

Aber was uns wirklich am Herzen liegt ist Frieden und Stille und ein gutbestellter Boden. Denn nichts lieben Hobbits mehr als Dinge, die wachsen.

– Bilbo Beutlin

Die Spieler schlüpfen in die Rollen von Hobbits aus dem Auenland, die sich im inneren Zwiespalt zwischen einem beschaulichen Leben daheim, und der Verlockung der Abenteuer in der Ferne befinden. Wie weit können sie wandern, ohne sich selbst zu verlassen?

Die Spielregeln

Jeder Hobbit besitzt drei **Attribute**: *Körper*, *Geist* und *Seele*. Bei der Charaktererschaffung werden 3 Punkte frei verteilt, alle Werte von 0 bis 3 sind möglich. Gerät ein Hobbit in eine kritische Situation, muss er eine **Probe** auf ein passendes Attribut ablegen. Dabei wird für jeden Punkt in diesem Attribut ein Würfel geworfen. Gerade Zahlen zählen als **Erfolge**.

Der zu erreichende **Schwierigkeitsgrad** – d.h. die Anzahl der nötigen Erfolge – beruht auf der Entfernung zum Zuhause des Hobbits sowie der Fremdartigkeit und Gefahr des Ortes. Der Spielleiter kann den Schwierigkeitsgrad **modifizieren**, indem er mehr oder weniger Würfel werfen lässt als gewöhnlich.

Wenn die Anzahl der **mislungenen Proben**, die ein Hobbit während eines Abenteuers erleiden muss, die dreifache Anzahl seiner Felder übersteigt, will er augenblicklich nach Hause zurückkehren. Nur wenn er einen Attributspunkt opfert, kann er trotz **Heimweh** das Abenteuer zu Ende führen.

Schwierigkeitsgrade: 1 – *Hobbingen*, 2 – *Auenland*, 3 – *Bree*, 4 – *Wetterspitze*, 5 – *Trollhöhen*, 6 – *Moria*, 7 – *Düsterwald*, 8 – *Erebor*, 9 – *Cirith Ungol*, 10 – *Mordor*.

Bonuswürfel für Proben können durch einen Ausbau des heimischen Gartens erlangt werden (s.u.). Können dennoch für eine Probe keine Würfel geworfen werden, misslingt diese automatisch.

Der Garten

Jeder Hobbit beginnt mit einem Feld vor seiner Wohnhöhle (*Smial*), das er bestellen kann. Folgende Feldfrüchte können angebaut werden und geben die angegebenen Boni auf betreffende Attributproben.

Kartoffeln = +2 Würfel *Körper*
Pfeifenkraut = +2 Würfel *Geist*
Zierblumen = +2 Würfel *Seele*
Weizen = +1 Würfel *Körper* und *Geist*
Hopfen = +1 Würfel *Körper* und *Seele*
Pilze = +1 Würfel *Geist* und *Seele*

Diese Boni symbolisieren zum Teil eine bessere Verpflegung für die Reise, aber auch das Bewusstsein, dass es einen heilen Ort gibt, an den man zurückkehren kann.

Spezialwissen

Im Laufe des Spiels können Hobbits jeweils eine der folgenden besonderen Landnutzungen erlernen. Diese nehmen ebenfalls jeweils ein Feld ein, liefern aber keine Bonuswürfel. Stattdessen erlauben sie es 1x/Abenteuer, eine Probe (inkl. aller Bonuswürfel!) zu wiederholen.

Milchkühe (*Körper*)
Bienenzucht (*Geist*)
Obstbäume (*Seele*)

Beispiele für Attributproben

Körper: Einen riesigen Humpen Bier trinken, weiter wandern als jemals zuvor, die Klagen mit wilden Orks kreuzen und überleben.

Geist: Ein uraltes elbisches Rätsel lösen, eine Rede vor der versammelten Nachbarschaft halten, sich an einem Drachen vorbeischieben.

Seele: Das schönste Mädchen zum Tanz auffordern, nach Schicksalsschlägen nicht den Mut verlieren, einem bössartigen Zauber widerstehen.

Das Abenteuer

Jedes Szenario beginnt im **Frühling**. Wenn ein Spieler (noch) keinen Hobbit hat erstellt er nun einen. Die Hobbits bestellen dann ihre Gärten und entscheiden, was sie dieses Jahr pflanzen wollen. Hier können auch Kontakte gepflegt und Pläne für das neue Jahr geschmiedet werden.

Im **Sommer** ist Zeit für Unternehmungen. Beim Mittsommernfest (*Lithe*) kommen alle Hobbits zusammen und feiern, aber tauschen auch Neuigkeiten aus. Wagemutige Hobbits können sich nun um die Probleme ihrer Nachbarn kümmern oder sogar zu größeren Abenteuern aufbrechen.

Der Spielleiter kann in der Regel gängige Fantasy-Szenarien adaptieren, sollte aber darauf achten, den Fokus zumindest zu Anfang eher auf kleine, eben ländliche Geschichten zu legen.

Wenn der **Herbst** kommt sollten die Hobbits allmählich wieder zu Hause sein um zu ernten. Hat der Hobbit ein Abenteuer glücklich überstanden bekommt er nun entweder einen zusätzlichen Attributspunkt zur freien Verteilung (Obergrenze bleibt jeweils 3) oder ein zusätzliches Feld zum Bestellen (Obergrenze sind 6 Felder pro Hobbit).

Im **Winter** geht das Jahr, und damit auch das Szenario zu Ende. Am Mitwinterfest (*Jul*) überdenkt jeder Hobbit sein Leben. Es werden dazu zunächst für seine gesamten Attributspunkte und anschließend für seine gesamten Felder entsprechend viele Würfel geworfen. Wenn die Felder-Probe gleich viele oder mehr Erfolge hervorbringt als die Attribute-Probe, wird der Hobbit sesshaft und scheidet aus dem aktiven Spiel aus.

Muss oder will er dennoch unbedingt weiter auf Abenteuer gehen, muss er einen Attributspunkt dafür opfern. Hat ein Hobbit alle seine Attributspunkte verbraucht wird er im nächsten Jahr zu alt oder zu müde sein zum Reisen.