiko Kaijitsu wurde in den Verlies-Zellen (Bereich D9) gefangen aufgefunden. Sie war dort etwa 5 Tage gewesen. Ihr Halbbruder **Tsuto Kaijitsu** entführte sie während des Goblin-Überfalls auf Sandpoint und ließ sie nach Thistletop transportieren, nachdem sie sich weigerte, Nualias Sache beizutreten. *bestätigt — T3*

Was Ameiko der Gruppe bei der Befreiung erzählte:

- Tsuto gehört zu Lamashtu und **kann getötet werden**.
- Tsuto wurde von **Lyrie Akenja** auf Abwege geführt.
- Sie kennt Shalelu; ihr Gasthaus (das Rusty Dragon) ist Shalelusleerste Basis in Sandpoint.

Tsuto Kaijitsu

Tsuto Kaijitsu ist Ameikos Halbbruder. Er organisierte die Sandpoint-Überfall-Logistik, verriet die Stadt, nahm Ameiko gefangen und ermordete ihren Vater Lonjiku Kaijitsu in der Sandpoint-Glashütte. Er wurde von Lyrie Akenja verführt und in Nualias Dienst manipuliert. Er befindet sich im Thistletop-Verlies und kann getötet werden. *bestätigt — T3*

Kampagnen-Angriffssequenz

1. **Erster Angriff (Aufklärung):** Einschleichen, Feinde töten, die sich zeigten, die Form des Ortes erlernen, zurückziehen, bevor der Ort sie zurückillte. Rückzug ins Birdcruncher-Gebiet.

2. **Zweiter Angriff (Gefangenenbefreiung):** Härter reingegangen. Birdcruncher-Goblin-Gefangene befreit (C3-Bereich). Mit den Befreiten abgezogen.
3. **Shalelu-Briefing (vor dem dritten Angriff):** Bei der Rückkehr vom zweiten Angriff traf die Gruppe **Shalelu Andosana** im Birdcruncher-Gebiet. Sie identifizierte die Razertooth/Lamashtu-Bedrohung. Vertrag geschlossen: Gruppe bekämpft den Kult → sie garantiert Einlass nach Sandpoint. Mission: Nualias Kopf zurückbringen. *bestätigt — T1 + T3, März 2025*
4. **Vollangriff via Meereshöhlen (März 2025):** Von Süden abgestiegen, den Robbenmann in den Meereshöhlen getötet, Schatz gefunden, die Brücke überquert, das Dach gestürmt (Dach-Wachen getötet), ins Innere eingedrungen.
5. **Klettersequenz (Thistletop-Innenbereich):** Eine Menschen-Ork-Gestalt mit Vorstellungen von territorialer Verteidigung. Zu Gunsten der Gruppe ausgegangen. Uhuuh Shehee hatte mehr Spaß als unbedingt nötig.
6. **Toilettenschacht-Abstieg** zur Verliesebene (vom C22-Latrinbereich).
7. **Verlies (05.12.2025):** Bären in Käfigen; Ameiko Kaijitsu (Gefangene) aus D9 befreit; Kathedralenbegegnung mit Jesthunden, Tentakelhand-Monster und Lyrie Akenja.
8. **Temple of Lamashtu:** Letzte aufgezeichnete Begegnung.

Wichtige NSCs (veröffentlichte Quelle)

- **Chief Ripnugget** (CR 5, Goblin-Fighter 5): Kriegshäuptling. Reitet Riesengecko Stickfoot. Besessen von Nualia als Lamashtu Gesandte. Hat einen gebrochenen Arm.
- **Gogmurt** (CR 4, Goblin-Druide 4/Rogue 1): Ripnuggets Berater, bitter gegen den Sandpoint-Überfall. Von der Gruppe besiegt (18.01.2025) im Razertooth Territory.
- **Nualia** (CR 6, Aasimar-Cleric der Lamashtu 4/Fighter 2): Hauptantagonistin. Das Ziel der Gruppe. Status unbekannt — der Auftrag der Gruppe war es, ihren Kopf zurückzubringen.
- **Lyrie Akenja** (CR 3, Mensch-Zauberin 4): Für ihre Fähigkeit, Thassilonisch zu lesen, angeheuert. Von der Gruppe besiegt (05.12.2025).
- **Tsuto Kaijitsu** (CR 4, Halbelf-Monk 7): Nualias Geliebter, Ameikos Halbbruder. Status unbekannt.
- **Orik Vancaskerkin** (CR 3, Mensch-Fighter 4): Söldner. Könnte die unidentifizierte Menschen-Ork-Gestalt bei der Klettersequenz sein. Nicht als Kampagnenkanon bestätigt.

Die Seilbrücke zu Thistletop

Die Seilbrücke, die die Festlandklippen mit der Thistletop-Insel verbindet

Anmerkungen

- Der Toilettenschacht-Abstieg (C22-Latrinenbereich) stimmt bestätigt mit der veröffentlichten Thistletop-Geographie überein — er verbindet die Oberflächenanlage mit der Verliesebene.
- Die Seilbrückenüberquerung: Dach-Wachen sahen die Gruppe kommen. Dies war keine Schleichoperation mehr. Sie starben auf dem Dach.
- Die Thistletop-Insel war ursprünglich einer der Wächterstatuenköpfe von Runelord Karzoug.

Birdcruncher-Territorium — Verbündetes Land

Birdcruncher Goblin Territory

Überblick

Das Heimatgebiet des Birdcruncher-Goblin-Stammes. Gelegen südöstlich von Sandpoint in den Hügeln am westlichen Rand des Devil's Platter — einer Region namens Ravenroost. Die Gruppe kam nach der Zerstörung des Licktoad Village hierher und wurde als Verbündete in den Stamm aufgenommen (und möglicherweise als Häuptlinge, gemäß Modul-Lore).

Geographie

- **Südöstlich von Sandpoint** — dies ist die bestätigte Richtung gemäß PathfinderWiki. Modul 2's "östlich" und Modul 5's "südlich" sind Fehler. Modul 3's "südöstlich" ist korrekt.
- Hügel am westlichen Rand des **Devil's Platter** — des dunklen, uralten Felsenplateaus, das östlich von Sandpoint in der Landschaft liegt.
- Ravenroost ist der Regionalname für die zerklüfteten Hügel und Felsformationen.
- Etwa ein Kilometer von der Birdcruncher-Höhle zur Munchmeat-Farm (kampagnenäquivalent der Manschmied Farm).

Das Treffen am Fluss

Die Gruppe traf die Birdcrunchers an einem **Fluss**. Modul 2 platziert dieses Treffen bei der Birdcruncher-Höhle; die Kampagne verlegt es an einen Fluss. Dies ist bestätigter Kampagnenkanon. Das Flusstreffen ist etablierte Tatsache.

Die Birdcruncher-Höhle

- Früher hielt der Stamm mehrere Höhlen und die umliegenden Hügel; jetzt in eine einzige große Höhle gedrängt, nachdem Pa Munchmeats feuerspuckende Wildschweine sie aus ihren anderen Gebieten vertrieben.
- Enthält das zentrale Lagerfeuer und die **Crunchy Crown des Birdcruncher-Stammes** (Krone aus Vogelschädeln, Knochen, Flügeln und Zweigen; gewährt +2 Einschüchtern gegen Birdcrunchers, wenn getragen).
- Ort des Abends-Festmahls: Möwensuppe, verkohlte Drossel, Raben-Augen-Pudding, Geier-Häppchen, würzige Spatzen-Popper, Quietschende Schnäbel und andere Vogelgerichte.

Wise Mummy Sprattleharsh

NB weiblicher Goblin-Adept 3 (Modul-2-Ära). Die Stammeschamanin und De-facto-Anführerin, nachdem drei aufeinanderfolgende Häuptlinge von Pa Munchmeat (oder seiner Oger-Familie) getötet wurden. Beschrieben als runzelig, vorstehende Augen, über einem knorrigen Stab gebeugt, der mit Hundeschwänzen und Pferdeohren dekoriert ist. Besitzt die Crunchy Crown. Gibt Goblins grobe aber genaue Karten.

(Hinweis: Modul 3 behandelt sie später als vermisst/tot; Modul 5 bringt sie ohne Erklärung als Adept Level 4 wieder zurück. Ob sie als benannte Figur in der tatsächlichen Kampagne aufgetrat, ist unbestätigt — siehe consistency-audit.md.)

Die Häuptlingsrat-Herausforderungen

Drei Prüfungen in Modul 2 zur Wahl eines Häuptlings: Blindvogel-Schuss (Schießen mit Augenbinde auf freigelassene Möwen), Stimgebiss-Sumpf-Stampf (Töten von Stirges auf Plankenstegen über einem Moor, während übergroße Menschenstiefel getragen werden) und Vogelpastete (gefesselt in einer Felsschale mit Steinadlern und heißem Brei). Die Kampagne bestätigt Herausforderungen und eine Feier. Ob der genaue Modul-Mutprobensatz verwendet wurde, ist nicht aufgezeichnet.

Screech Saggs Auftritt

Screech Sagg trat bei der Birdcruncher-Feier auf. Der Auftritt wurde besser aufgenommen als er verdiente — das ideale Ergebnis für einen Bard.

Frühere Häuptlinge (von Pa Munchmeat getötet)

1. **Chief Gnawsparrow** — Ging, um den Oger zur Abreise aufzufordern. Kehnte nie zurück. Sein abgetrennter Kopf ist auf einem Pfahl am Farmtor; sein Körper ist in Guffys Zimmer und wird als kopflozes Ausstopfprojekt verwendet.
2. **Crunchsnood** — Gnawsparrows Tochter. Ging, um ihren Vater zu retten. Kehnte nie zurück.
3. **Featherlips** — Crunchsnoods Cousine. Wurde von Sprattleharsh bedrohend zum Gehen gebracht. Kehnte nie zurück.

Birdcruncher-Gefangene in Thistletop

Bestätigter Kampagnenkanon: Während des zweiten Thistletop-Angriffs befreite die Gruppe Birdcruncher-Goblin-Gefangene. In der veröffentlichten RotR-Quelle hält Bereich C3 der Disteln-Tunnel etwa 10 überlebende Birdcruncher-Goblin-Flüchtlinge. Die Kampagnenrahmung dieser als zu befreiende Gefangene ist originaler Spielleiterinhalt, der der Gruppe persönliche Einsätze im Verlies gibt.

Anmerkungen

- Devil's Platter wird in der Kampagnenbeschreibung als "ein weites flaches Dunkelgestein beschrieben, das in der Landschaft liegt wie etwas Uraltes, das versucht, sich zu erinnern, was es früher war."
- Pa Munchmeat jagte auf dem Devil's Platter 3 Stunden vor der Morgendämmerung und kehrte 1 Stunde nach Sonnenaufgang zurück — dies ist relevant für das Farm-Einschleichfenster.
- Die Küche des Birdcruncher-Stammes basiert in allen Modulen auf Vögeln; ihr Name ist wörtlich zu nehmen.

Manschmied-Hof

Munchmeat/Manschmied Farm Karte (Modul 2)

Modul-2-Karte: Die Munchmeat-Farm (Moduläquivalent der Manschmied Farm)

Überblick

Eine Farm nordöstlich des Birdcruncher-Gebiets. Die Birdcrunchers schickten die Gruppe, um Pa Manschmied und das feuerspuckende Schwein auf dieser Farm zu erledigen. Der Ansatz war eine Schleichoperation. Die Farm hatte eine Oger-Familie — Oger-Pa, Oger-Ma und Oger-Sohn. Schweine wurden befreit. Einige der Oger überlebten nicht. Die Gruppe verließ den Ort mit dem, wonach sie gekommen war, und dem unbehaglichen Gefühl, dass sie etwas folgten, anstatt es zu führen.

Farmlayout

- **Haupthaus** — auf Stelzen mit einem käfigartigen Hohlraum darunter
- **Hühnerställe** — nördlich des Hauses; Freilandhühner
- **Umgedrehtes Bootsunterstand** — im Westen; dient als Schweinegehege
- **Werkschuppen** — im Süden; überwuchert; feurröpsende Pflanzen werden hier angebaut (Treibstoff für Piggy)
- **Tiergehege** — enthielt Princess Crackling und ein gewöhnliches Bauernhof-Schwein
- **Verschlossene Falltür** — innerhalb des Farmhauses; von der Gruppe nicht erkundet

Kampagnenkanon

- **Name:** Manschmied Farm. Dieser Name erscheint in keinem extrahierten Modul. Modul 2 verwendet "Munchmeat Farm". "Manschmied" ist entweder eine Spielleiter-Umbenennung oder ein Spieler-geprägter Name. Bestätigter Kampagnenkanon ungeachtet der Herkunft.
- **Lage:** Nordöstlich des Birdcruncher-Gebiets.
- **Missionsursprung:** Von Wise Mummy Sprattleharsh nach dem Häuptlingsrat (23.03.2024) vergeben — Pa Manschmied und das feuerspuckende Schwein töten.
- **Ansatz:** Schleichoperation. Sneaky Scorch war in seinem Element.

Die Oger-Familie

Name	Rolle	Status / Anmerkungen
Pa Munchmeat (Pa Manschmied)	Oger-Druide; Farmbesitzer; Tierbegleiter Piggy	Besiegt (T2 Spielleiternotizen)
Ma (Oger-Ma)	Weiblicher Oger; trägt eine große Axt	Früh abgereist; bis zum Teufelshochplateau verfolgt — Sneaky verlor dort die Spur
Guffy	Ogerkind-Tochter	Kam später mit Ma und einem toten Hobgoblin zurück
Piggy	Pas Tierbegleiter — riesiges, gepanzertes, feuerspuckendes Wildschwein	Feueratem durch feuerlösende Pflanzen aus dem Werkschuppen befeuert; trägt Feuerkürbis

Ereignisse auf der Farm

- **24.05.2024 (Osterode — bestätigt T1):** Shvub-Mah kam mit Princess Crackling an. 2 Granitgeier landeten auf dem Farmhaus. Farmhühner befreit; Gruppe versteckte sich auf dem Hügel. Eine Ogerspinne kam den Hügel herauf — besiegt. Eine wilde Spinne erschien — ebenfalls besiegt.
- **Hausuntersuchung (Osterode-Sitzungen):** **Alchemy Goggles** gefunden → Bubble. **Feuerkürbis**, alchemistische Vorräte in einer Truhe. Verschlossene Falltür — nicht erkundet.
- **Die Schweine:** Zwei Schweine im Farmgehege auf der Westseite unter einem als Schweinegehege umgenutzten Boot — **Squealy Nord** (das Licktoad-Stammes-Maskottchen, von Pa Munchmeat vor dem Dorfbrand gefangen, hier gehalten und für Speck gemästet) und ein gewöhnliches Bauernhof-Schwein. Squealy Nord wurde hier befreit. **Princess Crackling wurde NICHT von dieser Farm befreit** — sie war bereits vor Erreichen des Birdcruncher-Gebiets an einem Bach gefangen worden und war als Shvub-Mahs gebundene Begleiterin bei der Gruppe, als sie ankamen. *bestätigt — Spielleiter T2, 2026-04-05*
- **Zeitplan der Oger-Familie:** Oger-Ma brach mit einer großen Axt auf; bis zum Teufelshochplateau verfolgt, Spur von Sneaky Scorch verloren. Oger-Pa kehrte nachts mit einer weiteren Ogerspinne zurück. Oger-Ma kehrte mit Oger-Sohn und einem toten Hobgoblin zurück.
- **Nacht in einem verlassenem Bauernhaus (früher):** Während des Vormarschs ins Manschmied-Gebiet rastete die Gruppe auf einer verlassenem Farm. Ein Oger griff in der Nacht an. Shvub-Mah kitzelte den Oger wiederholt durchs Haus, bis der Oger scheiterte, ihn zu fressen.

Ogerspinnen

Mehrere Ogerspinnen (Oger-Spinnen) waren auf und um die Farm anwesend. FoundryVTT (24.05.2024) Spielwerte: Gift SG 22 Zähigkeit, Netzfalle (Festgehalten, SG 22 Entkommen), natürlicher Angriff 2W8+8 Stich (Krit verdoppelt). *bestätigt* — T1

- Erste Ogerspinne auf dem Hügel angetroffen — getötet (24.05.2024-Sitzung).
- Oger-Pa kehrte während der Nacht mit einer weiteren Ogerspinne zurück.

Wem die Gruppe danach folgte

Von der Manschmied Farm folgte die Gruppe Spinnenspuren eine Klippe hinauf und fand einen Höhleneingang. Drinnen: ein Raum mit **2 zertrümmerten Wächterstelen** (waren einst Anker für Wesen, jetzt zerbrochen — die Wesen waren offenbar entkommen). Dies führte zur ausgedehnten Spinnenhöhlen-Sequenz und schließlich zum Astral Planeen-Transit.

Verhältnis zur Modulquelle

Das Äquivalent in Modul 2 (Pa Munchmeats Farm) ist eine Oger-Druiden-Farm mit feuerspuckenden Wildschweinen und Squealy Nord in einem Gehege. Die Kampagnenversion weicht ab: Princess Crackling ist das feuerspuckende Schwein (ein von Nord getrenntes Tier), und die Oger-Familie ist die Manschmied-Familie. Kampagnenversion verwenden.

Anmerkungen

- Die Farm ist **nicht** der Ort, wo Squealy Nord in dieser Kampagne gehalten wurde. Nord wurde von Paddlefoot Farm zwischen der ersten und zweiten Schiffsexpedition zurückgeholt.
- Princess Crackling (feuerspuckendes Schwein) und Squealy Nord (Stammes-Maskottchen) sind verschiedene Tiere. Shvub-Mah hat beide. Nicht verwechseln.
- FoundryVTT (24.05.2024) bestätigt: Sneaky Scorch, Shvub-Mah, Rrrahah Bäähh, Bubble Bomb, Princess Crackling als aktive Spieler. "Ma" (Oger-Ma) erschien ebenfalls in Würfeln.