

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 Gespinst 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.
- Küstenauftauchen: 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. Wassergeräusche physisch präsent im Mix.
- Küstenauftauchen: 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.
-

Revision #3

Created 2026-04-05 20:03:01 UTC by Admin

Updated 2026-04-12 14:22:58 UTC by Admin