

Teil I — Szenen

- [Szene 1: Der Käfig](#)
- [Szene 2: Brinestump](#)
- [Szene 3: Das Schiff](#)

Szene 1: Der Käfig

Szene 01 — Der Käfig

SITUATION

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

ERZÄHLUNG

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

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

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

[SZENE: die acht, in der Dunkelheit]

ERZÄHLUNG

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

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

Sneaky Scorch beobachtet. Fasst nichts an. Noch nicht.

Screech Sagg summt etwas. Es ist beinahe ein Lied.

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

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

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

Wee Goo sitzt auf jemandem.

[SZENE: die Mutproben beginnen]

ERZÄHLUNG

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

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

Es gibt immer Mutproben.

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

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

[SZENE: der Käfig öffnet sich]

ERZÄHLUNG

Der Riegel bewegt sich.

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

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

entschieden hat, beeindruckt zu sein.

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

Die Erklärung ergeht.

[SZENE: die Erklärung]

ERZÄHLUNG

Helden des Licktoad-Stammes.

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

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

Rrrahah Bäähhls Gebet endet mitten im Wort.

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

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

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

Frizzel Brizzel verlagert seine Zählung von Käfiglücken zu Menschenmengenpositionen.

Uhuhh Shehee hört auf zu vibrieren.

Wee Goo steigt von wem auch immer er saß herunter.

[SZENE: die Mission]

ERZÄHLUNG

Dann sagt Slorb, es gibt ein Schiff.

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

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

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

Sie wurden zu Helden erklärt.

Kann genauso gut anfangen.

[SZENENENDE — Übergang zu: Brinestump Marsh Annäherung]

Szenennotizen für nachgelagerte Agenten

Art Director:

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

Komponist:

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

- Missionszuweisung: Der Sumpflaut kehrt darunter zurück. Etwas Größeres als die Feier, das unter dem Lärm beginnt.

Spieldesigner:

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

Szene 2: Brinestump

Szene 02 — Brinestump

SITUATION

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

ERZÄHLUNG

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

Acht Goblins. Eine Richtung: vorwärts.

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

Nichts in Brinestump hat Interesse daran, dass nichts passiert.

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

ERZÄHLUNG

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

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

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

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

[BEAT: der Sumpf, das Durchqueren]

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

ERZÄHLUNG

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

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

Sie kommt herunter, wenn sie bereit ist.

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

Sie hat Meinungen dazu, dass Goblins diesen Weg benutzen.

[BEAT: die Spinne steigt herab]

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

ERZÄHLUNG

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

Das ist ihr letzter Fehler.

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

Die Spinne verliert.

[BEAT: Lotslegs tot — das Nestholz sichtbar]

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

ERZÄHLUNG

Der Bach geht weiter. Sie auch.

Das nächste Problem ist das Wasser.

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

Rrrahah Bäähh ist zuerst im Wasser. So läuft das.

[BEAT: die Flussüberquerung]

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

ERZÄHLUNG

Alle kommen hinüber.

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

Dann das Krokodil.

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

[BEAT: Krokodil]

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

ERZÄHLUNG

Das Krokodil verliert auch.

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

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

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

ERZÄHLUNG

Sie schlagen ihr Lager am Strand auf.

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

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

Trotzdem kommen Dinge aus der Dunkelheit.

Am Morgen sind alle acht noch da.

Das zählt.

[BEAT: Nachtlager — Morgen]

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

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

Szenenhinweise für nachgelagerte Agenten

Art Director:

- Aufbruchsbeat: das Dorffackellicht hinter ihnen, vom Sumpf in wenigen Schritten geschluckt. Der Übergang von warmem Licht zu nassem Dunkel soll schnell passieren —

ein Bild genügt.

- Die Spinne: die Baumkronensilhouette des Netzes sichtbar, bevor sie herabsteigt. Die eingewickelten hängenden Gestalten in den Bäumen sind erkennbar, bevor die Spinne es ist. Ihr Nest, das Windbruchholz, ist ein Haufen altes Holz und Gespinnst 200 Fuß südlich des Bachs.
- Flussüberquerung: braunes Wasser, kein sichtbarer Grund, acht Goblins in verschiedenen Überquerungsstadien. Rrrahah Bäähhs Zähne und Größe sind im Wasser sichtbar. Das ist hässliche Bewegung, keine elegante.
- Krokodil: es kommt von unten, nicht vom Ufer. Das Wasser und der Untergrund sind Teil des Kampfes.
- Küstenaufsuchen: harter Tonartwechsel — offener Himmel, Sand, das Meer zum ersten Mal sichtbar. Die verdichtete Sumpfdunkelheit weicht offener Küstendunkelheit. Es soll sich anfühlen wie Ausatmen.
- Nachtlager: Gestalten im Sand, nichts um sie herum, das Meer an einem Rand und offene Dunkelheit überall sonst. Die Dinge, die aus dem Dunkel kommen, sind zuerst Silhouetten.

Composer:

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

Game Designer:

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

- Der Name der Spinne (Lotslegs Eat Goblin Babies Many) soll irgendwo erscheinen, wo der Spieler ihn lesen kann — Namensschild des Gegners, Bestiareintrag, irgendwas. Er ist zu gut, um im Hintergrund zu bleiben.

Szene 3: Das Schiff

The shipwreck in Brinestump Marsh

Das Schiffswrack in Brinestump Marsh

Szene 03 — The Kaijitsu Star

SITUATION

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

ERZÄHLUNG

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

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

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

Sie sind hergekommen für das, was drinnen ist.

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

ERZÄHLUNG

Das Pferd sieht sie zuerst.

Es steht in einem eingezäunten Hof, der an der Seite des Schiffs angebaut wurde — ein ausgewachsener Hengst, dunkelgrau, mit dem dreckigen Aussehen eines Tieres, das schon zu lange hier ist und das weiß. Es ist nicht erfreut über Besucher.

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

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

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

ERZÄHLUNG

Das Pferd stirbt zuerst.

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

Das Schiff macht keinen Laut.

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

ERZÄHLUNG

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

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

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

Ihr Name ist Vorka.

Der Stamm kennt den Namen. Jeder Licktoad-Goblin kennt den Namen, weshalb keiner von ihnen sich für diese besondere Mission freiwillig melden wollte. Vorka war einmal Licktoad — die Frau

eines ehemaligen Häuptlings. Sie aß ihn. Dann noch ein paar mehr. Dann warf der Stamm sie hinaus, was ehrlich gesagt die Mindestreaktion war. Sie kam hierher. Seitdem isst sie, was zu ihr kommt.

Sie schläft, als sie sie finden.

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

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

ERZÄHLUNG

Sie ist wach.

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

Die acht haben Meinungen zurück.

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

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

ERZÄHLUNG

Vorka verliert.

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

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

Was von Vorka übrig bleibt, bleibt beim Schiff.

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

ERZÄHLUNG

Die rote Truhe ist in der Kabine.

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

Vierzehn Desnan Candles. Zwanzig Papierkerzen. Sieben Skyrockets.

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

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

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

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

ERZÄHLUNG

Sie nehmen was wichtig ist und lassen den Rest.

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

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

ERZÄHLUNG

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

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

Szenenhinweise für nachgelagerte Agenten

Art Director:

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

Composer:

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

Game Designer:

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

Lore-Hinweis — Schwertgriff

Der Schwertgriff taucht in dieser Szene nicht auf.

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

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

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

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