

Michelbinge Confidential Erree Eair Eräud

Von Hannes „klatschi“ Birnkammerer

Prolog: Üm Gruenēn Drächēn

„Ach, dieser alter Beutlin ist doch nichts anderes als ein Aufschneider und Dampfplauderer. Abenteuer mit Zauberern, Zwergen und Drachen. Dass ich nicht lache! Schon schon, vom Gold habe ich auch gehört, aber ich denke, der verschrobene Beutlin hat das Ganze ausgeschmückt, um sich wichtig zu machen.“ Eine dicke Dampfwolke stieg aus der Pfeife von Timm Sandigmann auf. Das Publikum hing an seinen Lippen, das mochte er sehr. Ein Seitenhieb auf den alten verrückten Beutlin wirkte da immer Wunder. Er genoss die Pause, tat einen langen Zug aus seinem Bier.

„Ein echtes Abenteuer der Hobbit-Art, das sollte der gute Herr Beutlin mal erleben. Eins, bei dem er etwas für die Seinen tun könnte, fürwahr. So eines, wie es mir und meinen Freunden zugestoßen ist, vor sechs Jahren, beim Freimarkt in Michelbinge. Wir haben damals als Aushilfsbriefträger gearbeitet, wo doch so viel geschrieben wurde. Und nebenbei waren wir natürlich auch als Büttel im Dienst. Und lasst euch sagen, wie das damals zuging...“

Das Abenteuer

Der Auftrag

Sandigmann und seine Freunde werden in ihrer Rolle als Büttel um Hilfe gebeten. Beim Aufbauen des Freimarkts (in dem Jahr ohne Bürgermeisterwahl) in Michelbinge ist schon ordentlich vorgekostet worden und man hat festgestellt, dass einige Bierfässer im *Zelt am Baum* (siehe Abschnitt: „Die Festzelte“) schlecht sind. Ungewöhnlich, denn der alte Wirt Baldo Langwasser ist ein erfahrener Mann. Der versteht die Welt nicht mehr – der Fall muss aufgedeckt werden!

Gleichzeitig sind Sandigmann und seine Freunde nicht die bravsten Gesellen. Jeder von ihnen hat eine ganz persönliche Fehde auf dem Fest von Michelbinge zu begleichen. Und wenn sie das dann auch noch dem Bierpanscher in die Schuhe schieben können: Umso besser.

Grundgedanke

Das Abenteuer orientiert sich (sehr lose) an Brindlewood Bay. **Es gibt sechs Hinweise, die die Spielenden aufdecken können** – sie sind sehr allgemein gehalten und können von den Spielenden interpretiert werden, wie sie wollen, **sie müssen jedoch am Ende (siehe „Epilog“) zu einer guten Geschichte verknüpft werden**. Anders als in Brindlewood Bay gibt es keinen Test, um den Fall abzuschließen, es geht nur darum, Sinn in das Ganze zu bringen. So richtig wichtig ist es den Hobbits sowieso nicht, es gibt ja genügend andere Fässer.

Das Abenteuer ist systemneutral geschrieben, sollten Tests erforderlich sein, werden zuerst ein passender Skill aus TOR2 genannt, dann ein D&D Attribut und dann weitere Überbegriffe, beispielsweise „Riddle/Weisheit/Kombination/Logik“. Wähle einfach einen passenden Test für das gewählte Spiel.

Charaktererstellung

Die Spielenden können sich Hobbit-Charaktere erstellen. Einer davon muss Timm Sandigmann sein. Sie erwürfeln darüber hinaus eine *Missetat* auf der folgenden Tabelle, wiederholt den Wurf bei Überschneidungen.

1. **Lass den Metzger alt aussehen.** Der Metzger Hamfast Hornbläser hat bei deinem letzten Einkauf die beste Wurst vom Vortag für seinen Neffen zurückgehalten. Er soll wissen, wie es sich anfühlt, wenn das Beste plötzlich nicht mehr verfügbar ist.
2. **Blamiere den Bürgermeister.** Der Bürgermeister hat dir bei der letzten Versammlung deinen Stammplatz am Kamin weggeschnappt. Du bist überzeugt: Das war kein Zufall. Er soll beim Rätselraten vor allen anderen für einen Moment ganz blass aussehen.
3. **Sorge dafür, dass das Mastschwein gewinnt.** Toby Bauchbart hat einmal zu oft den starken Mann markiert, mal schauen, wie sehr er damit umgeht, wenn ein Schwein ihn durch den Dreck zieht.
4. **Gewinne den Steinewerfen-Wettbewerb.** Du brauchst das Preisgeld nicht wirklich, aber du musst beweisen, dass du besser als der Sohn des Müllers bist, der ständig behauptet, er könne jeden Apfel aus 100 Schritt Entfernung treffen.
5. **Lass die alte Kleeblatt dumm aussehen.** Die alte Vettel Kleeblatt fühlt sich so besonders mit ihrem Debattierclub und dem Wettbewerb. Mal schauen, wie gut es ihr gefällt, wenn alle das Interesse dran verlieren.
6. **Sorge für einen Sturz im Staffellauf.** Deine Cousine Mirabella gewinnt jedes Jahr den Apfelstaffellauf und lacht jedes Mal über deine zu großen Füße. Ein kleiner Ausrutscher auf dem Parcours wird sie lehren, dass wahre Grazie nicht im Tempo liegt.
7. **Stich deinen Rivalen aus.** Bingo Stolzfuß hat überall herumerzählt, wie viel er trainiert hat, um dieses Jahr der schönen Belladonna zu imponieren. Du hast selbst ein Auge auf sie geworfen und willst verhindern, dass er gut dasteht.
8. **Wische Mungo Löffelbaum eins aus.** Der Pfeifenmacher Mungo Löffelbaum hat dir eine Pfeife verkauft, die alles andere als fein gearbeitet war. Ein Montagsstück, mit dem du dich nirgends blicken lassen kannst. Mal schauen, wie es ihm schmeckt, wenn sein Wettbewerb alt aussieht!
9. **Sabotiere das Käseradstapeln.** Deine Familie streitet seit Generationen darüber, ob der Käse der Birnbaums wirklich so gut ist. Zeig allen, dass der Grüne Kleebock, für den sie berühmt sind, völlig überbewertet ist.
10. **Sabotiere das Mathom-Raten.** Letztes Jahr hat man sich vor allem über deine Familie lustig gemacht. Dieses Jahr wird der Bürgermeister schauen, wer dann doof dasteht!

Das Abenteuer an sich

Im Laufe des Spiels können die Charaktere folgende sechs Hinweise aufdecken (kreuze sie ab, wenn sie entdeckt wurden).

- Ein alter, grober Tuchlappen liegt in der Nähe des Zeltes, voll mit Flecken von Beeren und einer süßlich-scharf riechenden Note, die an faulige Äpfel oder überreife Beeren erinnert.
- Der Braumeister Albo Hanfbart, der die Fässer verkauft hat, ist normalerweise ein Bild der Gemütlichkeit. Diesmal wirkt er aber nervös, er wischt sich ständig die Hände an seiner Schürze ab, auch wenn sie sauber sind. Ist er nur besorgt wegen seines Rufs oder ist da mehr?
- Untersucht man andere Fässer vom Braumeister Albo Hanfbart, bemerkt man, dass die drei schlechten einen kleinen Kreidestrich aufweisen.
- Bei den Fässer sieht man den Fußabdruck eines Großwüchsigen. Baldo Langwasser, der Wirt des „Zelt am Baum“ hat auch ein paar Fässer aus Bree besorgt, kann sich aber nicht erinnern, einen der Großwüchsigen dabei gesehen zu haben.
- Baldo Langwasser hatte wohl einen heftigen Streit mit der Wirtin vom Tulpenzelt, Primula Krautinger, die seit diesem Jahr auch Bier ausschenkt. Er scheint dabei ihre Blumenbeete aufs Heftigste beleidigt zu haben.
- Die drei verdorbenen Fässer weisen dunkle, ungewöhnliche Flecken am Boden auf, fast wie Verbrennungen. Diese Flecken scheinen von innen nach außen gedrungen zu sein.

Sobald die Spielenden vier von sechs Hinweisen entdeckt haben, können sie entscheiden, ihre Lösung zu präsentieren und das Abenteuer zu beenden (siehe „Epilog“). Ziel des Abenteuers ist jedoch das volle Ausspielen des Hobbit-Lebens, das Spinnen einer mysteriösen Bierpanscher-Geschichte und das heimliche Übertreten der Regeln guter Hobbit-Etikette, ohne sich dabei erwischen zu lassen.

Die Szenerie

Das Freifest von Michelbinge wartet mit allerlei Spielen auf, die die Spielenden genießen können, wenn sie denn wollen. Darüber hinaus gibt es fünf Essens- und Festzelte, in denen getrunken und gegessen werden kann.

Die Festzelte:

- **Das Zelt am Baum:** Ein idyllisches Zelt auf einer großen Wiese an einem Baum; **Wirt:** Baldo Langwasser; **Kost:** es gibt nur Bier und belegte Brote
- **Tulpenzelt:** Ein Zelt im Vorgarten der Familie Krautinger; **Wirtin:** Primula Krautinger; **Kost:** es gibt hausgemachte Kuchen und Gebäck, selbst angesetzter Met, seit diesem Jahr auch Bier
- **„Das lachende Schwein“:** Einfach ein Zelt vor einem Gasthaus; **Wirtin:** Poppy Stolzfuß; **Kost:** Es gibt alles, der Bürgermeister selbst brät hier ein riesiges Spanferkel (auf eigene Kosten noch dazu, was für ein vortrefflicher Hobbit!)
- **Das Weinzel:** Ein kleines Zelt mit engen Bänken, an jedem Ende steht ein Weinfass; **Wirt:** Filibert Flinkfuß; **Kost:** es gibt nur Wein, dafür zu besten Preisen.
- **„Füllhorn“:** Ein langes Zelt mit drei riesigen Tafeln; **Wirt:** Wilco Dickfuß; **Kost:** es gibt alles und davon reichlich, Dickfuß hat extra drei Hobbits angeheuert, die mit Sackkarren vollgefressene Hobbits aus dem Zelt transportieren können.

Die Spiele auf dem Freifest

- **Apfelstaffellauf:** Mit zwei Holzlöffeln und je einem Apfel einen Slalom laufen; **Ausrichter:** Charlie Dickfuß; **Test:** Awareness / Geschicklichkeit / Koordination
- **Dichten:** Wer kann am besten ein spontanes Gedicht dichten und rezitieren? Das Publikum stimmt ab! **Ausrichter:** Bodo Brandybock; **Test:** Song / Charisma / Aufreten
- **Debattieren:** Es wird ein zufälliges Thema gegeben und man muss auf die möglichst Hobbit'sche Weise sein Gegenüber überzeugen. **Ausrichterin:** Hilda Kleeblatt; **Test:** Persuade / Charisma / Etikette / Logik
- **Fasspusten:** Ein Apfel muss mit dem Mund unter Wasser gedrückt und dort in einen Korb geblasen werden; **Ausrichter:** Ruby Grünhügel; **Test:** Athletics / Konstitution / Ausdauer
- **Ferkeljagd:** Vor allem bei jungen Hobbits beliebt, die die Mädchen beeindrucken wollen. **Ausrichterin:** Rosie Baumfreund; **Test:** Hunting / Weisheit / Wahrnehmung
- **Käseradstapeln:** Wer kann den höchsten Turm aus Käseleibern bauen? **Ausrichterin:** Camellia Birnbaum; **Test:** Craft / Stärke / Koordination
- **Mathom-Raten:** Im Mathom-Haus werden die Sammelsurien gezeigt und man muss in einem Quiz erraten, von wem sie stammen. **Ausrichter:** Der Bürgermeister; **Test:** Lore / Intelligenz / Landeskunde
- **Pfeifenrauch-Kunstwettbewerb:** Wer kann die schönsten Rauchringe blasen? **Ausrichter:** Pfeifenmacher Mungo Löffelbaum; **Test:** Insight / Weisheit / Konzentration
- **Rätselraten:** Wer hat das härteste Rätsel des Abends parat? **Ausrichter:** Roderich Tuck; **Test:** Riddle / Intelligenz / Logik
- **Steinewerfen:** Wer kann die Steine am besten in den Blechtöpfen versenken? **Ausrichter:** Erwin Haselnuss; **Test:** Athletics / Geschicklichkeit / Koordination
- **Tauziehen:** Der Gegner ist ein dickes Mastschwein. **Ausrichterin:** Poppy Stolzfuß; **Test:** Battle / Stärke / Ausdauer
- **Wurstwettessen:** Wer kann in 5 Minuten die meisten Würste essen? Der Rekord liegt bei 32! **Ausrichter:** Metzger Hamfast Hornbläser; **Test:** Courtesy / Konstitution / Willenskraft

Epilog: zurück īm Grünen Drächen

Die Spielenden sollen nun kurz die Geschichte aus Sicht von Timm Sandigmann erzählen – alles, was sie getan haben, sollte so gewendet werden, dass Sandigmann und seine Freunde als Helden dastehen, die nichts verbrochen und das Freifest gerettet haben.