

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 Griffes ungeschrieben. Nichts in dieser Szene wurde verändert oder erfunden um der Diskrepanz Rechnung zu tragen.

Revision #4

Created 2026-04-05 20:09:16 UTC by Admin

Updated 2026-04-12 13:57:45 UTC by Admin