

DREI SCHAFSKÖPFE IN NOT



IN SYSTEM-NEUTRALES ABENTEUER IM Auenland für eine Spielleitung und 1-4 Hobbit-Ermittler*innen.

Konzipiert und geschrieben von jubassi und kikithegecko, illustriert von jubassi, Layout von kikithegecko unter Verwendung von The Homebrewery.

Dieses Abenteuer entstand als Einreichung für den Abenteuer-Jam 2025 des Blogs Kritischer Fehlschlag: ["Detektivgeschichten aus dem Grünen Drachen"](#).

SZENE 1: UNRUHIGER WINTERMORGEN



Es war ein klarer, kalter Wintermorgen. Raureifblüten glänzten auf den Fenstern und eine dünne Schicht frischer Schnee glitzerte in der Sonne. Perfektes Wetter für eine heiße Tasse Tee und ein paar Frühstücksecke am Bett. Doch dieser friedliche Morgen sollte nicht lange andauern, denn es regte sich ein Tumult in der Nachbarschaft. Fredegar Boffin polterte durch die Straßen und rief um Hilfe - ein Verbrechen sei geschehen!

Fredegar Boffin ist ein älterer Hobbit mit einer großen Familie, wie es sich für Hobbits gehört. Er wohnt allein mit seiner Frau in einer geräumigen Hobbit-Höhle. Sein Äußeres zeichnet sich durch einen krausen Haarkranz, buschige Augenbrauen, eine dicke Strickweste aus. Er hat früher als Sattler gearbeitet, genießt aber mittlerweile seinen Ruhestand. Er ist sehr verärgert über den Vorfall. Fredegar hält nicht viel vom Büttel und weigert sich, "diesen nichtsnutzigen Trunkenbold" hinzuzuziehen. Seine Frau **Lillibet** ist besorgt über Tratsch und weist ihren Mann zurecht. "Wir werden uns schon selber helfen können."

- Fredegar wollte gerade seine **drei Schafe Rübli, Macis und Zimt** füttern, doch sie sind verschwunden!
- Die drei Schafe haben schon mehrere **Preise** für ihre **ausgezeichnete Wolle** gewonnen. Fredegar bietet Rübli auch als **Zuchtbock** an und verdient so ein auskömmliches Ruhestandsgehalt.

- Die **Tür** zum Stall wurde **aufgebrochen**, jemand hat anscheinend ein **Werkzeug** dazu verwendet.
- Im Stall finden sich ein paar Schafköttel, ein Eimer Wasser, ein leerer Futtertrog und bei genauerem Hinsehen **Reste von Möhrengrün**. Fredegar hat in den letzten Tagen keine Möhren an die Schafe verfüttert.
- Fredegar ist für seinen tiefen Schlaf berühmt, seine Frau hat auch **nichts bemerkt** (sie ist etwas schwerhörig, aber zu stolz um sich das einzugestehen).
- Eventuelle **Spuren wurden vom Neuschnee bedeckt**. Außerdem ist Fredegar schon überall herumgetrampelt.
- Aus dem unverschlossenen **Gartenschuppen fehlt eine Rolle Seil**. Außerdem wurde die Werkzeugkiste durchwühlt. Bei genauerem Hinsehen kann man Holzsplitter zwischen dem Werkzeug entdecken. Das passt nicht zur allgemeinen Außeräumtheit des Schuppens.

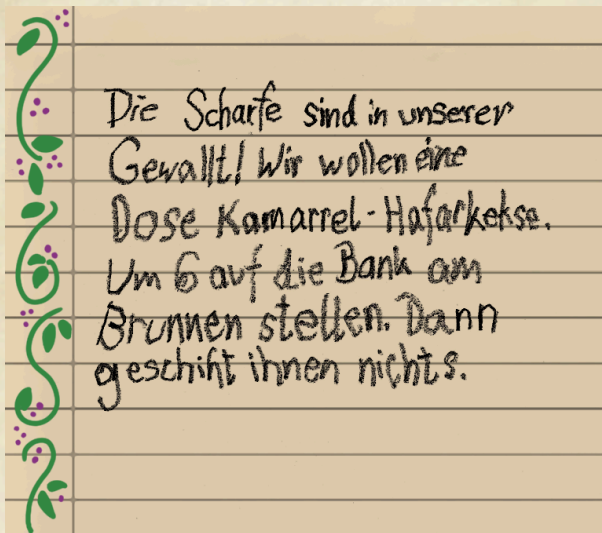
Wenn alle Spuren gefunden wurden oder die Ermittlungen ins Stocken geraten, passiert folgendes:

Mit einem leisen Quietschen öffnet sich das kleine Fenster von Fredegars Küche. Lillibet wedelt mit einem Blatt Papier und ruft euch herein: "Das hier solltet ihr euch dringend ansehen! Und außerdem ist es schon längst Zeit für das zweite Frühstück. Wir wollen dich nicht, dass ihr vom Fleische fällt, meine Lieben!"

Lillibet Boffin ist eine gemütliche ältere Hobbit-Dame. Sie trägt ihr graues Haar zu einem Dutt. Über ihrem Kleid trägt sie eine dunkelrote Schürze. Sie ist etwas schwerhörig, aber will es nicht zugeben. Außerdem ist sie um ihren guten Ruf und auch das Wohlergehen der Schafe besorgt. Zimt ist ihr Lieblingsschaf.

Das **zweite Frühstück** besteht aus warmen Waffeln mit Zuckerrübensirup und gebratenem Speck. Lillibet hat ein Klopfen an der Tür gehört und fand einen **Brief**, angenagelt an der Vordertür. Die Schrift ist krakelig und schwer zu entziffern, das feine Briefpapier steht dazu im Kontrast. Der Brief ist **leicht parfümiert** mit einem altmodischen Damenduft.





Das **Problem** an der Sache: Lillibet schafft es nicht, bis um 6 Uhr eine ganze Dose Kekse zu backen. Der Karamell muss zwei Stunden lang gerührt werden und sie hat heute auch noch andere Pflichten (z.B. das Mittagessen zubereiten).

Falls die Spielenden sich entscheiden, mit Lillibet die Kekse zu backen und auf der Bank zu deponieren, kommen die Täter etwa eine Viertelstunde später zur Bank mit den Schafen im Schlepptau. Sie rechnen absolut nicht damit, dass man ihnen auflauern könnte.

Falls die Boffins nach einem **möglichen Verdächtigen** gefragt werden, legt Fredegar los:

“Ob ich jemanden weiß? Natürlich weiß ich jemanden, das ist doch offensichtlich! Es kann nur **Rollo** gewesen sein, dieser Tunichtgut! Der ist sicherlich schon wieder pleite und will sich jetzt sein Erbe erschleichen! Hätte der mal was Anständiges gelernt, dann hätte er jetzt auch ein Auskommen! Die Schafe sehen wir nie wieder und jetzt will er auch noch Kekse obendrauf! Dem werd ich die Ohren langziehen, diesem Luftikus!”

Lillibet hat die nun folgende Tirade über ihren **jüngsten Sohn** schon dutzende Male gehört und rollt nur müde die Augen. Sie traut sich aber nicht, ihrem Mann zu widersprechen. Wird sie **in Fredegars Abwesenheit zu Rollo befragt**, kann sie folgendes mitteilen:

- Rollo ist ein **Freigeist** und noch immer **Junggeselle**.
- Er wohnt als **Dauergast** in der **Taverne Efeubusch**.
- Sie mischt sich nicht in das **schlechte Verhältnis zwischen Vater und Sohn** ein, hält es aber für unwahrscheinlich, dass Rollo der Täter ist.
- Bei einem guten Argument gesteht sie, ihm **jede Woche ein Päckchen Kekse** zukommen zu lassen. Aber nicht verraten!

Auf den Geruch des Briefes angesprochen, kann Lillibet sich keinen Reim machen. Fredegar vermutet natürlich eine Geliebte Rollos.

SZENE 2: DER VERLORENE SOHN

An der Hauptstraßenkreuzung steht ein kleines, zweistöckiges Fachwerkhäus, das bis zu den flechtenbewachsenen Dachziegeln mit Efeu bewachsen ist. Aus dem Schornstein quillt warme Luft in Wattewolken in den Himmel. Das Schild über der Tür wird sorgsam vom Efeu freigehalten und gibt in goldgelben Lettern den Namen des Gasthauses kund: Efeubusch.

Der Efeubusch ist eine verschlafene **Gaststätte mit Herbergsbetrieb**. Rollo ist derzeit der einzige Gast. Die **Wirtin Primula** (rote Locken, efeugrüne Schürze, eifrig mit der Vorbereitung des Mittagessens befasst) kann nur Gutes über den Mann berichten. Sie schlägt der Gruppe vor, doch einfach nach oben zu gehen und selbst mit Rollo zu sprechen.

- **Rollos Zimmer** ist voller Musikinstrumente.
- Der braunhaarige Hobbit ist **Spielmann** und zieht übers Jahr durch die verschiedenen Gasthäuser des Auenlandes.
- Er **mag seinen Beruf** und ist mit sich im Reinen.
- Er hat immer wieder **Zwist** mit seinem Vater, weil er Künstler und kein Handwerker geworden ist.
- **Gestern Nacht war Liederabend** im Efeubusch, Rollo hat bis in die Nacht gespielt und dann ausgeschlafen. Das kann die Wirtin Primula, die ihm um 11 Uhr Frühstück bringen wollte, bestätigen.

Zeigt man Rollo den Brief, erkennt er Parfum und Briefpapier wieder. Er kramt kurz in seinen Habseligkeiten und zieht dann einen in sauberer Handschrift verfassten Dankesbrief hervor. Darin bedankt sich **Zinnia Eichgrund** für Rollos **Auftritt zu ihrem 80. Geburtstag**. Die Schrift des Erpresserbriefs kennt er nicht und auch sonst kann er nichts weiter zum Fall sagen.



SZENE 3: VERSTRICKTE ANGELEGENHEIT



Zwischen den großen Eichen hättet ihr die kleine, aber feine Hobbit-Höhle fast übersehen. Zwei von Schnee befreite Stufen führen hinab zur runden Eingangstür, an der ein winterlicher Kranz aus roten Winterbeerenzweigen hängt. Links und rechts neben der Tür hängen zwei Laternen unter dem kleinen Vordach, in denen auch jetzt am Tage schon Kerzen brennen.

Zinnia wohnt nicht weit entfernt. Ihr Mann verstarb vor einigen Jahren, aber sie bekommt häufig Besuch von ihren Enkeln. Um den **Garten** kümmert sich ihr **Neffe Guido**, wegen ihrer Gelenke muss sie kürzer treten.

- Zinnia ist **körperlich nicht in der Lage**, auch nur ein Schaf zu entführen.
- Zinnia kann **bestätigen**, dass das **Briefpapier** ihres ist. Sie weiß aber nicht, wer es genommen haben könnte.
- Wird sie nach der Schrift auf dem **Erpresserbrief** gefragt, geht sie nur auf die **Schreibfehler** ein. Das ist eine Art Tick, sie verbirgt nichts.
- Zinnia hat früher als **Lehrerin** gearbeitet.
- Auf dem Schreibtisch wurde mit **Tinte gekleckst**, das ist ihr noch gar nicht aufgefallen.
- In der Küche liegt ein **halbes Bündel frischer Möhren** aus Zinnias kleinem **Gewächshaus** - ein Geschenk ihrer Kinder zum 80. Geburtstag.
- Sie passt häufig auf ihre **Enkel** auf: Robin, Malva, Primula, Reginald, Lotho, Mirabella, Rose. Sie sind alles kleine Goldstücke und Zinnia redet gern und viel über sie alle.
- Vor dem Kamin steht ein großer **Strickkorb mit sieben angefangenen Mützen** in verschiedenen Größen.

Kommen die Spielenden auf die Idee, sich den Garten und das Gewächshaus genauer anzusehen, werden sie selbst die folgenden Entdeckungen machen. Wenn sie jedoch lieber bei Zinnia im Warmen bleiben, lies ihnen den folgenden Text vor:

Während Zinnia den Nachmittagstee zubereitet und für jeden Hobbit am Tisch ein Marmeladentörtchen auf kleine Teller drapiert, schweifen eure Blicke nochmal durch ihr Haus. Von draußen hört ihr ein leises Blöken, dann noch eins.

Das Geräusch kommt aus dem **Gewächshaus**. Dort stehen die **drei Schafe eng aneinander** und knuspern das letzte Gemüse aus dem Gewächshausbeet. Ihre **Wolle ist in Büscheln abgeschnitten**, die kahlen Stellen wurden mit gestrickten Schals und Mützen abgedeckt. Der gehörnte **Bock** trägt ein **Seil um den Hals**, die lange Leine liegt einfach am Boden.

Die Tiere sind alle wohlauf. Zinnia hat keine Ahnung, wie sie dort hingekommen sein können. Vom Gewächshaus führen viele **kleine Fußspuren** hin und zurück zum **Gartenschuppen**.

Im Schuppen sitzen zwei dick eingepackte **Hobbit-Kinder** auf Obstkisten. Sie unterhalten sich über Karamell-Kekse, während sie versuchen, aus der frisch geschorenen Wolle mit den Fingern Garn zu zwirnen. Es handelt sich um Robin und Malva, wie Zinnia sofort erschrocken ausruft.

Robin hat Sommersprossen und **Malva** trägt ihr langes Haar in zwei Flechtzöpfen.

- Die beiden wollten ihrer Oma zum Wintersonnenwendefest **selbstgemachtes Strickgarn** von den besten Schafen im Auenland schenken! Schließlich strickt die Oma immer so schöne Sachen für sie.
- Sie wissen aber nicht, was **Schafe** den Winter über fressen, deshalb wollten sie sie wieder **zurückgeben**.
- Ihr großer Bruder Reginald hat ihnen letzts eine **Räubergeschichte** erzählt, in der sie zum ersten Mal von "**Lösegeld**" erfahren haben. An Geld haben die beiden überhaupt kein Interesse, aber mussten dann doch an die leckeren Kekse von Lilibet Boffin denken.

Zinnia tadelt die beiden, aber kann ihnen nicht wirklich böse sein. Die **Boffins** sind **erleichtert** über die Rückkehr ihrer Schafe. Es obliegt den Spielenden, etwaige Wiedergutmachung zu verhandeln.

