

Findet den Dieb!

Eingangsszene

Am frühen Nachmittag trifft sich der Lesekreis um Odo Stolzfuß im *Grünen Drachen*. Der Winter hat bereits eingesetzt, Schneeflocken fallen vom Himmel und der eiskalte Wind fegt über die Hügel und Hütten. Im *Grünen Drachen* ist es kuschelig warm. Das Kaminfeuer knistert und taucht die heimelige Gaststube in warmes Licht. Melilot Gelbhügel, eine Hobbitdame aus der Nachbarschaft, stellt heute ein Buch über winterliche Märchen vor. Das erste Märchen handelt von einer magischen Gewürzmischung, mit der man jede Speise schmackhaft machen kann. Das nächste Märchen handelt von einem bösen Wolf, der Hobbitkinder entführt. Der Held der Geschichte kann die Kinder retten, indem er den Wolf mit den besten Pfannkuchen des Auenlandes bewirtet. Diese sind so schmackhaft, dass der Wolf ganz das Interesse an seiner zweibeinigen Beute verliert und nur noch diese überaus köstlichen Pfannkuchen verschlingen will. Zu der Lesung werden frische, gut duftende Kürbisekse und warmer, gewürzter Apfelwein serviert.

Die Märchenstunde wird jäh unterbrochen, als die Türe der Gaststube aufgerissen wird und der eisige Wind eine Woge Schneeflocken herein trägt. In der Türe steht in einen dicken Mantel gehüllt und auf einen knorrigen Gehstock gestützt eine stein-alte Hobbitfrau. Es handelt sich um Klothild Goldlocke, die am Rande des Dorfes ganz untypischerweise alleine eine Hütte bewohnt. Mit einem Erfolg auf **Familiengeschichte**, weiß man, dass sie die älteste der Familie Goldlocke ist und zahlreiche Enkel und Urenkel hat.

Das Verbrechen

Klothild Goldlocke bleibt, sofern man sie nicht herein bittet, in der Türe stehen und stammelt: *“Ich brauche Hilfe! Es wurde gestohlen! Ein Dieb! Ein Dieb hat mich beraubt!”* Es ist ein Erfolg auf **Interaktion** nötig, um die alte Dame zu beruhigen. Einen **Bonuswürfel** gibt es, wenn der Lesekreis Tee kredenzt oder Kekse anbietet (wenn mit **Glück** welche übrig sind). Folgende Dinge kann der Lesekreis erfahren:

- Ein uraltes Buch mit alten Familienrezepten wurde vor einer Woche aus ihrer Hütte gestohlen. Die Familie Goldlocke soll - so ist es in der Familie überliefert - schon immer ein besonderes Talent für Gebäck und Kuchen gehabt haben. Die Rezepte in dem Buch sind teilweise über hundertfünfzig Jahre alt.
- Wird gefragt, warum sie nicht sofort kam, erklärt sie, dass sie gehofft hat, dass der Dieb ein schlechtes Gewissen bekommt und das Buch wieder zurückbringt. Jetzt sei jedoch schon eine Woche her, ohne eine Spur vom Buch.
- Wird nach kulinarischen Details gefragt, erzählt die alte Dame, dass das Buch schon alt, abgegriffen und von der Zeit gezeichnet sei. Es stand behütet im Regal, da Klothild Angst hatte, dass das alte Buch sonst auseinanderfällt. Das letzte Mal, als aus diesem Buch ein Kuchen gebacken wurde, war Klothilde noch nicht einmal Oma.
- Klothild Goldlocke schildert, dass sie sich wie jeden Tag, nach dem dritten Frühstück, zum Verdauungsschlaf hingelegt habe. Durch das Geräusch von Schritten sei sie wach geworden. Als sie durch ihre kleine Hütte ging, um zu sehen, wer sie da besuchte, sah sie, dass das wertvolle Buch im Regal fehlte. Aus dem Augenwinkel sah sie, wie eine verummte Gestalt in einem weiten dunklen Mantel, die sich hinter einem Tisch zusammengekauert hatte, schnell an ihr vorbei rannte und durch die Tür nach draußen verschwand.

- Als Belohnung für die Hilfe bietet die alte Dame an, der Leserunde zwei Beutel selbst angebauten und sorgsam getrockneten Tabak, sowie einige Flaschen selbst gegorenen Gewürz-Birnenmost zu schenken.

Spurensuche

Bricht die Leserunde auf, um sich den Tatort anzusehen und Informationen zu sammeln, ist Klothild Goldlocke sehr dankbar. Sie möchte ihre alten Knochen noch etwas am Kaminfeuer wärmen. Melilot Gelbhügel schlägt vor, dass sie eine Mahlzeit und Kuchen zubereiten kann, während die heutige Lesung unterbrochen wird, um den Dieb zu finden. Ermittlungen machen - *wie man weiß* - richtig hungrig. Klothild Goldlocke verkündet, dass sie auf eine Mahlzeit und Kuchen gerne bleibt und im *Grünen Drachen* auf die Leserunde wartet.

In der Umgebung der Hütte können folgende Hinweise gefunden werden:

- Obwohl es die ganze Zeit schneit und windet, können mit **Glück** Fußspuren entdeckt werden. Es handelt sich ausschließlich um Abdrücke von Schuhen ohne Schuhwerk.
- Es lassen sich Fußspuren erkennen, die weiter auseinander und flacher sind, als die anderen Spuren. Mit **Intellekt** lässt sich folgern, dass hier jemand gerannt ist.
- Folgt man der Spur, ist dies ernüchternd. Die Spur führt ins Dorf, verliert sich jedoch, da trotz des strengen Wintereinbruchs viele Hobbits mit ihren Schlitten unterwegs sind oder Schneehobbits bauen.
- Am Zaun kann mit **Auskundschaften** ein dickes, dunkelblaues Stück Stoff entdeckt werden. Auf der Flucht ist der Dieb wohl mit seinem Mantel hängen geblieben.

In der Hütte selbst, können folgende Entdeckungen gemacht werden:

- Auf dem Bücherregal liegt eine dicke Staubschicht. Nur eine kleine Stelle ist völlig staubfrei. Dort muss das Buch gestanden haben, das entwendet worden ist.
- Hinter dem Tisch ist genug Platz, dass sich ein Hobbit dahinter zusammengekauert verstecken kann. Mit **Auskundschaften** findet sich ein Falzbein aus Messing. Mit einem Erfolg auf **Literatur**, weiß man, dass das Falzbein das Markenzeichen eines Buchbinders ist.

Befragt die Leserunde Nachbarn lassen sich folgende Information erfahren:

- Das die alte Dame nach den Frühstückten für gewöhnlich schläft, ist allen bekannt, welche eng in Kontakt mit ihr stehen. Es liegt nahe, dass der Dieb Bescheid wusste.
- Ein Nachbar hat gesehen, wie eine Gestalt im dunkelblauen Mantel, mit tief ins Gesicht gezogener Kapuze und hochgezogenem Schal, mit einer Tasche in der Hand aus der Hütte gerannt sei. Klothild Goldlocke war, ihren Stock schwingend, hinterher geeilt, konnte den Flüchtenden jedoch nicht aufholen.
- Es gibt nicht viele Hobbits im Dorf, die als Buchbinder arbeiten. Mit Beinarbeit ist auch hier eine Spur möglich. Doch was, wenn das Falzbein ebenfalls gestohlen ist?

Der verdächtige Kuchen

Zurück im *Grünen Drachen* wird der Lesekreis mit einer aufgeheizten Situation konfrontiert. In der warmen Gaststube duftet es herrlich nach frisch gebackenem Kuchen, dass einem glatt das Wasser im Mund zusammenläuft. Auf dem Tisch stehen mehrere warme Gerichte. Der Kuchenduft dringt aus Richtung des Ofens. Klothild Goldlocke und Melilot Gelbhügel sind in ein Streitgespräch verwickelt. Odo Stolzfuß steht ratlos zwischen den Streitenden. Als die Leserunde den *Grünen Drachen* betreten hat, erzählt Klothild aufgeregt, dass sie den Dieb der Familienrezepte gefunden hat und zeigt mit ihrem Stock auf Melilot, die jegliche Vorwürfe bestreitet. Mit **Interaktion** kann die Leserunde den Streit schlichten.

Von Klothild Goldlocke erfahren sie folgende Hinweise:

- Der Kuchen riecht haargenau so, wie der Kuchen aus dem gestohlenen Rezeptbuch, den damals ihr Onkel gebacken hatte. Eine Geschmacksprobe hat ergeben, dass er auch genauso schmeckt.

Von Melilot Gelbhügel erfahren sie folgende Hinweise:

- Das Rezept hat sie auf dem Schreibtisch ihres Bruders Werinbert Gelbhügel gefunden. Werinbert hat eine außerordentlich lesbare Handschrift und schreibt Bücher. Das Rezept lag gleich ein ganzes Dutzend Mal auf dem Tisch. Melilot hat sich eines der Blätter mit dem Kuchenrezept ausgeborgt.
- Sie weiß wo Werinbert wohnt. Dort wohnt sie auch.

Der Dieb ist gefunden?

Im Hügel, in dem Werinbert mit anderen Familienmitgliedern lebt, findet der Lesekreis, ohne groß suchen zu müssen, in Werinberts Schreibnische stapelweise dickes Papier mit Rezepten. Werinbert ist auf den ersten Blick nicht zu finden. Mit insgesamt drei Erfolgen auf **Auskundschaften** findet die Leserunde den Hobbit in einem Schrank versteckt. In seinen Armen, das vermisste Rezeptbuch:

- Werinbert streitet den Vorwurf ab, ein Dieb zu sein. Mit **Emotionsgespür** lässt sich vermuten, dass er die Wahrheit sagt.
- Er hat sich versteckt, damit die Überraschung nicht vermässelt wird.
- Er erzählt bei einem Erfolg auf **Interaktion** oder indem er damit konfrontiert wird, dass das Buch gestohlen wurde, dass er vor einer Woche den Auftrag erhalten hatte, das alte Buch insgesamt siebzehn Mal für eine wichtige Familienfeier abzuschreiben. Die fertigen Buchseiten gehen dann zu seinem Auftraggeber, da dieser ein Buchbinder ist. Der Auftraggeber heißt Euric Goldlocke und ist ein guter Freund.
- Euric Goldlocke wohnt nebenan und dessen Hügel ist durch einen Tunnel erreichbar.

Auflösung

Wird Euric dazugeholt, kommt die ganze Geschichte ans Tageslicht:

Euric wusste, dass es in dem Buch viele legendäre Rezepte gibt. Jedoch stand das Buch nur im Regal herum und staubte ein. Es war streng verboten, das Buch zu lesen oder es zum Kochen oder Backen zu verwenden. So groß war die Angst von seiner Ururoma Klothild, dass das Buch dabei zu Schaden kommen würde. Da Euric Buchbinder ist und sich mit Büchern auskennt und einen guten Freund hat, der schön schreiben kann, war der Plan schnell gefasst: Euric wollte für seine ganze Familie Abschriften von diesem Buch anfertigen lassen als große Überraschung und die Bücher auf der nächsten großen Familienfeier zum Jahreswechsel verteilen. Da es eine Überraschung werden sollte, hat Euric Klothild nicht gefragt, ob er das Buch leihen könnte, weil auch sie überrascht werden sollte. Euric war sich sicher, dass es Klothild nicht merken würde, wenn das Buch fehlt. Er ging, als seine Ururoma bekanntermaßen ihr Schläfchen hielt, in ihre Hütte und entwendete das Buch. Auf der Flucht blieb er mit seinem Wintermantel am Zaun hängen. Seitdem hat er ein Loch. Der ursprüngliche Plan war, dass er das Buch, sobald die Abschriften fertig sind, einfach wieder in Ururoma Klothilds Regal zurückbringt. Dass er seine Ururoma besorgt hat, beschämt ihn, jedoch war er überzeugt, dass sie sich, wenn das Original zurückkommt, dann doppelt freuen wird. Er dankt dem Lesekreis, dass sie seiner Ururoma geholfen haben. Einblick in die Rezepte kriegt der Lesekreis sicherlich nicht. Gute Rezepte müssen in der Familie bleiben! Aber vielleicht gibt es ja mal einen Kuchen als Geschenk für den Lesekreis..

Charakterblatt - Findet den Dieb!

Name: _____

Kurze Beschreibung: _____

Attribute (Verteile 10 Punkte auf alle Attribute, maximal 3 Punkte pro Attribut)

Stärke (S)	Geschick (G)	Wahrnehmung (W)	Empathie (E)	Bildung (B)
Hunger:	Durst:	Erschöpfung:	Zweifel:	Verwirrung:

Fertigkeiten (Verteile 15 Punkte, Maximalwert 3 auf die Fertigkeiten)

- + Zudem sind drei optionale Zeilen frei für individuelle Fertigkeiten, um den Charakter individueller zu gestalten. Kläre mit der Spielleitung ab, welchen Attributen diese zugeordnet werden.

Fertigkeit	Stufe	Wie mache ich Proben?
Kraftakt (S)		Würfelprobe mit zwei verschiedenen Sorten W6: W6 Anzahl Attributwert + W6 Anzahl Fertigkeitswert gleichbedeutend mit <i>Attributswürfel</i> + <i>Fertigkeitswürfel</i>
Zeichen (S)		
Schleichen (G)		
Glück (G)		Ist mindestens eine 6 gewürfelt, ist die Probe erfolgreich.
Auskundschaften (W)		
Intellekt (W)		
Emotionsgefühl (E)		Ein Wurf darf einmal wiederholt werden! Dabei gilt: <i>Fertigkeitswürfel</i> werden alle neu gewürfelt, <i>Attributswürfel</i> werden bis auf die 1 neu gewürfelt.
Interaktion (E)		
Familiengeschichte (B)		
Literatur (B)		Mindestens eine 6 bedeutet Erfolg, jede 1 bei einem <i>Attributswürfel</i> bedeutet 1 Schaden am <i>Attribut</i>, welches um den Wert 1 verringert wird.
		Heilung: <i>Hunger</i> mit Essen, <i>Durst</i> mit Trinken, <i>Erschöpfung</i> mit einem Nickerchen, <i>Zweifel</i> mit einem Moment der Nähe und Geselligkeit, <i>Verwirrung</i> mit der Beschäftigung mit einem persönlichen Hobby

Notizen/Inventar: _____
