

Lite small

Vom Winde verweht

Dieses Abenteuer führt die Charaktere nach Oldchurch, wo sie einen Thumbling aus großer Gefahr retten. Wir gehen davon aus, dass die Familie Southgate gespielt wird, aber jede andere SC-Gruppe, die den Weg nach draußen wagt, funktioniert ebensogut. Es beginnt am Nachmittag, etwa zwei Stunden vor der Dämmerung.

Einstieg

“Da ist einer weggeweht worden!”, rief Tommy, als er hastig in den Wohnraum unterhalb des Giebels stolperte. “Weggeweht?” Berkland sah eigentlich gar nicht so richtig von seiner Arbeit auf. Er versuchte schon seit Tagen, einen Türöffner für die Bodenluke zu konstruieren, aber bisher klappte es einfach nicht. “Ja. Ein Drachenflieger. Die Windböe hat ihn irgendwo bei Oldchurch abstürzen lassen.” Das sorgte doch für Aufmerksamkeit und Ruhe im Raum. “Oldchurch, aber da ist doch...” “Die Eule.” Ched nickte und beendete Berklands Satz. “Dann muss jemand nachsehen, ob alles in Ordnung ist.” Millie hatte ein gespanntes Glitzern in den Augen. “Und alle anderen sind zu weit weg, bleiben also nur wir. Richtig, großer Bruder?” Ched nickte und Berkland seufzte. Er klappte seinen Werkzeugkasten zu, während die Familie schon Ausrüstung zusammensuchte. Er hasste das Landleben.

Vor den Toren Coppertons

Den ganzen Tag über drohte ein Sommergewitter, das sich just in diesem Augenblick bemerkbar macht. Donner, Blitze und vor allem Regen wie Bindfäden erschweren den Weg zum nicht allzu weit entfernten Oldchurch.

Zwischen Copperton und Oldchurch fließt ein Bach (etwa 70 cm breit) in einer Senke. Autos nutzen eine angelegte Brücke - für menschliche Augen kaum der Rede wert. Leider steht direkt vor der Brücke ein Lieferwagen mit Reifenpanne, der in Richtung Copperton unterwegs war. Der Fahrer flucht lauthals und arbeitet am Rad, während die Scheinwerfer die Brücke komplett ausleuchten. Es liegt an

den SC, ob sie den einfachen Weg wählen und möglicherweise entdeckt werden, oder ob sie den gefährlichen Weg wagen und es irgendwie mit dem "reisenden Strom" aufnehmen.

Oldchurch

Das alte Kirchengelände ist von einer riesigen (ca. 1 Meter) Mauer umgeben, durch ein Tor kommt man auf einen schmalen Weg, der zum Eingang des Gebäudes führt. Der Friedhof liegt innerhalb der Mauer. Falls ein Thumbling die Mauer erklimmen will, braucht er dafür zwei Erfolge als Läufer. Innerhalb des Mauer lassen sich folgende interessante Stellen ausmachen:

1. Der ziemlich ramponierte Flugdrachen. Er könnte mit etwas Zeit sicherlich flott gemacht werden (3 Erfolge und 1 Stunde Arbeit), hier und jetzt ist er aber so oder so kaum zu gebrauchen. Aufmerksame Thumblings finden eine Spur (1 Läufer Erfolg) aus umgeknickten Halmen und auch einigen Blutstropfen, die zwischen die Grabsteine führt. Bei zwei Erfolgen finden die Charaktere außerdem eine versteckte Falltür am Grabstein, gegen den der Drachen prallte. Eine Leiter führt nach unten. Sollte die Gruppe sich hier umsehen, kann Szene 2a gespielt werden.
2. Die Spur führt zu einem Grabstein, vor dem sich der verletzte Bruchpilot Evan Greatree gegen drei ziemlich gefräßig aussehende Ratten verteidigt. Evans linker Arm ist gebrochen und er blutet schon aus einigen tiefen Bisswunden. Er wehrt sich mit einem Nadeldegen.
3. Die Kirche selbst ist verschlossen, bietet aber einige Lücken und Winkel, in denen Thumblings Platz und Sicherheit finden.

Vermutlich werden die SC versuchen, dem Thumbling zu helfen und die Ratten angreifen, ablenken etc. Mitten im Kampf wird die Eule, die sich im Kirchturm eingeknistet hat, auf die Ratten und Thumblings aufmerksam werden. Sie wird eine der Ratten packen und töten, dann aber in den Thumblings die schmackhaftere Beute sehen. Thumblings sollten jetzt besser ihr Heil in der Flucht suchen.

Evan Greatree	
Knüppler	3
Tüftler	1
Plapperer	3
Läufer	5
Zähigkeit	2
Bewaffnung	
Nadeldegen	

Unter Oldchurch

Die Falltür führt einen halben Meter unter die Erde, wo sie dann als gegrabener Tunnel in Richtung Kirche führt. Bald darauf wird der Tunnel zum Inneren eines Kabelrohres, wobei die Kabel den Weg nicht behindern. Eine weitere Öffnung und eine weitere Leiter später finden sich die SC in der Kirche wieder, genauer gesagt unter dem Boden der Sakristei und nah an der Außenmauer. Von innen zeigt sich hier eine gut getarnte Tür, die nach draußen führt. Die Gruppe hat so-

eben die verlassene Oldchurchwohnstatt gefunden. Die Wohnstatt ist recht klein, die Familie Oldchurch bestand schon früher nur aus weniger als einem Dutzend Mitgliedern. Im Inneren der Behausung ist alles spinnwebenverhangen, staubig und duster. Die Möbel sind angeschimmelt und holzwurmzerfressen. Auf dem Tisch in der Mitte des Wohnraumes steht ein verschlossenes mit einer dort sicher verwahrten Botschaft. Sie besagt, dass die Oldchurchs sich an “den geheimen Ort in der Stadt” zurückziehen, weil “die Situation es erfordere”. Mehr ist nicht zu finden, wobei einige Gebrauchsgegenstände durchaus intakt und evtl. tauschbar sind.

Flucht von Oldchurch

Die Eule wird den Charakteren hinterherjagen, ebenso mögliche verbliebene Ratten (Die Verfolgung wird als Konfliktszene abgehandelt). Es liegt an den Spielern, wie sie diese wilde Jagd überleben wollen. Sie können sich verkriechen oder versuchen, die Ratten unter die Eulenkralen geraten zu lassen. Sie können sich natürlich auch stellen, aber spätestens die Eule wird ihre Opfer in die Luft mitnehmen und in ihr Nest tragen, um sie dort zu verspeisen. Hat die Eule ersteinmal etwas zu fressen, zieht sie sich auch zurück. Bei unvorsichtigen Charakteren kann sie jedoch zurückkehren.

Eule	
Profilwerte	5
Zähigkeit	5

Abschlusszene: Rückkehr nach Copperton

Es liegt an den Spielern, ob sie Nacht und Unwetter ignorieren und durch das Gewitter zurückzukehren versuchen oder ob sie lieber irgendwo ausharren und den Weg am Morgen antreten (das Gewitter hört in der Nacht auf).

- **Nacht und Gewitter:** Mit dem schwer verletzten Evan lassen sich Klettereinlagen über kleine Hänge etc. kaum bewerkstelligen. Die Gruppe muss daher einen Umweg in Kauf nehmen, wobei sie auf einem Hügelkamm bis ins Coppermoore schauen und dort mehrere Lichter entdecken können.
- **Tag:** Das Unwetter hat sich verflüchtigt und nur Matsch und Pfützen zurückgelassen. Auf dem Weg nach Copperton wird die Gruppe von einigen Great-tree-Mausreitern entdeckt werden, die auf der Suche nach Evan sind.

Zurück in Southgate kann Evan ordentlich versorgt werden. Er bedankt sich wiederholt für die Rettung und versichert, in Greentree vom beherzten Eingreifen Southgates zu berichten. Evan ist übriges der Neffe des Familienvorstandes, was den SC ein gewisses Wohlwollen in der Wohnstatt im Stadtpark zuteil werden lässt. Falls die Spieler die Oldchurchzuflucht gefunden haben, bietet auch das Möglichkeiten für weitere Nachforschungen. Der Rat hat sicherlich Interesse an einem geheimen Ort, der sich innerhalb der Stadt befinden soll.

Impressum

Vom Winde verweht ist ein Abenteuer für das small Setting für Lite von Tarin. Lite ist ein Rollenspiel von Jürgen Mang.

<https://jcgames.de/lite/>

Lizenz



Dieses Werk steht unter der CreativeCommons-Lizenz Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International.