



Rainer Nagel

Das große Abenteuer der kleinen Halblinge

Fantasy-Abenteuer auf der Welt Midgard
für vorgegebene Halblingsabenteurer von Grad 1



Inhaltsverzeichnis

Rainer Nagel

Das große Abenteuer der kleinen Halblinge

Einleitung für die Spieler	5
Das Tor zur Großen, Weiten Welt	7
Auf in die Große, Weite Welt	14
Im Sumpf	21
Ein glückliches Ende	30

Anhang

Bemerkungen zum Spielen von Hildifons Tuck	31
Die Spielerfiguren	31
Krond Pötteschmeißer	40
Handouts	42



Das große Abenteuer der kleinen Halblinge

Einführung

Das große Abenteuer der kleinen Halblinge ist ein Abenteuer mit vorgefertigten Spielerfiguren: fünf Halblinge von Grad 1. Zum ersten Mal kam es als Turnierabenteuer auf dem MID-GARD-Con 1999 in Braunschweig zum Einsatz. Es eignet sich gut als Einführung für Rollenspielneulinge oder als Einmalabenteuer für einen geselligen Abend von Spielern, die einmal eine andere Rolle ausprobieren wollen. Bei Bedarf kann auch ein sechster Spieler mitmachen, der sich als Krund Pötteschmeißer der Gruppe in Twineward anschließt.

Alle Vorlesepassagen sind in eckige Kästen gesetzt; zusätzliche Erläuterungen finden sich in kleinerer Schrift.

Das Abenteuer lebt in erster Linie davon, dass die Spieler ihre Halblinge überzeugend darstellen, und das nicht nur bei ihren Interaktionen miteinander, sondern auch in ihren Reaktionen auf die „Große Welt“. Der Spielleiter sollte seine Beschreibungen der Sichtweise der Halbytla anpassen - ein Blick in das Kapitel über die Halblinge im Quellenbuch *Alba* - Für Clan und Krone ist dabei hilfreich.

Einleitung für die Spieler

Schon immer war das Leben in Bad Meliand, dem anerkannten Kurort des Halfdals, etwas aufregender gewesen als im Rest eurer gemütlichen Heimat, bringen doch die Großen Leute, die hier ab und an im eigens für ihre Verhältnisse gebauten Wirtshaus *Zum fetten Schweinchen* einen Erholungsurlaub verbringen (und das Halfdal nicht nur gesundheitlich erholt, sondern auch wohlgenährt verlassen), immer wieder Aufregungen und interessante Informationen mit sich. Die meisten dieser für die Großen Leute so wichtigen Neuigkeiten versteht ihr zwar nicht wirklich (und manchmal seht ihr auch nicht ganz ein,

warum sie wichtig sein sollen), aber diesmal, Mitte des Feenmondes, war dies anders: Ein blasser - sehr blasser - Großer Leut mit ungesund heller Haarfarbe, der einen sehr abgespannten Eindruck machte und über eine Woche brauchte, bis er sich zumindest ein wenig an eure Freundlichkeit angepasst hatte, erschien im Halfdal und wurde sofort nach Bad Meliand geleitet - zumal er immerhin sieben Briefe aus dem Ausland - aus Twineward! - mitgebracht hatte. Nachdem ihr dort den Fremden (der seinen Namen mit Olafsdottir angab - bei dem Namen muss man ja unausgeglichen sein!) erst einmal aufgepäppelt hattet, wusste er so allerlei zu erzählen. Er hatte eine blühende Phantasie, das muss man ihm lassen; die meisten seiner Geschichten (die sich um Personen wie „Siorlynn“ - eine Schwarzalbin, also wirklich! - oder Orte wie „Serendib“ drehten) waren sehr interessant und atmosphärisch, aber doch etwas wirr und eindeutig erfunden, wie man mit ein wenig gesundem Halblingsverstand sofort erkennen konnte.

Dann aber, gleichsam in einem Nebensatz, erzählte er von einer Information, die er in Twineward von dem ehrenwerten Coldomac Tunnelbauer (ein geborener Sarmagrel, bevor er nach Twineward zog) erhalten hatte: dass nämlich vor langer Zeit (na, mindestens 50 Jahre) eine kleine Schar von Halbytla in der Fremde ein Exemplar des *Heiligtums der Köche* ausfindig gemacht haben sollte und es mit ins Halfdal bringen wollte! Leider sind sie dann wohl, wie ihr mangels Anwesenheit dieses Schatzes alle wisst, hier nie angekommen. Ihr habt den Mann mit weiteren Fragen bestürmt (z.B. nach den Familienlinien der tapferen Transporteure), doch leider wusste er zu diesem Thema nur noch zu sagen, dass er gehört habe, die Expedition wäre bis fast zurück ins Halfdal gelangt, dann aber von einem Unwetter in das Moor um Loch Gorm getrieben worden. Weiterhin sagte euer Gast, dass es in Twineward ein Buch eines Gelehrten namens Eiselstein gäbe, das weitere Informationen enthalte, ihn aber nicht weiter interessiert hätte. Dieser Banause!



Gelingt Peddigrin an dieser Stelle ein **EW+4:Landeskunde** (Halfdal), erinnert er sich an den Namen des Anführers des kleinen Trupps: **Hildifons Tuck** (geb. Balodin - s. »*Hintergrund*«). Er weiß dann außerdem, dass sich die Expedition im Jahr 2289 nL (also doch vor etwas mehr als 50 Jahren) zugetragen haben soll. Gibt Peddigrin diese Informationen weiter, erkennt Borgan sofort, dass es sich bei Hildifons um einen entfernten Ahnen handelt, was seine Motivation, das Abenteuer erfolgreich zu bestehen, erhöhen sollte. Sobald die Gruppe diese Information erhalten hat, wird möglicherweise schon die erste Abstimmung fällig, um festzulegen, ob das Gehörte als wahr anzuerkennen ist ...

Es ist möglich, dass den Spielern die Eigenart der Halblinge, Entscheidungen durch Abstimmungen herbeizuführen, nicht geläufig ist; ggf. muss der Spielleiter sie daran erinnern, dass ab und an eine Abstimmung fällig wird. Man sollte es dabei aber nicht übertreiben: Das Abenteuer sollte nicht durch eine Unzahl von Abstimmungen zum Stillstand gebracht werden.

Das waren natürlich aufregende Neuigkeiten! Sie waren wichtig genug, dass Pinabell Blioberics und ihr Gatte Peddigrin, seit etwa einem Jahr als Priesterehepaar von Bad Meliand tätig, die Sache selbst in die Hand nahmen und die Nahrungsmittel für die Expedition auswählten. Nachdem die Speisen feststanden, gingen sie (na, eigentlich eher: „ging Pinabell“) daran, zu entscheiden, wer sie denn auf dieser Mission begleiten sollte - denn dass sie selbst an der Überführung des *Heiligtums der Köche* beteiligt sein sollten, war klar! Und es musste schnell geschehen, damit niemand anderes das Buch vor ihnen finden konnte! Der Rest der kleinen Gruppe war umgehend ausgewählt: Fûlidoc Neglerôl bot sich allein deshalb schon an, weil er als einer der eifrigsten Briefkastensucher des Halfdals bereits unzählige Stunden im Moor verbracht hat und sicherlich all seinen Gefahren gewachsen ist; Borgan Balodin, Neffe des berühmten Begor Balodin und selbst angehender Pfeifenkrauthändler, hat zwar das Halfdal noch nie verlassen, aber sicherlich all die legendären Fähigkeiten seines Onkels geerbt; und Lobelia Kruadil ist nicht nur eine erfahrene (und allseits beliebte) Hochzeitsladerin, sondern auch eine begnadete Köchin - weshalb man davon ausgehen kann, dass sie in der Lage sein wird, festzustellen, ob es sich um das echte *Heiligtum der Köche* handelt oder um eine Fälschung.

Und so seid ihr schließlich, an einem schönen Herbsttag Ende des Feenmondes, mit einem großen Ziel aus eurer Heimat aufgebrochen. Euer erster Anlaufpunkt ist natürlich Twineward, das ihr nach 6 Tagen und langen, anstrengungsreichen Wanderungen erreicht habt; dreimal habt

ihr unterwegs abstimmen müssen, ob ihr die beschwerliche Reise fortsetzen wollt, doch jedes Mal habt ihr euch nach ausgehender Diskussion einstimmig für die Weiterreise entschieden. Na, wenigstens hat es nicht geregnet. Schließlich, am Triudag in der ersten Trideade des Hirschmondes, ragen die gigantischen Stadtmauern von Twineward vor euch auf.

Vom Schicksal Hildifons Tucks

Die von Olafsdottir in Bad Meliand erzählte Geschichte hat mehr als nur einen wahren Kern: Tatsächlich war es im Jahr 2289 nL einer kleinen Gruppe von Halblingen unter Leitung von Hildifons Tuck (der eigentlich zu den Balodins gehörte, aber aufgrund längeren Aufenthalts einen neuen Namen wählte; es handelt sich um einen indirekten Vorfahr von Borgan Balodin) gelungen, in Aran eine Abschrift des *Heiligtums der Köche* (s. *Alba - für Clan und Krone*, S. 228) zu erhalten und zurück nach Alba zu bringen. Leider gerieten die wackeren Helden auf dem Weg von Crossing (von Haelgarde aus kommend, wo sie ausgeschifft hatten) nach Twineward in ein heftiges Unwetter, das sie vom Weg abbrachte und ins Moor um Loch Gorm trieb. Dort wurden sie Opfer einer kleinen Gruppe **Irrlichter**, die die Halblinge immer tiefer in das Moor hinein lockten und schließlich zusammen mit ihrem Maultier Corx elendig zugrunde gehen ließen. Das in eine wasserdichte Wachspapierhülle eingepackte *Heiligtum der Köche* nahmen die Irrlichter mit in ihr Lager (eine alte Sumpfeiche), wo es auch heute noch liegt und von derzeit 7 **Irrlichtern** bewacht wird.

Der weitere Verlauf des Abenteuers gliedert sich in drei Teile: Aufenthalt in Twineward, Reise zum Moor und das Auffinden des Kochbuchs im Lager der Irrlichter.

In Twineward bestehen einige Möglichkeiten zum Ausspielen der Charaktere und zum Einkaufen womöglich wichtiger Ausrüstung; außerdem kann man hier einen Text finden, der Einzelheiten über die damalige Expedition verrät. Auf der Reise zum Moor treffen die Halblinge auf waelische Kauffahrer und albische Gesetzlose; ein Gewitter treibt sie schließlich ins Moor. Dort müssen sie nicht nur den Gefahren dieses ungemütlichen Landstrichs trotzen, sondern sich auch der Irrlichter sowie eines Sumpfrakens erwehren, sich mit dem Geist von Hildifons Tuck auseinandersetzen und schließlich das Buch an sich bringen. Die einzelnen Abschnitte sind unterschiedlich lang angelegt: In Twineward sollten maximal zwei Stunden Spielzeit angesetzt werden, für die Reisebe-



gegnungen indes höchstens eine. Die restlichen zwei Stunden sollten den Geschehnissen im Moor gewidmet werden.

Wie allgemein bekannt ist (allgemeines Spielerwissen und *Alba - für Clan und Krone*, S. 211), bewegen sich Halblinge am liebsten barfuß. Diese Information gilt auch für dieses Abenteuer. Nichtsdestotrotz könnte es sein, dass die Spielerfiguren, eingedenk ihrer bevorstehenden Reise in einen Sumpf, auf die Idee kommen, Schuhe anzuziehen oder doch zumindest einzupacken. Auf den Charakterblättern sind *keine* Schuhe im Ausrüstungsteil vermerkt, d.h. die Spieler müssen ausdrücklich ansagen, dass sie Schuhe kaufen bzw. aus Bad Meliand mitnehmen wollen! Fülidoc wird **unter keinen Umständen** Schuhe anziehen, auch im Sumpf nicht; dies ist in seiner Charakterbeschreibung vermerkt. Stehen die Halblinge vor dem Sumpf, stellen fest, dass sie keine Schuhe dabei haben und wollen dieses Wissen dazu nutzen, gleichsam rückwirkend Schuhe eingepackt haben zu wollen, muss der Spielleiter ihnen eben erklären, dass bei ihnen die halblingstypische Abneigung gegen Schuhe offensichtlich so stark ausgeprägt ist, dass sie bei Reisebeginn nicht auch nur im entferntesten daran gedacht haben ...

Das Tor zur Großen, Weiten Welt

Vor euch erheben sich die gigantischen Stadtmauern von Twinward - für euch das Tor zur Großen Welt. Zwar wisst ihr, dass diese Stadt fest im Besitz der Albai ist und dort eigentlich deren Bräuche gelten, doch haben sich viele Händler hier auf euch und eure Bedürfnisse eingestellt, und auch wenn sie es oft nur tun, um Profit mit euch zu machen, so ist es doch nett, so weit von zu Hause entfernt ein wenig Komfort zu finden, ein kleines Heim abseits des Heims, sozusagen. Die Wachen am Tor winken euch durch, als sie euch sehen, ein freundliches Lächeln auf ihren Lippen. Ja, doch, man sieht euch gern hier.

Ihr durchschreitet das Stadttor und betretet die eigentliche Stadt. Es ist schon sonderbar: Alles ist hier nicht nur groß, sondern auch eng, und glaubt man den Gerüchten von Erholungssuchenden in eurem schönen Städtchen Bad Meliand, so lebt allein in dieser engen Stadt eine Zahl an Menschen, die einem Drittel der Gesamteinwohnerzahl des Halfdals entspricht! Unglaublich! Aber die Großen Leute waren ja schon immer sonderbar, und ihr seid nicht hier, um euch über sie zu wundern, sondern um eine Aufgabe zu erfüllen. Irgendwo in diesem Chaos soll es eine kleine Ansiedlung von Halblingen geben, die hier tapfer die Stellung halten, um abenteuerlustigen Halbytlas wie euch den Übergang in die Welt der Großen Leute zu erleichtern - den Chet Halbytlas. Also auf!



Kommt Borgan auf die Idee und es gelingt ihm ein **EW:Menschenkenntnis**, bemerkt er, dass das Lächeln der Wachen nicht freundlich, sondern eher leicht abfällig zu deuten ist; inwieweit der Spieler darauf reagiert, sei ihm überlassen.

Der rasende Händler

Die folgende Begegnung ereignet sich, kurz nachdem die Halbytlas die Stadt betreten haben:

Ihr seid noch dabei, euch im Gewirr der großen und breiten Straßen zu orientieren, da hört ihr hinter euch ein lautes Geräusch, wie das Rumpeln eines großen Karrens, durchsetzt mit dem Wiehern von Pferden! Das Geräusch kommt sehr schnell näher!

Den Halblingen nähert sich von hinten der von zwei Pferden gezogene Wagen des erainnischen Händlers **Ceobhainn** in



vollem Galopp. Der halbblinde Ceobhainn will den Halbytlas nichts Böses - er sieht sie nur einfach nicht und ist in großer Eile, da er sich unterwegs verspätet hat. Sobald die Gruppe die Pferde von hinten her herangeloppiert, entscheiden die Spieler, wie sich ihre Figuren verhalten. Weicht ein Halbling sofort zur Seite aus, können sie aus dem Weg des heranbrausenden Wagens springen, wenn ihnen ein **PW:Gw** gelingt. Dreht er sich erst um, um festzustellen, was sich denn da von hinten nähert, muss ihm ein **EW:Gute Reflexe** gelingen, um sich bei gelungenem **PW:Gw** noch mit einem Sprung zur Seite zu retten. Scheitert der Erfolgswurf, muss ihm ein **PW:Gw/2** gelingen, um dem Wagen noch auszuweichen. Spielerfiguren, die nicht ausweichen können (oder einfach stehen bleiben), geraten zuerst unter die Hufe und direkt danach unter die Räder, was wir hier insgesamt mit einem schweren Schaden von **2W6** veranschlagen (von einem eventuellen Mitschleifen wollen wir einmal absehen). Sollte einem Halbling dies widerfahren, scheuen die Pferde, und es bedarf eines **EW:Wagenlenken** durch Ceobhainn, um zu verhindern, dass sie den Wagen umreißen.

Die Folgen dieser Begegnung können unterschiedlich sein: Weichen alle Halblinge dem Wagen aus, rauscht das Gefährt an ihnen vorbei, die hintere Plane öffnet sich ein wenig und ein kleines, bärtiges Gesicht sieht hinaus und grinst die Halblinge breit an. Hierbei handelt es sich um den Berggnom **Thirumen a Thiagal**, Ceobhainns Assistenten, der den Vorfall ungemein spaßig findet, sich aber ebenfalls nichts Böses dabei denkt. Der Wagen ist drei Kampfrunden später in den Straßen verschwunden. Wird auch nur einer der Halblinge von Hufen und Rädern erfasst und Ceobhainn kann die scheuenden Pferde unter Kontrolle halten, bringt er den Wagen zu einem raschen Halt und steigt schwerfällig ab. Noch bevor er den Boden berührt hat, lässt er einen Wortschwall aus Beschimpfungen und Anklagen bezüglich des leichtsinnigen Verhaltens der Halblinge ab, der einige Minuten anhält; nach der ersten Erregung kann er aber recht schnell wieder beruhigt werden, wenn die Spieler sich darum bemühen (ein **EW:Beredsamkeit** durch Lobelia könnte hier ebenso Wunder wirken wie ein Guter Rat des Priesterpaares oder ein paar gezielt eingesetzte Akkorde des Liedes des Spottes). Er kann zwar die erlittenen Verletzungen nicht heilen, ist aber bereit, trotz aller Eile die Halblinge zum Chet Halbytlas zu fahren. Redet man ihm gut zu oder ins Gewissen (oder droht mit der Stadtwache), ist er auch zu einer kleinen Entschädigung in Höhe von insgesamt **10 GS** bereit.

Etwas anders sieht die Lage aus, wenn die Pferde scheuen und der Händler sie nicht unter Kontrolle bringen kann. In diesem Fall stürzt der Wagen um, die Plane reißt an meh-

rerer Stellen auf, und Ceobhainns Ladung (vier Kisten guten erainnischen Rotweins, drei Körbe voll getrockneter Heringe aus Cuanscadan, zwei Körbe mit Äpfeln sowie ein Käfig mit zehn Hühnern) ergießt sich über die Straße. Die Hälfte der Rotweinflaschen zerbricht dabei, und der Hühnerkäfig bricht auf, was dazu führt, dass die Hühner inmitten eines Herings- und Apfelregens in alle Richtungen davonstieben. Mitten in diesem Chaos liegen Ceobhainn und Thirumen a Thiagal, die durch den Sturz jeweils **1 LP & 1W6 AP** Schaden genommen haben. In diesem Fall ist Ceobhainn gar schrecklich erzürnt und besteht darauf, dass es sich bei dem ganzen Unfall um die Schuld der Halblinge handelt und dass sie ihm gefälligst seine Waren zu ersetzen haben. Seine erste Forderung beläuft sich auf **150 GS**, wobei Borgan aber mit einem **EW+6:Geschäftssinn** erkennt, dass der albische Händler den Wert viel zu hoch ansetzt und seine Ware höchstens die Hälfte wert ist. Ab hier sind die weiteren Ereignisse von den Handlungen der Spieler abhängig: Der Spielleiter sollte sich nach zähen Verhandlungen (in denen die Spieler **-4** auf eventuelle **EW:Beredsamkeit** und Ceobhainn **+4** auf seine Resistenzen gegen das Lied des Spottes bzw. einen Guten Rat erhält) auf ein „Unentschieden“ einlassen, d.h. Ceobhainn erkennt, dass der Unfall eigentlich seine Schuld war, aber die Halblinge verzichten trotzdem auf Schadensersatzforderungen. Aber vielleicht kann man aus den Resten der Ladung ja noch vor Ort eine leckere Mahlzeit zubereiten ...?

Müssen die Halblinge die Ladung tatsächlich bezahlen, wird das teuer für sie: Fúlidoc, Lobelia und Pinabell (die ja auch Peddigrins Geld verwaltet) verfügen zusammen über ganze 72 GS, d.h. ohne Borgan und seine doch erheblichen Geldmittel von insgesamt 183 GS lässt sich der Schaden gar nicht beheben. Hier besteht eine echte Möglichkeit für den kleinwüchsigen Halblingshändler, sich zu profilieren.

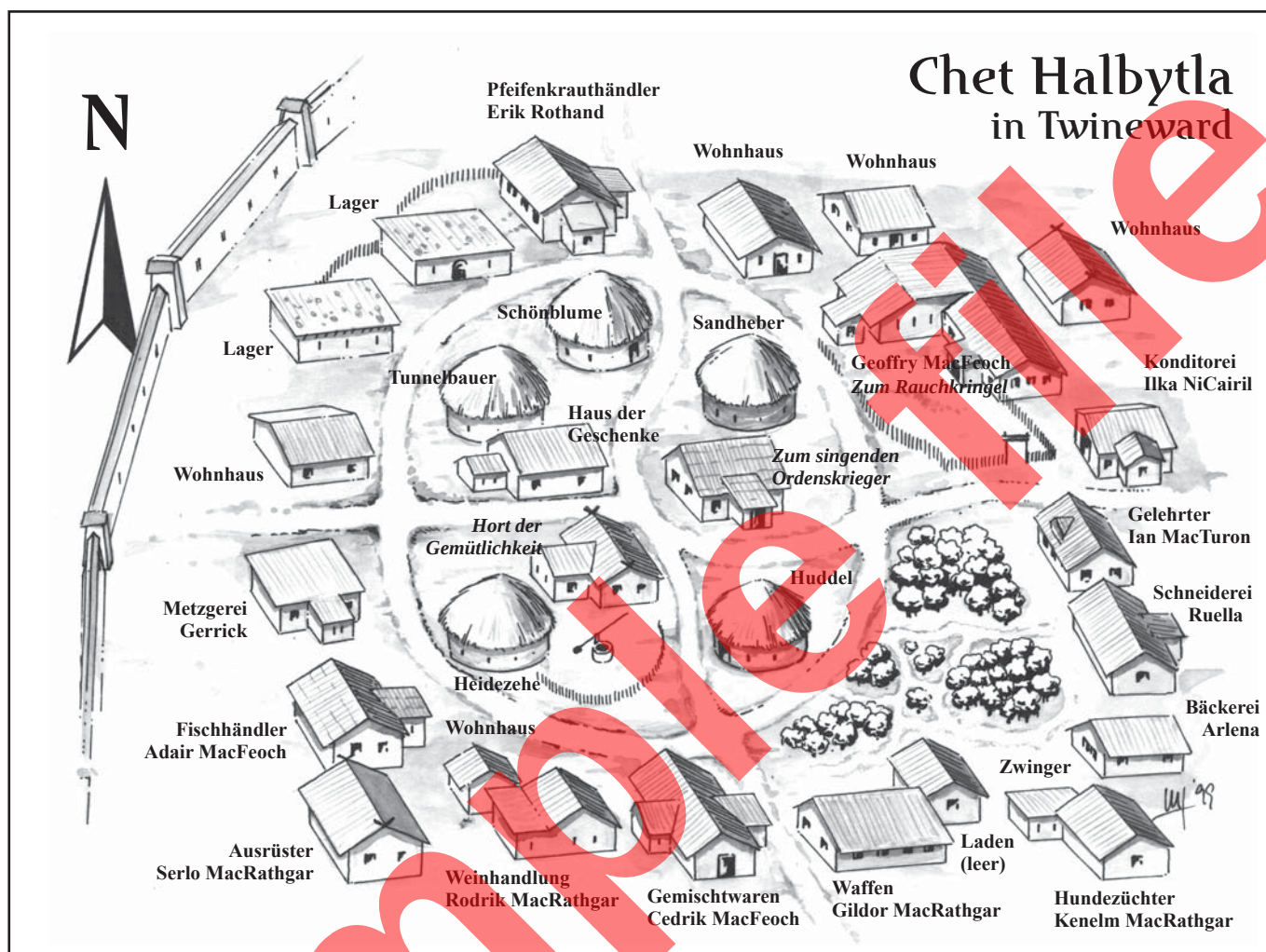
Sollte es aus irgendwelchen Gründen zum Kampf kommen (am ehesten noch nach einem Unfall des Wagens vorstellbar), so wehren sich der Händler und sein gnomischer Gehilfe nach Kräften, bis nach **2W6+2 Runden** die Stadtwache auftaucht und sich bemüht, alle am Kampf Beteiligten festzunehmen. So weit wird es aber hoffentlich nicht kommen ...

Ceobhainn (Händler, Grad 3)

St 69, Gs 50, Gw 79, Ko 86, In 96, Zt 49, Au 31, pA 55, Wk 34
16 LP, 20 AP - B 23 - SchB+1

Angriff: Dolch+7 (1W6), Kurzschwert+7 (1W6+1), Kampfstab+7 (1W6+1), kleiner Schild+1; Raufen+7 (1W6-3) - ABWEHR+12 (+13 mit kleinem Schild), RESISTENZ+14/13

Beredsamkeit+12, **Gassenwissen**+10, **Geschäftssinn**+10, **Menschenkenntnis**+10, **Wagenlenken**+16 - **Sprechen/Schreiben:** Albisch+14/-, Comentang+10/-, Erainnisch+14/+14, Gnomonon+10/-





übernehmen die Menschen Tätigkeiten, für die Körpergröße gebraucht wird, während sich die Halblinge solcher Aufgaben annehmen, für die man geringeren Wuchs oder überdurchschnittliches Geschick benötigt.

Nachdem ihr den Weg zum Chet Halbytlä gefunden und die großen Häuser der Menschen passiert habt, seht ihr vor euch ein kleines Stück Heimat in der Ferne: Ein sanfter Hügel steigt vor euch an; nahe der Kuppe wird er von einem gepflegten Knick umlaufen - ganz, wie sich das gehört! Ein von Bäumen und Sträuchern umgrenzter Pfad führt nach oben, auf ein offenes Holztor zu. Hinter dem Knick seht ihr Rauch aufsteigen, und ihr könntet schwören, bereits hier den Geruch von Pfeifenkraut und gutem Essen wahrzunehmen!

Jenseits des offenen Tores seht ihr eine idyllische Gartenlandschaft, aus der sich insgesamt fünf Wohnhügel mehr oder minder kreisförmig erheben. Inmitten des Kreises stehen zwei Gasthäuser sowie ein Holzbau, bei dem es sich wohl um einen Laden handeln muss. Diese drei Gebäude sind allesamt ziemlich groß - wahrscheinlich, da hier öfter Menschen verkehren, als ihr das aus dem Halbdal gewohnt seid. Ein bisschen mulmig ist euch ja schon, als ihr in diese doch ein wenig andere Welt eintretet. Welche Veränderungen der engere Kontakt mit dem Großen Volk hier wohl bewirkt haben mag?

Doch sofort weicht eure Unsicherheit dem Gefühl, wirklich beinahe daheim zu sein, als die Halbytlä, die vor euch damit beschäftigt sind, einige Sträucher zu schneiden, euch entdecken und freudig auf euch zugelaufen kommen ...

An dieser Stelle sollte der Spielleiter sich dem Spieler von **Lobelia Kruadil** zuwenden:

Eine der drei Personen kommt Dir bekannt vor ... Das ist doch ... Richtig! Das ist Griselda Kruadil, Deine Großtante mütterlicherseits, von der Du das meiste, das Du über das Hochzeitsladen weißt, gelernt hast! Vor etwa acht Jahren ist sie aufgebrochen, um sich ein wenig in der Großen Welt umzusehen und neue Lieder und Gebräuche zu lernen. Und nun findest Du sie hier! Ob sie wohl die ganze Zeit hier war?

Griselda ist über die Ankunft ihrer Nichte sehr erfreut, und sofort wird alles für ein großes Willkommensessen vorbereitet. In der Zwischenzeit führt Griselda die Abenteurer zu ihrem Wohnhügel und bietet ihnen einige kleine (nach

Halblingsmaßstäben) Erfrischungen an, wobei sie bereits beim Gehen erste Fragen (wahrscheinlich nach Coldomac Tunnelbauer oder ihrer Lebensgeschichte seit Verlassen des Halfdals) beantwortet. Griselda entpuppt sich im Lauf der Zeit als richtiggehendes Plappermaul und ist mit dem aktuellen Tratsch immer auf dem neuesten Stand. Während in der Küche das Essen zubereitet wird, kann der Spielleiter durch Griselda die folgenden Informationen über die Siedlung auf dem Chet Halbytlä vermitteln:

Die Wohnhügel werden von den folgenden Familien bewohnt (aufgelistet nach Familiengröße, doch lässt Griselda keinen Zweifel daran, dass man das auch auf etwa 37 andere Arten hätte tun können - vielleicht muss ja gar abgestimmt werden?):

- Familie Schönblume (früher Balodin), mit 22 Familienangehörigen die zahlenmäßig stärkste Familie, Familienoberhaupt ist Drogo Schönblume;
- Familie Sandheber (früher Hobrestain), 19 Familienmitglieder, Oberhaupt ist Halfontoc Sandheber (kurz „Half“);
- Familie Huddel (früher Habustin), 14 Familienmitglieder, Oberhaupt ist Tolman Huddel;
- Familie Heidezehe (früher Dandelin), 13 Familienmitglieder (eigentlich 14, aber die Schwangerschaft von Tochter Rose ist noch nicht anerkannt), Oberhaupt ist Martonis Heidezehe - diese Familie stellt auch die Priester der Siedlung (Lynette und Bordün Heidezehe, seit acht Jahren in Amt und Würden); und
- Familie Tunnelbauer (früher Sarmagrel), 11 Familienangehörige, Oberhaupt ist Coldomac Tunnelbauer.

Beide Gasthäuser sind darauf ausgerichtet, in ihren Schankräumen sowohl Kleines als auch Großes Volk zu beherbergen. Der *Hort der Gemütlichkeit* wird von Rormarac Heidezehe geführt, das *Zum singenden Ordenskrieger* von Corbin Schönblume. Beide bieten die gewohnte Halblingsqualität in Unterkunft und Verköstigung, und natürlich ist in beiden, wie man es erwarten darf, jederzeit ein auserlesenes Buffet aufgebaut. Der Krimskramsladen *Haus der Geschenke* wird von Coldomac Tunnelbauer persönlich geführt, der auch das Chet Halbytlä-Äquivalent einer Bücherei (also etwa 50 Bände) verwaltet.

Kommt das Gespräch auf Griselda selbst, so stellt sich heraus, dass sie zwar tatsächlich in die Große Welt hatte aufbrechen wollen, sich dann aber kurz nach ihrer Ankunft auf dem Chet Halbytlä in Haradoc Schönblume verliebte, bei ihm blieb und ihn schließlich heiratete. Sie haben mittlerweile drei Kinder: Arialda, Goldlocke und den Stammhalter Meritoc. Aus dem