

MIDGARD

Kleine Leute



Abenteuer



Kleine Leute

Anmerkung

Das Abenteuer *Kleine Leute* ist für 2-4 Spielerfiguren der Grade 1-3 angelegt und spielt in Alba. In erster Linie handelt es sich um eine Kriminalgeschichte, die eher die ermittelnden Fähigkeiten der Abenteurer als ihre kämpferischen anspricht. Es wäre hilfreich, wenn Spieler sowie Spielleiter schon etwas mit dem Hintergrund Albas, insbesondere mit dem Konflikt der Clans Tilion und Rathgar, vertraut sind. Die verwendeten Gedichte sind - in leicht abgeänderter Form - verschiedenen Kinderbüchern entnommen und werden üblicherweise zur Weihnachtszeit vorgetragen. Sie sind so verbreitet und mit der Zeit verändert worden, dass kaum einer einzelnen Person die Urheberrechte zugesprochen werden können. Die Figur des Ormond MacTilion findet hingegen eindeutig Anlehnung an Uncle Scrooge aus Charles Dickens' Weihnachtsgeschichte.

Prolog

Atemlos floh der erschöpfte Halbling durch das Innere der großen, dunklen Burg, seine laut rufenden und mordlustigen Verfolger im Genick. Die Wachen, Männer mit besudelten Breitschwertern und verschwitzten Visagen, hatten just seinen letzten Gefährten an einer Ecke überrascht und niedergemetzelt. Langsam verließ den Halbling der Mut. So hatte er sich dieses Abenteuer wahrlich nicht vorgestellt. Ohne sich genau umzusehen, rannte er um die nächste Biegung, folgte dem weiteren Verlauf des Ganges und erreichte eine eng gewundene Wendeltreppe. Hastig sprang er die Stufen empor, in der verzweifelten Hoffnung, sie führten in die Freiheit. Oben angekommen fand er sich auf den mondbeschiedenen Zinnen wieder. Ein Blick über die Außenmauer ließ ihn erbllassen: unter ihm lag in kaum zu ahnender Tiefe der schlammige Burggraben. Als das Poltern der Wachen zu ihm heraufdrang, stieg der Halbling todesmutig, leicht zitternd auf den Rand, warf einen letzten Blick zurück und stürzte sich in die Bodenlosigkeit.



Einleitung

Die Geschichte beginnt in Deorstead, einer 5000 Einwohner zählenden Hafenstadt im Nordosten Albas. Die Abenteurer befinden sich auf dem Marktplatz, gehen von Stand zu Stand und sehen sich die vielen verschiedenen Auslagen an. Der Winter ist bereits hereingebrochen, und es fällt leichter Schnee, der die Dächer mit einer dünnen, weißen Decke überzieht. Glücklicherweise ist es noch nicht besonders kalt. Plötzlich vernimmt einer der Abenteurer (mit möglichst **hohem Au**) ein hohes weibliches Stimmchen hinter seinem Rücken, das ihn anzusprechen scheint.

„Hallo, du da! Du wirst hier nichts finden, was du nicht eh irgendwann wieder fortwirfst. Das Gold in deinem Beutel ist keine große Sache. Aber hast du jemals die bunten Blätter, die im Herbst von den Bäumen fallen, gezählt? Das ist etwas ganz anderes. Verschwende nicht so viel Zeit, sondern fang dir lieber ein Stückchen Abendrot und steck es dir an die Mütze...“

Dreht sich der Abenteurer um, erblickt er hinter sich ein zierliches, nacktes Wesen, das einer wunderschönen Frau mit Schmetterlingsflügeln gleicht. Die Gestalt ist etwa 30 cm groß und flattert beim Sprechen um den Abenteurer herum. Zweifellos handelt es sich um eine **Fee**. Ihr Gerede ist belanglos, aber fordernd, und sie macht keine Anstalten zu gehen. Fragen der Gefährten überhört sie generell, es sei denn, jemand fragt nach ihrem Namen. Sie hält dann kurz inne, sagt: „*Sunnarflis vom Teich hinter den Hügeln, das bin ich wohl! Aber so höre doch...*“ und spricht ohne Übergang weiter.

Kurz bevor die Situation zu eskalieren droht, kämpft sich ein **Halbling** mit grauer Kapuze durch die Menschenmenge und kommt auf die Gruppe zu. Die Fee scheint ihn zu kennen, denn sie verzieht die Miene und verstummt. Gleich darauf beginnt der Halbling, während er noch nach Luft schnappt, sie zu tadeln. Aus der Flut von zornigen Worten geht hervor, dass die Fee und der Halbling offensichtlich zusammengehören. Der Halbling ermahnt sie, nicht ohne ein Wort von ihm wegzufiegen und schließt mit der Feststellung, dass er