

Szene 1: Der Käfig

Szene 01 — Der Käfig

SITUATION

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

ERZÄHLUNG

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

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

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

[SZENE: die acht, in der Dunkelheit]

ERZÄHLUNG

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

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

Sneaky Scorch beobachtet. Fasst nichts an. Noch nicht.

Screech Sagg summt etwas. Es ist beinahe ein Lied.

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

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

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

Wee Goo sitzt auf jemandem.

[SZENE: die Mutproben beginnen]

ERZÄHLUNG

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

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

Es gibt immer Mutproben.

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

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

[SZENE: der Käfig öffnet sich]

ERZÄHLUNG

Der Riegel bewegt sich.

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

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

entschieden hat, beeindruckt zu sein.

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

Die Erklärung ergeht.

[SZENE: die Erklärung]

ERZÄHLUNG

Helden des Licktoad-Stammes.

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

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

Rrrahah Bäähhs Gebet endet mitten im Wort.

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

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

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

Frizzel Brizzel verlagert seine Zählung von Käfiglücken zu Menschenmengenpositionen.

Uhuhh Shehee hört auf zu vibrieren.

Wee Goo steigt von wem auch immer er saß herunter.

[SZENE: die Mission]

ERZÄHLUNG

Dann sagt Slorb, es gibt ein Schiff.

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

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

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

Sie wurden zu Helden erklärt.

Kann genauso gut anfangen.

[SZENENENDE — Übergang zu: Brinestump Marsh Annäherung]

Szenennotizen für nachgelagerte Agenten

Art Director:

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

Komponist:

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

Spieldesigner:

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

Revision #2

Created 2026-04-05 20:01:18 UTC by Admin

Updated 2026-04-12 13:53:23 UTC by Admin