

1W6 Freunde

Das Jugenddetektive-Rollenspiel



◆ Grundregelwerk ◆



Aufgabe 788
Seite 95!

Die 1W6 Freunde Dritte Edition

Das Jugenddetektive- Rollenspiel



Nr. 7
Treffen um
00 Uhr
Bewachen

-wéé

Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???



Die 1W6 Freunde
Dritte Edition

1W6 Freunde

Das Jugenddetektive-Rollenspiel

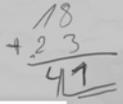
Dritte Edition

Das Jugenddetektive-
Rollenspiel

~~22~~ Judoturnier
am 26.8. !

Englischaufsatz
für morgen!

3



~~22~~
dies
Grab
im
Joor

Auflage 788
Seite 95!

Die 1W6 Freunde Dritte Edition



Impressum

Impressum

Redaktion von: Thomas Michalski
 Geschrieben von: Markus Heinen, Thomas Michalski, Ralf Murk
 und Matthias Schaffrath
 Lektorat von: Michael Mingers und Thomas Michalski
 Cover von: Jacob Müller
 Illustriert von: Markus Heinen und Thomas Michalski
 Design von: Markus Heinen
 Satz von: Thomas Michalski
 © 2019/2020 DORP GbR

Nr. 7
Treffen um
00 Uhr
Besuchen



Weitere Informationen

Bei Fragen sind wir immer gerne für euch da!
 Schreibt uns unter thomas.michalski@die-dorp.de
 oder besucht uns online unter www.die-dorp.de

Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???



Die 1W6 Freunde Dritte Edition

Inhaltsverzeichnis

Impressum	4
Inhaltsverzeichnis	5
Vorwort	6
Was ist neu in der dritten Edition?	7
Kapitel 1: Was ist ein Rollenspiel?	8
Kapitel 2: Was zeichnet Jugenddetektive aus?	15
Kapitel 3: Wie man Jugendkrimis spielt	17
Kapitel 4: Die Regeln	26
Kapitel 5: Die Charakter-Erschaffung	38
Kapitel 6: Beispielcharaktere	51
Kapitel 7: Einen Fall entwerfen	55
Kapitel 8: Ein Fall für alle Fälle - Abenteuergenerator	60
Kapitel 9: Willkommen in der Millionenstadt	69
Kapitel 10: Bewohner der Millionenstadt	87
Kapitel 11: Die Diebe im Gymnasium	92
Kapitel 12: Das Geheimnis des Wolpertingers	112
Der Charakterbogen	136

Inhaltsverzeichnis



Jedodturnier
am 26.8. !

Englischaufsatz
für morgen!

Die 1W6 Freunde Dritte Edition

Aufgabe 788
Seite 35!

Vorwort

Herzlich willkommen zu **Die 1W6 Freunde!**

Und damit willkommen in der Welt der Jugenddetektive, junger Ermittler, die es sich nicht nehmen lassen, schnell noch vor der Mathe-Klassenarbeit ein paar finstere Ganoven zu überführen und die sich abends noch mal aus dem Elternhaus schleichen, um Verbrecher zu stellen.

Willkommen auch in den achtziger Jahren, der Epoche der Synthesizer-Musik, der Drahtesel, Telefonzellen und natürlich der Hörkassetten.

Willkommen in der Millionenstadt, einer nicht näher benannten deutschen Großmetropole, die zweifellos Heimat für alle nur erdenklichen Orte und Leute darstellt, die für spannende Fälle benötigt werden. Nahe den Bergen, mit Hafen und Blick aufs Meer, gezeichnet von urbanen Ballungsräumen und ländlichen Teilorten.

Willkommen aber vor allem bei einem Rollenspiel ganz ohne Orks, Magier und Vampire, ohne Drachen, Schwerter und Maschinengewehre. Die Geschichten hier werden mit Köpfchen gelöst, die Übeltäter werden überführt und der Polizei übergeben. Unsere Helden hier trinken keinen Whisky, sie trinken Limonade.

Vielleicht kennst du Jugenddetektive noch aus deiner Kindheit. Vielleicht aus Büchern, vielleicht von Hörkassetten oder gar Langspielplatten. Doch egal ob es die wehmütige Erinnerung an die eigene Jugend ist, oder aber vielmehr der Wunsch, den eigenen Nachwuchs vielleicht mit einem gewaltfreien und gutherzigen Spiel an das Hobby heranzuführen – wir hoffen, dass **Die 1W6 Freunde** dein Tor in eine Welt voller Spaß und Abenteuer sein wird.

Für uns ist das Spiel eine Liebeserklärung. Eine Liebeserklärung an diese obscure Epoche, an unsere eigene Kindheit, ein wenig sogar an ein spießiges Kleinbürger-Idyll, das es so nie wirklich gegeben hat, und nicht zuletzt an die Geschichten aller der Jugenddetektive, die die Helden unserer Kindheit waren. Sie sprachen eine „Jugendsprache“, die nie ein Jugendlicher je gesprochen hat und bedienten oft Klischees, über die man heute bestenfalls die Stirn runzeln würde. Aber sie waren Helden.

Unsere Helden.

Helden, in deren Schuhe ihr nun selber schlüpfen könnt!

Und dabei wünschen wir euch ganz viel Spaß!

Thomas Michalski
Dezember 2019

Vorwort

Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???



Die 1W6 Freunde Dritte Edition

Was ist neu in der dritten Edition?

Wenn dies die erste Ausgabe der 1W6 Freunde ist, die du liest, kannst du diese Seite einfach überblättern und dich freuen, direkt mit der bisher besten Ausgabe gestartet zu haben.

Wenn du das Spiel aber schon mal gespielt hast oder eine vorige Ausgabe kennst, hier kurz die Änderungen zur dritten Edition hin:

- Wir haben ein neues, wunderschönes Cover von Jacob Müller.
- Wir haben das Kapitel „Wie man Jugendkrimis spielt“ leicht überarbeitet, was das Spielen mit Kindern und den Umgang mit Klischees und Vorurteilen angeht.
- Wir haben den Regelmechanismus der *Fleißkärtchen* und den damit verbundenen Bonus vereinheitlicht. Der ist nun konsequent +1.
- Mit dem *guten Ruf* ist ein neues Regel-Element dazugekommen, das die Spieler für ihre Taten belohnt.
- Im Regelteil haben wir den Abschnitt „Vorwärts scheitern“ ergänzt, worin wir Tipps geben, wie man verhindert, dass ein Abenteuer durch Würfelpech in eine Sackgasse geraten könnte.
- Die einfachen Kampfregeln sind inhaltlich unverändert, allerdings komplett neu formuliert. Die alte Fassung war unnötig schwurbelig. Auch die Beispiele wurden teils klarer aufgebaut.
- Auf Seite 37 sind nun alle wichtigen Regel-Aspekte noch mal zusammengefasst.
- Unsere Beispielbande haben wir etwas überarbeitet und insgesamt ein wenig zeitgemäßer gemacht. Vor allem Gisela, die nun mehr ist als „das Mädchen“.
- Der Charakterbogen ist ein wenig aufgehübscht und bietet nun auch Platz, um den *guten Ruf* zu verzeichnen.
- Außerdem haben wir quer durch das Buch noch ein paar andere, kleine Fehler behoben.
- Wenn ihr zudem von der ersten Edition direkt zu dieser gesprungen seid, dann findet ihr unter „Gruppenkeile“ Regeln für Kämpfe mit mehreren Beteiligten und unter „Die Hütte brennt“ ein System zur Abwicklung langfristiger Konflikte, die gab es vorher auch nicht.



Was ist neu?

alles
Grab
im
Joor



Sododurnier
am 26.8. !

Englischaufsatz
für morgen!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 1

Aufgabe 788
Seite 35!

Was ist ein Rollenspiel?

Einleitung

Wo es Menschen gibt, da gibt es auch Verbrechen. Und da wo es das Verbrechen gibt, gibt es Ordnungshüter, die versuchen, das Gesetz dennoch aufrecht zu erhalten. Nur gerade wenn eine Gemeinde zu einer Metropole herangewachsen ist, droht sie oftmals aus dem Gleichgewicht zu geraten und die Gauner greifen nach der Macht.

Vielleicht wäre es in der Millionstadt, auf die wir unser Augenmerk hier richten wollen, nicht anders. Vielleicht wäre auch hier die Polizei machtlos, der Bürger hilflos und das Verbrechen siegreich – wenn es sie nicht gäbe: die Jugenddetektive.

Die 1W6 Freunde versetzt die Spieler in die Rolle junger Menschen, meist noch Schüler, die sich allerdings in einem gemeinsamen Ziel zusammenfinden: das Verbrechen zu bekämpfen.

Das Rollenspiel

Die 1W6 Freunde ist ein Rollenspiel. Das heißt, es ist eine besondere Art von Gesellschaftsspiel, bei der nicht das Gewinnen im Vordergrund steht, sondern das gemeinsame Erleben eines spannenden Abenteuers. Wie das genau funktioniert, wird im folgenden Kapitel erklärt werden. Generell wird jedoch einer der Teilnehmer ausgewählt, der sogenannte „Spielleiter“, oder kurz gesagt, der SL, zu sein. Der Spielleiter fungiert ein wenig wie der Erzähler eines Hörspiels und präsentiert die Geschichte, die wir „Abenteurer“ nennen werden. Die anderen Teilnehmer verkörpern dagegen die Jugenddetektive, die sich aufmachen, den Fall zu lösen.

Inspiration

Dieses Spiel richtet sich an jene, die mit all den Jugenddetektiven dieser Welt mitgefiebert haben und es noch heute tun. Ganz gleich, ob sie Justus oder Tim, Jochen oder Georgina heißen, sie sind jung, mutig und trotzen der Gefahr mit dem Wunsch, das Richtige zu tun. Ob man nun eher über Bücher oder Hörspiele, das Fernsehen oder Kinofilme seinen Weg zum Thema gefunden hat, Die 1W6 Freunde richtet sich an jeden, der Spaß an den Abenteuern der Jugenddetektive hat.

Was ist ein Rollenspiel?

Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???



Nr. 7
Treffen um
00 Uhr
Besprechen

aa'ee

Die 1W6 Freunde: Kapitel 1

1W6

Gelegentlich wird im Laufe des Spiels ein Würfel geworfen, um herauszufinden, ob einem der Jugenddetektive eine bestimmte Handlung gelingt. Von diesem Würfel hat dieses Spiel auch seinen Namen, denn ‚1W6‘ ist gewissermaßen der Insider-Ausdruck für „ein Würfel mit sechs Seiten“.



Wer auf der Suche nach der einen oder anderen Inspiration ist, findet gleich auf S. 10 eine handliche Liste, mit Jugenddetektiv-Reihen, die auch für uns ein Quell der Ideen waren. Alles, was man abseits vom Geist der Jugenddetektive und einem W6 zum Spiel braucht, findet man dagegen in diesem Buch.

Was ist ein Rollenspiel?

Wie man dieses Buch benutzt

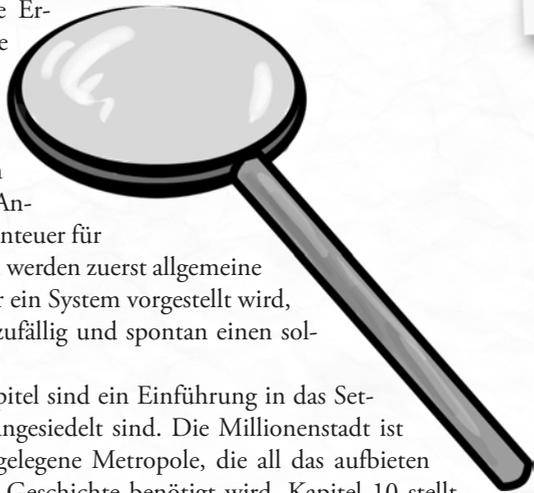
Zum Spielen von **Die 1W6 Freunde – Das Jugenddetektive-Rollenspiel** braucht man nichts weiter als dieses Buch, einen oder mehrere sechsseitige Würfel, ein paar Blatt Papier und ein paar weitere Freunde. Alles, was man zum Spielen dieses Spieles wissen muss, findet sich in diesem Buch.

In den nachfolgenden Kapiteln gehen wir weiter darauf ein, was eigentlich ein Rollenspiel ist, wie man so etwas spielt und wie man aus der Geschichte, die man dort erlebt, eine waschechte Jugenddetektiv-Geschichte machen kann.

Ab Kapitel 5 gehen wir uns dann weiter auf die Regeln des Spiels ein. Von den Mechanismen des Spiels über die Erschaffung eigener Jugenddetektive bis hin zu einer beispielhaften Bande findet sich dort alles, was man wissen muss.

Die Kapitel 8 und 9 wenden sich an den Spielleiter und geben ihm Anregungen, wie er seine eigenen Abenteuer für die Spielgruppe ausgestaltet. Dabei werden zuerst allgemeine Tipps und Ratschläge erteilt, bevor ein System vorgestellt wird, mit dem man auch vollkommen zufällig und spontan einen solchen Fall generieren kann.

Die beiden darauf folgenden Kapitel sind eine Einführung in das Setting, in dem **Die 1W6 Freunde** angesiedelt sind. Die Millionenstadt ist eine namenlose, in Deutschland gelegene Metropole, die all das aufbieten kann, was gerade für eine schöne Geschichte benötigt wird. Kapitel 10 stellt



Sudodurnier
am 26.8. !

Englischaufsatz
für morgen!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 1

dabei eine riesige Anzahl möglicher Lokalitäten vor, Kapitel 11 dagegen eine Auswahl der mehr oder weniger skurrilen Einwohner der Stadt.

Den Abschluss bilden zwei vorgefertigte Abenteuer, *Die Diebe im Gymnasium* und *Das Geheimnis des Wolkertingers*, die einen ersten, schnellen Start in die Welt der Jugenddetektive ermöglichen.

Wie ein Rollenspiel funktioniert

Rollenspiele sind eine ganz besondere Form von Gesellschaftsspiel. Es geht nicht darum, einen Gewinner zu ermitteln, als Erster im Ziel zu sein oder am Ende vorne zu stehen. Es geht vielmehr darum, gemeinsam eine schöne, spannende Geschichte zu erzählen. Dazu braucht man keine Karten, Figuren, Pöppel oder ein Spielbrett. Alles was man braucht, ist ein sechsseitiger Würfel sowie ein Blatt, auf dem die Grundzüge des Charakters, den man verkörpert, vermerkt sind.

Die Charaktere

Die Spieler verkörpern alle einen Jugenddetektiv. Dazu erstellen sie vor dem Spiel mit einer Handvoll Zahlen die Fähigkeiten, über die ihre Figur verfügt und die bestimmt, was sie können und was nicht. Vielleicht spielen sie eher jemanden mit Köpfchen, wissen viel und durchschauen komplexe Sachverhalte.

Oder aber sie sind ein Meister im Karate und können Ganoven zeigen, wo es lang geht. Die Persönlichkeit der Figur gestalten die Spieler im Verlauf der Spielabende, häufig „Sitzung“ genannt, weiter aus. Hier ist weniger das Regelwerk, sondern die Phantasie der Spieler gefragt und ein großer Reiz des Spieles liegt darin, den eigenen Detektiv mit kleinen Eigenheiten genauso markant und unterhaltsam zu machen, wie viele der Vorbilder aus den bekannten Reihen.

Was ist ein Rollenspiel?

Bekannte
Jugendbanden



- 2+TKKG
- 3 mit Papagei
- 4 1/2 Freunde
- ... der Abenteuer
- Die drei ???
- Die Ferienbande
- Die fünf Freunde
- Die Funk-Füchse
- Die Knickerbocker-Bande
- Die Pizza-Bande
- Die schwarze Sieben
- Die Tigerbande
- Die verwegenen Vier
- Ein MORDs-Team
- Geheimbund Murmel
- Geheimnis um ...
- Locke
- Point Whitmark
- Rätsel um ...
- TKKG

Nr. 7
Treffen um
00 Uhr
Besuchen

aa'ee

Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???



Die 1W6 Freunde: Kapitel 1

18
+ 23

41



Der Spielleiter

Eine Sonderrolle nimmt dabei allerdings der Spielleiter ein. Er ist Autor der Geschichte und Erzähler zugleich und bereitet für die anderen Spieler die Welt, in der sie sich bewegen. Er kennt das Abenteuer schon vorher, er kennt die anderen Figuren, mit denen die Spieler vielleicht zusammentreffen und entscheidet, wie sie reagieren werden. Er wacht auch zu einem gewissen Grad über die Regeln des Spiels und legt fest, wann es erforderlich ist, einen Würfel zu werfen, um ein bestimmtes Ereignis eintreten zu lassen.

Allerdings ist er nicht der Gegenspieler der anderen. Sie erschaffen gemeinsam eine spannende Geschichte und für alle Beteiligten sollte das oberste Ziel Spaß, an zweiter Stelle aber auch eine vergnügliche Jugenddetektiv-Geschichte sein.

Was ist ein Rollenspiel?

Eine typische Spielsituation

Schauen wir uns das doch einfach einmal beispielhaft an:

Matthias (Spielleiter): Es ist bereits Abend, als ihr die Villa von Baron Brakowski am Stadtrand erreicht. Ihr konntet eure Drahtesel hinter einer Buchenhecke abstellen und habt euch nun dem Tor des Anwesens nähern können. Die Sonne steht bereits tief, doch im Schatten des beeindruckenden Hauses seht ihr tatsächlich die Limousine stehen, die Carl Gustav auch am Tatort gesehen hat.

Matthias, der in dieser Sitzung als Spielleiter fungiert, beschreibt mit diesen einleitenden Worten, vielleicht zu Beginn einer neuen Sitzung, noch einmal ausführlich das Setting und die gegenwärtige Situation. Er ähnelt dahingehend gerade an diesem Punkt sehr dem Erzähler eines Hörspiels oder Romans.

Markus: Ich gehe mal näher an das Tor heran und schaue, ob gerade jemand im Garten zu sehen ist.

Matthias: Du trittst an das Gatter heran und hast von dort aus einen guten Blick auf den gesamten Innenhof. Soweit dein Auge reicht, kannst du dort allerdings niemanden erkennen.

Thomas: Ist im Haus Licht?

Matthias: Im oberen Stockwerk brennt, direkt unter dem Giebel, hinter einem kleinen Fenster Licht.

An dieser Stelle nun wechselt Matthias etwas aus dieser Erzählerrolle heraus und gibt auf Nachfragen der Spieler Markus und Thomas Antworten auf konkrete Fragen.

~~Handwritten scribbles~~
dieses Grab im Moor



Jedodurnier
am 26.8. !

Englischaufsatz
für morgen!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 1

Markus: Hmm. Dann fange ich mal an, das Tor hochzuklettern.
 Thomas (als Charakter ‚Konrad‘): „Hast du die Pfanne heiß, Tom? Was, wenn dich einer sieht?“
 Markus (als Charakter ‚Tom‘): „Mich sieht schon keiner, die Luft ist rein.“
 Thomas (als ‚Konrad‘): „Das hast du letztes Mal auch gesagt. Und was war? Während du drin warst haben die vom ‚Grünen Drachen‘ Klops entführt!“
 Markus: Ich beginne mal vorsichtig, das Tor zu erklimmen.

An dieser Stelle wechselt die Gesprächsebene erneut und das Gespräch zwischen Thomas und Markus wird aus Sicht ihrer Charaktere geführt. Der Wechsel erfolgt ohne Ankündigung, ist aber an der verwendeten Sprache erkennbar sowie daran, dass Thomas Markus mit dem Namen seines Charakters anspricht.

Matthias: Okay, du stehst vor dem Tor, die Schatten im Garten scheinen noch mal ein Stück länger geworden zu sein. Das Tor zu erklettern ist für dich kein Problem, aber traust du dich? Würfle mal auf Mut.

Hier verlangt Spielleiter Matthias nun zum ersten Mal eine Regelanwendung, er bittet um das Ablegen einer sogenannten ‚Probe‘. Näheres dazu später ab S. 26.

Markus (würfelt, mit Erfolg): Ja, klar traue ich mich das. Einen Zampano wie mich schüchtert so etwas doch nicht ein. Ich schwinge mich über das Tor hinweg.
 Matthias: Nun stehst du im Innenhof. Zwei etwa hüfthohe Hecken umschließen einen kleinen Teich in der Mitte, in dessen Flucht sich auch die Treppe hin zur Haustüre der Villa befindet. Es ist still, nur das Wasser plätschert leise ein wenig.

Markus: Ich husche den Garten mal entlang und versuche, so gut wie möglich im Sichtschutz der Hecken bis an die Hauswand zu gelangen.
 Thomas: Ich schaue in der Zeit mal, ob ich nicht zur Rückseite des Hauses gelangen kann.
 Matthias: Gut. Thomas, du folgst der Buchenhecke von der Straße fort um das Haus herum. Ich komme gleich zu dem, was sich bei dir abspielt. Markus, du erreichst ohne weitere Probleme die Hauswand.



Was ist ein Rollenspiel?



Nr. 7
Treffen um 00 Uhr
Besuchen

Wäcä

Wer war der dritte Mann beim Banküberfall???



Die 1W6 Freunde: Kapitel 1

18
+ 23

41



Hier teilen sich die Spieler auf. Da der Spielleiter selten beide Vorgänge gleichzeitig verwalten kann und auch einfach eine schönere Erzählung möglich ist, wenn man beides mit Ruhe macht, ‚verschiebt‘ er Thomas‘ Handlung nach hinten, obwohl sie natürlich an sich gleichzeitig mit dem geschieht, was Markus tut.

Markus: Konnte ich unterwegs mehr in dem Giebelfenster erkennen?

Matthias: Du glaubtest, dort zwei Gestalten ausgemacht zu haben.

Markus: Sehe ich eine Chance, dort herauf zu kommen?

Matthias: Da sind Efeuranken ...

Markus: ... die klettere ich rauf.

Matthias: Alles klar, würfle mal auf ‚Stärke‘.

Markus (würfelt erfolgreich): Klappt.

Matthias: Es gelingt dir, sogar recht geräuschlos, die Ranken zu erklimmen.

Markus: Ich lausche.

Matthias (als Baron Brakowski): „Du Narr! Man hat dich am Tatort gesehen! Und nicht nur dich, auch den Wagen.“

(als Jupp, der Chauffeur): „tschuldigung Chef.“

(als Baron Brakowski): „Es ist nur eine Frage der Zeit, bis die Polente hier vor dem Haus steht. Wir werden die Kennzeichen austauschen müssen, bevor es soweit ist!“

Was ist ein Rollenspiel?

Hier nun spricht der Spielleiter in der Rolle von mehreren, anderen Charakteren. Im Gegensatz zu denen, die von den Spielern dargestellt werden, nennt man diese Figuren Nicht-Spieler-Charaktere, oder kurz NSC. Der Spielleiter kann, wenn er möchte, diese Charaktere unterscheidbar machen, indem er mit verschiedenen Akzenten oder Dialekten, mit einem Sprachfehler oder verstellter Stimme spricht. Oft ist es nur ein NSC, der mit den Spielern interagiert, manchmal aber auch mehrere Charaktere, die untereinander reden.

Markus: Ich klettere wieder herunter, ich habe genug gehört.

Matthias: Dann würfle doch noch mal auf ‚Stärke‘.

Markus (würfelt ohne Erfolg): Mist, hat nicht geklappt.

Matthias: Du rutschst ab und schlitterst das letzte Stück herunter, nur um unten mit einem gut hörbaren Poltern aufzukommen. Du hörst, wie der Baron „Jupp, sieh nach!“ brüllt und siehst das Licht oben erlöschen.

Aber derweil bei dir, Thomas ...



alles Grab im Moor



Jedodurnier am 26.8. !

Englischaufsatz für morgen!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 1

Aufgabe 788
Seite 95!

Spielformen

Es gibt keine richtige oder falsche Art, ein Rollenspiel zu spielen. Manche Leute spielen sehr viel mit direkter Rede und führen jedes noch so kleine Gespräch am Tisch, andere wiederum beschreiben lieber etwas abstrakter, was die Charaktere tun. Einige, wenige Leute bevorzugen es sogar, in der dritten Person zu sprechen („Tom klettert das Tor hoch“ anstatt „Ich kletterte das Tor hoch“). Das sollte jeder so machen, wie es ihm am ehesten liegt.

Genauso die Anwendung der Regeln. Die **1W6 Freunde** verwenden ganz bewusst ein sehr einfaches Regelsystem, das sich auf vier mögliche, unterschiedliche Würfelwürfe beschränkt und die weitere Ausführung dann dem Spielleiter und den Spielern überlässt. Aber ob man oft oder selten würfelt, regelmäßig oder nur in Gefahrensituationen, vielleicht sogar nur ein oder zwei Mal pro Sitzung, ist dabei reine Geschmackssache.

Wenn man es überhaupt ‚falsch‘ machen kann, dann indem man so spielt, dass die Leute am Tisch keinen Spaß haben. Doch wenn es den Leuten am Tisch gefällt, dann ist es auf jeden Fall gut so!

Was ist ein Rollenspiel?

1W6

Spickzettel
ein Würfel mit 6 Seiten



Spielleiter

der „Erzähler“ der Geschichte

SL

Abkürzung für Spielleiter

Charaktere

Figuren in der Handlung

Nicht-Spieler-Charaktere

vom Erzähler gespielte Figuren

NSC

Abkürzung für Nicht-Spieler-Charaktere

Probe

ein Würfelwurf auf einen bestimmten Wert

Abenteuer

eine Geschichte/ein Fall

Sitzung

ein Nachmittag oder Abend, an dem man spielt

Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???





**Die 1W6 Freunde:
Kapitel 2**



Was zeichnet Jugenddetektive aus?

Was zeichnet die Spielercharaktere aus? Was unterscheidet sie von normalen Detektiven? Was von normalen Jugendlichen?

Junge Ermittler

Jugenddetektive sind Kinder und Jugendliche, die sich daran machen, Verbrechen zu bekämpfen. Das bringt eine Reihe von Voraussetzungen mit sich: Neben einer großen Tüte Mumm für jeden heißt es vor allem, dass sie ein Interesse daran haben, für das Gute einzutreten.

Anders als andere Jugendbanden, die vielmehr Streiche und Schabernack im Sinn haben, wollen Jugenddetektive anderen Menschen helfen. Ihre Methoden sind auf den ersten Blick vielleicht nicht einmal so viel anders, aber ihre Ziele sind es. Sie treten echten Verbrechern gegenüber, alleine um fremden Leute aus der Patsche zu helfen. Und das, obwohl das in ihrem Alter gar nicht so einfach ist.

Nicht erwachsen

Es ist schwer, Autorität aufzubauen, wenn man unter einem Meter fünfzig groß ist. Es ist manchmal schwer, die richtigen Ausflüchte präsentieren zu können, wenn man etwa auf eine Kunstausstellung möchte, zu der man nicht geladen ist. Ein Erwachsener im Anzug kommt da vielleicht noch durch.

Andererseits fragt man Kinder oft auch gar nicht, was sie gerade treiben. „Ach, das sind nur spielende Kinder“ hat wohl schon manchen Ganoven ins Kittchen gebracht, als er von Jugenddetektiven verfolgt wurde.

Umkehrt sind ganz andere Probleme gegeben. Wenn man Abends um zehn im Bett sein muss, dann ist es schwer, die Schmuggler aus Üsselhausen am Hafen auf frischer Tat zu ertappen. Es ist auch schwer, morgens der Schule fern zu bleiben oder zu spät zum Mittagessen zu erscheinen.

Probleme, über die viele Erwachsene schon gar nicht mehr nachdenken.

Keine Profis

Außerdem sind Jugenddetektive keine Profis. Kein blaues Licht, mit dem man DNA-Spuren finden kann, vielleicht nicht mal Magnetpulver, um Fingerabdrücke

Was zeichnet
Jugenddetektive aus?



Jedodurnier
am 26.8. !

Englischaufsatz
für morgen!

15

Die 1W6 Freunde: Kapitel 2

Aufgabe 788
Seite 95!

zu nehmen. Selbst wenn: Keine Datenbank, mit der man sie abgleichen kann. Jugenddetektive arbeiten sehr bodenständig und mit einfachen Mitteln. Fotoapparate und Ferngläser, aber weder Computeranalysen noch Videoüberwachung. Auch benutzen sie keine Waffen – denn sie sind und bleiben Kinder.

Zu jeder Zeit bereit

Jugenddetektive sind kein Phänomen der letzten paar Jahre. Sie kann es in jeder Epoche geben, ob nun in den 30ern, den 50ern oder auch den 80ern. Die 1W6 Freunde schwebt ganz bewusst in der Domäne der Achtziger, was etwa die Sprache in den Spielbeispielen betrifft, da viele Bücher und Hörspiele in genau dieser Zeit entstanden sind.

Doch spricht nichts dagegen, auch heute ganz modern mit Handy und WLAN, oder in den 50er Jahren mit Blümchenkleid und Knickerbocker auf die Jagd zu gehen.

Wer will erwachsen werden?

In einer Beziehung sind Jugenddetektive etwas Besonderes: Sie sind Kinder und damit zufrieden. Vielleicht sind sie sogar etwas frühreif und altklug, aber sie gehören nicht unbedingt zu denen, die unbedingt schon Erwachsene sein wollen. Dann wären ihre Abenteuer ja auch ganz andere.

Traditionell sind all diese Themen – Was wird aus mir, wenn ich erwachsen bin? – nichts, was in den meisten Jugenddetektiv-Geschichten vorkommt. Das heißt natürlich nicht, dass man nicht auch mal eine Runde Die 1W6 Freunde rund um solche Fragen arrangieren könnte, aber es ist nicht das klassische Thema und das Spiel verliert vor allem nicht, wenn man es außen vor lässt.

Jugenddetektive sind vor allem kleine Helden, die große, böse Erwachsene zur Strecke bringen.



Was zeichnet
Jugenddetektive aus?

Nr. 7
Treffen um
00 Uhr?
Besuchen

Wäwä

Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???



18
+ 23

41



Wie man Jugendkrimis spielt

Nicht einfach nur Krimis

Krimis sind heutzutage allgegenwärtig, doch sollte man einen Fehler nicht machen: Äpfel mit Birnen zu vergleichen. „TKKG“ sind nicht „Polizeiruf 110“, „Die Funkfüchse“ sind nicht „Tatort“ und „Die drei ???“ ganz sicher nicht „CSI: Rocky Beach“. Damit daheim am Spieltisch auch der richtige und notwendige Flair aufkommt, gibt es eine Reihe von Elementen, denen man besondere Beachtung schenken sollte.

Die Art des Verbrechens

Zunächst einmal kann man feststellen, dass es für Jugenddetektive nicht jede Art von Verbrechen gibt. Bluttrüchtige Serienmörder passen einfach nicht in das Bild von tapferen Jugendlichen, die gemeinsam Verbrechen lösen.

Alles, was Sachschaden verursacht geht voll klar, Personenschaden dagegen geht nur ganz eingeschränkt. Vielleicht hat ein Verbrecher mal einen Wachmann niedergeschlagen oder so etwas, aber etwas härteres kommt selten vor. Auf die Ausgestaltung eines Falls gehen die Kapitel 8 und 9 genauer ein, aber eines ist generell wichtig: Jugenddetektiv-Krimis sind jugendfrei.

Eine Frage des Maßstabs

Ebenfalls tut man gut daran, die Natur des Verbrechens an die „Helden“ anzupassen. Jugendliche, die Trickdiebe oder auch mal einen Bankräuber dingfest macht sind eine Sache, das Zerschlagen von Drogenringen und das Fassen von Menschenschmugglern dagegen eine ganz andere Liga.

Spannung und Abenteuer sollten es sein, die den Spielern geboten werden. Es braucht kein riesiges Syndikat, damit die Geschichte spannend wird. Hinter einem mutmaßlichen Taschendieb in dunkler Nacht herzuschleichen kann genauso spannend sein und man kauft es den Charakteren ab. Man kauft es ihnen vor allem auch dann ab, wenn sie erfolgreich sind.

Wann wird's absurd?

Das gilt gewissermaßen genauso für den Absurditätsgrad der Geschichte. Wenn die Handlung zu wirr wird, zu sehr auf nicht-rationalen Elementen beruht, dann

Wie man
Jugendkrimis spielt



alles
Grab
im
Joor



Jedodurnier
am 26.8. !

Englischaufsatz
für morgen!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 3

Aufgabe 788
Seite 95!



Wie man
Jugendkrimis spielt

wird es knifflig, den Fall zu lösen. Zumindest ein inneres Paradigma der Spielwelt muss eingehalten werden.

Der Schwerpunkt dessen, was die Spieler tun, liegt auf Ermittlungen, Nachfragen und dem Ziehen der richtigen Schlüsse. Wenn in der Geschichte allerdings seltsame Roboter, scheinbare Untote oder gedankenkontrollierte Hunde eine zentrale Runde spielen, dann wird es frustrierend, den Fall zu lösen, da man ihn nicht mehr mit Logik angehen kann.

Wenn das Übernatürliche eine Rolle spielt, dann eher als Ablenkung oder Legende, nicht aber als wirkliches Element der Spielwelt.

Zielpublikum bedenken

Jugenddetektiv-Geschichten richten sich immer an Kinder und Jugendliche. Zwar lesen auch Erwachsene gerne solche Geschichten, besonders, wenn sie schon als Kinder damit angefangen haben, aber die jungen Leser sind immer im Mittelpunkt. Das merkt man der Sprache an, die auf unnötige Fremdworte und Anglizismen weitestgehend verzichtet und klare, kurze Formulierungen bevorzugt. Das merkt man aber vor allem auch der Komplexität der Handlung

Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???



Die 1W6 Freunde: Kapitel 3



Wie man
Jugendkrimis spielt

hagere Typen mit Flaschenbodenglas-Brillen, Studenten langhaarige Lottertypen, Ausländer sind stets nationale Stereotype usw.), aber das sollte nie so gemeint sein. Doch ein NSC sollte auf den ersten Blick von verschiedenen Elementen charakterisiert werden: seinem Namen, seiner Sprache und seinem Auftreten. Der Dieb Dieter Kleptomane etwa, oder Luigi von der Mafia. Man addiere einen Akzent, Dialekt oder Sprechton (etwa „konstant pikiert“ und „hochnäsiger“ bei sehr wohlhabenden Leuten) und beschreibe ihn ganz eindeutig. Die unschuldige Frau hat klare, strahlende Augen und schönes Haar, der Dieb natürlich eine Narbe unter dem linken Auge.

Jetzt gilt es nur noch eines nicht zu vergessen; anders als die Charaktere in einem Roman oder Hörspiel bemerken Spieler so etwas natürlich. Zum Teil werden sie es wohlwollend aufgreifen, teilweise kann man sie aber auch gerade dadurch bei der Stange halten, indem man aus diesem Schema ausbricht. Man muss aufpassen, dass man sich nicht selbst die Pointe des Falls raubt, indem der Täter für die Spieler, die ja wissen, dass sie in einer Welt voller Klischees leben, viel zu früh alleine schon anhand seines Auftretens erkennbar ist.

Nr. 7
Treffen um
00 Uhr
Besprechen

aa'aa

Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???



Die 1W6 Freunde: Kapitel 3

Miteinander lachen, nie auf Kosten anderer

In gewisser Weise sind Klischees natürlich das Salz in der Jugenddetektiv-Suppe, andererseits muss man auch einfach klar festhalten – cool sind diese Klischees oftmals nicht.



Oder diese *Vorurteile*, denn letztlich sind sie oft genau das. Wichtig ist daher, dass man als Spielleiter genauso wie als Spieler immer daran denkt, worum es geht: Es geht um Spaß.

Wenn jemand keinen Spaß an dem hat, was gerade am Tisch passiert, dann ist das nicht okay und darauf muss dann Rücksicht genommen werden. Das muss auch nicht wirklich rational sein. Vielleicht kann die ganze Gruppe herzhaft über Jacques, den Weinhändler lachen, komplett mit Baskenmütze und ganz viel *Oh là là!*, während Abdul, der türkische Gemischtwarenhändler plötzlich den falschen Nerv trifft. Dann lässt man es weg.

Die 1W6 Freunde wollen ein wohlwollendes Spiel sein. Wenn ihr also Klischees rausgreift und für eure Figuren verwendet, tendiert zu positiven und humorvollen Aspekten, nicht zu negativen oder gar beleidigenden Eigenschaften.

Das geht zu weit!

Manchmal wird es aber vielleicht vorkommen, dass doch mal etwas jemandem nicht gefällt. Dann klärt das am besten direkt. Nicht schweigen und doch den Frust in sich hineinfressen, sondern einfach sagen: „Ich mag das nicht.“

Und dann auch nicht groß diskutieren, oder sich über den „empfindlichen“ Mitspieler amüsieren, einfach hinnehmen und umsetzen.

Manche Spielrunden vereinbaren ein Signal, etwa ein Wort, einen Satz oder eine bestimmte Karte, auf die gezeigt werden kann, um so einen Hinweis zu geben. Ihr müsst selber wissen, ob ihr das nötig (und hilfreich) findet. Wichtig ist, dass ihr einander in der Sache Ernst nehmt.

Mädels sind cool!

Ein bei Jugenddetektiv-Geschichten auch öfters vorkommendes Klischee ist, dass „die Mädels“ irgendwie doof sind, oder das Mädchen keine echten Abenteuer erleben dürfen oder sollen, oder nur Prinzessinnen sind, die gerettet werden müssen. Ganz einfach: Das sollte in der Welt der 1W6 Freunde niemans der Fall sein. Mädels sind cool! So einfach ist das!

Wie man
Jugendkrimis spielt

~~...~~
Judoturnier
am 26.8. !

Englischaufsatz
für morgen!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 3

Aufgabe 788
Seite 95!

Der Erzähler

Die letzte Besonderheit vieler Jugenddetektiv-Geschichten kommt vor allem von den Hörspielen her und ist der Erzähler. Man kann dieses Element als Spielleiter sehr gut aufgreifen und ausbauen, solange man es nicht übertreibt. Was man vermeiden sollte ist eine Erzählform, in der den Spielern die Handlungsfreiheit genommen wird. Rollenspiele machen deshalb so viel Spaß, weil man selber entscheiden kann, wie es weitergehen wird. Wenn man diese Möglichkeit zu sehr einschränkt, geht das natürlich zu Lasten des Spielvergnügens.

Es lohnt sich aber, gerade für den Beginn einer Sitzung oder größere Überleitungen, einen Blick darauf zu werfen, wie in den typischen Geschichten eine solche Einleitung vonstatten geht.

So kann man beispielsweise sagen: „Ihr erreicht dann gegen Abend den Parkplatz, Ecke Sauerteigstraße.“

Oder aber man eröffnet mit Worten à la: „Es ist bereits Abend, als die 1W6 Freunde den Parkplatz, Ecke Sauerteigstraße, erreichen.“ Das weckt, etwa durch das Nennen der Bande beim Namen und durch den allgemeinen Einstieg („Es

Wie man
Jugendkrimis spielt

Der hat mir schon so ausgesehen ...

Einbrecher, Kunstdiebe, Fälscher, Schmuggler, Dealer, Erpresser, Betrüger und noch so manch anderen üblen Gesellen sind es, denen die Detektive begegnen werden. Bisweilen ist solch zwielfichtiges Gesindel auch leicht zu erkennen.



Dies sollte man als Spielleiter bei einem Abenteuer immer bedenken, die typischen Verbrecher sind keine Meister der Verstellung oder kriminelle Meisterhirne – die gibt es natürlich auch, ziehen aber eher im Hintergrund die Fäden, um sich nicht selber die Hände schmutzig zu machen.

Deshalb ist es wichtig dass man seine Gegner kennt und vor allem erkennt. Narben, buschige Augenbrauen, Unfreundlichkeit ... all das sind natürlich Klischees, aber eben in solch einem Szenario durchaus angebracht. Oh ja, böse Buben rauchen und trinken natürlich Alkohol, etwas was die Spielercharaktere niemals tun würden, da sie um die schädliche Wirkung dieser Drogen wissen.

Wenn der Schurke bereits früh auftritt, aber noch nicht entlarvt werden soll, sollte man von derartiger Überzeichnung absehen. Ist er aber ohnehin erst spät und dann bereits eindeutig als Verbrecher anzutreffen, sollte man sich nicht scheuen, tief in die Schublade zu greifen.

Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???



Die 1W6 Freunde: Kapitel 3

18
+ 23

41



ist ...“) direkt mehr Flair und versetzt die Leute am Spieltisch in die richtige Stimmung für ein Abenteuer in der Welt der Jugenddetektive.

Aus dem Herzen der Millionenstadt

Der Schokoriegel der Welt ist ein Raider, das man für Mark und Pfennig erwirbt. 10 Pfennige sind ein Groschen. Kauft man sie nicht im Tante-Emma-Laden, dann im Einkaufszentrum. Dort kann man auch einen Mann beobachten, wie er regelmäßig über den Parkplatz geht, die Einkaufswagen einsammelt und wieder zusammenschiebt, da sie achtlos an den Parkklücken stehengelassen werden.

Deutschland sieht aus wie die auf 8mm geprägte Liebesbekundung zum Ruhrgebiet – und zum Kohleabbau, wie er seit dem Erdkundeunterricht nicht mehr glorifiziert worden ist.

Schaut man nicht die tollen Zeichentrickserien auf Tele 5 oder später dem Kabelkanal, so sieht man Filme im Kino. Da macht Ferris blau, während ‚Der Frühstücksclub‘ nachsitzen muss. Die Eintrittskarten sind kleine Billets und haben etwa die Größe einer Briefmarke. Der Mann am Eingang verkauft Rollo, während Muh-Muh-Bonbons in den Naschkisten der Verwandtschaft liegen. Schaut man doch lieber fern, so kann man zudem die ersten Sitcoms gucken, oder man sieht Werbung für Produkte, von denen man selber nie glauben würde, dass man sie brauchen kann, im Teleshop.

Die Welt hat klare Feindbilder. Dem bürgerlichen Wertekatalog stehen noch Hippies und schon Punks entgegen. Auch Bettler passen nicht in ein Deutschland, wo wir ein Herz und eine Seele sind. Geben tut es sie natürlich dennoch. Gothics sind spezieller und heißen vor allem noch Gruftis. Wer sich mit deren Musik nicht abgibt, der gibt vielleicht eher mit der Neuen Deutschen Welle Gas und will Spaß, oder hört die gerade angesagte, oft von Synthesizern geprägte Disco-Musik.

Bombenleger sind langhaarig, nicht langbärtig und vor ihnen schützt uns der Gendarm, der auch Schutzmann oder Schutzpolizist, also Schupo, genannt wird.

Wer einen Computer hat, ist etwas Besonderes. Die Computer heißen C64 oder, vielleicht schon, Amiga, die Spielkonsolen der Wahl kommen von Atari, es sei denn, man ist seiner Zeit etwas voraus und besitzt das flammneue NES. In die meisten Computer steckt man 5¼“-Disketten, die mehr oder weniger aus Pappe sind. In die Konsolen steckt man Module, die klobig und aus Plastik sind.

Computermonitore sind monochrom, oft aber nicht schwarzweiß, sondern etwa schwarzorange.

Musik kommt von der LP aus Vinyl oder, derzeit auf dem Vormarsch und endlich selber bespielbar, auf MC genannten Kassetten. Darauf gibt es auch

Wie man
Jugendkrimis spielt

Handwritten notes and scribbles on the right margin, including the words "dies Grab im Moor" and a small drawing of a grave.



Jedodurnier
am 26.8. !

Englischaufsatz
für morgen!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 3

Aufgabe 788
Seite 95!

tolle Hörspiele zu kaufen. Wer unterwegs auf dem Sound abschwimmen will, der braucht dazu einen „Walkman“, wobei nur die guten Exemplare dabei auch zurückspulen können. Bei den billigen dreht man die Kassette, spult vor, dreht sie wieder und ist so wieder weiter „hinten“ auf dem Band.

Fotos sind farbig, aber oft etwas blass, werden entweder mit einer Sofortbildkamera auf Polaroid aufgenommen und sind dann nach wenigen Minuten fertig, oder müssen entwickelt werden. Die normalen Filme sind sehr empfindlich, werden in kleine, schwarze Röhrchen verpackt und müssen im Apparat von Hand weiterbewegt werden. Gerade in ist die oft „Ritschratsch“ genannte Technik, die halbautomatisch je ein Bild weiter zieht, begleitet von einem entsprechenden Geräusch.

Am Kiosk kaufen Jugendetektive nach der Schule das YPS-Heft, nicht selten unter dem Vorwand, nützliche Detektivwerkzeuge zu erhalten. Das Fernrohr, mit dem man um die Ecke schauen kann ist Gold wert, der Solarzeppelin ein Klassiker, aber die Uhrzeitkrebse sterben immer. Immerhin funktioniert das Gerät, mit dem man viereckige Eier macht.

Die Kleidung ist markant. Pastell- und Neonfarben bestimmen das Bild ebenso wie weiße Tennissocken. Ballonhosen, Leggings, Stulpen, Sweatshirts (die aber Pullis heißen), Turnschuhe, Klettverschlüsse und Stirnbänder sind Kennzeichen ihrer Zeit. Overalls verdecken, was Mini-Röcke offenbaren, während Pilotenjacken, Jeanshemden, Ray-Ban-Sonnenbrillen und Vokuhilas sowie Föhnfrisuren klare Statements sind.

Rollschuhe und BMX-Fahrräder machen Jugendetektive mobil, während Hula-Hoop-Reifen und Jo-Jos sie zwar in Bewegung halten, aber selten voran bringen.

Kurz und gut, auch wenn man es vielleicht auf den ersten Blick nicht merkt, so stellt **Die 1W6 Freunde** letztlich doch ein historisches Setting dar. Es spielt in den 80ern, in der Zeit, in der viele heutige Rollenspieler ihre Jugend verlebt haben. Und gerade in diesen Runden lebt es sehr davon, mit all diesen kleinen Details und Flair und die Atmosphäre der Zeit wieder aufleben zu lassen.

Das muss natürlich nicht so sein. Es ist ohne Probleme möglich, die Geschehnisse in die Gegenwart zu verlegen und die Details aus unser aller heutigen Alltag zu ziehen. Oder man verlegt es noch weiter zurück, etwa in den 1950er oder gar noch früher. Doch mehr dazu auf der folgenden Seite.

Wir jedenfalls, die wir das Spiel geschrieben haben, hatten diesen Aspekt der persönlichen Nostalgie immer im Auge. Die 80er, aber auch die frühen 90er, sind eine Epoche, die man nur wirklich verstehen kann, wenn man sie erlebt hat. Aber wenn man sie erlebt hat, dann ist dies zugleich ein grenzenloser Fundus an Ideen

Wie man
Jugendkrimis spielt

Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???



Nr. 7
Treffen um
00 Uhr
Besuchen

Wäcäw

Die 1W6 Freunde: Kapitel 3

und Gestaltungselementen, die aus jedem Fall der 1W6 Freunde ein Erlebnis machen können.

Zu anderen Zeiten

Aber natürlich zwingt einen niemand, die 1W6 Freunde derart in den nostalgisch verkündeten 80er Jahren anzusiedeln. Wenngleich dort wohl die Hochphase der Jugenddetektive gelegen haben mag, findet sich das Konzept bei näherer Betrachtung in allen möglichen Epochen wieder.

Man kann es in die Gegenwart legen, fast unverändert, ganz so, wie es die heutigen Bücher und Hörspiele auch machen. Oder man lässt sich von anderen modernen Jung-Ermittlern inspirieren, macht es etwas abgehobener im Stile einer *Kim Possible* oder geht stärker in den Noir-Bereich, wie man es bei *Veronica Mars* sehen kann.

Auf der anderen Seite sind gerade die *Fünf Freunde* ja sogar ein gutes Stück älter als ihre Kollegen und haben in Buchform bereits in den 40ern das Ermitteln begonnen, auch wenn dies zumindest in Deutschland kein ganz einfaches Pflaster ist. Matthießens *Das rote U* ist in vielen Regionen bis heute ein Klassiker, obwohl gerade hier der Autor und dieses dunkle Geschichtskapitel eng miteinander verwoben sind.

Noch davor, im Jahre 1929, findet sich allerdings etwa Kästners *Emil und die Detektive* als mögliche Inspiration. Oder, noch einmal fast 20 Jahre früher, Pergauds *Krieg der Knöpfe*, der zwar keine explizite Detektivgeschichte ist, aber dennoch viel Zeitgeist und Jugendkultur vermittelt.

Wer es dann hingegen richtig historisch möchte, kann natürlich auch bis in die viktorianische Zeit zurückschreiten und sich von Charles Dickens 1849 veröffentlichten *David Copperfield* einige Lektionen geben lassen.

Egal wie – das Spiel ist euer Spiel, die Setting-Informationen in diesem Buch sollen euch inspirieren und eure Phantasie anregen, sie jedoch niemals einschränken.



Wie man
Jugendkrimis spielt

das
Grab
im
Joor



Sudolturnier
am 26.8. !

Englischaufsatz
für morgen!

Aufgabe 788
Seite 95!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 4

Die Regeln

Die Regeln des **1W6 Freunde**-Rollenspiels haben wir bewusst einfach gehalten, damit man sofort loslegen kann. Sie sind dennoch so gestaltet, dass sie dazu geeignet sind, die typischen Jugendetektiv-Geschichten möglichst vergleichbar abzubilden.

Wie man würfelt

Der Würfelmechanismus des **1W6 Freunde**-Rollenspiels ist sehr einfach und basiert auf nur einem einzigen Würfel. Wenn der Spielleiter den Spieler an einer Stelle auffordert, einen solchen Wurf abzulegen, dann nennt man das „eine Probe“. Der Charakter wird in dem Moment von den Umständen auf die Probe gestellt.

Gewürfelt wird ausnahmslos von den Spielern. Dabei können drei mögliche Ergebnisse erzielt werden: Erfolg, Misserfolg und totaler Fehlschlag.

Die eigentliche Probe

Wenn der Spielleiter eine Probe ansagt, zielt diese immer auf eines der vier Attribute. Der Spieler würfelt dann 1W6 und addiert das besagte Attribut dort auf. Erreicht er damit einen Wert von 6 oder höher, gilt die Probe als geschafft.

Ein Beispiel

Hans war in der Jugenddisco, um mal richtig im Sound abschwimmen zu gehen, aber der mauersprengende Lärm dort ging gar nicht. Er schwingt sich also auf seinen Drahtesel und radelt heim.

Doch auf dem Weg bemerkt er einen Wagen im Straßengraben. Er rollt 1W6, erzielt eine 4. Er addiert die zu seinem Mut von 2, was zusammen 6 macht – Erfolg. Also traut er sich, gucken zu gehen.

Die Fahrertüre ist stark verzogen. Er versucht sie zu öffnen, rollt 1W6 und addiert das Ergebnis, nur eine 2, zu seinem Stärkewert von 3 – das macht 5 – Misserfolg. Also kriegt er sie nicht auf. Hans wird anderweitig Hilfe suchen müssen, um sie zu öffnen. Vielleicht ist aber ja die Theaterkarte auf dem Beifahrersitz, die er dabei sieht, auch schon ein Hinweis, dem er folgen kann?

Schwierigkeiten

Manche Dinge sind schwerer als andere. Dies wird dadurch dargestellt, dass der Spielleiter einen negativen Modifikator, also einen Abzug auf den Wurf vergibt.

Die Regeln



Nr. 7

Treffen um 00 Uhr
Besuchen

Wäcä

Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???



Die 1W6 Freunde: Kapitel 4

18
+ 23

41



Dieser bewegt sich normalerweise zwischen -1 (bockig) und -5 (ultrakrass).
Es ist möglich, bei solchen Proben ein *negatives* Ergebnis zu erzielen, wenn Würfelwert und Attribut zusammen nicht ausreichen, um den Modifikator aufzuwiegen – mehr dazu unter „Wenn’s gar nicht klappt“ weiter unten.

Ein weiteres Beispiel

Ulf hatte schon immer Angst vor Spinnen. Als er jetzt vor dem dunklen Keller des alten Herrenhauses steht und den ersten Achtbeiner vor sich an der Wand sieht, verlangt der Spielleiter eine Probe auf Mut -1.

Ulf hat einen Mut von 3. Er würfelt 1W6 und erzielt eine 4. Der Wert 3 plus die 4 aus dem Wurf, minus die 1 durch die Schwierigkeit macht genau 6 – Erfolg. Also traut sich Ulf trotz allem herab in die Katakomben.

Wenn’s gar nicht klappt

Ein totaler Fehlschlag tritt dann ein, wenn das Ergebnis am Ende der Probe, nach Verrechnen von Wert, Wurf und Schwierigkeit, negativ ist. Das kann natürlich nur bei erschwerten Proben auftreten und geht meistens mit einem niedrigen Attributwert oder einer sehr hohen Schwierigkeit einher.

Ein drittes Beispiel

Gabriel muss eine Klassenarbeit schreiben. Er ist unvorbereitet, weil er in der vorigen Nacht noch geholfen hat, den Schälen Schorsch zu verhaften, das Thema ist kompliziert und der Lehrer hat ihn eh auf dem Kieker. Der Spielleiter entscheidet, dass das ein Fall von einer Probe -4 ist.

Gabriel würfelt also auf Cleverness, wo er eh nicht so gut drin ist, sein Wert ist 2. 1W6 später liegt auf dem Tisch das erschreckende Ergebnis: 1.

Sein Wert 2 plus die 1 aus dem Wurf minus die Schwierigkeit von 4 macht -1. Das Ergebnis ist negativ, ein totaler Fehlschlag.

Sein Lehrer wird sich sicherlich fragen, wie Gabriel auf die Idee kam, Napoleon sei Spanier gewesen ...

Boni

In seltenen Fällen kann der Spielleiter auch Boni auf eine Probe vergeben. Wer also etwa eine komplexe Rechenaufgabe vor sich hat und dabei einen sündhaft teuren Taschenrechner zur Hilfe nimmt, sollte dafür auch eine Erleichterung erhalten.

Boni sollten eher selten vergeben werden und zwischen +1 und +5 liegen.

Die Regeln



alles
Grab
im
Joor



Jedodurnier
am 26.8. !

Englischaufsatz
für morgen!

Aufgabe 788
Seite 35!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 4

Vorwärts scheitern

Proben sind ein wichtiges Element dafür, die Ermittlungen der jungen Detektive spannend zu gestalten. Wenn es keine Möglichkeit gibt, bei etwas zu scheitern, dann ist es auch nicht spannend.

Was allerdings gar keinen Spaß macht, sind Sackgassen. Der Spieler wollte ein geheimes Gespräch belauschen, aber hat nichts gehört und jetzt fehlt der Hinweis. Oder er durchsucht das Büro des Drahtziehers, aber findet einfach nichts. Vielleicht will er ganz banal über eine Mauer klettern, kommt sie aber nicht hoch. Das ist weder spannend, noch unterhaltsam.

Jugenddetektive sollten daher idealerweise im Zweifel immer das tun, was wir hier *vorwärts scheitern* nennen wollen. Die Probe ist nicht gelungen, das heißt, was auch immer der Detektiv im Sinn hatte, es hat nicht so geklappt, wie er wollte. Anstatt ihn aber einfach zu stoppen, sollte der Spielleiter ihm dennoch geben, was es für den Fortgang des Abenteuers braucht, nur vielleicht mit entsprechenden Nachteilen.

Wollte er heimlich irgendwo eindringen, ist er vielleicht drin, aber der müde Wachmann ist hellhörig geworden und dreht nun ein Patrouillen extra. Vielleicht hat er jemanden belauscht, wurde dabei aber gesehen. Diese Impulse können von Spielleiter kommen, Spieler haben aber oft sogar selber spannende Ideen.



Die Regeln



Nr. 7

Treffen um
00 Uhr
Besprechen

Wäcä

Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???



Die 1W6 Freunde: Kapitel 4

18
+ 23

41



Eine Bande sein

Jugenddetektive werden durch viel mehr als nur gemeinsame Fälle verbunden, Jugenddetektive bilden eine Bande. Ein fester Verbund von Freunden, durch das Band der Freundschaft unzertrennlich verbunden. Sie gehen zusammen durch dick und dünn, lassen sich von nichts auseinander bringen.

Um das auch im Regelwerk zu symbolisieren, stehen jeder **1W6 Freunde-**Spielgruppe zur Lösung eines Falls fünf Bandenpunkte zur Verfügung.

Die Bandenpunkte

Diese fünf Bandenpunkte können von allen Charakteren zu gleichen Teilen verwendet werden. Das heißt natürlich auch, dass ein egoistischer Spieler alle Punkte verbraten kann und die anderen in die Röhre schauen. Ob er das natürlich machen möchte, liegt bei ihm und bei der Gruppe. Hier geht es nicht zuletzt um einen verantwortungsvollen Umgang mit einer gemeinsamen Ressource.

Mit diesen fünf Punkten können zwei Dinge gemacht werden:

+1 auf einen Wurf

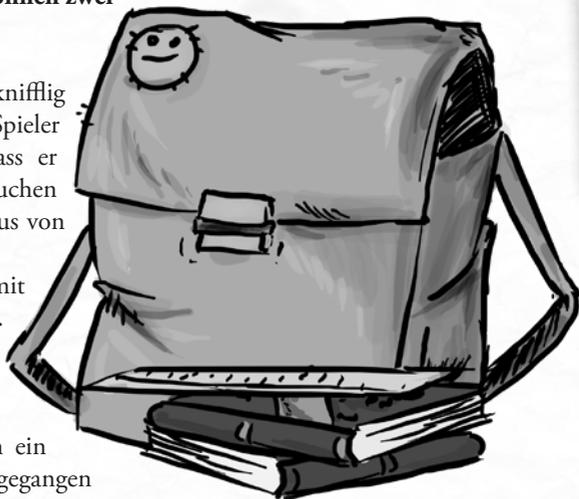
Wenn eine Probe besonders knifflig aussieht, kann der Spieler *vor* dem Wurf ansagen, dass er einen Bandenpunkt verbrauchen möchte, um sich einen Bonus von +1 auf die Probe zu holen.

Dieser wird ganz normal mit in die Rechnung genommen.

Einen totalen Fehlschlag abwenden

Alternativ kann man, wenn ein Wurf bereits richtig schiefgegangen und das Endergebnis negativ ist, einen Bandenpunkt ausgeben, um einen totalen Fehlschlag abzuwenden.

Dabei ist es egal, ob man am Ende -1 oder -3 herausbekommt, für einen Bandenpunkt ist die Probe „nur“ nicht geschafft.



Die Regeln

~~Handwritten scribbles and text.~~

Handwritten notes: "dieses Grab im Moor"



Badedornier
am 26.8. !

Englischaufsatz
für morgen!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 4

Aufgabe 788
Seite 95!

Bandenpunkte wieder auffrischen

Wenn die gesamte Gruppe in einem Fall ordentlich an einem Strang zieht und eben als Bande funktioniert, kann sie im gemeinsamen Entscheid mit dem Spielleiter nach einer Szene guter Zusammenarbeit ihre Bandenpunkte wieder füllen.

Alternativ können die Charaktere auch einfach mal ein, zwei Nachmittage *herumömmeln*, das tut es auch. Daher füllen sich die Bandenpunkte auch immer zwischen zwei Fällen von selbst wieder auf.

Dies ist unser Erkennungszeichen

Jugenddetektive genießen stets einen ganz erstaunlichen Ruf. Aber sie leben halt auch davon, dass man sie kennt. Viele Jugenddetektive legen sich daher ein Markenzeichen zu, beispielsweise eine Visitenkarte mit ihren Kerndaten, die sie jedem Zeugen, Verdächtigen und willkürlichem Passanten unter die Nase reiben können.

Aber sie sind da auch gar nicht gebunden. Vielleicht haben sie ein Motto, dass sie an einer bestimmten Stelle des Falles immer zitieren – etwa: „Wir lösen den Fall in fünf Stunden, acht Minuten und 33 Sekunden. Das entspricht exakt der Zeit, die wir pro Tag in der Penne sitzen.“

So etwas bleibt natürlich nicht unbelohnt. Ein Mal pro Fall können die Jugenddetektive ihr Erkennungszeichen klarmachen. Ob sie das immer zu Beginn des Falls tun, immer an einem bestimmten Punkt oder einfach dann, wann es sich anbietet, ist dabei allein vom Geschmack der Bande abhängig.

Wenn sie dann ihren Spruch anbringen, ihre Karte zücken oder ihre Ansage machen, erhalten sie augenblicklich einen Bandenpunkt dazu. Dieser ist allerdings, anders als andere Bandenpunkte, auf den Fall begrenzt. Geben sie den nicht im Laufe des Falles aus, verfällt er automatisch bei der Auflösung des Täters – oder dann, wenn sie einsehen müssen, dass er über alle Berge ist. Ein über das Erkennungszeichen gewonnener Bandenpunkt kann dabei sogar die

Ein paar Ideen

- Eine Visitenkarte (der Klassiker; „Wir lösen den Fall auf jeden Fall“)
- Ein Erkennungszeichen (z.B. eine Rose für den erkannten, aber noch nicht überführten Täter)
- Ein typischer Ausspruch („Ach, wir hätten da noch eine Frage...“)
- Die Ansage („Wir lösen den Fall in fünf Stunden, acht Minuten, 33 Sekunden...“)
- Das Ritual (z.B. gemeinsam auf der Kaimauer sitzend musizieren, während man den Fall durchdenkt)



Die Regeln



Nr. 7

Treffen um 00 Uhr
Besprechen

Wäcä

Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???



Die 1W6 Freunde: Kapitel 4

18
+ 23

41

grundsätzliche Zahl Bandenpunkte übersteigen, wenn diese etwa zu Beginn des Falles noch vollkommen aufgefüllt sind.

Einem ein Horn ziehen

Manchmal geht es eben doch Schlag auf Schlag. Wo Worte verhallen, da müssen Fäuste fallen. Das funktioniert in dem **1W6 Freunde**-Rollenspiel sehr einfach, wenn auch etwas anders, als eine normale Probe.

Der Spielleiter würfelt nicht. NSC haben einen festen *Kampfwert* zwischen 4 und 9, wie gut sie darin sind, anderen die Plomben zu ziehen. Der Spieler würfelt nun 1W6 + Stärke. Ist sein Ergebnis über dem *Kampfwert* des anderen, hat der Jugendetektiv gewonnen, ansonsten eine Abreibung kassiert.

Die normale Schwierigkeit von 6 gilt bei diesen vergleichenden Proben nicht. Bei einem Gleichstand wird es als Erfolg des Jugendetektivs gewertet.

Ein gewalttätiges Beispiel

Juliano Prosciutto hat Sandras Freund überfallen und drängt ihn gerade in die Ecke. Sandra aber ist ein beherztes Mädel, greift sich einen Schneeschieber und, mit diesem, Juliano an. Sie selber ist nicht sonderlich kräftig und hat eine Stärke von 2, kriegt vom Spielleiter aber einen Bonus von +1 für den Schneeschieber.

Juliano dagegen weiß ein wenig, wie man jemandem ordentlich eine zwiebelt und bekommt von dem Spielleiter einen festen Kampfwert von 6.

Sandra würfelt 1W6 und hat eine 4. Zuzüglich ihrer Stärke 2 und dem Schneeschieber-Bonus von 1 hat sie eine 7. Sie hat Juliano damit ganz offensichtlich ordentlich das Zahninventar neu arrangiert.

Die Regeln

Donne

Lasagne-Katzen stellen Drogenschmuggler

von KARL-HEINZ OTTO

ENTRUM. In der vergangenen Nacht ist einigen Schülern gelungen, was die örtliche Polizei seit Monaten vergebens versucht hat: Sie haben Mario Pastonacci, den weltweit gesuchten Drogenschmuggler aus Italien dingfest gemacht.

Pastonacci, von Interpol und Europol zur Verhaftung ausgesprochen, widersetzt sich in Verhaftung nun bereits seit gut einem Dutzend Jahre. Gerichte, seine Nähe zu bestimmten Regierungskreisen habe ihm bisher einen Deckmantel geboten, werden nun in einem neuen Licht betrachtet werden können.

erst vor einem Jahr war er erneut in die ...

Schüler, die sich selbst den Rufnamen „die Lasagne-Katzen“ gegeben haben, sind für die Polizei keine Unbekannten.

Bereits vergangenes Jahr waren sie an der Verhaftung von Mikael Lukianowski beteiligt, dessen Schieberbande weite Teile unserer Stadt bereits durchdrungen hatte. Auch damals war die Polizei offenbar machtlos, die Jugendbande dagegen ließ sich nicht aufhalten.

Ihr Anführer Bernhard sagte dem Kurier gegenüber: „Wir helfen, wo wir können. Wenn die Stadt uns braucht und der Stundenplan es zulässt, sind wir bereit. Wer ohne fremde Hilfe nicht mehr weiter weiß, für den sind wir da.“

Es stellt sich derzeit noch die Frage, wie man ...



Kommissar Glockner jedenfalls dankbar für die Hilfe. „Nicht, dass die Hilfe der Lasagne-Katzen geschafft hätten, aber ihre Mühe ...“

Jedodurnier am 26.8. ! // Englischsaufsatz für morgen!

Aufgabe 788
Seite 95!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 4

Gruppenkeile

Manchmal wollen sich aber auch mehrere Leute die Kauleiste verbiegen. Auch hier wird jedoch nur einmal gewürfelt. Auf beiden Seiten gibt es einen *Leithammel*. Der NSC hat wie zuvor seinen *Kampfwert*, der Spieler würfelt 1W6 + Stärke.

Jeder weitere Beteiligte zählt als *Gehilfe* für seine Seite. Jeder Gehilfe bietet einen Bonus von +1. Bei den NSC wird dieser auf den *Kampfwert* addiert, bei den Spielern auf das Ergebnis, was der *Leithammel* erwürfelt hat.

Prügel-Beispiel

Grobfried (Kampfwert 8), der Schulhofschläger, hat sich mit Rüdiger angelegt, um ihm sein Pausenbrot abzunehmen. Gunnar (Stärke 3) geht dazwischen und scharft als Leithammel seine Jugendbande gleich um sich – insgesamt vier weitere Personen. Grobfried erhält noch Unterstützung von seinem Bruder.

Grobfried hat einen Kampfwert von 8. Sein Bruder gibt ihm +1, also zusammen 9.

Gunnar würfelt eine 4, was zusammen mit seiner Stärke von 3 ein 7 ergibt. Das reicht noch nicht. Aber er hat ja noch seine vier Freunde dabei, also noch mal +4.

Damit hat er ein Ergebnis von Wurf (3) + Stärke (3) + Gehilfen (4) = 10.

Schaut so aus, als wenn Grobfried und sein Bruder mehr als nur ein paar Mauschellen einkassieren würden und Rüdiger sein Pausenbrot behalten kann.

Einer nach dem anderen

Eine umständlichere, aber detaillierte Option ist es, die Leute nacheinander ausscheiden zu lassen. In diesem Fall verliert die unterlegene Gruppe einer Runde *Gruppenkeile* nicht gleich den ganzen Kampf, sondern nur einen *Gehilfen*.

Endgültiger Verlierer ist dann nach diversen Wiederholungen die Gruppe, bei der alle *Gehilfen* nebst *Leithammel* ausgeschieden sind. Für normale Keilereien bei **Die 1W6 Freunde** ist dies aber oft zu langwierig.

Interessant ist diese Option jedoch für Szenen, die ausgedehnter sein *sollen*, etwa im Falle einer Schneeballschlacht. Dort kann das schrittweise Ausscheiden der Teilnehmer für zusätzliche Dramatik sorgen. Der Spielleiter sollte seine Spieler aber jede Runde ermuntern, auch zu beschreiben, was sie tun möchten, damit es für alle Beteiligten spannend bleibt und nicht einfach nur immer weiter gewürfelt wird. Auch das Ausscheiden der Spieler sollte entsprechend inszeniert werden.

Wenn diese Option verwendet wird, sollte der *Leithammel* reihum mit jeder Runde wechseln, damit auch jeder Spieler aktiv etwas am Tisch beitragen kann und nicht immer nur der würfeln darf, der den höchsten Stärkewert besitzt.

Die Regeln



Nr. 7

Treffen um 00 Uhr
Besuchen

Wäcä

Wer war der dritte Mann beim Banküberfall???



Die 1W6 Freunde: Kapitel 4

18
+ 23

41



Die Hütte brennt – Das Konfliktsystem

Manchmal geschieht ein Verbrechen und muss im Anschluss dann „nur noch“ aufgeklärt werden. Manchmal aber befindet sich das Verbrechen noch immer in der Entwicklung, wenn die Jugenddetektive hinzugezogen werden. Dann kommt es zu einem Wettlauf mit der Zeit.

Entweder müssen die notwendigen Beweise gefunden werden, bevor der Täter sein Verbrechen zur Vollendung bringen kann – vielleicht erpresst etwa ein Gauner fünf Juroren, um beim diesjährigen Hunde-Schönheitswettbewerb zu gewinnen und die Jugenddetektive müssen die fünf Erpressungen entkräften, bevor der Gewinner bekannt gegeben wird – oder aber es muss ein anderes Ereignis verhindert werden, das aber mit der Tat selber in Verbindung steht.

Um diesen Zeitdruck darzustellen, gibt es dieses Konfliktsystem.

Die Uhr tickt

Der Spielleiter legt eine Zahl fest – das ist der Punkt, an dem das Maß voll ist. Außerdem legt er fest, zu welchen Anlässen der Zähler jeweils um eines hochgeht; typisch wären dabei Ortswechsel innerhalb der Millionenstadt (da die Reise selber ja Zeit „verbraucht“), lange Observationen, Tagwechsel etc.

Dabei kann der Spielleiter auch verschiedene Nuancen festlegen, um die Dramatik weiter zu steigern.

Beispiel:

Die Kellerkinder sind eine tapfere Jugendbande. Sie werden hinzugezogen, als Holdrio, der Dackel der Familie Spökenberger entführt wird. Der Familie Spökenberger wird ein Ultimatum von 24 Stunden gestellt, um das Lösegeld von einer Million Mark aufzutreiben.

Der Spielleiter legt eine Konfliktszahl von 8 fest. Der Wechsel jeder Lokalität erhöht die Zahl um 1, ebenso eine Observation je Stunde, die sie damit verbringen. Eine durchschlafene Nacht addiert bei dem engen Zeitfenster sogar 3.

Die Kellerkinder treffen an der Villa Spökenberger ein, sprechen mit den Zeugen und schauen sich um. Dabei finden sie seltsame Reifenspuren sowie das Fenster, durch das Eingebrochen wurde – offenbar mit einem professionellen Glasschneider geöffnet.

Sie fahren daraufhin zur Polizei (+1), erfahren das Glasfenster-Kalle derzeit auf freiem Fuß ist, eine ganz kernige Type, sowie zu einem Fahrrad-Laden (+1), um den Reifenspuren nachzugehen. Der Besitzer hat entsprechende Reifen, macht aber einen auf Unschuldslamm.

Die Regeln



das Grab im Moor



Jedodurnier
am 26.8. !

Englischaufsatz
für morgen!

Aufgabe 788
Seite 95!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 4

Die Kellerkinder finden das komisch und legen sich auf die Lauer. Nach zwei Stunden (+2) kommt Glasfenster-Kalle tatsächlich vorbei. Der Konfliktwert liegt jetzt bei 4. Sie beschließen, nun dem Einbrecher zu folgen. Er fährt zum Hafen der Stadt (+1), wo die Kellerkinder ihm zu einem Container folgen können. Dort gelangen sie nicht hinein, hören aber Hundegebell. Schnell fahren sie zur Polizei (+1) und gemeinsam mit Kommissar Hupner zurück dorthin (+1), um den kleinen Hund zu befreien. Der Konfliktwert liegt bei 7; einen Punkt hätten sie noch als Puffer gehabt. Gut, dass sie sich nicht aufs Ohr gehauen haben.

Noch ein Mal, und du bist dran!

Alternativ kann man das Konfliktsystem auch verwenden, um ein Bedrohungsszenario aufzubauen, bei dem der Zeitfaktor gar keine Rolle spielt. Das geht vor allem in Situationen, in denen die Jugenddetektive von Erwachsenen verwarnet oder bestraft werden können, oder in denen die Täter nicht mitbekommen dürfen, dass jemand auf ihrer Spur ist.

Auch hier legt der Spielleiter eine Konfliktszahl fest und explizite, besondere Ereignisse, die dazu führen, dass diese um einen Punkt erhöht wird.

Beispiel

Die Jugenddetektive der Bande Das blaue F sind auf Klassenfahrt und bekommen mit, dass nebenher ein Verbrechen im Gange ist. Sie beschließen also, dem Rätsel in den fünf Tagen, die sie unterwegs sind, auf die Spur zu kommen. Klar, dass sie da immer mal wieder von der Klasse wegschleichen müssen, um ihr eigenes Ding zu drehen. Doof nur, dass ihr Lehrer Dr. Habicht die Pfanne jedes Mal heiß hat, wenn er einen Schüler auf Freigang erwischt.

Jedes Mal, wenn die Detektive dabei erwischt werden, erhalten sie eine Verwarnung und die Konfliktszahl steigt um eins. Ebenso nachts, wenn Dr. Habicht seine Runde dreht und einen der Detektive nicht in seinem Bett oder gar in einem anderen Zimmer vorfinden sollte. Sollte der Lehrer einen seiner Schüler dabei erwischen, wie er gerade einen Mitschüler abbürstet, bringt ihm das gleich zwei Konfliktpunkte ein.

Der Spielleiter hat eine Konfliktszahl von vier festgelegt. Drei Verwarnung gibt es also – bei der vierten heißt es „ab nach Hause“ für den Schüler.

Die Regeln

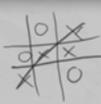


Nr. 7

Treffen um 00 Uhr
Besuchen

Wäc

Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???



Die 1W6 Freunde: Kapitel 4

18
+ 23

41



Besser werden

Mit der Zeit wird man natürlich besser in den Dingen, die man tut. Dies ist auch bei den **1W6 Freunden** nicht anders, auch diese können regelmäßig „einen drauflegen“. Das ist durchaus wörtlich gemeint. Denn während die Attribute und das Fleißkärtchen in Stein gemeißelt stehen und sich über die Fälle nicht verändern, gibt es dennoch einen Weg, besser zu werden.

Für je fünf erfolgreich beendete Fälle wird die Anzahl der maximalen Bandenpunkte um 1 erhöht.

Das heißt, ab dem sechsten Fall kann die Bande auf sechs gemeinsame Punkte zurückgreifen, ab dem elften Fall sind es sieben Punkte, usw.

Damit wird eine Bande zu einem immer eingespielteren Team und ist mit der Zeit gar nicht mehr zu überrumpeln.

Der gute Ruf

Die andere Art und Weise, wie Jugenddetektive in **Die 1W6 Freunde** besser werden, ist ihr Ruf. Das kennt man aus den entsprechenden Jugendkrimis – haben sie erst einmal ein, zwei Fälle gelöst, scheint sich in der ganzen Stadt herumzusprechen, dass *die Faultierfreunde* jemand sind, dem man vertrauen kann, wenn es um die Auflösung von Verbrechen geht.

Es mag aus unserer Sicht absurd sein, dass die Schülerzeitungsredakteure vom *Blyton-Gong* von den zuständigen Ermittlern an den Tatort des feinsten Juwelendiebstahls gelassen werden, aber die sie haben sich diesen Ruf hart erarbeitet.

Anders als Bandenpunkte ist der gute Ruf etwas, was jeder Charakter für sich hat. Wer regelmäßig zum Spiel erscheint und wer in Sitzungen besonders hervortritt, erntet mehr Ruf als einer, der nur gelegentlich bei den Jugenddetektiven aushilft.

Guten Ruf erlangen

Am Ende jeder Sitzung stellt sich jeder Spieler vier Fragen. Für jede mit „Ja“ beantwortete Frage, kann er sich einen Punkt *guten Ruf* notieren.

1. War dein Charakter bei der Sitzung anwesend?
2. Hat dein Charakter in der Sitzung etwas besonders heroisches getan?
3. Hat dein Charakter etwas immens Wichtiges zur Lösung des Falls beigetragen?
4. Wurde der Fall gelöst und abgeschlossen?

Die Regeln

~~...~~
dieses Grab im Moor



Judoturnier am 26.8. !

Englischaufsatz für morgen!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 4

Aufgabe 788
Seite 95!

Guten Ruf ausgeben

Guter Ruf kann nur bei Proben eingesetzt werden, bei denen mit NSC interagiert wird. Der Ruf des Charakters kann ihm helfen, den Türsteher zu bequatschen, dem Metzger eine Wurst abzurufen oder den Lehrer ein Auge zudrücken zu lassen, er hilft aber nicht dabei, über Mauern zu klettern, über Gräben zu springen oder Ganoven einen Scheitel zu ziehen.

Guter Ruf kann immer dann eingesetzt werden, wenn eine solche Probe nicht gelungen ist. Für jeden Punkt *guten Ruf*, den ein Charakter nun ausgibt, kann er weitere +1 auf sein Würfel-Ergebnis geben – so lange, bis er den Zielwert erreicht. (Es sei denn natürlich, er hat zu wenig Punkte.)

Ein Beispiel

Annette von den Inquisitiven Ballerinas will die sechste Stunde blau machen, weil sie hofft, in der Zeit den dubiosen Jürgen aus dem Blumenladen zu verfolgen. Die Bande glaubt, Jürgen handelt bei seinen Blumenlieferungen heimlich mit Raubkopien.

Allerdings rennt Annette bei ihrem Vorhaben auf dem Weg nach draußen direkt dem Vertrauenslehrer Waldemar Waldorf in die Arme, der natürlich gar nichts davon hält, wenn eine Schülerin einfach so das Gelände verlässt.

Annette hat Umgang 3, gar nicht schlecht als Start, aber ihre Spielerin würfelt eine 1! Damit ist sie bei 4, zwei Punkte zu wenig. Aber zum Glück hat Annette einen guten Ruf von drei Punkten aufgebaut, als die Bande vorige Woche die Kabeljau-Clique überführt hat.

Sie investiert 2 Punkte guten Ruf, damit ist sie bei $3+1+2=6$ und Waldemar ist zufrieden. Der Annette, denkt er sich, kann er schon vertrauen und sie wird einen guten Grund haben, das Gelände zu verlassen.

Zeit, den dubiosen Jürgen dingfest zu machen!

Maximalwert

Die Jugenddetektive können zu jedem Zeitpunkt maximal sechs Punkte *guten Ruf* angehäuft haben. Das dient dazu, die Spieler dazu zu motivieren, diese Punkte auch zu nutzen und nicht beliebig zu horten, weil die Zahl so schon groß wird. Außerdem verhindert es, dass der Abstand zwischen Spielern, die immer da sind und solchen, die nicht immer können, zu groß wird.

Die Regeln

Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???



Die 1W6 Freunde: Kapitel 4

Zusammengefasst!

- Probenwerden mit 1W6 + Attribut gewürfelt
- Schwierigkeitenwerden vom Spielleiter vergeben, reichen von -1 (bockig) bis -5 (ultrakrass)
- Boni.....können durch gute Umstände und Hilfsmittel von +1 bis +5 reichen
- Totale Fehlschläge.....treten ein, wenn das Endergebnis einer Probe negativ ist
- Fleißkärtchen.....geben +1 auf passende Proben
- Bandenpunktegeben vor dem Wurf +1 auf eine Probe und können nach dem Wurf einen totalen Fehlschlag abwenden
- Guter Rufkann 1:1 für soziale Proben ausgegeben werden, um sich bis zum Zielwert zu kaufen, solange die Punkte reichen
- Erkennungszeichen...können ein Mal pro Fall gezückt werden, um einen Bandenpunkt zurückzugewinnen
- Bei Gruppenkeile.....würfelt ein Jugenddetektiv als *Leithammel* 1W6+Stärke gegen den *Kampfwert* des Gegners. Bei Erfolg gewinnt die Bande, bei Misserfolg verliert sie.
- Gehilfen.....geben je Person einen Bonus von +1 auf Wurf bzw. Kampfwert, je mit einem Maximum von +5.
- Der Kampfwertist ein Maß für die Gefahr der Gegner. Nicht jeder NSC hat einen Wert (zwischen 4 und 9), sondern die Gruppe.



Die 1W6 Freunde: Kapitel 5

Aufgabe 788
Seite 95!

Die Charakter-Erschaffung

Bei einem Rollenspiel werden die Figuren, die von den Spielern verkörpert werden, auf einem so genannten Charakterbogen festgehalten. Der Charakterbogen ist dabei bewusst einfach gehalten und soll vor allem schnell einen Überblick über die Werte und Eigenschaften einer Figur liefern.

Ein **1W6 Freunde**-Charakter besteht nur aus wenigen Einträgen. In diesem Kapitel wollen wir schrittweise vorgehen und diesen Figuren die notwendige Form geben, damit sie bereit sind, sich dem Verbrechen stellen zu können.

Der Name

Der Name ist mehr als nur Schall und Rauch, er ist ein eindeutiges Identifikationsmerkmal. Wer bereits weiß, in welche Richtung seine Figur gehen wird, kann hier mit einem sprechenden Namen schon einen wichtigen Grundstock für die Zukunft seines Jugenddetektives legen.

Wer sich dagegen mit der Benennung eher schwer tut, kann auf die nebenstehende Liste zurückgreifen, die zumindest für eine Reihe von Charakteren ausreichen wird.

Charaktererschaffung

Beispielnamen

Probleme, den geeigneten Namen zu finden? Die nachfolgende Tabelle gibt vielleicht die benötigte Inspiration:



je 1W6	Männlich	Weiblich	Nachname	Spitzname
1-3	1 Kalle	Heike	Kolb	Specht
	2 Gebhardt	Gundula	Gebhardt	Graf
	3 Richardt	Simone	Geist	Schnüffler
	4 Jochen	Carmen	Fäller	Truhe
	5 Horst	Ursula	Albrecht	Genie
	6 Peter	Petra	Schwarzmann	Taste
4-6	1 Bernd	Marianne	Brauer-Schmidt	Rievekooche
	2 Frank	Jana	Bachert	Libelle
	3 Manfred	Tanja	Schnabel	Lupe
	4 Helmut	Liselotte	Herzlich	Säbel
	5 Jens	Katharina	Kowalski	Feger
	6	2 x würfeln	2 x würfel	Prellmann

Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???



Die 1W6 Freunde: Kapitel 5

18
+ 23

41



Die Attribute

Jeder Jugenddetektiv hat vier Attribute. *Stärke* beschreibt seine körperliche Leistungsfähigkeit, *Cleverness* wie fit der Charakter im Oberstübchen ist. *Mut* verrät einem, ob er auch Mumm in den Knochen hat und *Umgang* gibt an, wie gut er mit anderen Menschen kann.

Jeder Jugenddetektiv beginnt das Spiel mit **9 Punkten**, die er nach eigenem Gutdünken auf die Attribute verteilen kann. Die einzige, feste Regel ist es dabei, dass jeder Wert mindestens 1 betragen muss.

Ein Wert von 1 heißt aber dennoch, dass man von Tuten und Blasen keine Ahnung hat. Die Stufen 2 und 3 umschreiben den unteren und oberen Durchschnitt, einer mit Wert 4 hat es schon echt voll drauf. Wer darüber hinaus geht, hat vermutlich in seinem Leben kaum etwas anderes getan, was auch die Defizite in den anderen Bereichen erklärt.

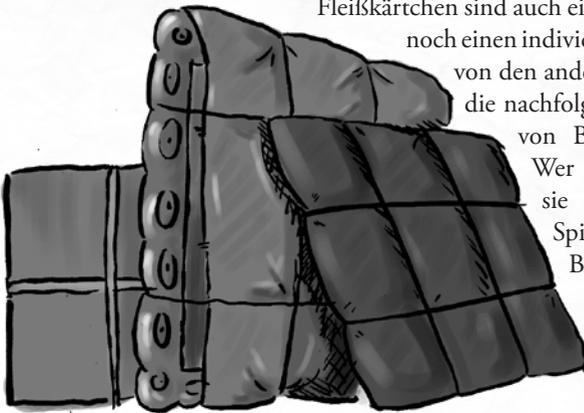
Das Fleißkärtchen

Jeder Jugenddetektiv hat ein Steckenpferd, das ihm ganz besonders liegt. Das kann er sich auf seinem Fleißkärtchen markieren. Die nachfolgenden Beiträge sind nur Beispiele, im Grunde kann jeder Spieler hier ganz frei entscheiden, was seinen Charakter noch zu etwas Besonderem macht.

In Regeln gesprochen kriegen die Jugendlichen, wenn sie in dem Bereich etwas tun, in dem sie besonders duft sind, einen Bonus von +1 auf den Würfelwurf (siehe „Wie man würfelt“, S. 26).

Fleißkärtchen sind auch ein toller Weg, seinem Charakter noch einen individuellen Schliff zu geben und ihn von den anderen abzuheben. Insofern sollte die nachfolgende Liste als eine Sammlung von Beispielen verstanden werden.

Wer eine eigene Idee hat, sollte sie nach Absprache mit seinem Spielleiter umsetzen. Unsere Beispielcharaktere (vgl. S. 51) haben dementsprechend auch eigene, hier nicht aufgeführte Fleißkärtchen.



Charaktererschaffung

Handwritten notes and scribbles on the right margin, including the phrase "dies Grab im Moor".



Judoturnier
am 26.8. !

Englischaufsatz
für morgen!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 5

Aufgabe 788
Seite 95!

Die Fleißkärtchen nach Attribut

Cleverness

Als die Römer frech geworden
Bitte recht freundlich!
Bücherwurm
Das ist der älteste Trick der Welt ...
Das ist ein Unix-System, damit kenne ich mich aus
Drei mal Null gleich Null
Eingebautes Radar
Kalkutta liegt am Ganges
Knoff-Hoff
Onkel Jörg hat einen Bauernhof
Superdurchblicker
Und was macht DEIN Vater?!

Mut

Das ist aber ein tolles Tier!
Das lässt mich kalt
Denen zeig ich's
Du machst mir keine Angst!
Ich will nach Hause
L-l-lasst mich zuerst ...
Seh' ich dich nicht, siehst du mich nicht
Ziemlicher Sockenschuss

Charaktererschaffung

Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???



Nr. 7
Treffen um
00 Uhr
Besprechen

-wéé



Die 1W6 Freunde: Kapitel 5

18
+ 23

41



Stärke

Das Auge des Tigers
Der Stolz der Turn-AG
Eins, zwei, drei, ich komme!
Höllengel
Ich kann Karate!
Lebend kriegt ihr mich nie!
'ne ziemliche Kante
Stark wie eine Ameise

Umgang

Der Riesen-Typ
Erwachsener Sprech
Guten Tag, ich arbeite gerade an einem Schulprojekt ...
Gut erzogen
Lehrers Liebling
Que? Oui! Thank you!
Romika-Gesicht
Sich einen Wolf labern
Sprichst du mit mir?!
Steiler Zahn
Und hier geht es zum Dom
Wie war das noch, damals im Krieg

Charaktererschaffung



Jede
am 2

Die 1W6 Freunde: Kapitel 5

Aufgabe 788
Seite 35!

Als die Römer frech geworden ...

Du bist der absolute Kenner, was Geschichte betrifft, ganz besonders, was die lokale Vergangenheit betrifft. Selbst die Historiker im Ort erkennen an, dass du der Checker in dem Bereich bist.

Du bekommst einen Bonus auf Cleverness, wenn es um (Lokal-)Geschichte geht.

Bitte recht freundlich!

Du liebst das Fotografieren – und bist auch noch gut darin! Deine Schnappschüsse schauen sich alle immer wieder gerne an, deine Aufnahmen bei Beschattungen sind immer scharf und bei deinen Kunstaufnahmen wird sowieso allen ganz duseelig.

Wenn es um Fotografien geht, bekommst du einen Bonus auf Cleverness.

Bücherwurm

Bücher sind dein Leben. Du liest sehr schnell und kannst super Informationen aus langen Texten herausziehen; außerdem hast du immer ein passendes Zitat auf den Lippen.

Beim Umgang mit Texten kriegst du einen Bonus auf Cleverness.

Das Auge des Tigers

Du bist vielleicht nicht in irgendeiner ausgefuchsten Kampfsportkunst unterwiesen, aber du hast dennoch einige Erfahrungen auf dem Schulhof gesammelt. Dein Trick: Die anderen hauen dir so oft ins Gesicht, bis sie müde sind – und dann hast du sie. Sagen jedenfalls die anderen.

Bei wilden Raufereien ohne Oben und Unten bekommst du einen Bonus auf Stärke.

Das ist aber ein tolles Tier!

Du liebst Tiere, magst sie über alles. Klar, einige davon sind gefährlich, können einen Menschen ohne große Schwierigkeiten sein Leben kosten. Aber Tiere sind so toll! Und eigentlich ist es ja auch immer zu erraten, was sie gerade wollen.

Beim Umgang mit Tieren erhältst du einen Bonus auf Mut.

Das ist der älteste Trick der Welt ...

Da sollst du drauf reinfallen? Denn hat dir dein Opa ja schon gezeigt! Ach Quatsch, den hat ihm sogar schon sein Opa gezeigt! Da muss einer aber früher aufstehen, um dich zu kriegen!

Charaktererschaffung

Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???



Die 1W6 Freunde: Kapitel 5

Beim Durchschauen von Täuschungen, Tricks und Illusionen bekommst du einen Bonus auf Cleverness.

Das ist ein Unix-System, damit kenne ich mich aus

Jedes achtjährige Mädchen kann ja wohl so ein Computer-System bedienen! Auch für dich ist es absolut kein Problem, Quellcode ist deine zweite Muttersprache.

Wenn du Computer benutzt, bekommst du einen Bonus auf Cleverness.

Das lässt mich kalt

Okay, ja, gut, das war peinlich, wo sie dich bei erwischt haben. War jetzt auch doof, dass die ganze Schulklasse es gesehen hat. Und Frau Reisig. Und dass die Anke Fotos gemacht hat, und die jetzt herumzeigt. Ja, gut. Aber weißt du was? Das lässt dich kalt!

Wenn es um das Ertragen von Peinlichkeiten geht, bekommst du einen Bonus auf Mut.

Denen zeig' ich's!

Du bist trotzig. Vielleicht gibst du es nicht gerne zu, aber du zeigst nicht gerne Schwäche, selbst wenn dir innerlich sonst vielleicht danach ist. Die anderen sollen bloß nicht merken, dass du auch nur ein Mensch bist ...

Wenn andere Leute anwesend sind und es gefährlich wird, kriegst du einen Bonus auf Mut.

Der Riesen-Typ!

Du siehst nicht nur unverschämt gut aus, für dein Alter und sowieso, nein, du weißt es auch noch. Nicht nur, weil dir auf dem Sportplatz die Blicke immer folgen und die scharfe Käthe aus der 9a im Bus immer neben dir sitzen will – nein, du weißt auch einfach, dass du der Bringer bist.

Beim Umgang mit Mädels bekommt der Junge einen Bonus auf Umgang.

Mädels können diesen Vorteil nicht nehmen, vgl. dafür „Steiler Zahn“.

Der Stolz der Turn-AG

An Seilen schwingen, an Stangen klettern, Purzelbäume und der Hopselauf – nichts davon ist für dich ein Problem, du beherrscht jeden Winkelzug der Akrobatik perfekt.

Du erhältst bei akrobatischen Aktionen einen Bonus auf Stärke.

Charaktererschaffung

18
+ 23

41

Illusionen

das Grab im Moor

~~...~~ // Bodenturnier am 26.8. ! // Englischaufsatz für morgen!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 5

Aufgabe 788
Seite 95!

Drei mal Null gleich Null

Du bist der totale Hecht, wenn es ums Rechnen geht. Deine Denkmurmur ist dahingehend ungeschlagen. Nicht nur die Grundrechenarten, vor dir ist keine Formel, kein System und keine Dimension wirklich sicher.

Wenn es um Mathematik geht, dann erhältst du einen Bonus auf Cleverness.

Du machst mir keine Angst!

Furcht ist dir fremd. Auch wenn der andere ein, zwei Köpfe größer ist als du, was soll schon passieren? Du hast keine Angst, irgendwie kommst du da raus.

Wenn du von Rowdies oder Schulschlägern bedroht wirst, bekommst du einen Bonus auf Mut.

Eingebautes Radar

Orte funktionieren eigentlich alle nach einer ganz bestimmten Logik. Ob das nun Häuser, Gebäudekomplexe oder ganze Ortsteile sind – für dich ist es einfach ganz logisch, wo was zu liegen hat.

Du erhältst einen Bonus auf Cleverness, wenn es um Fragen der Orientierung geht.

Eins, zwei, drei, ich komme!

Du bist ein Meister darin, zu verschwinden. Wenn ihr verstecken spielt, geben die anderen immer irgendwann auf, denn du verschmilzt regelrecht mit deiner Umgebung.

Wenn du dich verstecken möchtest, erhältst du einen Bonus auf Stärke.

Erwachsener Sprech

Du kannst dich sehr komplex und kompliziert ausdrücken. Wenn du Leuten erklärst, warum ihr gerade etwas Bestimmtes tun sollt, kannst du es ganz wichtig und bewegend erscheinen lassen.

Beim Überzeugen von erwachsenen Leuten kriegst du einen Bonus auf Umgang.



Charaktererschaffung

Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???



Die 1W6 Freunde: Kapitel 5

18
+ 23

41



Guten Tag, ich arbeite an einem Schulprojekt ...

Ein typisches Problem eines Jugenddetektivs ist es, dass man ihn nicht immer so richtig ernst nimmt. Du kennst das Problem, aber nur aus der Theorie. Irgendwie hast du doch immer den richtigen Spruch auf den Lippen, damit man dich ernst nimmt.

Wenn es darum geht, Legitimation vorzutäuschen, bekommst du einen Bonus auf Umgang.

Gut erzogen

Du weißt, wie man sich benimmt, mit welcher Gabel man zu essen hat und was ein gutes Mädchen/ein braver Junge in einer bestimmten Situation zu tun hat.

Im Umgang mit Erwachsenen kriegst du einen Bonus auf Umgang.

Höllengel

Du bist ein König auf dem Drahtesel. Schnell, geschickt, von keinem Gelände beeindruckt rauschst du durch die Welt, während du in die Pedale trittst.

Am Steuer eines Fahrrads bekommst du einen Bonus auf Stärke.

Ich kann Karate!

Mit dir legt sich besser keiner an: Du kannst Karate, eine der tödlichsten Kampfsportarten auf diesem Planeten. Du sagst Leuten das vermutlich auch regelmäßig – auch um sie zu warnen, sie wissen ja sonst gar nicht, dass sie in ihren Untergang laufen. In Raufereien erhältst du einen Bonus auf Stärke.

Ich will nach Hause

Du magst Friedhöfe nicht. Und Spukschlösser auch nicht. Und leere Fabrikanlagen schon gar nicht. Und einmal, da warst du Nachts noch mal in der Turnhalle – das war schlimm!

Du bist sehr zielstrebig darin, gruselige Orte wieder zu verlassen. Dingen, die dich daran hindern wollen, begegnest du mit einem Bonus auf Mut, solange es der Flucht dient.

Kalkutta liegt am Ganges

... und Rom liegt am Tiber. In Erdkunde macht dir mal so richtig gar keiner was vor. Du kennst die Hauptstädte der Länder, kennst die Länder, weißt, wo sie liegen. Und du weißt wirklich alles über Stein- und Braunkohleabbau.

Wenn eine Aufgabe in den Bereich Erdkunde fällt, bekommst du einen Bonus auf Cleverness.

Charaktererschaffung



alles Grab im Moor



Bodenturnier am 26.8. !

Englischaufsatz für morgen!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 5

Aufgabe 788
Seite 35!

Knoff-Hoff

Du bist virtuos im Umgang mit Werkzeugen aller Art. Schraubenzieher und Hammer, Meißel und Stemmeisen, Gehrungsäge und Kernbohrgerät wirken dir vertraut wie Füllfederhalter und Radiergummi.

Wenn es um Werkzeuge geht, bekommst du einen Bonus auf Cleverness.

Lebend kriegt ihr mich nie!

Okay, du frisst häufiger mal was aus. Aber das ist schon in Ordnung, denn es gibt eine Sache, die kannst du besser, als jeder andere: Weglaufen. Wenn du erst mal die Beine in die Hand nimmst, fressen die anderen nur noch Staub.

Du bekommst bei allem, was mit Ausweichen, Weglaufen und Entkommen zu tun hat, einen Bonus auf Stärke.

Lehrers Liebling

Lehrer sind Aufsichtspersonen. Autoritätspersonen. Es ist geboten, ihnen mit dem notwendigen Respekt und einem Mindestmaß an Höflichkeit zu begegnen. Dann kriegt man auch, was man will. Vor allem du.

Im Umgang mit Lehrpersonen und Internatspersonal bekommst du einen Bonus auf Umgang.

L-l-lasst mich zuerst ...

Das Unbekannte schreckt die meisten Menschen mehr, als alles andere. Dich nicht. Naja, vielleicht schon, aber du würdest es nie zugeben. Wenn es gefährlich aussieht, machst es besser mal du. Nachher tut sich von den anderen sonst noch jemand was.

Bei der Konfrontation mit unbekanntem Gefahren bekommst du einen Bonus auf Mut.

'ne ziemliche Kante

Du bist groß, du bist stark und siehst auch so aus. Vielleicht bist du im Herzen ein netter Kerl, aber wenn man dich sieht, kann man schon mal den Bammel kriegen. Du magst das und wirst gerne so angesehen.

Wenn dir Leute daher zugucken, kriegst du einen Bonus auf Stärke.

Onkel Jörg hat einen Bauernhof

Onkel Jörg hat einen Bauernhof und ganz oft bist du da gewesen. Du kennst die Tiere, kennst die Pflanzen, weißt, wie man Zwiebeln setzt und Kühe melkt.

Charaktererschaffung

Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???



Die 1W6 Freunde: Kapitel 5

18
+ 23

41



Kurzum: ein kleiner Landwirt.

Im Umgang mit allem, was mit dem Agrarwesen zu tun hat, bekommst du einen Bonus auf Cleverness.

Que? Qui! Thank you!

In der Millionenstadt wohnen viele Menschen mit einem ausgeprägten Migrationshintergrund. Viele Nationen finden so ihren Weg zueinander, mit ganz eigenen Gebräuchen und eigenen Sprachen. Du sprichst zwar nicht jede Sprache, aber du weißt, wie du mit solchen Situationen umzugehen hast.

Im Umgang mit Leuten, die einem anderen Kulturkreis entstammen, erhältst du einen Bonus auf Umgang.

Romika-Gesicht

Wie sie so schön sagen: Reintreten und wohlfühlen.

Du erhältst einen Bonus auf Umgang wenn du versuchst, jemanden dazu zu verleiten, dir ordentlich eine langen zu wollen – oder ihn anderweitig in kurzer Zeit vollständig gegen dich aufzubringen.

Seh' ich dich nicht, siehst du mich nicht

Das Dunkle ist dein Freund. Klar, du siehst da nichts und hinter jeder Ecke könnte das große Übel lauern. Andererseits: Wenn es dunkel ist, dann sieht dich das Übel ja auch nicht.

Du kriegst im Dunklen einen Bonus auf Mut.

Sich einen Wolf labern

Vielleicht ist's die Übung, aber wenn es darum geht, sich aus bestimmten Situationen herauszuwinden, hast du immer eine Erklärung auf den Lippen, die zwar keiner schnallt, aber die total sauber klingt.

Beim Suchen von Ausflüchten kriegst du einen Bonus auf Umgang.

Sprichst du mit mir?!

Wenn jemand eine dicke Lippe riskiert, bist du derjenige, der bereit ist, sie ihm zu geben. Einschüchterungen sind ja mal gar nichts, worauf du gut reagierst. Da könnte ja jeder kommen ...

Wenn jemand versucht, dich einzuschüchtern, erhältst du einen Bonus auf Umgang bei Kontern.

Charaktererschaffung



alles
Grab
im
Joor



Jedodurnier
am 26.8. !

Englischaufsatz
für morgen!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 5

Aufgabe 788
Seite 95!

Stark wie eine Ameise

Eine Ameise kann das fünfzigfache ihres Körpergewichtes heben. Du auch. Schon beeindruckend.

Wenn du versuchst, schwere Lasten zu stemmen, bekommst du einen Bonus auf Stärke.

Steiler Zahn

Du siehst nicht nur unverschämt gut aus, für dein Alter und sowieso, nein, du weißt es auch noch. Nicht nur, weil dir in der Schule die Blicke immer folgen und der Hecht aus der 9c im Bus immer neben dir sitzen will – nein, eine derartige Formvollendung ist ohnehin ganz offensichtlich.

Beim Umgang mit Jungs bekommt das Mädchen einen Bonus auf Umgang.

Jungs können diesen Vorteil nicht nehmen, vgl. dafür „Der Riesen-Typ“.

Superdurchblicker

Wenn es mal wieder kompliziert wird und zu viele Dinge gleichzeitig ablaufen, um den Überblick zu behalten, dann wirst du erst warm. Du bist der oberste Checker in der Runde und lässt dich nicht verwirren.

Wenn es richtig abstrakt, obskur oder komplex ist, kriegst du einen Bonus auf Cleverness.

Und hier geht es zum Dom

Du kennst dich super in der Millionenstadt aus, weißt vor allem, wie du mit Leuten umgehen musst, wenn du versuchst, dich zurecht zu finden.

Wenn es um das Verhalten in stark urbanem Umfeld geht, bekommst du einen Bonus auf Umgang.

Und was macht DEIN Vater?!

Dein Vater hat einen phantastischen Job. Außergewöhnlich, selten, spannend und sowieso toll. Und du weißt alles darüber. Alles.

Wenn es um das Berufsfeld deines Vaters (nach deiner Wahl) geht, bekommst du einen Bonus auf Cleverness.

Wie war das noch mal, damals im Krieg?

Alte Leute sind ... komisch. Du aber verstehst sie. Oder verstehst es zumindest, so mit ihnen umzugehen, dass sie sich wohlfühlen und dich mögen. Auch wenn du dafür vielleicht eine ihrer Anekdoten auch zum zehnten Mal hören musst.

Wenn es um alte Leute geht, bekommst du einen Bonus auf Umgang.

Charaktererschaffung

Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???



Die 1W6 Freunde: Kapitel 5

18
+ 23

41



Ziemlicher Sockenschuss

Dich haut nichts um. Andere sagen, du hättest sie nicht mehr alle, aber du betonst lieber, dass du eben auf der Sonnenseite des Lebens stehst. Vielleicht bist du manchmal fahrlässig, aber dich kriegt nichts unter.

Im Angesicht entmutigender, bedrückender Eindrücke kriegst du einen Bonus auf Mut.

Tiere sind meine liebsten Menschen

Nicht alle, aber viele Jugenddetektivbanden haben auch einen vierbeinigen Begleiter in ihren Reihen. Das kann ein Hund oder eine Katze sein, aber auch ausgeflippten Varianten stehen grundsätzlich Tür und Tor offen: Ob nun Pferd, Delfin, Papagei oder ein kleines Äffchen, denkbar ist grundsätzlich eine Menge.

Grundsätzlich kann jede Bande ein Tier ihr eigen nennen, ohne mehr dafür zu tun, als genau das anzusagen. Gerade wer ein Fleißkärtchen wie Giselas „Kann gut mit Tieren“ (vgl. S. 50) hat, findet sicherlich schnell einen Begleiter.

Zunächst ist das Tier dabei erst einmal einfach nur Teil der Geschichte, ein vierbeiniger (oder geflügelter, Flossen habender etc.) NSC in der Hand des Spielleiters. Wer allerdings dem tierischen Begleiter noch etwas mehr Rampenlicht bieten möchte, der kann zudem auf die folgende Regelung zurückgreifen, die ihn wirklich zu einem festen Element des Jugenddetektivs und damit der Bande macht.

Mein Hund, das Fleißkärtchen

Anstelle eines normalen Fleißkärtchens kann ein Charakter auch ein Haustier auswählen. Das könnte „Mein treuer Freund Waldi“ sein, der in schweren Situationen einen Bonus von +1 auf Mut gibt, oder vielleicht „Meine süße Katze Minka“, die bei tierliebenden Menschen einen Bonus von +1 auf Umgang gibt.

Es steht dabei Spielern und Spielleiter frei, die Grenzen hier abzustecken, doch sollte das Fleißkärtchen sich durchgehend in dem gleichen Rahmen bewegen wie die der anderen Charaktere oder der Beispiele aus dem Grundregelwerk.

Merkmale

Hier kann man alles schriftlich festhalten, was den Jugenddetektiv im weiteren Spielverlauf auszeichnen soll. Ist er dick? Hat er, oft eng damit verbunden, ein Lieblingsessen, dass er sich dauernd reinpfeift? Hat er einen lustigen oder auffälligen Akzent?

Charaktererschaffung



alles
Grab
im
Joor



Sododurnier
am 26.8. !

Englischaufsatz
für morgen!

Aufgabe 788
Seite 95!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 5

Das Feld ist dabei nicht bindend oder regeltechnisch beschränkt, sollte aber in jedem Fall ausgefüllt werden. Es hilft, der Figur schon vor der ersten Sitzung eine Kontur zu geben und gibt einem eine erste Idee, wohin man mit dem Charakter genau möchte. Spielt man ihn dagegen öfter, ist es immer wieder ein guter Weg, schnell in die Rolle zurückzufinden.

Weitere Details

Darüber hinaus gewinnt das Spiel, besonders wenn es über einige Abenteuer hinweg gespielt werden soll, mit jedem Detail, das die Bande für sich festlegt. Haben sie ein Hauptquartier? Und wenn ja, wo liegt es?

Haben sie Lehrer, mit denen sie gut oder auch gar nicht klarkommen? Freunde unter den NSC, ob nun erwachsen oder in ihrem Alter? Haben sie Geschwister, mit denen sie durch dick und dünn gehen, oder mit denen sie ständig aneinander geraten? Wer sind ihre Eltern, was machen diese beruflich? Ist Geld vorhanden, oder ist die Kohle immer knapp? Mögen die Eltern die anderen aus der Bande, oder muss sich der Detektiv immer an der Regenrinne herablassen, weil die Alten nicht wollen, dass die anderen ihn schon wieder in Gefahr bringen?

Aber auch untereinander: Gibt's Zwist in der Bande? Im Gegenteil: Haben da vielleicht schon welche Augen aufeinander geworden, oder ist es gar eine einseitige Schwärmerei? Gott bewahre: Gar ein Dreieck?

Details bringen Farbe ins Spiel und sorgen dafür, dass am Spieltisch mit der Zeit mehr entsteht als ein einfaches Abspulen der Fülle.



Charaktererschaffung



Nr. 7
Treffen um
00 Uhr
besuchen

wie was

Mal so richtig gepflegt runhausen: Das Hauptquartier
Noch unsicher, wo die Bande unterkommen soll? Wie wäre es denn mit einem dieser Vorschläge? Wer sich gar nicht entscheiden kann, der kann zwei Mal 1W6 werfen.



1-3

4-6

- | | |
|---|---|
| 1. Der alte Keller unter der Schule | 1. Im Küchenbereich des Restaurants eines Familienangehörigen |
| 2. Die verlassene Wohnwagensiedlung vor der Stadt | 2. Bei der Eisenhütte |
| 3. Ein Versteck auf dem Schrottplatz | 3. Der alte Minenschacht |
| 4. Ein altes Hausboot | 4. In der Detektei eines Vaters |
| 5. Unter der Kegelbahn | 5. Eine leerstehende Kapelle |
| 6. Ein Baumhaus | 6. Die städtische Bibliothek |

Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???



Die 1W6 Freunde: Kapitel 6

Beispielcharaktere

Der Kopf der Bande

... heißt Tom. Ein verwegener Draufgänger, dem nichts zu gefährlich ist und kein Fall zu schwer. Zwar nicht so bücherschlau wie Konrad, aber immer noch einer der besten Schüler in seiner Klasse.

Sein Ehrgeiz und sein unerschrockener Mut machen ihn zum geborenen Anführer der Gruppe und in brenzligen Situationen bewahrt er stets einen kühlen Kopf und weiß, was zu tun ist.

Da er schon seit seiner Kindheit die verschiedensten Kampfsportarten trainiert, hat er schon so manche haarige Situation retten können, indem er den Schurken so ordentlich eine gezwiebelt hat.

Auf Gisela hat er mehr als nur ein Auge geworfen. Aber für all seine Freunde ist er immer da und steht ihnen fest zur Seite.

Fleißkärtchen: Der Zampano

Tom ist der Chef, der oberste Macker. Er kommt mit allem klar und weiß immer, was zu tun ist; wenn er Leuten sagt, dass was zu tun ist, dann tun sie es.

Wenn Tom Kommandos gibt, erhält er einen Bonus auf Umgang.

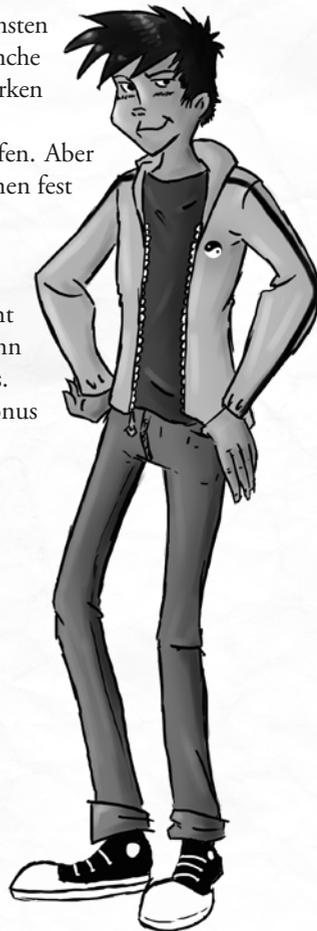
Spielwerte

Stärke: 3

Cleverness: 1

Mut: 3

Umgang: 2



Beispielcharaktere

das Grab im Moor

Judoturnier
am 26.8. !

Englischaufsatz
für morgen!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 6

Aufgabe 788
Seite 95!

Das wandelnde Lexikon

... heißt Konrad. Als Sohn von Professoreneltern ist er natürlich ein Einser-Schüler von Geburt an und alles, was mit Wissen und Wissenschaft zu tun hat, kann ihn tagelang beschäftigen. Wann immer es eine Gelegenheit gibt, dieses enorme Wissen unter Beweis zu stellen, versäumt er keine Sekunde. Dass es sich dabei oftmals nur um nutzlose Hintergrundfakten handelt, fällt ihm allerdings nicht auf und oftmals müssen ihn seine Freunde stoppen, bevor er sich in langatmigen Erklärungen ergeht.

Dennoch ist es gerade diese enorme Ansammlung von Fakten und Wissen, die der Bande schon manches Mal aus der Klemme geholfen hat.

Fleißkärtchen: Alleswisser

Konrad ist der Schnellchecker der Bande, vor allem aber das wandelnde Lexikon. Es gibt nichts, was er nicht weiß, von Film-Trivia hin zu den wichtigsten Daten der Menschheitsgeschichte.

Wenn es um den geistigen Abruf von Allgemeinwissen und Trivia geht, erhält Konrad einen Bonus auf Cleverness.

Spielwerte

Stärke: 1

Cleverness: 4

Mut: 2

Umgang: 2



Beispielcharaktere

Wer war der dritte Mann
beim Brand überfall???



Die 1W6 Freunde: Kapitel 6

18
+ 23

41



Die gute Seele

... heißt Waldemar, aber alle nennen ihn „Klops“ wegen seiner Liebe zu gutem und reichhaltigen Essen aller Art; eine Leidenschaft, die sich vor allem in seiner Leibesfülle niederschlägt.

Aber was kann man vom Sohn des hiesigen Wurstfabrikanten auch schon anderes erwarten.

Obwohl er weder so sportlich wie Tom noch so klug wie Konrad ist, hat er seinen Platz in der Gruppe gefunden. Er ist der ruhende Pol in all den Abenteuern, der auch fast immer einen erheiternden Spruch weiß, selbst wenn Konrad mal wieder von hinterhältigen Gaunern entführt wurde.

Allerdings muss auch er sich so manche gutgemeinte Stichelei seiner Freunde über sich ergehen lassen – also ein ganz toller Typ.

Fleißkärtchen:

Kann kein Wässerchen trüben

Man kann Klops einfach nicht böse sein. Der Bursche ist zwar ein ziemlicher Kaventsmann, aber was er (oder seine Freunde) auch angestellt haben, ein Blick in seine fleischwurstfarbenen Knopfaugen und man *kann* ihm einfach nicht böse sein. Wenn Waldemar Ausflüchte finden oder sich für etwas entschuldigen muss, so bekommt er einen Bonus auf Umgang.

Spielwerte

- Stärke: 2
- Cleverness: 2
- Mut: 2
- Umgang: 3



Beispielcharaktere

Handwritten notes and scribbles on the right margin, including the phrase "dieses Grab im Moor" and other illegible marks.



Badedornier
am 26.8. !

Englischaufsatz
für morgen!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 6

Aufgabe 788
Seite 95!

Die Pragmatische

... heißt Gisela, genannt „Tatze“, denn 'ne Katze hat 'se. Einstimmig zum schönsten Mädler der Stufe ernannt, macht sie sich aber kaum etwas aus diesem Ruf, hängt lieber mit ihren Freunden ab und erlebt spannende Abenteuer. Auch wenn sie dabei immer wieder in Gefahr gerät, lässt sie sich nicht davon abbringen, denn irgendwer muss ja schließlich auf die Jungs aufpassen.

Ihren ungewöhnlichen Spitznamen hat sie von ihrer Hauskatze Emmy, einem alten Kater, der zwar die anderen Katzen im Viertel regelmäßig das Fürchten lehrt und vor dem kein unbeaufsichtigtes Wurstbrot sicher ist, in dem Gisela aber nichts als ihren kleinen Schmusekater sieht.

Auch sonst ist sie ungeheuer tierlieb und engagiert sich nicht nur energisch für das städtische Tierheim, sondern für alles, was mit Tieren zu tun hat.

Fleißkärtchen: Kann gut mit Tieren

Giselas größte Stärke ist sicher der Umgang mit Tieren. Es ist, als würden sie verstehen, was Gisela zu ihnen sagt und jedes Tier wird bei ihr ganz zahm.

Gisela erhält, wann immer sie mit Tieren zu tun hat, einen Bonus auf Umgang.

Spielwerte

Stärke: 2

Cleverness: 2

Mut: 3

Umgang: 2



Beispielcharaktere

Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???



Nr. 7
Treffen um
00 Uhr
Besprechen

Wä

Einen Fall entwerfen

Dieses Kapitel befasst sich mit dem Entwurf und der Ausgestaltung von Abenteuern. Dabei ist ‚Abenteuer‘ fast gleichbedeutend mit ‚Fall‘, aber nicht ganz. Ein gutes Abenteuer umfasst mehr als die eigentliche Auflösung der Tat, es deckt zudem einige Entwicklungen im Umfeld der Jugenddetektive ab und liefert, im Idealfall, noch etwas Hintergrund zu dem entsprechenden Teil der Millionenstadt, in dem es angesiedelt ist.

Der Fall

Fangen wir aber dennoch mit dem Verbrechen an, denn das ist es, was Jugenddetektive erst auf den Plan treten lässt. Ein Verbrechen besteht grundlegend aus einer Tat. Diese sollte, im Sinne einer Jugendgeschichte, nicht zu blutig sein und ist vor allem in irgendeiner Form vertrackt. Wenn Rudolf Kuhsimpel, genannt „die Keule“, auf offener Straße eine alte Dame überfällt und dabei gesehen wird, haben die Detektive ja vermutlich auch nicht viel zu tun.

Ein guter Fall zwingt zum Nachdenken und hat entweder eine mögliche Erklärung, die allerdings aufgrund eines bestimmten Umstandes unwahrscheinlich erscheint („Alles deutet auf Gunther Einsteck, den Juwelendieb, als Täter hin – aber sitzt der nicht noch immer im Kittchen?“), ist scheinbar unmöglich durchzuführen („Obwohl der Raum verriegelt war und die Kameras niemanden zeigen, hat doch irgendjemand den Stein von Osthoff gestohlen!“) oder verfügt über ein anderes Irritationselement.

Die Tat selber sollte gut entworfen werden und durchdacht sein. Die Spieler werden, wie echte Detektive, versuchen, den Fall durch Nachdenken zu lösen. Mit Logik. Täter werden durch Spuren am Tatort, durch Lücken im Alibi und durch Zeugenaussagen entlarvt. Wenn dort offensichtliche Fehler auftreten, etwa weil sich die Aussagen zweier NSCs widersprechen, macht das die Spieler sofort misstrauisch. Mit gutem Grund.

Fatal ist es allerdings, wenn diese Fehler nicht in der Spielwelt, sondern dem Spielleiter passieren. Darum hilft es, sich den Tathergang mit allem Drumherum im Vorfeld gut zu skizzieren und während des Spiels greifbar zu haben, um eventuelle Fragen schnell klären zu können.

Spannende Fragen sind: Wo liegt der Tatort? Wie ging die Tat vonstatten? Gibt es Zeugen? Was genau konnten etwaige Opfer sehen und/oder bemerken?

Einen Fall entwerfen

Jedodurnier
am 26.8. !

Englischaufsatz
für morgen!

Aufgabe 788
Seite 95!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 7

Wurden Spuren hinterlassen? Kehren Täter zum Tatort zurück? Gibt es Hinweise im Hintergrund der Opfer, die auf den Täter verweisen?

Es liegt nahe, einen interessanten Täter zu präsentieren. Er ist es, mit dem sich die Detektive messen werden und von dem aus die meisten Facetten der Geschichte beeinflusst werden. Hier Mühe zu investieren ist immer lohnend.

Das gilt aber gleichermaßen für das oder die Opfer sowie mögliche Kontakte, Zeugen und andere Personen der Geschichte. Sie sind weiteres Salz in der Suppe und nicht zuletzt eine große Hilfe für den Spielleiter, die Geschichte mit Leben zu füllen. Besonders schön ist es, wenn auch sie zumindest für ein, zwei falsche Spuren gut sind. Dann schaffen sie zudem noch weitere Spannung und verlängern das Abenteuer. Fälle, die in Windeseile gelöst werden, sind auch langweilig.

Das Mystische



Viele Jugenddetektivgeschichten spielen mit Elementen des Übernatürlichen. Geister, die in alten Herrenhäusern spuken, Geisterzüge, die Nachts durch das Umland rauschen oder auch mysteriöse Tiere in den Wäldern kommen immer wieder vor. Da aber das Lösen eines Falles letztlich an Logik gebunden ist, muss man hier möglichst eine Entscheidung treffen: Gibt es das Übernatürliche in der Spielwelt der eigenen Runde? Wir raten davon ab. Viel schöner ist es, wenn solche Elemente als Bluff verwendet werden. Die Geisterzüge als Alibi für Schmuggler, die Geister, um einen Erben zu verscheuchen und die mysteriösen Tiere, um die Anwohner aus einem Teil des Waldes fernzuhalten beispielsweise. Das ist nicht minder gruselig, aber am Ende weitaus befriedigender, denn so können die Spieler – als Detektive – auch diesen Teil der Geschichte meistern.

Tipp: Gleich mehrere Abenteuer mit generell gruseliger Atmosphäre (und rationalen Erklärungen) finden sich in dem Sammelband **Geister, Gauner und Halunken**,

Die Nebenhandlung

Ein Fall alleine macht allerdings noch keine schöne Geschichte. Kann er machen, aber manchmal braucht es einfach noch etwas mehr, um die Spieler auf Trab zu halten. Ein gutes Mittel dafür ist ein Nebenhandlung, die mit der Tat rein gar nichts zu tun hat.

Einen Fall entwerfen



Nr. 7
Treffen um 00 Uhr
Besprechen

Wer war der dritte Mann beim Banküberfall???



Die 1W6 Freunde: Kapitel 7

18
+ 23

41



Vielleicht ist der Zirkus in der Stadt und bietet durch ein Riesenrad und vor allem Schausteller in den Straßen ein ganz eigenes Ambiente für den Fall? Vielleicht müssen die Jugenddetektive zeitgleich noch einer Schulaufgabe nachkommen und, beispielsweise, jeden Morgen mit ihrem Lehrer in den Wald rausgehen, um Vögel an ihrem Gesang zu bestimmen, ob wohl sie gerade da Klunker-Kalle beschatten wollen? Vielleicht gibt es auch einen Verehrer oder eine Verehrerin für einen der Charaktere, mit dessen bzw. deren Avancen ebenfalls umzugehen ist.

Möglichkeiten sind schier unbegrenzt vorhanden und vor allem auch ein schönes Mittel, die Charaktere noch etwas spürbarer zu Jugendlichen zu machen, die eben nicht einfach nur hauptberufliche Ermittler sind.

Einen Fall entwerfen

Die Handlung weiterspinnen

Der Mittelpunkt eines Abenteuers ist oft der schwerste Teil, den es zu entwerfen gilt. Die Spuren vom Tatort, die Hinweise – wo führen sie hin? Was für Instanzen müssen die Charaktere durchlaufen, um dem wahren Täter auf die Fährte zu kommen? Welche Hürden gilt es zu meistern?

Müssen sie vielleicht irgendwo einbrechen? Unbekanntes Terrain erkunden? Jemanden beschatten oder sich irgendwo auf die Lauer legen? Müssen sie sich mit unfreundlichen NSCs auseinandersetzen? Geraten sie vielleicht gar in Konflikt mit einer anderen Bande, einem ‚echten‘ Detektiv, der Polizei oder irgendwelchen Gaunern?

Im Idealfall kann jeder Jugenddetektiv zur Lösung des Falles etwas beitragen, im Idealfall sind die grauen Zellen in den Oberstübchen der Spieler genauso gefordert wie die der Charaktere und auch die Würfel bleiben nicht still liegen.

Das ist viel auf einmal. Aber oftmals hilft es schon, sich einfach einen beliebigen Fall literarischer Jugenddetektive anzuschauen oder anzuhören. Dort gibt es all diese Versatzstücke am laufenden Meter und man muss ja nicht gleich die Handlung klauen, aber vielleicht findet man ja auch genau das Puzzleteil, das man braucht, um die eigene Geschichte schön verlaufen zu lassen.

Man kann sich überlegen, ob man einen Wendepunkt einbauen möchte. Die Entdeckung eines weiteren Drahtziehers vielleicht, der Verrat eines als Freund empfundenen NSCs, ein sich als Fälschung erweisendes Diebesgut – in jedem Falle etwas, das die bisherigen Ereignisse auf den Kopf stellt und bisherige Mutmaßungen in ein ganz anderes Licht rückt.

Wendepunkte sollten gut überlegt und, wie schon die Tat selbst, logisch nachvollziehbar sein. Die Einführung eines wahren Schurken in den letzten



alles
Grab
im
Joor



Sododornier
am 26.8. !

Englischaufsatz
für morgen!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 7

Aufgabe 788
Seite 95!

Einen Fall entwerfen



zwanzig Minuten des Abenteuers ist für alle beteiligten unbefriedigend, vor allem, wenn er zuvor noch gar nicht vorgekommen ist. Dann wirkt es wie Willkür, um in jedem Fall der Erwartungshaltung der Spieler widersprechen zu können.

Aber ein gut platzierter, vielleicht im Vorfeld auch gar nicht als solcher zu erkennender Hinweis zu Beginn des Abenteuers kann immer wieder die Bühne bereiten für eine überraschende und doch faszinierende Wendung, an die sich die Spieler noch lange erinnern werden.

Das Finale

Jugenddetektive lösen den Fall mit Köpfchen – aber damit inhaftiert man noch keinen Schurken. Das Finale des Abenteuers sollte so aufgebaut sein, dass es den Spielern möglich ist, im Rahmen ihrer jungen Charaktere dennoch erfolgreich zu sein. Können sie den Schurken dazu bringen, sich selbst zu entlarven? Können sie ihn vor versammelter Zeugenschaft durch geschickte Fragen zu einem ungewollten Geständnis bewegen? Oder ertappen sie ihn wirklich auf frischer Tat, aber dann mit einem hilfreichen Polizisten oder zwei um die nächste Biegung?

Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???



Die 1W6 Freunde: Kapitel 7

18
+ 23

41

Wenn die Spieler natürlich darauf bestehen, können sie die Gauner auch ganz im Alleingang stellen. Dann aber werden sie vermutlich selber ihr blaues Wunder erleben ...

Fortsetzung folgt?

Wer mehr als nur ein einzelnes Mal spielt, kann in Abenteuern vielleicht auch Fäden auslegen, die er später wieder aufgreift. Ein entkommener Helfer des Schurken etwa, oder auch mal ein entkommener Schurke selbst – seine Gang wurde zwar zerschlagen, aber er selbst bleibt auf freiem Fuß.

Vielleicht hat auch ein lokaler Politiker oder einer der Lehrer ihnen das Leben schwer gemacht und wird dies auch im nächsten Abenteuer tun? Ein Opfer des einen Falles könnte Zeuge oder Kontakt in einem anderen sein. Auch hier gibt es sehr viele verschiedene Möglichkeiten, wie so etwas ablaufen könnte. Wie mit so vielen Dingen kann man auch dieses Stilmittel über Gebühr strapazieren, aber wohl dosiert kann man durch solche Anspielungen sehr gut das Gefühl einer echten, untereinander vernetzten Stadt erzeugen, wodurch die Fälle, einmal mehr, zusätzlich an Leben gewinnen.



Einen Fall entwerfen

~~scribble~~

~~scribble~~

das Grab im Moor

~~scribble~~

Jedodurnier am 26.8. !

Englischaufsatz für morgen!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 8

Aufgabe 788
Seite 95!

Ein Fall für alle Fälle Abenteurgenerator

Ein Fall für alle Fälle Abenteurgenerator

Für eine Metropole, die erst einmal das Ausmaß der Millionenstadt erreicht hat, ist das Verbrechen ein fast täglicher Begleiter. Dabei wäre es falsch zu sagen, dass die Millionenstadt vom Verbrechen regiert wird – zwischen den Tätern und der Bevölkerung stehen schließlich nicht nur die Polizisten, sondern vor allem auch Jugenddetektive wie die 1W6 Freunde.

Wohin sie ihre Blicke auch wenden, Verbrecher haben zugeschlagen oder können gar auf frischer Tat ertappt und beobachtet werden. Für den Spielleiter hingegen stellt dies eine ganz eigene Schwierigkeit dar – denn er ist es schließlich, der diese farbenfrohe Sammlung von Taten und Ganoven Sitzung für Sitzung erdenken muss. Doch steht er nicht alleine in seiner Not – er hat dieses Kapitel hier.

„Ein Fall für alle Fälle“ ist ein Generator. Durch wiederholte Würfe mit 1W6 auf verschiedene Tabellen kann er alles von den Begleitumständen der Geschichte bis zur Tatwaffe und dem Versteck der Täter zufällig bestimmen. Dabei sind diese Tabellen natürlich nicht zwingend zu benutzen oder bei jedem Wurf bindend. Das, was dieses Kapitel bietet soll, ist vor allem Inspiration. Wenn es hilft, einfach durch die Tabellen zu blättern, ist das hervorragend. Wer sich aber partout nicht entscheiden kann oder will, kann hier nun Freund Zufall um Hilfe bitten.

Teil 1: Der generelle Hintergrund

Die Natur des Verbrechens

Der erste Wurf entscheidet dabei zunächst einmal die Natur des Verbrechens. Denkbar sind hier Diebstahl, Entführung, Betrug, Mord, ein Attentat und Erpressung. Teilweise sind die Begriffe sehr eng beieinander, etwa Entführung und Erpressung. Da aber beide Tatbestände auch unabhängig voneinander möglich sind (Entführung aus fehlgeleiteter Liebe, Erpressung durch vergiftete Lebensmittel im Supermarkt), sind sie auch getrennte Ergebnisse.

Tabelle 1: Natur des Verbrechens

1W6	Verbrechen
1	Diebstahl
2	Entführung
3	Betrug
4	Mord
5	Attentat
6	Erpressung

Wer war d
beim Banküberfall???



Die 1W6 Freunde: Kapitel 8

18
+ 23
41

Opfer und Täter

Mit drei weiteren Würfeln lassen sich Opfer, der oder die Täter und das Motiv ermitteln. Auch hier sind die Einträge weitestgehend selbsterklärend.

Tabella 2: Opfer und Verbrecher

1W6	Opfer	Täter	Motiv
1	Arme Leute	Arme Gauner	Rache
2	Reiche Leute	Reiche Gauner	Geld
3	Angesehene Bürger	Angesehene Bürger	Ruhm
4	Mitglied Subkultur	Irrer Schurke/Sekte	Politisches Manifest
5	Lehrer	Organisiertes Verbrechen	Neid
6	Schüler	Rocker/Punks	Geheimnis

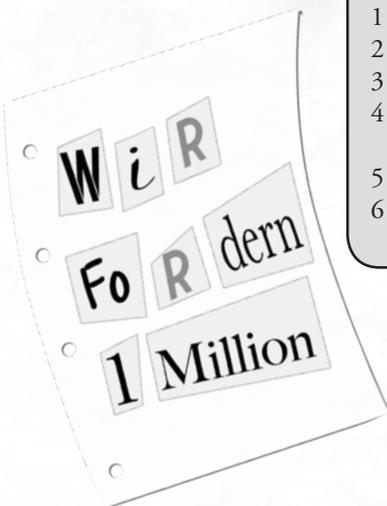
Ein Fall für alle Fälle
Abenteuergenerator

Einstieg der 1W6 Freunde

Dann gilt es noch zu schauen, wie die Spielercharaktere eigentlich in die Geschichte hineingezogen werden. Dazu gibt es eine schier unbegrenzte Anzahl von Möglichkeiten, die nachfolgende Tabelle aber listet zumindest eine Handvoll allgemeiner Szenarien als Denkanstoß auf.

Tabella 3: Einstieg in die Handlung

1W6	Einstieg
1	Opfer ist mit ihnen befreundet
2	Sie sind bei der Tat anwesend
3	Opfer ist ein Freund der Familie
4	Die Tat geschieht im Umfeld der Schule
5	Man bittet sie explizit um Hilfe
6	Sie werden durch die Medien auf die Tat aufmerksam



Judoturnier am 26.8.!

Englischaufsatz für morgen!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 8

Aufgabe 788
Seite 95!

Das Übernatürliche

Manche Jugenddetektiv-Geschichte spielt auch mit dem Übernatürlichen als Element der Handlung. Allen gemein ist dabei, dass es das Übernatürliche eigentlich niemals explizit gibt, aber bisweilen gibt es Hinweise darauf. In einigen Geschichten dient es mehr als Kulisse, etwa die Legende eines Fluchs, die in die Geschichte verwoben ist. In anderen Fällen nutzen die Täter eine solche Sage ganz explizit und tarnen ihre Tat als Manifestation eines Mythos.

Die nachfolgende Tabelle ermöglicht es, zufällig zu bestimmen, wie übernatürlich der nächste Fall wird.

Tabelle 4: Alles real?

1W6	Übernatürlich
1-4	es gibt keinerlei übernatürliche Elemente
5	Eine Sage als Element der Hintergrundgeschichte
6	Fabrizierte Erscheinungen des Übernatürlichen als Teil der Geschichte.

Ein Fall für alle Fälle
Abenteuergenerator



Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???



Nr. 7
Treffen um
00 Uhr
Bewachen
-wéé

Die 1W6 Freunde: Kapitel 8

18
+ 23

41



Teil 2: Details der Tat

Nicht für jede Tat braucht man jedes Detail – wer einen Mord begeht, braucht keine Beute, wer dagegen einen Einbruch verübt, der braucht keine Tatwaffe. Bevor wir also weiter würfeln, zunächst eine Übersicht, bei welcher Tat (vgl. Tabelle 1) welche nachfolgenden Details relevant sind.

Details der Tat

Details	Diebstahl	Entführung	Betrug	Mord	Attentat	Erpressung
Tatort	X	X	X	X	X	X
Versteck	X	X		X		
Waffe				X		
Beute	X					
Methode			X	X	X	X
Spuren	X	X	X	X	X	X

Ein Fall für alle Fälle
generator

Tatort

Jedes Verbrechen hat einen Tatort. Nicht immer ist der Tatort das Erste, worauf man stößt – bei Morden etwa sind Tat- und Fundort nicht immer identisch. Wer hier eine Unterscheidung wünscht, kann natürlich einfach zwei Mal auf die nachfolgende Tabelle würfeln.

Tabelle 5: Tatort

- 1W6 Mögliche Tatorte**
- 1 Privatwohnung
 - 2 Ladengeschäft
 - 3 Straße/Parkplatz/Parkhaus
 - 4 Park/Grünanlage
 - 5 Schule
 - 6 Kulturinstitution (Museum/ Oper/Messehalle/etc.)



das Grab im Moor



Jedodurnier am 26.8. ! // Englischaufsatz für morgen!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 8

Aufgabe 788
Seite 95!

Versteck

Natürlich kann es bei jeder Art von Verbrechen vorkommen, dass der Täter ein Versteck aufsucht, doch geradezu essentiell für seine Tat ist dies beim Diebstahl und der Entführung der Fall. In beiden Fällen versteckt er da nämlich nicht nur sich selbst, sondern auch die Beute bzw. das Opfer.

Die nachfolgende Tabelle hilft bei der Entscheidung, wo er sich verbirgt.

Tabelle 6: Verstecke

1W6 Mögliche Verstecke

- 1 Lagerhaus
- 2 Bekannte Lokalität (vgl. Kapitel 9)
- 3 Schule
- 4 Hausboot
- 5 Fabrikgelände
- 6 Keller/Tunnelsystem/U-Bahn-Schächte

Die Tatwaffe

Nur Mörder brauchen eine Tatwaffe – diese aber umso mehr. Nachfolgend steht eine kleine Auswahl ganz klassischer Mordinstrumente.

Tabelle 7: Tatwaffen

1W6 Mordwerkzeug

- 1 Pistole
- 2 Seil
- 3 Kerzenleuchter
- 4 Heizungsrohr
- 5 Rohrzange
- 6 Dolch

Beute

Diebe ergattern bei ihrer Tat eine Beute. Welche das ist, verrät die nachfolgende Tabelle. Etwas komplizierter verhält es sich,

wenn der Verbrecher ein Betrüger ist. Zwar sind auch dann alle hier aufgeführten Diebesgüter denkbar, unter Umständen muss man aber etwas mehr Gedanken auf die Ausarbeitung verwenden.

Gelegentlich kann es passieren, dass sich das Motiv und die Beute etwas beißen – etwa Motiv „Geheimnis“ und Beute „Geld“. Entweder man würfelt einfach neu, oder entscheidet sich für eine der beiden Optionen und baut direkt darauf auf.

Ein Fall für alle Fälle
Abenteurgenerator

Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???



Die 1W6 Freunde: Kapitel 8

Tabella 8: Beute

1W6	Diebesgut
1	Diamanten
2	Kunstwerk
3	Manuskript/Dokument
4	Drogen/Illegale Güter
5	Geld
6	Wissen/Informationen/ Geheimnisse

Methode

Natürlich haben auch Mörder oder Entführer eine Methode – doch bei Betrügern, Attentätern und Erpressern ist es weitaus relevanter, wie genau sie dabei vorgehen, um daraus ein Abenteuer zu stricken. Da es zwar in all diesen Fällen um eine Methodik geht, die aber je nach Tat nicht austauschbar ist, unterscheidet die Tabelle noch einmal je nach Verbrechen.

Tabella 9: Methoden ...

1W6	... für Betrüger	... für Attentäter	... Erpressung
1	Lügen an der Haustüre	Bombe vor Ort	Schutzgeld
2	Falsche Identität	Briefbomben	Ware gegen Ware
3	Gefälschte [Beute]	Brandstiftung	Attentatsdrohung
4	Verlockung	Ungezielte Schüsse	Schreckliches Geheimnis
5	Gefälschtes Dokument	Sachbeschädigung	Berufliches Geheimnis
6	Verleumdung/Rufmord	Zerstörung von Kunst	Privates Geheimnis

Ein Fall für alle Fälle
Abenteurergenerator



Jedodurnier
am 26.8. !

Englischaufsatz
für morgen!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 8

Aufgabe 788
Seite 95!

Spuren

An jedem Tatort gibt es Spuren – alleine schon, damit die Jugenddetektive auch einen Punkt haben, an dem sie ansetzen können. Dem Spielleiter dient diese erste Spur vor allem dazu, die eigentliche Handlung erst einmal ins Rollen zu bekommen.

Tabella 20: Spuren

1W6 Mögliche erste Hinweise

- 1 Zeugenaussagen
- 2 Hinweis in der Vergangenheit des Opfers
- 3 Videoaufzeichnung
- 4 Audioaufzeichnung
- 5 Sichtung eines üblichen Mittäters
- 6 „Visitenkarte“ (rote Rosen/Tarotkarten etc. an jedem Tatort)

Ein Fall für alle Fälle
Abenteurgenerator

Teil 3: Weitere Elemente der Handlung

Hat man auf diesem Wege alle zentralen Elemente rund um die Tat, den Tatort und den Täter ermittelt, kann man nun im dritten und letzten Teil noch die notwendigen Weichen für das Finale der Geschichte stellen.

Roter Hering

Ein „roter Hering“ ist eine falsche Fährte, auf die man die Spieler und ihre Charaktere ansetzen kann. Es gibt keine explizite eigene Tabelle, um rote Heringe zu ermitteln, aber erneute Würfe auf entsprechende Tabellen aus den vorigen zwei Abschnitten können zu Rate gezogen werden, um falsche Täter, irreführende Spuren und fehlleitende Hinweise zu generieren.

Nebenhandlung

Viele Geschichten leben davon, dass die Detektive nicht nur an dem Fall dran sind, sondern nebenher auch noch in ihrem Privatleben einiges geschieht. Mögliche Ereignisse in diesem Rahmen können über die Tabelle 11 ermittelt werden.

Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???



Die 1W6 Freunde: Kapitel 8

Tabelle 11: Nebenhandlungen

- | 1W6 | Mögliche Geschehnisse |
|-----|--|
| 1 | Spielercharakter hat Verehrer/in |
| 2 | Mobbing an der Schule |
| 3 | Ärger mit den Eltern |
| 4 | Großes Ereignis bahnt sich in der Stadt an |
| 5 | Ein Schulprojekt verlangt immer wieder Anwesenheit |
| 6 | Querelen mit einem aufdringlichen Pressevertreter |

Mittelteil

Der mittlere Teil der Handlung führt die Charaktere, nachdem sie der ersten Spur aus Tabelle 10 nachgegangen sind, in die eigentliche Geschichte. Wie es dort weitergeht, ist vollkommen offen und die nachfolgende Tabelle ist nicht einmal im Ansatz vollständig, kann aber als erste Orientierung herangezogen werden.

Tabelle 12: Mittelteil der Handlung

- | 1W6 | Plot |
|-----|--|
| 1 | Ermittlungen <i>undercover</i> |
| 2 | Beim Verdächtigen einbrechen |
| 3 | Observation der Verdächtigen |
| 4 | Teilnahme an einem öffentlichen Event |
| 5 | Konflikt rund um einen Schultermin und Tatfolgen |
| 6 | Ermittlungen inmitten einer Subkultur |

Wendepunkt

Wenn langsam alles klar zu sein scheint, nimmt die Geschichte plötzlich kurz vor Schluss noch eine überraschende Wendung hin. Dadurch bleibt es spannend, es ist nicht vorhersehbar und führt dennoch zum Finale. Natürlich sollte eine Wendung im Idealfall aus der Geschichte erwachsen; wer aber andersherum arbeitet und eine Geschichte entwirft, die dann zum Wendepunkt passt, kann mit der Tabelle 13 einen entsprechenden Punkt bestimmen.



Ein Fall für alle Fälle
Abenteuergenerator

Judoturnier
am 26.8. !

Englischaufsatz
für morgen!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 8

Aufgabe 788
Seite 95!

Handwritten: Tabelle 13: Wendepunkte

1W6	Wendung
1	Neue, andere Tat
2	Ein anderer Täter zieht die Fäden
3	Opfer hilft Täter
4	„Opfer“ half Täter, aber Täter betrügt Opfer
5	Einer der 1W6 Freunde wird entführt
6	Keine Wendung

Eskalation

Das Finale wird dann noch einmal besonders dramatisch. Alles spitzt sich zu, alle Ereignisse überschlagen sich – und mitten drin? Die 1W6 Freunde.

Handwritten: Tabelle 14: Eskalation

1W6	Finale
1	Konfrontation mit dem Schurken
2	1W6 können Täter bei neuer Tat ertappen
3	Flucht vereiteln/Verfolgungsjagd
4	Täter verschanzt sich/Belagerungssituation
5	Chaotischer Eingriff der Polizei
6	Polizei verhaftet zuerst den falschen Täter

Handwritten: Keine Lust auf eigene Abenteuer?

Tipp: Diesem Buch liegen außerdem direkt zwei ausgearbeitete Abenteuer bei. In *Die Diebe im Gymnasium* wird während einer Veranstaltung in der Aula in die Schule eingebrochen und die jungen Detektive machen sich auf die Spur gestohlener Instrumente.



In *Das Geheimnis des Wolpertingers* werden hingegen seltene Exponate aus einer Ausstellung gestohlen und alleine die Bande dürfte in der Lage sein, das sich dahinter verbergende Labyrinth zu entwirren.

Zusätzliche Abenteuerbände sind für **Die 1W6 Freunde** ebenfalls erhältlich.

Ein Fall für alle Fälle
Abenteurgenerator

Handwritten: Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???



Die 1W6 Freunde: Kapitel 9

Willkommen in der Millionenstadt

„Mein Gott Tom, Emmy ist verschwunden!“, schrie Gisela aufgeregt.

„Ach Tatzte, die wird schon wiederkommen. Sie wird nur wieder diesen halbblinden Flohball deiner Nachbarin verprügeln wollen“, versuchte Tom seine Freundin zu beruhigen.

Konrad schaltete sich ein: „Ich muss dich leider berichtigen Tom, ob Anführer unserer glorreichen Jugendbande. Giselas Angst um Emmy ist durchaus berechtigt. Schließlich hört man in letzter Zeit immer häufiger davon, dass kleine Haustiere im chinesischen Wäscherei-Viertel unserer Millionenstadt verschwinden und der Verdacht liegt nahe, dass sie kurze Zeit später in französischen Nobelrestaurants im belgischen Finanzviertel, gleich in der Nähe der Börse, auf den Tellern diverser Sternekoche landen, um den Gaumen unserer elitären Einwohner zu erfreuen.“

„Oh Gott, arme Emmy!“, rief Gisela.

„Meinst du die Börse am Binnenhafen oder die Börse am neuen, internationalen Flug-Terminal?“, mischte sich Klops unqualifiziert ein.

„Weder noch Klops. Ich glaube, Konrad meint die Börse im Bahnhofsviertel, wo sich die verzweifelten, geldgeilen Yuppies immer wieder Rauschgift von irgendwelchen Dealern kaufen, um ihre stressige Arbeit durch irgendwelche Höhenflieger aufzulockern. Übrigens läuft dir gerade Bratensoße aus dem Mundwinkel ...“, klugscheißerte Tom.

Wo man spielt

Als wir bei der Planung dieses Rollenspiels in Jugenderinnerungen schwelgten, fiel uns auf, dass die meisten der uns als Vorbild dienenden Jugenddetektivserien den Ort der Handlung nicht genau präzisieren. Zum Beispiel ermitteln Die drei ??? in der fiktiven Stadt Rocky Beach, welche in Kalifornien, nur wenige Autostunden von Los Angeles entfernt liegt. Unser vielleicht direktestes Vorbild, nämlich die aus Stefan Wolfs Feder stammenden TKKG-Abenteuer, gehen sogar noch einen Schritt weiter. Die TKKG-Stadt ist eine nicht näher bezeichnete Millionenstadt, welche je nach



Willkommen in der
Millionenstadt

Jedodurnier
am 26.8. !

Englischaufsatz
für morgen!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 9

Aufgabe 788
Seite 35!

Bedarf einen internationalen Seehafen, einen internationalen Flughafen, ein WM-taugliches Fußballstadion sowie eine ziemliche Nähe zu den Alpen und zum Meer besitzt. Aufgrund dieser merkwürdigen Zusammenstellung stellt die TKKG-Stadt eine so nicht real existierende, und dennoch typisch deutsche Stadt dar.

Selbstverständlich steht es dem Spielleiter frei, seine Fälle mit der Gruppe in einer real existierenden Stadt wie z.B. Köln, München, Hamburg oder Berlin stattfinden zu lassen. Aber ist es nicht reizvoller, auf eine Stadt zurückgreifen zu können, welche jederzeit den Lokalitätsbedarf jedes möglichen Handlungselements abdeckt?

Einige mögen jetzt vermutlich an das Springfield aus der Fernsehserie The Simpsons denken und diese Ähnlichkeit ist durchaus beabsichtigt. Denn so wie Springfield, USA an vier verschiedene Bundesstaaten angrenzt, welche selber nichts miteinander zu tun haben, es an eine Wüste grenzt, am Meer liegt, ein Gebirge hat und von der Infrastruktur durchaus Züge einer Metropole hat, obwohl der städtische Charakter eher einer ländlichen Kleinstadt entspricht, genau so sollte auch die Stadt beschaffen sein, in der die generische Jugenddetektivgruppe auf Verbrechensjagd geht.

Worauf der Spielleiter auch achten sollte, ist das Jahrzehnt, in dem die Abenteuer stattfinden sollen. Wir haben uns bei der Planung des Rollenspiels bewusst an die 80er-Jahre gehalten, da wir in diesem Jahrzehnt unsere Jugend verbrachten und die einzig wahren Jugenddetektivabenteuer ja auch in diesem Jahrzehnt spielen.

Was hat die Zeit mit dem Ort zu tun? Früher waren Städte anders als heute. Sie waren dreckiger, alle Menschen rauchten wie wild und warfen ihre Kippen und ihre Getränkedosen auch einfach so in die Landschaft. Twix hieß damals noch Raiders, der Bundeskanzler hieß Helmut Kohl und bei der Fast-Food-Kette mit den goldenen Bögen gab es noch die Juniortüte und Verpackungen aus Schaumstoff. Auch sahen die Innenstädte anders aus. Die großen Einkaufszentren tummelten sich eher am Stadtrand und erobern sich erst in diesem aktuellen Jahrzehnt in Verbindung mit Shopping-Passagen wieder ihren Platz in den Innenstädten. Auch solche Dinge wie Multiplex-Kinos findet man, wenn überhaupt, damals nur am Stadtrand, in der Nähe groß ausgelagerter Gewerbegebiete. Da Klimaschutz in den 80ern noch nicht so wirklich ein Schlagwort war, wie es in unseren heutigen Tagen ist und nur eine kleine Partei im Bundestag darauf hinweist, sollte der Spielleiter bedenken, dass Automobile damals noch viel schlimmere Dreckschleudern waren als heute und der Smog im Sommer so sicher war wie das Amen in der Kirche.

Auch war damals mehr „Action“. Am Hauptbahnhof der Millionstadt muss der Bahnreisende Angst haben, nicht von irgendwelchen Rockern oder Punkern zusammengeschlagen zu werden. Überall wimmelt es von Dealern und böse dreinblickenden Typen, welche die rechtschaffene Bevölkerung beim gezinkten

Willkommen in der
Millionenstadt



Nr. 7
Treffen um
00 Uhr
Besprechen

Wäcä

Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???



Die 1W6 Freunde: Kapitel 9

18
+ 23

41



Hütchenspiel um ein paar Mark erleichtern möchten. Oder gar schlimmeres! So sagt man jedenfalls.

Vermutlich werden die Helden ihre meisten Fälle mit dem Drahtesel bestehen. Damals waren Radwege noch ein Fremdwort und eine Radtour durch die Rush Hour der Millionenstadt kann für unsere Helden schon mal zu einer gefährlichen Angelegenheit werden. Egal ob sie korrekt über die Straße fahren, oder verbotenerweise den Bürgersteig benutzen. Eine Helmpflicht existierte damals übrigens noch nicht.

Was gibt es sonst noch zum Ort der Handlung zu sagen: Baut die eierlegende Wollmilchsau-Stadt. Passt sie den Abenteuern an. Wollt ihr richtig klischeehafte Mafiosis einbauen, ist es kein Problem, der Stadt ein „Klein-Italien“-Viertel zu spendieren. Wird ein berühmter Wissenschaftler entführt, dann hat der einfach im Forschungsinstitut der Stadt gearbeitet. Treiben Wilddiebe ihr Unwesen, liegt mitten vor der Stadt einfach ein riesiges Naturschutzgebiet. Werden neuerdings irgendwelche Millionäre ausgeraubt, besitzt die Stadt einfach ein Villenviertel à la Beverly Hills. Schwappt eine neue, tierisch süchtigmachende Droge über die Stadt hinweg, finden sich die ersten Opfer eben an der Universität der Stadt, oder in einer Barackensiedlung am Stadtrand mit der Größe eines eigenen Stadtteils. Und so könnt ihr das Spiel immer weiter treiben. Baut euch die absolute Uber-Stadt. Übertreibt ruhig. Es wird eure Handlung vorantreiben. Außerdem haben die Mitspieler bestimmt ihren Spaß, wenn sie auf einmal ins Schlachthof-Viertel, oder in die verarmte Siedlung am Flussufer müssen.

Denn so war's früher auch, damals, in den 80ern.

**Willkommen in der
Millionenstadt**

Eine Karte der Millionenstadt?

Wir haben uns bewusst dazu entschieden, diesem Spiel keine Karte beizulegen. Nicht, weil wir zu faul wären, eine anzufertigen, sondern weil die Millionenstadt *eure* Stadt sein soll.



Wie oben beschrieben geht es darum, sie so flexibel und offen wie möglich zu gestalten. Vielleicht aber haben die Spieler ja Spaß daran, eine Stadtkarte vielmehr im Spiel zu entwickeln? Dann zeichnet zu Beginn ein Oval auf ein Blatt Papier, zeichnet einen Fluss quer durch, Berge darunter, Wald daneben und das Meer darüber. Wenn nun ein neues Viertel oder eine Lokalität – beispielsweise eine aus dem folgenden Kapitel – im Spiel auftaucht, kann man sie darauf vermerken und so langsam seine eigene Millionenstadt „errichten“.

~~Handwritten scribbles~~
dieses Grab im Moor



Jedodurnier
am 26.8. !

Englischaufsatz
für morgen!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 9

Aufgabe 788
Seite 95!

Einige beispielhafte Lokalitäten

Li van Kliis Kampfsportcenter für Heranwachsende

Hier trainiert Tom sich regelmäßig die neuesten Kampfsporttechniken an, um die Stadt sicherer zu machen und um verdächtige Personen in ihre Schranken verweisen zu können. Großmeister Li wird von Tom verehrt, aber ihm werden auch Verbindungen zur asiatischen Verbrecherorganisation „Der schwarze Kranich-Lotus“ nachgesagt.

Die Eisdielen „La Travestia“

In dieser mediterran wirkenden Eisdielen lassen sich unsere Helden gerne mal kulinarisch von Giuseppe Gemeini verwöhnen und helfen ihm, wenn mal wieder ein paar Skinheads meinen, seine Tochter Maria anpöbeln zu müssen. An der Wand hängt ein Bild von Klops als „Verzehrer des Monats“.



Bäckerei Mehlig

Bäckermeister Mehlig hatte vor einigen Jahren eine geniale Idee. Anstatt nur eine große Bäckerei zu betreiben, kam er auf die Idee innerhalb der Stadt ganz viele kleine Bäckereien zu eröffnen, umso ein Vielfaches an Kunden zu erreichen und mit Hilfe von Dumping-Preisen die Konkurrenz aus dem Feld zu verdrängen. Für viele eingessene Bäcker- und Konditormeister ist der Name Mehlig mittlerweile zum Synonym für knallharten Wettbewerb geworden.

Buch- und Bastelbedarf Scherenschnitt

Durch die Nähe des Bastelladens zum Enid-Blyton-Gymnasium mit angeschlossenen Internat ist der Umsatz gesichert. Denn es gibt keine Schulklasse, welche von ihren Lehrern nicht hierhin geschickt wird, um Schulbücher oder schwarze Klassenarbeitshefte zu kaufen.

Die Kathedrale der heiligen Hildegard

Die wunderschöne gotische Kathedrale liegt sehr zentral in der Innenstadt und lockt jährlich mehrere Tausend Japaner an. Eine urbane Legende besagt, dass hier ein geistig verwirrter Küster sein Unwesen treibt und pubertierende Mädchen,

Willkommen in der
Millionenstadt



Nr. 7

Treffen um
00 Uhr
Besuchen

au'É'au

Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???





Die 1W6 Freunde: Kapitel 9



18
+ 23

41



bevorzugt Polizistentöchter, entführt, um ihnen seine Orgelpfeifen zu zeigen. Sie ähnelt dabei weniger dem Kölner Dom als eher der Kathedrale aus Tim Burtons „Batman“.

Beerdigungsinstitut Fischer und Töchter

Nachdem Nathan Fischer bei einem Verkehrsunfall ums Leben kam, übernahmen die beiden ungleichen Töchter Nathalie und Daniela die Leitung des Instituts. Aufgrund der langen Tradition des Unternehmens und dem stets korrekten Service (es kam noch keiner zurück und hat sich beschwert) hat Fischer und Töchter in der Millionenstadt einen mehr als guten Ruf. Angeblich hat ein amerikanischer Bezahl-Fernsehsender das städtische Beerdigungsinstitut mit einigen Änderungen als Vorlage für die sehr erfolgreiche Fernsehserie „1,80 Tief“ benutzt.

Willkommen in der
Millionenstadt

Fitnesscenter Arnold

„Mit dem Namen Arnold verbinden die Menschen Kraft und Stärke! Und zufälligerweise ist es auch mein Vorname“, dachte sich der Firmeninhaber. Glücklicherweise hat er nicht seinen Nachnamen zum Firmennamen gemacht, denn sonst hieße das Fitnesscenter „Hänfling“. Hier schwitzen die Mitglieder, um die Pfunde purzeln und die Muskeln wachsen zu sehen. Manch einer geht hierhin, um seine Freundin mit dem neuen Waschbrettbauch zu beeindrucken. Und für die ganz Ungeduldigen hält Arnold auch etwas im Medizinschränkchen bereit.

Fahrradgeschäft Beik

Ein riesiges Angebot an Fahrrädern wartet hier auf Kundschaft. Ob Rennrad, Mountainbike oder BMX-Rad. Hier kaufen die Kids ihre Drahtesel. Auch Tom hat hier sein Mountainbike gekauft, welches sich sein armer, verwitweter Vater für ihn vom Munde abgespart hat.

Filmatelier Eifelarea

Nachdem die Filme „Xoro: the Eifelarean“, „Janine’s Birthday – JB4“, „Texas Tom und die Truhe des Todes“ und „Hilde und die Glocken der Amazonen“ für volle Kassen bei der Filmgesellschaft Eifelarea gesorgt haben, haben die Geschäftsführer ein Filmatelier in der Millionenstadt gebaut.

Die Studios werden anderen Produktionsfirmen für Film- und Fernsehproduktionen zur Verfügung gestellt, aber auch die neuesten Eifelarea-Kracher sollen hier entstehen. Neuestes Projekt ist die vielversprechende „Trilogie des Dr. Fu Man Chu“, der Superhelden-Reißer „Tarantelmann“ und der Film, wo zum ersten Mal

~~Handwritten scribbles~~
dieses Grab im Moor



Sododurnier
am 26.8. !

Englischaufsatz
für morgen!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 9

Aufgabe 788
Seite 95!

im großen Stil Computeranimation eingesetzt werden soll: „TROM“. Ebenfalls in Arbeit ist das Sequel „Die Maske des Xoro“.

Das Lichtspielhaus „Von Starnberg“

In diesem rustikalen Kino mit sehr jugend-freundlichen Preisen wechseln sich die neuesten Streifen im regelmäßigen Turnus ab. Der aktuelle cineastische Kracher, welcher die Stadt in Atem hält, ist „Xoro: the Eifelarean“ und löste nach 20-wöchiger Laufzeit den Science-Fiction-Blockbuster „Janine's Birthday: JB4“ und den Horror-Schocker „Die zweite Teufelei des Dr. Fu Man Chu“ ab.

Um die Schauspieler aus diesen Großproduktionen ist in der Stadt bereits ein wahrer Starrummel entstanden.

Das Bistro „Skull-Crusher“

In dieser zwielichtigen Spelunke treiben sich vermehrt Rocker, Punker und Skinheads rum. Dort trinken sie sinnlos Bier und verplempern ihre Zeit mit Billard und Dart, anstatt einer anständigen Arbeit nachzugehen.

Der OSSE-Chemiekonzern

(Organisation für sichere und saubere Endprodukte)

Dieser Chemiekonzern beschäftigt ungefähr 3.000 Menschen und ist ein wichtiger Wirtschaftsfaktor in der Stadt. In letzter Zeit häufen sich allerdings die Verdachtsmomente, dass er es mit dem Umweltschutz nicht so genau nimmt.

Das Landgasthaus „Zur schielenden Sau“

In diesem gutbürgerlichen Restaurant am Stadtrand bekommt man die feinsten Fleischerzeugnisse zum Verzehr feilgeboten, welche der Deutsche Wald so hergibt. Der Inhaber ist Alois Fuchslbichler, welcher nach sich nach seiner Haftentlassung eine neue Existenz mit Hilfe einer generischen Jugenddetektiv-Bande aufbaute. Auch hier gibt es ein Bild von Klops an der Wand: „Fleischvernichter des Monats“.

Das Volksfest-Gelände

Hier findet einmal im Jahr das große Volksfest statt. Hier gibt es Schießbuden, Geisterbahnen, Karussells und jede Menge Fressbuden. Tom hat hier einmal, obwohl das Gewehr manipuliert war, mit einer astreinen Leistung seiner angebeteten Gisela eine seltsame Schlumpffigur geschossen, die ganz anders aussieht, als die, die sie noch kennen. Konrad vermutet dahinter einen neuen Fall, aber die anderen waren bisher nicht zu überzeugen.

Willkommen in der
Millionenstadt

Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???



Die 1W6 Freunde: Kapitel 9

18
+ 23

41



Wenn nicht gerade Volksfest-Zeit ist, wird das Gelände auch vom Zirkus oder fahrendem Volk frequentiert.

Der Gaylord-Fokker-Flughafen

Benannt nach dem berühmten Flugpionier, starten von diesem Flughafen täglich mehrere hundert Maschinen und fliegen fast jedes Reiseziel auf der Welt an. Unsere Helden fliegen ab und an von hier los, um in diversen Schurkenstaaten entführte Mitschüler aus der Sklaverei zu befreien.

Verlagshaus Bolle und Haubitz

In diesem Verlagshaus werden die zwei größten städtischen Zeitungen gedruckt. Einmal die informative und ordentlich recherchierte SM (Städtisches Morgenblatt) und die BLITZ (eine Zeitung, welche sich mit Ihren großen, bunten Bildern und sehr lesefreundlichen Buchstaben eher an die bildungsfernen Schichten richtet). Unsere Helden lesen natürlich die SM.

Gartencenter Rammbock

Reinhold Rammbock hat nicht nur den Grünen Daumen, er hat auch seine eigene Sendung: Die „Gartenstunde“ innerhalb des täglichen Nachrichtenmagazins „Regionalzeit“. Diese Sendung läuft mal ausnahmsweise nicht auf FFM, sondern auf dem öffentlich-rechtlichen Fernsehsender, welcher für das Bundesland zuständig ist, in dem sich die Millionenstadt befindet.

Hausmeisterdienste Platt

Manch einer fragt sich, wie es der etwas dumm wirkende Hausmeister Reiner Platt schaffte, eine so florierende Firma aufzubauen. Seine Firma betreut zahlreiche Mietshäuser, Altenheime und insbesondere Krankenhäuser. Obwohl der Erfolg immens ist, fährt Firmengründer Platt immer noch mit einem alten Ford Sierra, welchen er skurillerweise einem Ferrari für ebenbürtig hält, auf die Arbeit. Es gibt verschiedene Theorien, warum seine Firma so konkurrenzlos günstig ist. Die einen behaupten er beschäftigt sehr viele Zivildienstleistende, während die anderen ihm Verbindungen zur organisierten Kriminalität nachsagen. Da fragt man sich dann schon, was so alles in seinem Presscontainer landen kann.

Heilpraktiker Geronimo

Wo die Schulmedizin versagt, verspricht Geronimo Heilung. Ein alter Indianer-Schamane soll er sein, berichten zufriedene Kunden, welche von ihren Schmerzen

Willkommen in der
Millionenstadt

~~XXXXXXXXXX~~
das Grab im Moor



Sododurnier
am 26.8. !

Englischaufsatz
für morgen!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 9

Aufgabe 788
Seite 95!

geheilt wurden. Andere halten ihn für einen Schwindler. Die Wahrheit liegt irgendwo in der Mitte. Kommissar Hupner weiß nämlich, dass sein richtiger Name Egon Gereon lautet und er der Sohn eines amerikanischen GIs indianischen Ursprungs und der Landrätin Eugenie von Gereon-Wallstätten ist.

Teestube Osmania

Wenn die Helden es ab und an ein wenig exotischer mögen, genehmigen sie sich hier einen Tee, um einen aktuellen Fall Revue passieren zu lassen.

Der Merkur-Elektronikmarkt

Hier deckt sich Konrad alle Nase lang mit den neuesten Errungenschaften ein, welche die Unterhaltungselektronik-Industrie anzubieten hat.

Die Walter-Bruch-Universität

An dieser riesigen Universität studieren ca. 15.000 Studenten in den unterschiedlichsten Fachrichtungen. Tom möchte hier später einmal Krisenmanagement studieren, während Gisela darüber nachdenkt, ein Studium der Medizin anzugehen.

Brauhaus Hackestramm

Dieses überregional bekannte Bier wird in der Stadt unserer Helden gebraut. Durch seinen feinwürzigen, herben, aber dennoch lieblichen Geschmack findet es Anhänger in ganz Europa.

Das Eduard-Blutgrätsch-Stadion

Das hochmoderne Stadion fasst 60.000 Menschen und ist Heimat des Bundesligavereins der Stadt. Benannt wurde es nach einem der berühmtesten Spieler des Vereins, welcher auch Ehrenbürger der Millionenstadt ist.

Schlachtbetrieb Stadtfleisch

Dieser sehr große Industrieschlachtbetrieb versorgt das ganze Stadtgebiet mit Fleischprodukten. Der berühmte Boxer Richard Ballschlange hat hier früher recht unkonventionell trainiert.

Der Fernsehsender FFM

Der Fernsehsender „Fernsehen für Millionen“ konnte sich als einer der ersten Privatsender der Bundesrepublik einen Namen machen. Er sendet ein Vollprogramm

Willkommen in der
Millionenstadt

Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???



Die 1W6 Freunde: Kapitel 9

18
+ 23
41



bestehend aus internationalen, nationalen und besonders regionalen Nachrichten, eigenproduzierte und eingekaufte, amerikanische Serien und eingekaufte Spielfilme aus aller Herren Ländern. Klops ist ein großer Fan der Kochsendung „Kochen für Wohlbelebte“, während Gisela die Sendung „Tiere brauchen unsere Hilfe“ bevorzugt. Tom findet Gefallen an den Reportagen aus fernen Ländern, während Konrad seinen Horizont durch die Bildungssendungen erweitert, welche von Prof. Dr. Wilhelm von Schnakenburg-Plessingen betreut werden.

Die Burgruine Brackenstein

Im finsternen Mittelalter befand sich auf dem Stadtgelände die Burg Brackenstein. Durch Auslöschung der Erblinie derer von Brackenstein durch die Sippschaft derer von Cillalot durch eine Blutrache im 15. Jahrhundert und den allgemeinen Verfall sowie die Bombardierungen im zweiten Weltkrieg ist heute nur noch die Ruine zu besichtigen. Manchmal treiben sich hier des Nachts Rocker und Punker rum. Aber auch Satanisten sind hier schon bei ihrem dämonischen Treiben beobachtet worden.

Das Enid-Blyton-Gymnasium mit angeschlossenem Internat

Die meisten Jugenddetektive gehen hier zur Schule, viele wohnen auch in dem Internat. Andere berühmte Schulen im Ort sind die Kalmuczak-Realschule und Grundschule Körting.



Packer Holzbau

Rosie Packer ist die Eigentümerin dieser großen Zimmerei und Dachdeckerei samt Sägewerk. Sie ist die Witwe von Andreas Packer. Die eigentliche Geschäftsleitung hat jedoch die herrschsüchtige Katharina Martens, die Schwester von Andreas Packer, inne. Verheiratet ist sie mit dem liebenswerten Peter Martens, ein Verhältnis hat sie mit Geschäftsmann Benjamin Horn.

Das Militärgelände Camp Chamberstone

Nach der Besetzung nach dem zweiten Weltkrieg stampften die Streitkräfte der Vereinigten Staaten in den 50er Jahren Camp Chamberstone ca. 15 km außerhalb

Willkommen in der
Millionenstadt



das Grab im Moor



Judoturnier am 26.8.!

Englischaufsatz für morgen!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 9

der Stadt aus dem Boden, um hier Manöverübungen abzuhalten. Umweltschützer demonstrieren regelmäßig gegen die „Besitzer“, da bei den Manövern oft das Naturschutzgebiet vor der Stadt in Mitleidenschaft gezogen wird.

Abschleppdienst Bronkowski

Familie Bronkowski betreibt den Abschleppdienst samt dazugehörigem Schrottplatz bereits seit den 30er Jahren. Es wird gemunkelt, dass eine dreiköpfige Jugendbande auf dem sehr großen Gelände ihre „Zentrale“ hat. Familie Bronkowski steckt seit einiger Zeit in Schwierigkeiten, was nicht zuletzt an dem Konkurrenzunternehmen „Rudolf“ liegt, welches von vier ungleichen Brüdern betrieben wird, welche auf dem Privatsender FFM ihre eigene Sendung haben, in denen sie wertvolle Tipps und Tricks geben, wie man Wagen pflügt und restauriert.

Seniorenstift „Zum kühlen Grund“

In diesem Altenheim ist es den Senioren der Millionenstadt möglich, ein würdiges Dasein zu fristen. Oft werden sie von verschiedenen Jugendbanden besucht, die es durch ihre stark ausgeprägte soziale Ader nicht hinnehmen können, dass alte Menschen von der neo-liberalen Ellbogengesellschaft aufs Abstellgleis geschoben werden.

Wildnisladen Hackstebel

In diesem Laden gibt es alles, was das Herz des Camping-Freunds höher schlagen lässt. Ob Angelrute oder Zebra-Hut.

Inhaber des Wildnisladens ist der Afroamerikaner Erwin Hackstebel. Wenn man den Gerüchten Glauben schenken möchte, hat Erwin Hackstebel an der amerikanischen Universität Princeton Medizin studiert. Allerdings führte er das Studium nicht zu Ende, da er anscheinend von seiner Frau Sondra verlassen wurde, welche auch die gemeinsamen Zwillinge mitnahm. Als gedemütigter, verbitterter Mann



Willkommen in der
Millionenstadt



Nr. 7
Treffen um
00 Uhr
Besuchen

Wäcä

Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???



Die 1W6 Freunde: Kapitel 9

18
+ 23

41

Oldman



wanderte er nach Deutschland aus und änderte seinen Namen, um die Vergangenheit zu vergessen.

Finanzberatung Horn

Geleitet wird die Finanzberatung vom Geschäftsmann Benjamin Horn. Herr Horn ist innerhalb der Millionenstadt ein großes Tier. So gehören ihm ferner ein Warenhaus und ein Hotel. Ihm werden Verbindungen zur Unterwelt nachgesagt. Bewiesen ist dies jedoch nicht.

Antiquitäten Tieck

Anton Norbert Tieck ist der Inhaber des renommierten Antiquitätenhauses Tieck. Wahre Schätze finden sich in seinem Geschäft auf der Haupteinkaufsstraße der Stadt. Prof. Ingomar Jonas von der städtischen Universität würde einige der Gegenstände lieber im Museum sehen, denn als Ware.

Die Schloss-Apotheke

Unterhalb der Burgruine Brackenstein liegt die Schloss-Apotheke. Aufgrund der geografischen Nähe zum Seniorenstift „Zum kühlen Grund“ steht die Liquidität der Apotheke niemals zur Debatte. Inhaber Peter Olaf Ison gehört definitiv zu den oberen Zehntausend der Millionenstadt.

Hotel „Zur schwimmenden Ente“

In diesem einfachen, bürgerlichen Hotel kann man guten Gewissens die Nacht verbringen. Die Preise sind fair, der Service gut.

Astrologiezentrum Rainardo

Der taube Hellseher Rainardo scheffelt ein Vermögen damit, indem er Menschen, die sich seine Dienste leisten wollen, eine bessere Verbindung mit dem Jenseits verschafft. Ein Blick in seine Kristallkugel genügt und schon sind komplette Generationen von Familien wieder am Seance-Tisch vereint. Allerdings verdichtet sich manchmal der Nebel innerhalb der Kugel und es muss ein neuer Termin gemacht werden. In seinem Astrologiezentrum in der Innenstadt beschäftigt Rainardo mittlerweile auch viele Nachwuchsastrologen. Diese haben sich durch den Besuch vieler Seminare bei Rainardo persönlich mannigfaltige Kenntnisse erworben, um den Hellseher bei den nicht so zahlungskräftigen Kunden zu vertreten.

Willkommen in der
Millionenstadt

~~XXXXXXXXXX~~

das Grab im Moor

~~XXXXXXXXXX~~

Jedodurnier
am 26.8. !

Englischaufsatz
für morgen!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 9

Aufgabe 788
Seite 95!

Juwelier Van Boers

Als Hendrik Van Boers das Juweliergeschäft seines Vaters übernimmt, staunt er nicht schlecht. Dem alten Herrn gehörte nämlich auch noch eine alte Diamantenmine in Südafrika. Dem investitionsfreudigen Hendrik gelang es mit modernsten Methoden die Mine wieder rentabel zu machen. Alle im Juweliergeschäft verkauften Diamanten kommen aus der eigenen Mine. Durch Überproduktion ist es Van Boers möglich auch andere Juweliere zu beliefern und anderen Firmen massiv Konkurrenz zu machen.

Einkaufszentrum „Kaufglück“

Nach amerikanischem Vorbild entstand am Stadtrand das Einkaufszentrum „Kaufglück“. Auf mehreren Etagen befinden sich hier in regelmäßigem Rhythmus Fachgeschäfte, Gastronomiebetriebe und Unterhaltungseinrichtungen. Noch scheuen viele Kauflustige die Fahrt an den Stadtrand, da es noch keine gute öffentliche Verkehrsanbindung gibt. Die Einzelhändler in der Innenstadt fürchten sich aber jetzt bereits vor dem Tag, wenn die neue S-Bahn-Linie zum Internationalen Flughafen fertig gestellt ist und die Trasse direkt am Einkaufszentrum vorbeiführt.

Autohaus Schieber

Definitiv das größte Autohaus der Stadt. Alle Marken sind hier vertreten und es gibt nichts, was Inhaber Stanley Schieber nicht besorgen kann. Faire Preise und guter Service sind das Markenzeichen des Autohauses. Stanley Schieber arbeitet oft mit den „Rudolfs“ zusammen, welche ihm schon so manches Schätzchen besorgt haben.

Krankenhaus „St. Antonius“

Ein Krankenhaus. Hier werden kranke Menschen von Ärzten behandelt und von Schwestern gepflegt. Aber vielleicht sind hier einige Sachen nicht so wie sie sein sollten?

Fahrradkurier „Grüner Blitz“

Wenn die Post zu langsam ist oder ein Paket ganz schnell, ganz dringend wohin muss, dann hilft nur ein Anruf beim Grünen Blitz. Dieser Kurierdienst setzt ausschließlich auf Fahrradkuriere. Erstmal aufgrund der Schnelligkeit im Stadtverkehr – und wegen der Umwelt. Auch Tom hat hier schon mehrmals in den Ferien gearbeitet, mit dem Mountainbike, welches sich sein armer, verwitweter Vater für ihn vom Munde abespargt hat.

Willkommen in der
Millionenstadt

Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???



Die 1W6 Freunde: Kapitel 9

18
+ 23

41



Bauunternehmung Klotz

Ob Hochbau oder Tiefbau, Klotz macht Alles. Nach dem zweiten Weltkrieg konnte sich die Bauunternehmung um Karl Klotz einen Namen machen, da sie den Wiederaufbau der Stadt nicht nur vollzog, sondern auch förderte. In der Millionenstadt verbinden die Bürger den Namen Klotz nicht nur mit der Bauunternehmung, sondern auch mit der Politik. Friedhelm Klotz, der Sohn von Karl Klotz, leitet nicht nur das Bauunternehmen, sondern ist auch Mitglied des Stadtrates. Die Politiker der anderen Lager wundern sich nicht selten, warum große Bauprojekte, wie z.B. die Messehallen, ans Bauunternehmen Klotz gehen und nicht an andere Unternehmen.

Baumarkt Teilehr

Timotheus Teilehr machte es bereits als kleines Kind Spaß an Sachen rumzubasteln und sie zu „verbessern“. Freilich klappte das nicht immer. Dennoch blieb er sich treu, machte sein Hobby zum Beruf und eröffnete den ersten Großbaumarkt in der Millionenstadt. Auffällig ist, dass er ausschließlich Produkte mit augenscheinlich „mehr Kraft“ im Sortiment hat. Mit seinem Geschäftspartner Alfred Bohrland moderiert er wöchentlich die „Werkzeug-Stunde“ auf FFM.

Boutique Monique

In diesem Nobelbekleidungshaus auf der teuersten Einkaufsstraße der Millionenstadt kaufen nur die Reichen und Schönen. Hier gibt es nichts Gewöhnliches. Gisela träumt davon, in einem Kleid von Monique auf den Abschlussball zu gehen. Allerdings weiß sie auch, dass weder Tom noch ihr Vater, Kommissar Hupner, ihr nicht so ohne weiteres solch ein Kleid kaufen können. Vielleicht ergibt sich ja mal eine Chance.

Lederwaren Bondetsch

Für die Besitzerin dieses Geschäfts ist Leder nicht nur ein Arbeitsfeld, sondern für Jane ist es Leidenschaft. Alles was aus Leder gefertigt werden kann, kann hier käuflich erstanden werden. So manche Gruftis kaufen ihre schwarzen Lederklamotten hier, um sich unbemerkter des Nachts über den Friedhof schleichen zu können.

Diskotheek Feuerscheune

„Yeah, Yeah, Yeah. Man die Scheibe ist klasse. Toller Sound!“, kann man in dieser Disko immer und immer wieder sagen. Denn was hier auf dem Plattenteller landet

Willkommen in der
Millionenstadt

~~Handwritten scribbles~~
dieses Grab
im Moor



Jedodurnier
am 26.8. !

Englischaufsatz
für morgen!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 9

Aufgabe 788
Seite 95!

ist so aktuell und angesagt, dass die Jugendlichen aus dem ganzen Kreisgebiet am Wochenende angerückt kommen um hier abzufeiern. Manchmal ist die Feuerscheune der Schauplatz von gemeinen Schlägereien zwischen Skinheads und Ausländern. Damit die Situation nie eskaliert, schickt die Polizei vorsorglich jedes Wochenende eine Funkstreife vorbei.

Computerladen Bitt und Breit

Auch in der Millionenstadt halten nach und nach die Heimcomputer Einzug. Hermann Bitt und Gustav Breit haben bereits recht früh erkannt, dass der Bedarf an diesen elektronischen Alleskönnern immer größer wird.

Fotostudio Blendl

Seitdem die Fotografie erfunden wurde, gibt es in der Stadt ein Fotostudio Blendl. Ein klassischer Familienbetrieb in der vierten Generation. Hier entwickelt der Chef noch selber. Ob Passbild oder Familienportrait: Blendl findet für jeden Anlass die richtige Brennweite. Seitdem Konrad von seinem Vater eine Spiegelreflexkamera geschenkt bekam, lässt er seine Bilder immer hier entwickeln. So manches Beweisfoto ist bereits in Blendls Dunkelkammer ausbelichtet worden.

Feinkostladen Exquisit

Wenn man seinen Gaumen mal mit etwas „Besserem“ verwöhnen möchte, ist man hier richtig. Kaviar, Froschschenkel und Champagner sind lediglich die Grundausstattung dieses Etablissements. Was hier feilgeboten wird, findet sich auch in den besseren Restaurants der Stadt und auf den Tellern der feineren Gesellschaft.

Fahrschule Duppeln

„Lern beschleunigen, bremsen und kuppeln; bei Konstanze und Karl Duppeln!“ Zugegeben, einen Preis für diesen Slogan werden die Duppelns nie gewinnen. Aber das hat das Ehepaar auch nicht mehr nötig. Die Fahrschule hat einen regen Zulauf.

Golfplatz Puttengrün

Etwas außerhalb der Stadt treffen sich die Reichen und Schönen der Stadt, um auf dem liebevoll gestalteten Golfplatz bei 18 Löchern zu entspannen. Hier wird aber nicht nur eingelocht, auch so manche Intrige und geheime Absprache ist bereits zwischen einigen „Geschäftspartnern“ abgesprochen worden und nicht selten wechseln Aktenkoffer den Besitzer. Geschäftsmann Benjamin Horn ist nicht nur

Willkommen in der
Millionenstadt

Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???





Die 1W6 Freunde: Kapitel 9

18
+ 23

41



Ehrenmitglied des Clubs, er veranstaltet auch den jährlichen Horn-Cup, bei dem die besten Golfer der Welt um den Horn-Pokal spielen, um die 250.000 DM Siegesprämie zu kassieren.

Der Zentralfriedhof

In der Nähe der Innenstadt liegt der Zentralfriedhof. Er hat die Größe eines eigenen Stadtteils und nahezu jeder verbliebene Bürger der Stadt wurde hier begraben. Aufgrund der schieren Größe des Friedhofs ist eine lückenlose Überwachung schwer. Des Nachts finden sich hier sehr oft Drogensüchtige, Skinheads und Satansanbeter ein, um ihrem finsternen Treiben zu fröhnen.

Willkommen in der
Millionenstadt



Bankhaus Avaritia

Dieses historische Privatbankhaus wurde bereits 1789 gegründet und trug in seiner langjährigen, bewegten Geschichte sehr zum Wachsen und Gedeihen der Millionenstadt bei. Es befindet sich heute immer noch in Familienbesitz.

Die Leitung der Bank überlegt aufgrund des Zusammenwachsens Europas die Verlegung des Hauptsitzes nach Luxemburg.

Freizeitpark Fantasia

Der Fantasiapark am Rande der Stadt ist einer der besten Freizeitparks Europas. Erbaut wurde der Park in den 60ern und wird jedes Jahr weiter ausgebaut. Besonders populär sind die beiden Wildwasserbahnen, die Geistergondel, der Mysterien-Turm, die beiden Achterbahnen im Themenkomplex Wutz-Stadt, die Arizona-Minenzug-Achterbahn, der Inverted Coaster „Blackadder“ und die neueste Attraktion, der Suspended-Top-Spin „Montezumas Rache“. Der Park würde gerne weiter expandieren, dies wird aber von den Anwohnern verhindert, die sich durch den Lärm, welchen die jährlich zwei Millionen Besucher verursachen, gestört fühlen.

Detektei Schnüff

Nachdem Peter Schnüff aus der Fremdenlegion ausschied, hat er in der Millionenstadt eine Privatdetektei eröffnet. „Ist Ihnen Ihre Frau untreu? Wenn

das Grab im Moor



Sododurnier
am 26.8. !

Englischaufsatz
für morgen!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 9

Aufgabe 788
Seite 95!

nicht, könnte Sie es vielleicht doch sein?“ Schnüff versteht es das Misstrauen in seinen Kunden zu wecken und so Aufträge an Land zu ziehen. Seine Methoden mögen nicht die Feinsten sein, aber der Erfolg hat ihm noch immer Recht gegeben. Die Polizei respektiert ihn, die Unterwelt fürchtet ihn zum Teil, da er seine Legionärsausbildung schon so manchen kleinen Fisch hat spüren lassen.

Friseursalon Haarisma

„Charisma durch Haarisma“ pflegt die Geschäftsführerin gerne zu sagen. Auch wenn Gisela eigentlich ein recht bodenständiges Mädchen ist, so kann sie doch nicht auf eine gelegentliche Haarbehandlung bei ihrem Lieblingsfriseur Raoul verzichten, welcher bei Haarisma nicht nur die Haare der Kundinnen verwöhnt ... sondern auch die Kopfhaut mit manchem Haarwässerchen zum kribbeln bringt.

Teppiche Izmir

Nachdem Cem Izmir in den 60ern als Gastarbeiter in die Bundesrepublik kam, hat er zunächst in einem großen Möbelhaus gearbeitet, um genug Geld zu verdienen, damit er sein eigenes Geschäft aufmachen konnte. Und heute ist sein Teppichgeschäft die Anlaufstelle für Teppiche aus dem nahen Osten.

Psychologiezentrum Bronco und Jakobs

Dr. Bronco und Dr. Jakobs sind die angesehensten Psychiater in der Stadt. Dr. Bronco hat zwar die äußere Erscheinungsform eines Betonmischers, ist aber eine der einfühlsamsten Persönlichkeiten in der Stadt. Er hat schon so manche Person von ihren Problemen geheilt. Seine Fähigkeiten als Hypnotiseur kommen ihm da gewiss gelegen. Dr. Jakobs hingegen ist ein wahrer Exzentriker. Er hat eine Schwäche für scheußliche, bunte Hawaiihemden und trägt eine Brille mit einem blauen und einem roten Glas.

Stahlhütte Stadtstahl

Die Stahlhütte ist genau wie der OSSE-Chemiekonzern einer der größten Arbeitgeber in der Stadt. Der hier entstandene Stahl wird in die ganze Welt geliefert und in den größten Wolkenkratzern der Welt verbaut. Die städtischen Motorenwerke (SMW) beziehen hier den Stahl für ihre Nobelkarossen.

Minigolf Meisenbach

Hier üben unsere vier Freunde gerne das Einlochen, um sich die Zeit zu vertreiben. Waldemar ist von seinem Vater mal auf den richtigen Golfplatz mitgenommen

Willkommen in der
Millionenstadt

Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???



Die 1W6 Freunde: Kapitel 9

18
+ 23

41



worden. Das hat ihm aber nicht gefallen, da er unheimlich viel laufen musste, da der Elektro-Motor von seinem Golfwägelchen kaputtging, als er die erste Steigung nehmen wollte.

Das städtische Museum

Auf einer gigantischen Fläche, auf mehreren Etagen können die wissbegierigen Besucher alles über ihre Stadt erfahren. Sie können ein riesiges Mosaik bestaunen, welches bezeugt, dass die Siedlung 50 n. Chr. von den Römern zur Stadt erhoben wurde. Sie können die Urkunde aus dem Jahr 1237 lesen, welche die Stadt erstmals erwähnt. Es gibt noch eine andere Urkunde aus dem Jahre 1158, welche die Stadt benennt. Hier streiten allerdings die Gelehrten, ob damit wirklich die heutige Millionenstadt gemeint ist. Reste der Taufkirche können hier besichtigt werden, welche Karl der Große 810 in der Stadt errichten ließ. So vielfältig wie die Stadt, so ist auch das Museum. Hier gibt es einfach alles und davon auch noch mehr.

Willkommen in der
Millionenstadt

Omnibusbetrieb Waffel

Max Waffel betreibt ein florierendes Busunternehmen. Er hat so ziemlich alles im Sortiment. Klassenfahrten in die Berge, Kaffeefahrten auf Bauer Erwins Bauernhof mit dem größten Schwein der Welt, oder Urlaubsreisen ins benachbarte Ausland. Mit der Waffel sicher ans Ziel. Nebenbei fährt er auch die Schulkinder ins Gymnasium, da das Gymnasium nicht so recht ans öffentliche Verkehrsnetz angeschlossen ist.

Parfümerie Grenouille

Unter mysteriösen Umständen kam der französische Inhaber nach Deutschland und eröffnete in der Millionenstadt seine Parfümerie. Seine Düfte riechen so verteuftelt gut, dass manche Kunden beim Benutzen wie von Sinnen sind. Andere Parfümeure sind neidisch auf seinen erlauchten Kundenkreis, was auch daran liegt, dass sie einfach nicht dahinterkommen aus welchen Zutaten Grenouille seine Parfüms kreiert.

Partyservice Leckerlich

Johann Lich und Horst Lecker betreiben ein sehr gutes Restaurant. Um den Verdienst zu erhöhen, haben sie zusätzlich einen Partyservice aufgemacht. So können die Kunden sich die feinsten Köstlichkeiten nach Hause bringen lassen. Mehrmals im Monat kochen die beiden auch zusammen in der Fernsehendung „Mampf-Kampf“, wo der Hobbyköche ihr Können unter Beweis stellen können.

das Grab
im Moor



Sododurnier
am 26.8. !

Englischaufsatz
für morgen!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 9

Aufgabe 788
Seite 95!

Pizzaservice Corleoni

Nachdem der Markt für Olivenöl auf der Welt zusammengebrochen ist, musste Michael Corleoni das von Vati Corleoni gegründete Unternehmen CENGO-ÖL aufgeben und gründete in den 50ern mit seinen Brüdern Sammy und Freddy eine der ersten Pizzerien in der Stadt. Doch da der Erfolg auch Neider schafft, ist der Pizzamarkt in der Stadt hart umkämpft und wird von insgesamt fünf Familien kontrolliert. Den Corleonis, den Benzinis, den Stracciatellis, den Culeos und den Trattorias. Die fünf Familien liefern sich erbitterte Machtkämpfe und mittlerweile geben sie sich nicht mehr nur mit Preisdumping zufrieden.

Rechtsanwaltskanzlei Thomas Haagen

Vielleicht der einflussreichste Anwalt in der Stadt. Berühmt geworden ist er durch seine Auftritte vor Gericht, wenn er die Interessen der Familie Corleoni wahrnimmt.

Besonderes Aufsehen erregte er in den 70ern, als er im Namen der Familie Corleoni einen berühmten amerikanischen Regisseur verklagte, da die Corleonis glaubten, die Figuren des berühmten Gangsterfilms „Der Vetter“ würden auf ihrer Familie basieren. Das Überraschende war für die Prozessverfolger, dass Haagen den Prozess verlor.

Tanzschule Krausen

Peter Krausen betreibt eine gut gehende Tanzschule innerhalb der Stadt. Hier hat Tom zusammen mit Gisela mal einen Anfänger-Tanzkurs besucht und ist jetzt nicht mehr so ungeübt bei Walzer, Rumba und Tango.

Muss ich das jetzt einbauen?

Nein, natürlich nicht. Die Idee dieses Kapitels ist es, seinerseits Ideen zu liefern, Inspirationen und Gedankenspiele loszutreten. Vielleicht kommt euch beim Lesen eine alte Jugenddetektiv-Geschichte oder ein Element der 80er in den Sinn, was direkt eingebaut werden muss, vielleicht gefällt euch einer der Orte aber auch gleich so gut, dass ihr selber eine Idee habt, wie darum eine Geschichte erzählt werden kann?

Wir wollen euch nur – im allerbesten Sinne – auf dumme Gedanken bringen.



Willkommen in der
Millionenstadt

Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???



18
+ 23

41



Bewohner der Millionenstadt

Das nachfolgende Kapitel stellt einige prominente Bewohner der Millionenstadt genauer vor. Es ist, wie vieles in diesem Buch, dahingehend eine Auswahl und keinerlei Verpflichtung. Wenn jemand andere Charaktere in seiner Geschichte auftauchen lassen möchte, ist das natürlich kein Problem. Aber innerhalb der heimischen Runde ist es natürlich auch möglich, dass beispielsweise jemand anders als Alfred Hollenheimer der Bürgermeister der Stadt ist oder es wird, solange es nur dazu dient, mehr Spaß beim Spiel zu haben.

Lokale Politiker

Alfred Hollenheimer: Bürgermeister

Durch einen geschickten Wahlkampf und mit Versprechen, die einen Großteil der Bevölkerung glücklich machen sollen, hat es der vierzigjährige Alfred Hollenheimer geschafft, nun schon zweiten Mal zum Bürgermeister der Stadt gewählt zu werden. Seine guten Verbindungen zu den reichen Geschäftsmännern und anderen bekannten Persönlichkeiten der Stadt waren dabei sicherlich auch sehr hilfreich.

Und solange er im Amt ist, wird es wohl auch nicht zu großen Veränderungen in der konservativen Politik der Stadt kommen ... „das Boot bloß nicht zum Wanken bringen“ ist seine persönliche Devise, mit der er bis jetzt ganz gut gefahren ist.



Die Bewohner der
Millionenstadt

Dr. Eduard Rudolf Streuber: Politiker

Ein bekannter Politiker im Stadtrat, der vor allem wegen seiner konservativen Ansichten immer wieder von sich reden macht. Pünktlich zur Wahlkampfzeit tritt er regelmäßig mit Reden gegen die steigende Kriminalität, Arbeitslosigkeit und sein Lieblingsthema, die teuflischen neuen Medien, die unsere Jugend verderben, an.

Besonders bei der hart arbeitenden und den älteren Bevölkerungsschicht (immerhin ist er selber auch schon knapp über 60) erfreut er sich deshalb einer großen Beliebtheit. Es hilft, dass er nun schon seit etwa 40 Jahren in der Politik

das Grab
im Moor



Sododurnier
am 26.8. !

Englischaufsatz
für morgen!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 10

Aufgabe 788
Seite 95!

tätig ist, obwohl man hinter seinem Rücken munkelt, dass es wohl bald an der Zeit wäre, zurückzutreten und jüngeren Leuten das Feld zu überlassen.

Die Presse

Vanessa Lux: Reporterin

Wenn es darum geht, ausführlich über die neusten Politikskandale der Stadt zu berichten oder darüber, wie eine Jugendbande wieder einmal ein Verbrechen aufgeklärt hat, dann stößt man früher oder später unweigerlich auf den Namen Lux. Für die SM ist sie als Reporterin unentbehrlich geworden, aber gerade bei einem zwielichtigen Gesindel hat sie sich damit auch nicht gerade beliebt gemacht. Zudem steht sie in einem persönlichen Konkurrenzkampf mit ihrem Kollegen Dampfschmidt von der BLITZ, dessen schlampigen Artikel ihr immer wieder ein Dorn im Auge sind.

Heinrich Dampfschmidt: Reporter

Anfangen hatte er als Lokalreporter bei der SM, aber schon bald fand er seine wahre Berufung und nun schreibt er die reißerischsten Artikel für den BLITZ. Dass er es mit der Wahrheit nicht so ganz genau nimmt stört ihn wenig. „Wer es genauer wissen will, der wird sich schon selber informieren. Ich bin dafür da, die Leute aufmerksam auf Probleme und Skandale zu machen.“

Mit diesem persönlichen Leitsatz ist er immer auf der Suche nach der großen Story für die Titelseite, auch wenn das dazugehörige Foto oftmals noch größer ist.

Geschäftsleute

Dr. Leopold Ossendorf: Vorsitzender des OSSE-Chemiekonzerns

Das 1865 von Friedhelm Ossendorf gegründete Unternehmen befindet sich auch heute noch in Familienhand. Allerdings fungiert der derzeitige Nachfahre Dr. Leopold Ossendorf, der letztes Jahr mit viel Tamtam seinen 50. Geburtstag gefeiert hat, „nur“ als Vorstandsvorsitzender des Unternehmens. Dass er dieses allerdings mit eiskalter Hand führt, dürfte ein offenes Geheimnis sein. In der Öffentlichkeit tritt er dennoch als wohlthätiger Großunternehmer auf, der auch schon mal ein paar größere Summen an Schotter für gemeinnützige Zwecke lockermacht, sei es nun für das städtische Tierheim, kulturelle Veranstaltungen oder den Umweltschutz.

Dass er es aber mit letzterem nicht so genau nimmt, sorgt immer mal wieder für heiße Gespräche an den Stammtischen der Stadt. Aber da sein Geld ein ebenso

Die Bewohner der
Millionenstadt

Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???



Die 1W6 Freunde: Kapitel 10

18
+ 23

41



gutes Schmiermittel ist wie das hauseigene VD-39, konnte man ihm in dieser Hinsicht bislang noch nichts nachweisen.

Benjamin Horn: Geschäftsmann

Benjamin Horn ist nicht nur der Inhaber der gleichnamigen Finanzverwaltung, sondern auch der Eigentümer eines Warenhauses und eines Hotels. Jung, dynamisch und zielstrebig verfolgt er seine Ziele. Die ihm dabei nachgesagten Verbindungen in die Unterwelt kommen ihm dabei sicherlich auch zu Gute. Für ihn zählt vor allem das Geld und wie man dieses möglichst schnell vermehrt. Insgeheim hat er deshalb auch eine Affäre mit der verheirateten Katharina Martens, der Geschäftsleiterin von „Packer Holzbau“. Was genau er damit allerdings bezweckt, das weiß zurzeit jedoch nur Benjamin Horn allein.

Die Bewohner der
Millionenstadt

Öffentliche Einrichtungen

Erwin Hupner: Polizeikommissar

Herr Hupner ist der Kommissar der Polizei und der Vater von Beispielcharakter Gisela. Dank der Jugendbande konnte er schon so manchen Erfolg auf seine Kappe schreiben, was seiner Karriere natürlich nicht abträglich war. Aber auch so ist er nicht untätig, wenn es darum geht, Verbrechen aufzuklären und die Schuldigen hinter Gitter zu bringen.

Aber bedeutsamer ist natürlich, dass er für Jugenddetektive eine wichtige Anlaufstelle bei der Polizei ist.

Fredericke Goulke: Ärztin

Frau Dr. Goulke ist die Anlaufstelle, wenn man irgendein Wehwechen hat ... sei es nun der Verdacht auf eine aufkommende Erkältung oder aber eine alte Sportverletzung.

Vor allem bei den Schülern der Stadt ist sie sehr beliebt, weil sie Atteste auch schon mal gerne einen Tag länger als nötig ausstellt, um eine bessere Genesung zu gewährleisten. Aber davon abgesehen ist sie eine sehr kompetente Ärztin, die zusammen mit Doktor Hus eine Praxis unterhält.

Gregor Hus: Arzt

Ein verschrobener, aber begabter Arzt, der zusammen mit Doktor Goulke eine Praxis unterhält. Obwohl seine Methoden alles andere als aus dem Lehrbuch sind, ist er doch immer wieder die Anlaufstelle, wenn andere Mediziner nicht mehr weiter wissen. Eine wahre Koryphäe, wenn es um nahezu unlösbare Fälle geht.

das Grab
im Moor



Bodenturnier
am 26.8. !

Englischaufsatz
für morgen!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 10

Aufgabe 788
Seite 95!

Mögliche Verbündete

Manfred Schlaubinger: Direktor

Schon zu seiner Jugendzeit wollte Schlaubinger Lehrer werden und nachdem er jahrelang Klassen im „Enid Blyton-Gymnasium“ unterrichtet hatte, schaffte er den Sprung auf den Direktorstuhl.

Als Direx ist er sehr beliebt, streng, aber gerecht und wenn die Jugenddetektive sich des Nachts mal heimlich aus dem Internat stehlen, sieht er auch schon mal gerne darüber hinweg, denn schließlich geschieht es ja im Sinne der guten Sache.

Der Strolch: Landstreicher

Wie „Strolch“ mit richtigem Namen heißt weiß keiner, aber bekannt ist der Penner in der ganzen Stadt, schließlich ist er ein lokales Unikum. Oft trifft man ihn an wie er sich, irgend etwas in seinen Bart murmelnd, in der Innenstadt oder in der ländlichen Umgebung herumtreibt.

Irgendwie schlägt er sich dabei durchs Leben und kann, wenn man ihn nur freundlich genug fragt, über so manches Ereignis Auskunft geben. Selber begnügt er sich damit, sich die Sonne auf den Pelz brennen zu lassen, obwohl immer wieder gemunkelt wird, dass er früher ein erfolgreicher Geschäftsmann gewesen sein soll, oder auch ein Künstler oder ehemaliger Mafiosi.

Li van Kliis: Kampfsportmeister

Der aus Amsterdam stammende van Kliis unterhält die wohl beste Kampfsportschule der ganzen Stadt. Obwohl er selber nicht asiatischer Abstammung ist, hat er deren Lebensphilosophie doch sehr verinnerlicht. Vielleicht sogar ein wenig zu sehr, denn hinter vorgehaltener Hand werden ihm Verbindungen zu der Organisation „Schwarzer Kranich Lotos“ nachgesagt.



Die Bewohner der
Millionenstadt



Nr. 7

Treffen um
00 Uhr
Besuchen

Wéé

Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???



Die 1W6 Freunde: Kapitel 10

18
+ 23

41



Mögliche Widersacher

Peter Schnüff: Privatdetektiv

Peter Schnüff betreibt eine erfolgreiche Detektei in der Millionenstadt. Dabei hilft es ihm sicherlich, dass er früher in der Fremdenlegion gedient hat. Für ihn ist kein Fall zu hart oder zu unbedeutend. Sei es nun das Beschatten untreuer Ehepartner, das Aufspüren von Erpressern oder das Lösen von Entführungen.

Ärger machen ihm dabei nur die Jugendbande die immer wieder, unentgeltlich natürlich, die verschiedensten Fälle lösen und ihm das Geschäft vermiesen.

Pakti Singh Moro: Sektenführer

Eigentlich heißt er Ludwig Robert Hubert und stammt aus einem kleinen, verschlafenen Nest irgendwo in Deutschland. Vor einigen Jahren hatte er allerdings genug von seinem Job als Schrottplatzwärter und er gründete die Sekte „Kinder aus Eifelarea“, eine mystische Sekte, die sich angeblich auf eine alte untergegangene Kultur beruft und ewiges Seelenheil und Glückseligkeit verspricht.

Dass die Einnahmen aus den Bettelieen allerdings zum größten Teil in Hubert Tasche fließen glauben zwar viele, wissen tut es aber keiner genau. Auch gibt es immer wieder Gerüchte, dass die Sekte Kinder verschleppt und diese als billige Arbeitskräfte nach Afrika verkauft. Hubert selber unterhält eine Villa im Randgebiet der Stadt, die außer ihm und seinen engsten Vertrauten kaum einer kennt. Bekannt dafür ist allerdings das neue Sektenzentrum kurz vor der Stadt, in dem immer wieder Seminare und Lesungen abgehalten werden.

Die Bewohner der
Millionenstadt



Phantombild
Hafen-Heinz

alles
Grab
im
Joor

am 20.0. • // Aufsatz
30. morgen!

Aufgabe 788
Seite 95!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 11

Die 1W6 Freunde und ... Die Diebe im Gymnasium

Die 1W6 Freunde und die Diebe im Gymnasium

Dieses Abenteuer bietet einen guten Einstieg in die Welt der **1W6 Freunde**, da sich das zu lösende Verbrechen direkt an der Schule der Bande ereignet. Das Szenario bietet daher sowohl eine gute Gelegenheit für neue Detektive das Handwerk zu ergreifen, als auch einen schnellen Zugang für bereits etablierte Gruppen. Der Fall ist von mittlerer Komplexität, mit einem recht dichten, aber zugleich recht weit verzweigten Netz möglicher Spuren.

Was bisher geschah

Bald stehen Bürgermeisterwahlen in der Millionenstadt bevor, und ein neuer Kandidat sticht aus den Bewerbern hervor. August Ruprecht kommt ein wenig aus dem Nirgendwo, ist bisher niemals groß in Erscheinung getreten, doch seine populistisch-opportunistische neue Partei, die „Alternative für Alle“, kurz AfA, gewinnt gerade in den ärmeren Teilen der Stadt schnell Fürsprecher.

Aber Ruprecht hat ein dunkles Geheimnis, auf das bisher niemand gestoßen ist und das seinen Aufstieg jäh bremsen würde: Ruprecht hat niemals rechtmäßig einen Schulabschluss erworben. Zwar hat er auf dem Papier ein Abitur, doch war dies damals mehr eine Gefälligkeit durch einen ihm zugeweihten Lehrer. Dieser Doktor Schleicher ist zwar bereits ein paar Jahre tot, die „Abitur-Klausur“ Ruprechts liegt jedoch noch im Schularchiv. Ein Zustand, den er zu ändern gedenkt.

Der Einbruch

August hat einen Bruder, Erik Ruprecht. Sie stammen aus einfachen Verhältnissen, doch wo August dies derzeit durch schicke Anzüge und gewähltes Auftreten zu kaschieren versucht, zelebriert sein Bruder seine Herkunft. Unter dem neuen Namen Heinzbert Grimborn unterhält er eine Biker-Kneipe in der Stadt – und ist der perfekte Gehilfe.

Die AfA organisiert August einen Auftritt in der Schule der Jugenddetektive, sei es nun das Enid-Blyton-Gymnasium (vgl. S. 77) oder eine andere. So kann Ruprecht noch mal neue Wählerstimmen umgarnen und sorgt zugleich für Ablenkung. Sein Bruder wiederum hat eine Band namens „Großstadtkrawehl“, die bei ihm regelmäßig in der Kneipe auftritt, dazu verpflichtet, parallel zu dem



Nr. 7

Treffen um 00 Uhr
Besuchen

Wäwäw

Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???



Die 1W6 Freunde: Kapitel 11

18
+ 23

41



Vortrag in das Schularchiv einzubrechen und dort alles zu entwenden, was August belasten könnte.

Vor Ort beschließen „Großstadtkrawehl“ zudem, eine falsche Fährte zu legen und brechen nicht einfach in das Archiv ein, sondern auch in den angrenzenden Lagerraum für den Musikunterricht. Doch damit legen sie unbewusst die ersten Spuren, die unsere Detektive an ihre Fersen haften werden.

Was geschehen wird

In Kapitel 1, **Hoher Besuch**, hält August Ruprecht seinen Vortrag. Wenn die Detektive danach zur Pause den Schulhof betreten, entdecken sie bereits die Polizei vor Ort – und so auf den Einbruch stoßen. Weiterhin können sie Spuren finden, mit Zeugen reden und weitere Schritte planen.

Wohin all die Hinweise in Kapitel 1 führen, zeigt das zweite Kapitel, **Den Spuren folgen**. Vier Spuren gibt es, die nacheinander beschrieben werden, sodass die Spieler selbst das Tempo ihrer Ermittlungen bestimmen können.

Das dritte und letzte Kapitel, **Gegenschlag**, versetzt die Detektive dann selber in die aktive Rolle. Es gilt, „Großstadtkrawehl“ des Diebstahls zu überführen und idealerweise in einem auch noch den Skandal um den Bürgermeisterkandidaten auffliegen zu lassen.

Die 1W6 Freunde und die
Diebe im Gymnasium



das Grab im Moor



Jododornier
am 26.8. !

Englischaufsatz
für morgen!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 11

Aufgabe 788
Seite 95!

Kapitel 1: Hoher Besuch

Ruprechts Vortrag

Normalerweise sehnen sich Schüler alle Alternativen zum regulären Schulunterricht herbei. In diesem Falle aber kommen auch die Detektive schnell zu dem Schluss, dass eine Doppelstunde Mathe gar nicht so übel wäre. Sowohl die Mittel- als auch die Oberstufe werden an einem schönen, sonnigen Morgen in der Aula zusammengetrieben, um dort einem Wahlkampf-Vortrag August Ruprechts zu lauschen. Der Vortrag ist lang und vor allem langwierig. Er verhüllt nur bedingt, dass wenige Inhalte in zahlreichen Worthülsen verpackt wurden, um einen gewichtigen Gesamteindruck zu hinterlassen und es ist offenkundig, dass die meisten Schüler sich auch langweilen. Sicher gibt es Ausnahmen, gerade die Schulschläger zeigen ungewohntes Interesse, aber alles in allem ist es eine Qual.

Das ist nichts, was man ausgiebig ausspielen muss, aber es sollte den Spielern zu Beginn doch zumindest ausführlich genug geschildert werden, damit diese das ganze Themenfeld „Ruprecht und die AfA“ später greifbar haben. Es ist ein langwieriger Vortrag voller unverhohlenen ewiggestriger Parolen, bellend und voller Pathos vorgetragen.

Der Streifenwagen auf dem Schulhof

Als die Detektive dann die Aula verlassen und zur großen Pause – der Vortrag hat satte drei Schulstunden verschlungen – auf den Schulhof treten, fällt ihnen

Kasten: August Ruprecht und die AfA

Junge Detektive, die sich für Politik interessieren (eigene Entscheidung) oder aber solche, denen ansonsten ein Wurf auf Cleverness gelingt, wissen ein bisschen was über den Mann, den sich vor sich haben. Sie wissen, dass er seine Wurzeln in einem ärmeren Stadtteil hatte und dass er sich von dort aus hochgearbeitet hat. Die AfA ist recht neu, vielleicht ein Jahr alt, und kam recht plötzlich aus dem Nichts. Die gibt sich weltoffen und tolerant, aber diese Fassade bröckelt sehr schnell, wenn man sie auf die Probe stellt, und offenbart darunter ein sehr „gestriges“ Weltbild.



Dennoch, oder gerade darum, genießt sie einen spürbaren Zulauf und mancherorts vermutet man schon, dass der Außenseiter bei der nächsten Wahl echte Chancen haben könnte.

Die 1W6 Freunde und die
Diebe im Gymnasium

Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???



Die 1W6 Freunde: Kapitel 11

Von Frischlingen und gestandenen Jugenddetektiven

Sollte dies der erste Fall der Jugenddetektive sein, hat diese Szene eine etwas andere Dynamik. Sind sie bereits etabliert, wird man sie warm empfangen und alle, einschließlich der Streifenpolizisten (siehe Kasten) sind froh, dass der Fall nun in guten Händen ist. Stehen sie jedoch hier vor ihrem ersten Fall, wird Frau Fessel-Fang (vgl. S. 111) sie ermuntern, näher zu treten und zugleich ihre Kollegen und die Polizisten bitten, „die aufgeweckte Bande hier“ auch mal schauen zu lassen.



Und so beginnt ihr erster Fall – etwas, was spätestens, wenn sie den ersten Hinweis finden, auch niemand mehr in Zweifel ziehen wird.

schnell ein grünweißer Streifenwagen ins Auge, der neben der Außentüre zum Keller abgestellt wurde. Sollten die Detektive zögern, sich aber bereits als junge Ermittler einen Namen gemacht haben, wird man sie sogar eilig herüber winken. Keine Frage, dies ist ein Fall für sie!

Die Kellertüre ist aus schwerem Metall und war durch ein Vorhängeschloss gesichert, dass jedoch mit einem Bolzenschneider durchtrennt wurde und nun auf einer der Stufen liegt, die in den Gang herabführen. Wenn die Detektive den schummrig erleuchteten Gang betreten, erwartet sie dort gleich eine ganze Menschentraube: Der Hausmeister der Schule, drei Lehrer aus dem Kollegium (s. S. 111) und zwei Streifenpolizisten stehen etwas ratlos vor dem Tatort.

Der Keller

Der Keller ist ein langer Gang, der sich unter dem gesamten Schulgebäude erstreckt und der zu beiden Seiten dicht an dicht von verschiedensten Räumen gesäumt wird. Das reicht dabei vom unvermeidlichen Heizungskeller über einen Raum voller Theaterrequisiten bis hin zu unseren beiden Tatorten: dem Musiklager und dem Aktenraum.

Der offensichtliche Tatort

Der mutmaßliche Tatort ist der Lagerraum für den Musikunterricht. Kisten über Kisten stapeln sich hier zur Decke, Instrumente und Instrumententeile säumen die Wände. Dennoch kann Herr Gross (vgl. S. 111) das Diebesgut recht souverän beziffern: Entwendet wurden zwei E-Gitarren, ein Mischpult, ein Kontrabass und eine Kiste Triangeln. Dazu wurde die Tür des Raumes offenbar gewaltsam aufgebrochen.

Die 1W6 Freunde und die
Diebe im Gymnasium

Jedodurnier
am 26.8. !

Englischaufsatz
für morgen!

Aufgabe 788
Seite 95!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 11



Die 1W6 Freunde und die Diebe im Gymnasium

Nr. 7
Treffen um 00 Uhr
Besuchen

aa'ee

Die Streifenpolizisten Strunk und Ballenthal



Die Erfahrung lehrt, dass erwachsene Spieler mit einer Hürde zu kämpfen haben, die Kindern mit dem Spiel **Die 1W6 Freunde** so gut wie nie kommt: Die Rechtfertigung der Akzeptanz jugendlicher Ermittler. Für Kinder und viele Erwachsene ergibt sich das ganz von alleine aus dem Genre heraus, für andere braucht etwas Unterstützung. Diese Unterstützung bilden die Polizisten Strunk und Ballenthal.

Die beiden sind nett, sympathisch und wohlmeinend, aber sie sind auch wirklich nicht die Besten ihres Faches. Sie sind engagiert, aber darin sehr ungelenkt – und dienen für den Spielleiter dazu, den Spielern mehrfach zu suggerieren, dass das, was sie tun, nicht nur in Ordnung ist, sondern auch notwendig. Finden die Spieler einen Hinweis, so stoßen sich die beiden an und nicken in begeisterter Anerkennung. Finden sie gar etwas Verborgenes, zum Beispiel den Luftschacht zwischen den beiden Tatorten (s.u.), so sind sie richtiggehend aus dem Häuschen. Nein, da wären sie ja nie drauf gekommen!

Strunk und Ballenthal sind Verbündete, letztlich auch solche mit Dienstgewalt, aber sie brauchen stets die Unterstützung der Bande. Sie werden auch in weiteren Abenteuern der Reihe noch auftauchen.

Herr Kurzen, der Hausmeister



Herr Kurzen ist ein Spielangebot, das der Spielleiter auf zwei Weisen nutzen kann. Will er seine Spieler etwas unterstützen, ist Herr Kurzen ein möglicher Verbündeter und kann der Bande mit Schlüsselgewalt, Weltgewandtheit und zur Not auch mal Tipps zur Seite stehen.

Will der Spielleiter es dagegen etwas kniffliger halten, so kann der Hausmeister auch ein Widersacher sein – vielleicht macht er sie für den einen oder anderen Streich, oder vielleicht auch den einen oder anderen Sachschaden verantwortlich und ist daher fest darauf aus, sie eines Tages dingfest zu machen. So könnte er bereits in dieser Szene (erfolglos) versuchen, die Polizisten gegen die Spieler aufzubringen; wer weiß, wenn die so ein Interesse zeigen, vielleicht waren die es ja nachher noch selber?

Irgendwann im Laufe der Zeit wird Herr Kurzen jedoch in Ruhestand gehen und durch den grobschlächtigen Otto Kowalski ersetzt. Mehr Informationen zu diesem wird es im Abenteuerband **Allzeit bereit** geben. Wer weiß, ob Kurzens Abgang für die Detektive Segen oder herber Verlust sein wird ...

Wer war der dritte Mann beim Banküberfall???



Die 1W6 Freunde: Kapitel 11

18
+ 23

41



Untersuchen die Spieler den Raum genauer, finden sie zwei Gegenstände auf dem Boden: Einen Ansteckbutton (s. S. 99) und eine kleine Schraube (s. nächster Abschnitt).

Der zweite Tatort

Sollten sich die Spieler explizit im Raum umschaun oder gar von selbst die richtige Idee haben, oder sollte ihnen ansonsten ein Wurf auf *Cleverness* gelingen, so können sie die Quelle der Schraube finden: An einer der Innenwände des Musikraumes befindet sich ein Lüftungsgitter als einzige Trennung zum Nebenraum. Dieses Gitter wird dabei von drei Schrauben gehalten, besitzt aber die Führung für eine vierte. Wenn sie es probieren, merken sie direkt, dass sie perfekt passt. *Cleverness* zeigt zudem, dass offenbar recht grob an den Schrauben gearbeitet wurde und alle Kreuzschlitze kleine Kerben davon aufweisen.

Öffnen die Detektive nun das Gitter (oder bitten Herrn Kurzen, den Nebenraum aufzuschließen), so gelangen sie in das Schularchiv. Hier werden Akten eingelagert, die älter als zehn Jahre sind. Das führt aber auch dazu, dass der Raum, dessen Kapazitäten schon lange erschöpft sein müssten, vor Dokumenten bis zurück ins Jahr 1952 geradezu überquillt. Dieser Raum muss immer chaotisch gewirkt haben, aber offenbar hat jemand etwas gesucht und dann, um seine Spur zu verschleiern, mehrere Kisten einfach ausgeschüttet. Zu bestimmen was fehlt, räumt Herr Dalli (vgl. S. 111) dann schwermütig ein, wird mindestens eine Woche Arbeit erfordern, wenn sie es denn überhaupt jemals zurücksortiert bekommen.

Die 1W6 Freunde und die
Diebe im Gymnasium

Der verstorbene Doktor Schleicher

Die Spieler haben zwar derzeit noch keine konkrete Spur, aber früher oder später werden sie vielleicht zumindest am Tisch ein Bauchgefühl entwickeln, dass Ruprecht was mit der Sache zu tun haben könnte. Seine Akte in dem Chaos zusammenzusuchen wird nicht ohne die wochenlange Sortierung gelingen können. Klassenlehrer Ruprechts war der damalige Direktor der Schule, der geachtete Doktor Schleicher, aber dieser wurde bereits vor der Einschulung der Detektive pensioniert und verstarb vor einigen Jahren. Wenn sie also auch glauben, dass dort ein Geheimnis schlummert – der einzige Weg zur Wahrheit führt über das entwendete Dokument.



~~Handwritten scribbles~~
dieses Grab im Moor



Sodolurnier
am 26.8. !

Englischaufsatz
für morgen!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 11

Aufgabe 788
Seite 95!

Zeugen

Wenn die Detektive sich auf die Suche nach Zeugen machen, wird es schwer. Die meisten Lehrer und alle Klassen der Mittel- und Oberstufe waren zur fraglichen Zeit in der Aula und lauschten dem Vortrag. Herr Kurzen hat währenddessen einen Tisch im Lehrerzimmer repariert und insofern nichts bemerkt.

Allerdings gibt es ja noch die Unterstufe. Schauen sich die Detektive um, bemerken sie, dass die Klasse 5c ihren Klassenraum direkt über dem Tatort hatte. Die dort Deutsch unterrichtende Lehrerin, Frau Maimann, hat nichts bemerkt, aber einige der weniger aufmerksamen Schüler in der letzten Reihe durchaus. Wenn die Spieler sie wahlweise in der Klasse aufsuchen, auf dem Schulhof ansprechen oder auf dem Weg zum Bus abfangen, so können sie berichten, dass sie einen kleinen, orangen VW-Bus gesehen haben. Der sei während der ersten Stunde auf die große Wiese hinter der Schule gefahren und habe dort bis etwa zur Mitte der dritten Stunde gestanden. Personen haben sie keine gesehen, aber sie mussten ja auch auf den Unterricht achten.

Auffällig sei allerdings ein Schriftzug auf seiner Seite gewesen, in einer ganz krakeligen Handschrift. Lesen konnte die keiner von ihnen, aber sie können zumindest eine grobe Beschreibung des Looks geben (vgl. Abbildung S. 108).

Ein letzter Hinweis

Begeben sich die Spieler daraufhin noch auf die Wiese hinter der Schule, so können sie dort tatsächlich Reifenspuren finden, die die Aussage der Fünfklässler bestätigen. Mehr aber noch erhalten sie auf diesem Wege ein Profil, das ihnen später als weiteres Indiz dienen kann, den richtigen Bus gefunden zu haben (auch wenn man der Fairness halber sagen muss, dass der Bus auch anhand der Beschreibung alleine recht eindeutig zu erkennen ist.)

Weiterführende Spuren im Überblick

- Der **Button**, den die Detektive im Musikraum gefunden haben, gehört zur „Biker Ronch“, der Kneipe Heinzbert Grimborns (mehr dazu auf der nächsten Seite).
- Daraus werden im nächsten Kapitel weitere Recherchemöglichkeiten rund um jene **Biker Ronch** folgen (mehr dazu auf der nächsten Seite).
- Der **Bus**, den die 5c gesehen hat, ist der Bandbus von „Großstadtkrawehl“. Die **Aufschrift** auf seiner Seite kann zudem mit etwas Glück auf Litfaßsäulen entdeckt werden (ab S. 101).
- Und zuletzt ist da das kuriose **Diebesgut** aus dem Musikraum, dem man ebenfalls nachspüren kann.

Die 1W6 Freunde und die Diebe im Gymnasium



Nr. 7

Treffen um 00 Uhr
Besuchen

Wäcä

Wer war der dritte Mann
beim Band überfall???



Kapitel 2: Recherche

Den Spuren folgen

Es gibt vier Spuren, denen die jungen Detektive nachgehen können, um schlussendlich auf die Drahtzieher zu stoßen. Der **Button**, den sie im Musikraum gefunden haben und durch ihn dann die **Biker Ronch** an sich. Unabhängig davon können sie dem **Bus** nachgehen, den die Kinder der 5c gesehen haben. Und ganz unverhofft gibt es zumindest zwei Wege, wie sie nachträglich noch Hinweise auf das **Diebesgut** erhalten können.

Spur 1: Der Button

Der Button ist ein roter Anstecker von 5cm Durchmesser, auf dem in schwarz stilisiert zwei Hörner und ein Heiligenschein abgebildet sind. Ein Wurf auf *Cleverness*, ein Wurf auf *Umgang* im Gespräch mit den Oberstufen-Schlägertypen auf dem Schulhof oder einfach etwas erweiterte Beinarbeit bringen alle das gleiche Ergebnis: Der Button zeigt das Emblem der „Biker Ronch.“



Der Button ist wohl recht verbreitet unter den Gästen des Schuppens, vermutlich findet sich sogar ein Exemplar bei besagten Schulhofschlägern, den Kreis der Verdächtigen damit also noch weiter einzugrenzen dürfte unmöglich sein. Aber es ist eine Spur – und sollten die Detektive später versuchen, sich in irgendeiner Form unerkannt unter die Gäste der „Ronch“ zu mischen, könnte er ihnen möglicherweise einen +1-Bonus auf *Umgang* ermöglichen.

Kurz gesagt:

- Der Anstecker ist mit dem Emblem der „Biker Ronch“ versehen.
- Bei den Leuten vor Ort kann er optional einen Bonus von +1 auf *Umgang* geben.

Spur 2: Informationen zur und bei der Biker Ronch

Wenn die Detektive einfach so zur „Betriebszeit“ in der „Biker Ronch“ aufschlagen, kommen sie nicht weit. Der Laden ist für Minderjährige geschlossen und dies ist dann sogar eine Regel, die vor Ort eingehalten wird, denn dies wäre – so fürchtet

Die 1W6 Freunde und die
Diebe im Gymnasium

das Grab
im Moor

Sododurnier
am 26.8. !

Englischaufsatz
für morgen!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 11

Aufgabe 788
Seite 95!

Stadtteil Bolzensausen

Die „Biker Ronch“ liegt im wenig malerischen Stadtteil Bolzensausen – definitiv einem der weniger malerischen Orte in der Stadt. Bis zum zweiten Weltkrieg war das Gebiet – damals zunächst noch als eigenständige Ortschaft – durch ein ansässiges Stahlwerk recht wohlhabend und ein Magnet der Region, konnte sich jedoch nach Kriegsende nie von der Abrüstung erholen. Heute ist es ein Arbeiterviertel, und ein armes noch dazu, hat mit einer recht hohen Kriminalitätsrate zu kämpfen und wird zudem in der letzten Zeit zunehmen von Motorradgangs vereinnahmt. Die Polizei lässt sich derzeit nur sehr zurückhaltend in dem Stadtteil blicken.



Die 1W6 Freunde und die
Diebe im Gymnasium

Grimborn – genau die Art von Aufhänger, auf den die Polizei aus ist, um ihm seinen Laden zu schließen.

Kommen sie tagsüber dorthin, sieht es etwas anders aus. Der abends volle Parkplatz ist verwaist, die etwas an ein Scheunentor erinnernde riesige Doppelflügeltüre des Hauptraumes steht weit offen, um den kalten Zigarettenrauch ein wenig auszulüften. Grimborn räumt dann die meiste Zeit durch den Hauptraum, der mit runden Tischen ein wenig wie ein schäbiger Salon wirkt, oder steht hinter dem Tresen und bereitet den nächsten Abend vor. Er wird sich die Zeit nehmen mit den Jugenddetektiven zu reden und, wenn sie ihn direkt auf die Band ansprechen, auch nicht leugnen, „Großstadtkrawehl“ zu kennen. Immerhin spielen „die Jungs“ regelmäßig bei ihm. Aber persönlichen Umgang mit der Band weist er von sich.

Was den Button angeht, so zeigt er sich hilfsbereit, aber leider ohne Chance. „So ein Ding hat hier doch jeder“, erklärt er, und deutet im Zweifelsfall auf einen weißen Plastikbecher hinter sich, der randvoll ist mit identischen Steckern.

Sollten sich die Spieler umschaun, so finden sie auf einem Brett bei den Toiletten unter anderem Flyer von „Großstadtkrawehl“ und der Afa. „Hier darf jeder Werbung auslegen, solange er kein Roter ist“, erklärt Grimborn. Interessant in diesem Zusammenhang ist allerdings eine ganze Kiste weiterer Flyer der Afa, die Grimborn von seinem Bruder erhalten hat und in seinem Büro lagert (vgl. S. 105), aber es erscheint unwahrscheinlich, dass die Detektive jetzt darauf stoßen.

Wenn sich die Detektive oberflächlich nach der „Ronch“ erkundigen, stoßen sie auf einige Zeitungsberichte, wo es meist zwar durchaus um „das raue Volk“ geht,

Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???



Die 1W6 Freunde: Kapitel 11

18
+ 23

41



was dort verkehrt, aber nie etwas wirklich Wildes. Der Inhaber, so liest man dort, sei entsprechend Heinzbert Grimborn.

Gehen die Spieler aber einen Schritt weiter – persönliche Gespräche mit den Journalisten, Einblick in Polizeiakten, ein Anruf bei der Gewerbeaufsicht –, so finden sie dann auch heraus: Heinzbert Grimborn heißt mit bürgerlichem Namen Erik Ruprecht und ist August Ruprechts Bruder.

Kurz gesagt:

- Der Inhaber der „Biker Ronch“ will von nichts wissen.
- Es gibt Flyer von „Großstadtkrawehl“ und der Afa vor Ort.
- Es gibt noch deutlich mehr Flyer der Afa im privaten Bereich.
- Der Inhaber ist eigentlich Erik Ruprecht, der Bruder des Drahtziehers.

Die 1W6 Freunde und die
Diebe im Gymnasium

Spur 3: Der Bus

Der Bus der Band ist ein orangefarbener VW Bully. Das hilft nicht wirklich, davon finden sich unzählige in den Straßen der Millionstadt. Hilfreicher ist da der krakelige Schriftzug auf seiner Seite, den die 5er zwar nicht lesen konnten, aber gut genug beschreiben können, als dass das Fahrzeug den Detektiven danach sicher ins Auge springt, wenn sie es sehen.

Der beste Weg, es zu sehen, ist dabei die „Biker Ronch“, denn dort parkt der Bus fast jeden Abend, sei es nun, dass die Band spielt oder einfach nur dort hin fährt, um zu Trinken.

Mit einer erschwerten Probe auf *Cleverness-2* können die Spieler aber vielleicht auch alleine anhand der Beschreibung der Fünftklässler den Schriftzug erkennen, wenn sie ihn beispielsweise auf einem Plakat auf einer Litfaßsäule entdecken. Diese Plakate weisen aber ebenfalls vor allem darauf hin, dass man die Band regelmäßig in der „Biker Ronch“ spielen hören kann.

Haben sie den Bus einmal gefunden, bieten sich ihnen verschiedene Möglichkeiten. Zunächst einmal passt das Profil der Reifen zu den Spuren hinter der Schule, und wer einen Wurf auf *Cleverness* schafft, bemerkt zudem, dass die breiten Schlammerspritzer rund um die Radkästen ebenfalls auf eine Fahrt über die Wiese hindeuten.

Schauen sie sich in dem Bus um – die Heckklappe scheint defekt zu sein und schließt nicht mehr ganz richtig –, scheint dieser zunächst leer. Nehmen sie sich aber die Zeit, gründlich zu suchen (was je nach Situation einen Wurf auf *Mut* erfordern mag) oder schaffen sie ad hoc einen Wurf auf *Cleverness*, finden sie

das Grab
im Moor



Sododurnier
am 26.8. !

Englischaufsatz
für morgen!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 11



Die 1W6 Freunde und die Diebe im Gymnasium

Nr. 7
Treffen um 00 Uhr
Besuchen

-wéé

Grassstadtkrawehl



Die Band wird im Anhang ab S. 109 genauer beschrieben, doch hier als Stichworte:

Dörrbert Mundglück: Gitarrist Sänger der Band, hager und sehnig, sehr heisere Stimme, stechende blaue Augen.

Günni Sperrbock: Bassist der Band, dick, ein wenig langsam im Kopf.

Stefan Neissenberg: Zweiter Gitarrist der Band, eigentlich fast zu gepflegt für den Rest, der Frauenschwarm.

„Der Todmeister“ (alias Pavel Ouromowski): Schlagzeuger der Band, bärtig, muskulös, meist angetrunken.

jedoch unter dem Fahrersitz eine einzelne Triangel. Genug um für die Spieler zu beweisen, dass sie auf der richtigen Spur sind, aber nicht genug für die Polizei. Die Triangel ist nicht eindeutig als Besitz der Schule zu erkennen womit dieser Fund noch nicht als Beweis, sondern bestenfalls als Indiz gilt. Da müssen die jungen Ermittler mehr beibringen.

Wenn sie einen Weg finden, das Kennzeichen des Wagens zu überprüfen, stellen sie fest, dass es offenbar auf Pavel Ouromowski zugelassen ist – der „Todmeister“ (siehe Kasten).

Weiterhin können die Detektive dem Bus aber folgen und auf diese Weise den Proberaum der Band zu finden. Näheres dazu im dritten Kapitel dieses Abenteuers ab Seite 104.

Kurz gesagt:

- Der Bus gehört der Band „Großstadtkrawehl“.
- Der Halter des Wagens ist Pavel Ouromowski.
- Im Wagen findet sich eine Triangel, was als Beweis aber nicht reicht.
- Über den Bus kann man zum Proberaum der Band gefunden werden; mehr dazu in Kapitel 3.

Wer war der dritte Mann beim Band überfl.???



Die 1W6 Freunde: Kapitel 11

18
+ 23

41



Spur 4: Unverhoffte Informanten

Zuletzt gibt es zwei Spuren, die mit dem Diebesgut in Verbindung stehen. Ab dem dritten Tag nach dem Überfall findet sich in der Tageszeitung ein Inserat – „Triangel zu verkaufen“. Angegeben ist nur eine Telefonnummer. Rufen sie dort an, meldet sich Ouromowski, allerdings ohne Namensnennung. Wenn sie Interesse haben, bietet er eine Übergabe auf einem Supermarkt-Parkplatz an. Mehr zu dieser Variante findet sich in Kapitel 3 ab der folgenden Seite.

Ouromowski steht im Übrigen durchaus mit der Nummer auch im Telefonbuch. Allerdings dürfte die Suche nach einer Nummer im nach Namen sortierten Telefonbuch der 80er ein Ding der Unmöglichkeit sein.

Sollten die Spieler dagegen noch etwas Hilfe brauchen, weil sie auf der Stelle treten, so kann die Polizei sich bei ihnen melden, dass ein Hinweis eingegangen sei. Ein Mann, der sich „DJ Ingo“ nennt – eigentlich Ingolf Sausenheber – hat schon am Tag nach dem Überfall ein Mischpult gekauft. Es war ein Schnäppchen und das Gerät ist richtig gut – so gut, dass DJ Ingo mittlerweile ein seltsames Gefühl im Magen hatte. Er hat sich an die Polizei gewandt und diese informieren nun auch die jungen Detektive, dass dieser Hinweis eingegangen ist.

Sie können sich gemeinsam mit Strunk und Ballenthal bei DJ Ingo einfinden und dort das Mischpult näher betrachten. Es ist tatsächlich jenes aus dem Schulkeller. Die Übergabe fand bei Ingo ähnlich statt wie bei dem Triangel-Inserat oben beschrieben, das heißt er hat zwar keine Anschrift oder gar einen Namen, kann aber ebenfalls den Bandbus beschreiben. Sollten die Spieler *wirklich* in einer Sackgasse sitzen, kann DJ Ingo zudem eine Verbindung von der Band zur „Biker Ronch“ ziehen, aber das sollte eine absolute Notlösung sein – niemand mag NSCs, die den Plot für die Spieler lösen.

Kurz gesagt:

- Der „Todmeister“ verkauft die Triangel per Zeitungsinserat.
- DJ Ingo.

Die 1W6 Freunde und die
Diebe im Gymnasium



das Grab
im Moor



Todturnier
am 26.8. !

Englischaufsatz
für morgen!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 11

Aufgabe 788
Seite 95!

Kapitel 3: Gegenschlag

Die Diebe überführen

Die Jugenddetektive sollten sich zu Beginn dieses Kapitels mindestens auf der Spur einer Tätergruppe befinden. Einerseits sind da „Großstadtkrawehl“ als jene, die tatsächlich in die Schule eingedrungen sind. Hier ist es recht einfach, die Täter dingfest zu machen – zwei Varianten werden im Folgenden näher beschrieben.

In zweiter Instanz ist dort Heinzbert Grimborn, den zu überführen etwas, aber nicht viel kniffliger ist. Er aber wiederum ist der Schlüssel, um an den wahren Drahtzieher – August Ruprecht – heranzukommen. Diese beiden Teile der Lösung werden später in diesem Kapitel ebenfalls noch im Detail beschrieben.

Variante 1:

Einbruch bei Großstadtkrawehl

Es mag moralisch auf der Grenze liegen, aber der vielleicht einfachste Weg, die Schuld der Band zu bestätigen, kann ein Einbruch in ihren Proberaum sein. Der liegt in einer umgerüsteten, auffälligen, an sich leer stehenden Arbeiterunterkunft aus der Zeit vor Stilllegung der Stahlwerke in Bolzensausen. Graffiti an den Wänden, Dreck und Unrat überall, ein Heer aus Bierdosen, das Spalier vor dem Eingang steht – wenn der Spielleiter will, kann er *Mut*-Würfe einfordern, um herauszufinden, wie zartbesaitet die Detektive wirklich sind: Steigen sie da eiskalt ein, oder muss einem Teil der Bande zunächst noch gut zugeredet werden, bis sie sich trauen?

In der Unterkunft gibt es zwei Räume – einen Aufenthaltsraum voller muffiger, alter Sofas und den eigentlichen Proberaum – sowie ein kleines, nicht funktionstüchtiges Klo. Wichtiger aber: Im Proberaum finden sich sowohl die Triangel (sofern sie noch nicht verkauft wurden) als auch der Kontrabass aus der Schule. Die Detektive können also einbrechen, das Diebesgut sichten, wieder aussteigen und die Polizei verständigen. Für ein solch konkretes Verdachtsmoment kommen sie auch raus nach Bolzensausen.

Variante 2:

Der vorgetäuschte Triangelkauf

Alternativ dazu können sie auf das Triangel-Angebot aus der Zeitung aufspringen. Outomowski schlägt vor, sich nach Ladenschluss auf dem Parkplatz eines

Die 1W6 Freunde und die
Diebe im Gymnasium

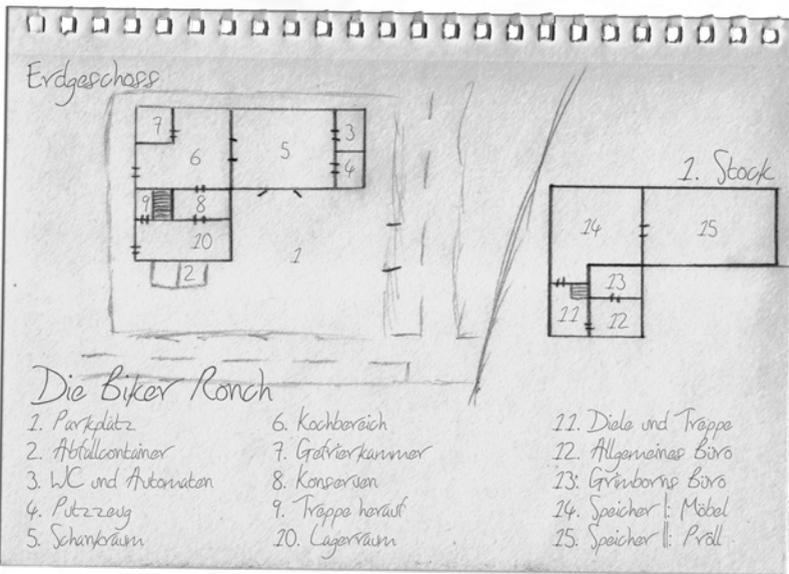
Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???



Die 1W6 Freunde: Kapitel 11

18
+ 23

41



Die 1W6 Freunde und die
Diebe im Gymnasium

nahgelegenen Supermarktes zu treffen; er will nur grob wissen, wie viele Triangel die Anrufer wohl erwerben wollen und ihnen dann sagen, dass sie das entsprechende Geld gleich bar mitbringen sollen – er will drei Mark pro Stück.

Er taucht auf dem Parkplatz dann mit dem Bandbus auf – eine zweite Chance für die Spieler, auf diesen zu stoßen, wenn sie etwa nie mit den Fünftklässlern gesprochen haben – und ihnen dort ohne große Umschweife die Ware aushändigen. Er hinterfragt nicht wirklich, warum die Käufer Kinder sind, sofern diese bei ihrem ersten Anruf nicht eine Lügengeschichte aufgetischt haben, die sich nun mit ihrem Auftreten beißt. Sollten sie sich etwa als Erwachsene ausgegeben haben, mag ein Wurf auf Umgang+1 notwendig sein, eine Ausrede schlagfertig zu präsentieren. Erleichtert, da der Todmeister wie immer bereits angetrunken ist, wenn er auf dem Parkplatz vorfährt. Misslingt der Wurf, riecht er jedoch Lunte und versucht zu türmen.

Von dort aus können die Spieler ihm zum Proberaum folgen, oder aber die Polizei rufen. Mit einer ganzen Kiste Triangeln wird der Todmeister dann auch verhaftet – was allerdings zur Gesamtlösung des Falles nicht zwingend beiträgt, wie in Kapitel 3 beschrieben (siehe „Komplikation“, vgl. S. 107).

das Grab im Moor

~~Handwritten scribble~~ // Todeturnier am 26.8. ! // Englischsaufsatz für morgen!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 11

Aufgabe 788
Seite 95!

Das wahre Verbrechen

„Großstadtkrawehl“ auffliegen zu lassen ist ein ehrbares und gutes Unterfangen, aber das alleine wäre nur der halbe Coup. Die wirklichen Verbrecher sind die Ruprechts – und der einzige Weg, diese erfolgreich zu belasten ist die Akte, die sich zu diesem Zeitpunkt in der „Biker Ronch“ befindet. Sicherlich wird die Band auch so versuchen, Grimborn zu belasten, aber im Zweifel kann er alles abstreiten, Aussage gegen Aussage.

Der einzige Weg kann also sein, an die Unterlagen zu gelangen – und da gibt es drei Varianten und eine Komplikation, wie dies vonstattengehen kann. In keinem Fall ist wirklich sicher vorherzusehen, wie das Finale ablaufen wird, nur eines ist sicher: Die Dokumente selbst liegen im Schreibtisch in Grimborns Büro, wie auf der Karte auch eingezeichnet.

Variante 1: Einbruch bei Nacht

Wenn die Detektive bei Nacht einbrechen, haben sie natürlich den Vorteil einer größtmöglichen Ablenkung. Der Hauptraum ist voll, dauernd rollen knatternd und rumorend neue Motorräder auf den Platz, alles ist laut, alles ist chaotisch. Das ist keine schlechte Kulisse für einen Einbruch – zumal sie in Grimborns Büro ja im Grunde auch weit genug vom Geschehen unten entfernt wären (siehe Karte).

Allerdings bergen viele Leute auch viel Gefahr für dumme Zufälle. So könnten die Detektive beim Versuch, von außen durch ein Fenster in das Gebäude zu gelangen, von einem austretenden Biker überrascht werden, und der wummernde Bass der lauten Musik von unten schützt sie zwar vor Entdeckung, misstrauisch gewordene Leute vor Ort aber auch. Der offene Schankbetrieb bedeutet auch, dass in den Räumen insgesamt mehr Personen unterwegs sind, wenngleich nicht direkt in Grimborns Büro.

Warum vernichtet er sie nicht?

Eine Frage, die vielleicht aufkommt, ist wohl die, warum August Ruprecht die Unterlagen nicht längst vernichtet hat. Immerhin ist es tatsächlich das einzige Element, was ihn wirklich belasten könnte. Sein Plan geht aber weiter: Er möchte die fehlende Arbeit nachproduzieren lassen, um sie danach der Schule wieder unterzubeln – doch dafür braucht er die originalen Dokumente. Er will nicht einfach nur die Spuren seines Scheiterns verwischen – er will es vollständig nichtig machen. Ein Fehler, zweifelsohne.



Die 1W6 Freunde und die Diebe im Gymnasium

Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???



Die 1W6 Freunde: Kapitel 11

Und falls man die Detektive erwischt, ist da ein ganzes Gebäude voller Biker, das ihnen eine spannende Verfolgungsjagd als Finale liefern wird.

Variante 2: Einbruch bei Tag

Die zweite Variante verläuft ähnlich, nur tagsüber. Das bedeutet auf der einen Seite, dass sie mit wesentlich weniger Leuten zu tun haben, umgekehrt aber auch, dass alles Auffällige, was sie machen, fast sicher Grimborns Aufmerksamkeit erregen wird. Das können sie zu ihrem Vorteil nutzen, etwa großes Remmidemmi auf dem Parkplatz veranstalten und ihn so aus dem Gebäude locken, es kann sich aber auch rächen, wenn sie etwa versuchen über die Müllcontainer ins das Obergeschoss zu klettern, einen Wurf auf *Stärke* nicht schaffen und laut donnernd der Deckel zuschlägt.

Der Einbruch bei Nacht ist unübersichtlich und sollte als stets unberechenbares Chaos die Spieler auf Trab halten, der Einbruch bei Tag hingegen ist eher eine sehr kontrolliert, und gezielte Auseinandersetzung mit vielleicht sogar nur einem Erwachsenen, der dafür aber umso bedrohlicher wirken sollte.

Variante 3: Bei der Übergabe

Die dritte Variante läuft etwas anders ab – früher oder später, auch wenn die Detektive das nur mutmaßen können, muss August die Unterlagen von seinem Bruder erhalten. Dort könnte man ihn auf frischer Tat ertappen. Dies ereignet sich einige Tage nach dem Einbruch. Ruprecht fährt mit seinem Privatwagen zur „Biker Ronch“ und besucht betont unauffällig seinen Bruder. Gemeinsam gehen sie in das Büro im Obergeschoss, plaudern dort eine Weile und vollziehen dann die Übergabe. Daraufhin verlässt August Ruprecht die „Ronch“ wieder, steigt in seinen Wagen und fährt davon.

Grundsätzlich kann man sagen, dass die Dokumente, wenn sie einmal mit dem Kandidaten der AfA abgefahren sind, nicht mehr zu erreichen sein werden. Die Übergabe selber ist aber natürlich ein guter Augenblick, um wahlweise mit einer Polaroid bewaffnet oder gar mit der Polizei im Schlepptau den Sack zuzumachen und die beiden Verschwörer mit der Hand an der Beute zu entlarven.

Komplikation: Wenn die Band aufgeschreckt oder verhaftet wird

Wenn nicht alle Mitglieder von „Großstadtkrawehl“ verhaftet werden, aber einige, schreckt dies den Rest der Band auf. Sie werden sich noch am selben

Die 1W6 Freunde und die
Diebe im Gymnasium

Sododurnier
am 26.8. !

Englischaufsatz
für morgen!

Aufgabe 788
Seite 95!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 11

Abend aufmachen und Grimborn zur Rede stellen, immerhin hat der ihnen versichert, es gäbe kein Risiko bei der Sache. Diese Unterredung ist eine Chance für die Ermittler, da man auch dort eine gute Chance hat, alles auffliegen zu lassen, aber danach überschlagen sich die Ereignisse etwas. Grimborn hat keinerlei Interesse als Mittelsmann in den Knast zu gehen, also schnappt er sich danach die Unterlagen, schwingt sich auf sein Motorrad und fährt zu seinem Bruder, wo dann die Übergabe erfolgt – auch hier die letzte Chance, das Beweismittel noch abzufangen.

Werden hingegen alle Mitglieder der Band festgenommen, so bestellt Grimborn seinen Bruder bei sich ein und alles in allem ähnelt der Ablauf der obigen Variante 3, mit dem Unterschied, dass das Gespräch ebenfalls zunächst gereizter geführt wird – auch hier: „Du hast gesagt, es könne gar nichts schiefgehen!“ –, bevor August Ruprecht letztlich mit der Akte verschwindet.

Den Schurken entlarven

Der Fall ist gelöst, wenn es den Detektiven gelungen ist, diese Verschwörung im Hintergrund auffliegen zu lassen. Alle Beteiligten, die Ruprechts genauso wie die Bandmitglieder, werden erst einmal unter einem gewissen Mediengetöse festgenommen und auch die Jugenddetektive erhalten vielleicht zum ersten Mal ihre 15 Minuten Ruhm als jene, die das Verbrechen gelöst haben.

Die kompromittierenden Ereignisse um ihr Aushängeschild August Ruprecht versetzen zudem der AfA einen herben Rückschlag in der öffentlichen Wahrnehmung und zumindest in dieser Wahlperiode werden ihre Ergebnisse in keinen Bereich mehr vorstoßen, der allgemein von Interesse wäre.

Und sollten die Jugenddetektive hiermit ihren ersten Fall gelöst haben, wäre nun der richtige Zeitpunkt, der Bande einen Namen zu geben.



Die 1W6 Freunde und die Diebe im Gymnasium



Nr. 7

Treffen um 00 Uhr
Besuchen

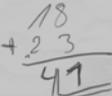
Wäcä

Wer war der dritte Mann beim Banküberfall???





**Die 1W6 Freunde:
Kapitel 11**



Anhang: Die NSC

Der Kandidat: August Ruprecht

Es gibt zwei unterschiedliche Arten, wie Leute auf August reagieren: Entweder sie finden ihn super, „endlich noch mal ein patenter Kerl“, oder ihr Bauchgefühl sagt ihnen, dass das „ein ganz falscher Geselle“ ist. Aufgewachsen ist er in Bolzensausen als Kind armer Eltern, doch wo aus dieser Situation heraus sein Bruder zu einem Rebellen wurde, der gegen das System ziehen wollte, sah August in diesem System sein Ticket heraus aus der Armut. Seine Sprache und seine feine Kleidung lassen heute auch nicht mehr vermuten, dass er nicht aus gutem Hause stammt, seine Statur ist hingegen nach wie vor die eines Mannes, der mit Muskelkraft sein Geld verdient. Er ist kein gebildeter Mann, ist nicht belesen, aber er ist nicht dumm. Vielmehr ist er clever und bauernschlau, gut darin Chancen zu erkennen und geschickt darin, die ewig gleichen Parolen frisch und spontan klingen zu lassen.

Sein Bruder:

Heinzbert Grimborn (alias Erik Ruprecht)

Das Leben in Armut mit Blick auf die Reichen der Millionstadt hat Augusts Bruder zu einem Rebellen werden lassen. Unter rauen Gestalten fühlt er sich wohl, dem ganzen „falschen Getue“ der Schönen und Reichen kann er nichts abgewinnen. Heinzbert mag den Geruch von Öl und Waschbenzin, mag seinen Schnaps billig, seine Musik laut und sein Bier schal. Ein Schnauzbart legt sich wie ein Hufeisen um seinen Mund, seine Gestalt ist hager, aber drahtig, und seine strohigen Haare sind meist zu einem Pferdeschwanz zusammengebunden. Er trägt gerne Jeans und Leder, manchmal in wilder Kombination, garniert mit diversen Buttons, Nieten und Sicherheitsnadeln und seine Arme sind tätowiert. Er mag keine großen Worte, oder lange Worte, was das betrifft, und wer ihm gebildet kommt, kann gleich wieder gehen.

Die Band:

Dörrbert Mundglück

Dörrbert ist hager und dürr, spricht mit heiserer Stimme und trägt meist völlig verblasste, ärmellose Shirts. Er macht einen aufgeweckten, aber mit seinen stechend-blauen Augen oft auch einen etwas unheimlichen Eindruck. Noch gilt er als nur ein wenig verrückt, aber seine Freunde sind sich hinter seinem Rücken alle einig, dass er nur noch wenige Jahre davon entfernt ist, eine Art nächster Klaus Kinski zu werden.

Die 1W6 Freunde und die
Diebe im Gymnasium

Jedodurnier
am 26.8. !

Englischaufsatz
für morgen!

Aufgabe 788
Seite 95!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 11

Günni Sperrbock

Günni ist ein wenig langsam. Der meist in Pullis und Jeans gekleidete, eher beleibte Bassist der Band hat es nicht eilig, weder in der Fortbewegung noch im Denken. Günni nimmt viel Raum ein, was auch auf der Bühne erkennbar ist – während sich Dörrbert und Stefan um ihn herumbewegen, steht er wie ein (breiter) Fels in der Brandung an seinem Platz und verlässt diesen bei Konzertende dann wieder. Kommt man ihm aber krumm, ist er auch vor einer Handgreiflichkeit nicht scheu, wenn man warten mag, bis er aufgestanden ist.

Stefan Neissenberg

In das Gesamtbild der Band fügt sich Stefan überhaupt nicht ein. Er ist kein Popper, aber mit seinen karierten Hemden und seiner gepflegten Frisur wirkt er eigentlich viel zu schick für „Großstadtkrawehl“. Dass er sich dabei eigentlich vor allem an den jungen Rebellen aus diversen Hollywood-Filmen orientiert, interessiert die anderen nicht – Stefan ist und bleibt „der Schönling“. Tatsächlich ist er ganz ansehnlich, was seine mittelprächtigen Fähigkeiten an der Gitarre auch etwas aufwiegt. Und tatsächlich ist er in seinem Herzen weit weniger aufsässig als seine Bandgenossen.

Der Todmeister (alias Pavel Ouromowski)

Der Schlimmste aus dem Wurf. Er beginnt den Tag mit einem Stubbi, frühstückt dann in „Schnäpsken“ und auch danach wird es nicht besser. Er raucht wie ein Schlot und wäscht sich dafür selten, aber in der Regel spricht man ihn weder auf das eine noch auf das andere an, denn der Hüne mit Armen, wie andere Leute Beine haben, erweckt nicht den Eindruck, mit großem Humor gesegnet zu sein.

Wie eine Bande Widersacher?

Rund um das Testspiel kam der Gedanke auf, dass „Großstadtkrawehl“ ein wenig das sei, was aus potenziellen Jugenddetektiven würde, wenn sie zu früh vom rechten Weg abkämen. Das ist so als Gedanke zwar im Abenteuer nicht explizit angelegt, aber sollten die Spieler auf diese Idee kommen, ist dies sicherlich nicht verkehrt. Vielmehr kann man es als Spielleiter vielleicht sogar noch etwas unterstützen, um so einer sich vielleicht gerade erst formenden, jungen Detektivbande noch ein wenig helfen, gegenüber diesem Negativbeispiel zu ganzer Größe aufzuleben.



Die 1W6 Freunde und die Diebe im Gymnasium



Nr. 7

Treffen um 00 Uhr? Besprechen

aa'aa

Wer war der dritte Mann beim Banküberfall???



Die 1W6 Freunde: Kapitel 11

18
+ 23

41



Kleine Augen in einem großen Gesicht, das jedoch halb von einem ungepflegten Bart verborgen wird, runden den Eindruck ab. Von allen Mitgliedern der Band ist er auch der mit der meisten kriminellen Energie.

Lehrer aus dem Kollegium

Das Kollegium der Schule der Schüler im Grunde immer so groß, wie die Handlung es gerade erfordert, aber drei Lehrer sind hier exemplarisch kurz umrissen:

Peter Gross (Musik)

Peter Gross ist ein kleiner, etwas unersetzter, bärtiger Mann mit gütigem Blick und einem stets präsenten Lächeln auf den Lippen. Er ist schülernah, fröhlich, unterstützt die Schulband und leitet den Schulchor.

Anette Fessel-Fang (Religion)

Von Anette Fessel-Fang heißt es, sie sei etwa weltfremd – was zweifelsohne stimmt. Irgendwo zwischen katholischem Christentum und wüst-heidnischer Esoterik angesiedelt, gilt ihr Religionsunterricht als speziell, doch besonders gefürchtet sind ihre die Mittelstufe heimsuchenden „Drogen-Aufklärungs-Stunden“, die Gerüchte zufolge auf wahren Begebenheiten beruhen.

Hans Dalli (Englisch)

Herr Dalli gilt als verwirrt, aber nett. Der schnauzbärtige Fremdsprachenlehrer ist für seine Rentierpullis mit Kreidespuren ebenso berühmt-berüchtigt wie für seinen sich einer zerbrochenen Schallplatte gleich wiederholenden Satz „Stop monkey business!“ gegenüber Rabauken aller Art. Herr Dalli ist jedoch auch einer, der stets auf der Seite junger Detektive stehen wird.

Der Hausmeister: Herr Kurzen

Optisch ist Herr Kurzen das platonische Ideal eines Hausmeisters: Etwas schlaksig, nie ohne seinen verblasst-blauen Kittel zu sehen, das Haupthaar bereits auf der Flucht nach hinten, dafür jedoch mit einem imposanten Schnauzbart gesegnet. Seine Persönlichkeit hängt hingegen von den Bedürfnissen des Spielleiters ab – vergleiche dazu den Kasten „Herr Kurzen, der Hausmeister“ auf Seite 96.

Die 1W6 Freunde und die
Diebe im Gymnasium



das Grab
im Moor



Jedodurnier
am 26.8. !

Englischaufsatz
für morgen!

Aufgabe 788
Seite 95!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 12

Die 1W6 Freunde und ... Das Geheimnis des Wolpertingers

Die 1W6 Freunde und der
Fluch des Wolpertingers

Bei einem Einbruch im städtischen Heimat- und Naturkundemuseum wird eine Anzahl an wertvollen Jagdtrophäen und Tierpräparaten gestohlen – darunter das Prunkstück der Sammlung, ein über hundert Jahre alter Wolpertinger. Während die Polizei völlig im Dunkeln tappt, sucht ein seltsamer Hase mit Bockshörnern die örtlichen Schrebergärten heim. Ist der Wolpertinger auf geheimnisvolle Weise zum Leben erwacht? Und steckt er hinter dem Überfall auf das staatliche Salatzuchtprogramm?

Nur unsere jungen Detektive können in diesem rätselhaften Fall Licht ins Dunkel bringen – dabei führen alle Spuren zu einem alten Schloss und seinen Bewohnern ...

Was sich ereignen wird

Dieser Fall ist wirklich verwickelt, denn eigentlich handelt es sich um drei verschiedene Taten, bei denen die Übeltäter unwissentlich untereinander verbunden sind. Das verwirrt nicht nur die Polizeiermittler, sondern führt auch dazu, dass den Bösewichtern die ganze Sache aus der Hand gleitet, wogegen sie mit allen Mitteln vorgehen, notfalls auch mit Gewalt – es kann also recht gefährlich werden.

Das Ganze beginnt mit Siegwill Freiherr von Rüpelbrecht, einem adligen Schlossbesitzer, der in argen Geldnöten steckt. Um seinen Familienstammsitz zu retten, kommt ihm die Idee für einen Versicherungsbetrug: Er bietet die berühmte Sammlung von Jagdtrophäen aus seinem Familienbesitz dem örtlichen Museum für eine Ausstellung an und lässt die hochversicherten ausgestopften Viecher gleich am ersten Tag stehlen.

Seine unwilligen Helfer dabei sind der Rowdie Werner Opattschek und seine Mofabande, die schon seit einiger Zeit in der ganzen Stadt kleine Einbrüche und Diebstähle begangen haben, wobei sie sich bisher so geschickt angestellt haben, dass sie noch niemand verdächtigt. Nur bei ihrem Einstieg ins Schloss wurden sie von Siegwill überrascht, der ihnen ein Geschäft anbot: Er erzählt der Polizei nichts von der Bande und dafür erledigen die kriminellen Jugendlichen für ihn den Museumseinbruch.



Nr. 7
Treffen um
00 Uhr
Besprechen

Werner

Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???



Die 1W6 Freunde: Kapitel 12

18
+ 23

41

Ullmann
[scribbles]

Das zweite Verbrechen ist komplizierter: Der Staat unterhält im Außengebiet der Stadt mehrere Versuchsfelder, auf denen geheime Forschungen an neuen, ergiebigeren Salatsorten durchgeführt werden. Oleg Pelski und Anatol Gurjew sind Spione einer feindlichen Regierung, die den Auftrag haben, das Salatprojekt zu sabotieren. Um das Ganze möglichst unentdeckt zu bewerkstelligen, haben sie hundert Kisten ins Land geschafft, in denen sich betäubte exotische Riesenkaninchen befinden, deren Fressgier die deutsche Salatforschung um Jahre zurückwerfen wird.

Weil der Rüpelbrecht-Schlosspark direkt an die Versuchsfelder angrenzt, haben die beiden feindlichen Agenten sich dem geizigen Freiherrn Siegwill als billige Arbeitskräfte auf dem Schloss verdingt.

Das führt zum dritten Fall: Dankwardt Rüpelbrecht, ist der vielgehänselte Mitschüler der Detektivbande und außerdem der Sohn von Siegwill. Als Außenseiter pflegt er schlechten Umgang in Form von Arndt und Kalle, besser bekannt unter dem Namen „diese schrecklichen Opattschek-Zwillinge“, den schwarzen Schafen der Schule. Die Zwillinge wiederum sind die jüngeren Brüder von Mofabandenchef Werner.

Als Mutprobe stiehlt Dankwardt einen der Sabotage-Hasen, den er für ausgestopft hält, aus dem Schloss und bringt ihn in das Versteck der jugendlichen Mofarocker, in dem diese auch die Beute aus dem Museum lagern. Nach der Tat albern die Zwillinge mit den ausgestopften Tieren herum, wobei es ihnen besonders der Wolpertinger angetan hat. Als Ulk bekommt der Hase in der Kiste mit Industrieklebstoff ein Rehgeweih aufgesetzt. Als das arme Tier aus seiner Betäubung erwacht, entkommt es in die nahe Schrebersiedlung und futtert sich dort durch die Gärten. Das scheue Tier lässt sich nicht fangen, aber es gelingen einige Fotoaufnahmen, die an die Zeitung gehen. Die Aufnahmen des sensationellen Wolpertingers führen schnell zu einer Massenjagd auf das arme Tier.

Unsere Detektive geraten durch ein Schulprojekt über die Rüpelbrecht-Ausstellung in die ganze Sache hinein und können sich nach und nach einen Reim auf all die seltsamen Ereignisse machen – aber nur, wenn sie die richtigen Beweise sammeln können (und dabei ist Eile geboten), wird es ihnen gelingen, alle Täter dingfest zu machen, bevor sie entkommen können oder ihre Spuren verwischen.

Die 1W6 Freunde und der
Fluch des Wolpertingers

[scribbles]

das Grab im Moor

[scribble] // Bodenturnier am 26.8. ! // Englischaufsatz für morgen!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 12

Aufgabe 788
Seite 35!

Zum Geleit

Das Abenteuer macht den Spielern den Einstieg leicht, indem sie mehr oder weniger auf den Fall angesetzt werden. Im Laufe der Ermittlungen wird die Sache aber schnell komplizierter und der Verlauf der Handlung ist komplett vom Vorgehen der Detektivbande abhängig.

Der gesamte Handlungsverlauf ist in Einzelszenen gegliedert, von denen viele variabel sind und je nachdem, was die Charaktere anstellen, zu verschiedenen Zeitpunkten oder auch gar nicht wichtig werden. Jede Szene enthält alles, was man braucht, um diesen Teil der Handlung zu spielen.

Der Fall um den Wolpertinger ist in der klassischen Jugenddetektiv-Umgebung angesiedelt, also in unserer Millionenstadt im Deutschland der 80er Jahre. Bei den Ermittlungen der Spieler-Detektivbande hat das durchaus einigen Einfluss: Es gibt kein Internet, Informationen holt man sich aus der Schul- oder Stadtbücherei oder im Stadtarchiv, wo es die Lokalzeitung auf Mikrofilm gibt. Überhaupt sind Computer exotische Teufelsmaschinen, die im Alltag kaum einen Platz haben und die meisten Texte und Notizen sind handschriftlich oder maschinenge tippt. Mobiltelefone sind ein seltener Luxus, wer schnell kommunizieren will, muss auf Festnetztelefone und die omnipräsenten Münzfernsprecher zurückgreifen. Findige jugendliche Detektive haben vielleicht noch ein Set von Handfunkgeräten („Walkie-Talkies“) mit wenigen hundert Metern Reichweite. Bilder macht man mit Fotoapparaten auf Film, der teuer ist und erst entwickelt werden muss. Dazu braucht der örtliche Drogeriemarkt ein paar Tage, schneller geht es vielleicht im Fotoladen oder im Fotolabor der Schule. Fahrräder sind für die Detektive wohl das geeignetste Transportmittel und sind meist schwere Eisengeräte ohne Gangschaltung. Nur die coolsten Kinder haben teure Rennräder mit mehreren Gängen oder unverwüstliche „BMX-Räder“, zusätzlich tauchen gerade geländegängige „Mountainbikes“ in der Fahrradwelt auf. Wer es eilig hat und gut bei Kasse ist, kann auch den Bus oder sogar ein Taxi nehmen.

Bezahlt wird generell mit Bargeld (und zwar in D-Mark und Pfennigen), das bei Jugendlichen üblicherweise recht knapp ist und oft durch zeitraubende Jobs aufgebessert wird. Auch wenn man sich einmal ein Eis oder eine Cola leisten kann, reißen andere Anschaffungen oft ein ziemliches Loch ins Barvermögen. Gerade Technik oder praktische Gegenstände wie Taschenlampen, Tarnkleidung oder Notizblöcke gibt es nicht in großen Märkten, sondern im Fachhandel. Meist handelt es sich nicht um billige Importe, sondern um Qualitätsware Made

Die 1W6 Freunde und der
Fluch des Wolpertingers



Nr. 7
Treffen um
00 Uhr
Besuchen

Wäwäw

Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???



Die 1W6 Freunde: Kapitel 12

18
+ 23

41



in Germany, die ihren Preis hat. Neben finanziellen Einschränkungen ist es außerdem unüblich, dass Schüler ohne triftigen Grund allzu spät unterwegs sind, selbst am Wochenende. Allerdings lässt sich das ohne Handy schwerer von den Eltern überwachen. Trotzdem werden Erwachsene sich wundern, wenn „brave“ Kinder nach Beginn der Tagesschau noch unbegründet herumlungern. Geschäfte schließen üblicherweise um 18:00 Uhr und die meisten Restaurants spätestens um 22:00 Uhr, wenn nicht Wochenende oder Ferien sind. Generell werden nach Einbruch der Dunkelheit überall die sprichwörtlichen Bürgersteige hochgeklappt und fast jeder ist um die Zeit zu Hause.

In den 80ern sind ältere Leute generell Respektspersonen, vor allem da jüngere Leute im Regelfall nicht mehr Ahnung von moderner Technik oder der Welt im Allgemeinen haben. Das bedeutet nicht, dass es keine unhöflichen Bürger oder Jugendliche gäbe, aber von integeren Jugenddetektiven sind höfliche Umgangsformen und eine gute Erziehung zu erwarten. Mit einem aus heutiger Sicht geradezu speißigen Auftreten lassen sich leicht Bonuspunkte sammeln, selbst wenn es nur die Gratiseiskugel beim Italiener ist. Das ist nicht zu unterschätzen, da noch viel mehr Dinge über persönliche Kontakte funktionieren, die man gut pflegen sollte, vom Bäcker um die Ecke bis zum Fahrradpolizisten des Stadtteils kann man überall gut auffallen. Allerdings auch schlecht, vor allem bei älteren Nachbarn, die in den 80ern weitaus häufiger die Straße betrachten als den Fernseher – durchaus auch nachts, wenn im Fernsehen nur ein Testbild läuft.

Die 1W6 Freunde und der
Fluch des Wolpertingers

Weitere Tipps um den Flair des goldenen Zeitalters der Jugenddetektive herüberzubringen finden sich in diesem Grundregelwerk ab S. 23.

Das Schulprojekt

Die Geschichte beginnt im späten Frühjahr. Das Wetter wird von Tag zu Tag wärmer und in der Stadt breitet sich langsam Sommerstimmung aus. Die Schule hat nach den Osterferien gerade wieder begonnen und Schüler wie Lehrer starten voller Energie in den Schulalltag.

In der Großen Pause wird die Bande, die natürlich gemeinsam an ihren Matheaufgaben arbeitet, von *Roland Belferer* angesprochen. Herr Belferer unterrichtet Geschichte und Biologie und ist einer der beliebtesten Lehrer der Schule, weil er stets gut gelaunt ist, seinen Unterricht spannend gestaltet und zwar fordernd, aber fair ist. Obwohl er schon in seinen Vierzigern und eher ein akademischer Typ ist, hat er einen guten Kontakt zu seinen Schülern. Dazu ist er sehr engagiert, leitet die Foto-AG und gibt nach dem Unterricht

Handwritten notes and scribbles on the right margin, including the phrase "dieses Grab im Moor".



Sudolturnier
am 26.8. !

Englischaufsatz
für morgen!

Aufgabe 788
Seite 95!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 12

Nachhilfestunden. Er ist als Hobbyhistoriker stadtbekannt und schreibt regelmäßig Zeitungsartikel zu Lokalgeschichte, Naturschutz und heimischen Tieren. Die Bande kennt er seit Jahren aus seinem Unterricht und schätzt sie als zuverlässige und interessierte Schüler.

Im sonnendurchfluteten Biologiesaal, in dem Modelle des menschlichen Körpers, Wespenester, ein Terrarium mit Baumeidechsen, die Einmachgläser mit Heuaufgüssen der achten Klasse und ähnliche Paraphernalien fortschrittlichen Unterrichts versammelt sind, spricht er mit der Bande über ein besonderes Projekt:

Das Natur- und Heimatkundemuseum der Stadt beginnt in den nächsten Tagen mit einer besonderen Ausstellung. Die bekannte Rüpelbrechtsammlung, die zahlreiche historische Jagdtrophäen umfasst, steht dem Museum als Leihgabe zur Verfügung. Herr Belferer, der mit dem Museumsleiter gut befreundet ist, plant einen Schulausflug zu der Ausstellung. Zur Vorbereitung würde er gern die Biologieräume mit Plakaten ausstatten, die die „Wald- und Wiesentiere Mitteleuropas“ zeigen und beschreiben. Für die Bastelarbeiten und die Texte hat

Die 1W6 Freunde und der
Fluch des Wolpertingers



Sensationelle Ausstellung im städtischen Museum

Diesen Mittwoch eröffnet das Museum für Natur- und Heimatkunde unserer Stadt eine neue Ausstellung von Tierpräparaten, in der aufsehenerregende Teile der berühmten Rüpelbrecht-Sammlung zum ersten Mal der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden. Die Sammlung besteht aus historischen Jagdtrophäen, die vor über hundert Jahren von dem leidenschaftlichen Jäger Waldfried Freiherr von Rüpelbrecht lebensecht ausgestopft wurden. Bisher befand sich die Sammlung auf dem Privatgelände der Familie Rüpelbrecht, wo nur wenige Besucher sie zu sehen bekamen. Bis November haben aber nun Bürger die Gelegenheit, sich die exklusiven Ausstellungsstücke aus nächster Nähe anzusehen. Für Schüler und Senioren ist der Eintritt frei.

Einbruchserie reißt nicht ab

In der letzten Nacht kam es zu Einbruch in "Freddies Motorhof". Die Diebe erbeuteten dort unter anderem...

Handout 1

Nr. 7
Treffen um
00 Uhr
Besuchen

Wäe

Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???



Aufgabe 788
Seite 95!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 12

an einer Ente. Dankwardt hingegen wird rot anlaufen und das Ganze gequält über sich ergehen lassen, während der gesamte Schulhof dem Spektakel zusieht. Schlimmere Folgen hat die Sache nicht für die Mitschüler, aber ihnen wird klar sein, wem sie den Anpfiff zu verdanken haben und in Zukunft werden sie der Bande gegenüber sehr unfreundlich und misstrauisch sein.

Ein Gespräch mit den dreien bringt auch wenig ein: Die Opattschek-Zwillinge sind schulbekannte Sechserkandidaten und Unterrichtsschwänzer mit einem schlechten Ruf wegen Diebstahls, heimlichen Rauchens und Biertrinkens und Schwarzhandel mit gewalttätigen Comicbüchern. Sie stammen aus einer der zwielichtigeren Wohnviertel der Stadt und wollen mit strahlenden Lichtgestalten wie der Bande nichts zu schaffen haben. Dankwardt ist im Gespräch scheu und versucht, die Detektive möglichst abzuwimmeln.

Die 1W6 Freunde und der
Fluch des Wolpertingers

Die armen Tiere!

Bei tierlieben Bandenmitgliedern wird ein Projekt über ausgestopfte Tiere womöglich für Empörung sorgen. Wenn sie das Thema bei Herrn Belferer oder Museumsleiter Speck einigermaßen gesittet zur Sprache bringen, werden sie damit beruhigt, dass es sich um alte Stücke handelt, die vor über hundert Jahren angefertigt wurden. Beide Männer befürworten in keinsten Weise die grausame Jagd auf unschuldige Tiere, um sie auszustopfen und Herr Belferer ist als stadtbekannter Naturschützer über jeden Zweifel erhaben. Die beiden Gelehrten sehen die Stücke eher als historische Kunstwerke denn als Opfer von gewissenlosen Tierschlächtern. In jedem Fall werden sie versuchen, allzu eifrige Tierliebhaber genügend zu beruhigen, dass kein schlechtes Licht auf die prestigeträchtige Sammlung fällt.



Nr. 7
Treffen um
00 Uhr
Besprechen

aa'aa

Wer war der dritte Mann
beim Band überfall???



Die 1W6 Freunde: Kapitel 12

18
+ 23

41



Auf zum Museum!

Das Museum für Natur- und Heimatkunde ist nicht allzuweit von der Schule am Rande eines ruhigen Stadtteils in einem altertümlich anmutenden Fachwerkgebäude mit Schieferdach untergebracht, einem ehemaligen Bauernhof. Vor dem Museum ist ein kleiner Parkplatz für Besucher, hinter dem Haus beginnt direkt der Stadtwald. Das Museum ist geöffnet und die Bande gelangt problemlos ins Innere. Die Bande findet nach einigem Umherirren schließlich Sigmund Speck, den Leiter (und einzigen Angestellten) des Museums in einem düsteren Labyrinth von Räumen, das mit Schwarzweißfotos, altem Handwerkszeug, Tonscherben aus Römerausgrabungen, etikettierten Blättern und Früchten von Bäumen der Umgebung, Ritterrüstungen, alten Stadtplänen, Wachsfiguren von Urmenschen und anderen Ausstellungsstücken hinter Absperrungen aus roter Samtschnur völlig zugestellt ist.

Museumsleiter Speck ist ein hagerer Mann um die sechzig, der in seiner unvermeidlichen Tweedjacke und mit seinem sorgfältig gepflegten Schnurrbart aussieht wie ein englischer Lord. Er ist stets ein wenig verwirrt, wenn es nicht um sein Museum geht (das er in- und auswändig kennt), aber wenn die Bande ihm den Grund ihres Besuches erklärt, wird er hochofren sein.

Herr Speck erklärt den Detektiven, dass die Exponate der Rüpelbrecht-Ausstellung sich noch auf dem Schloss befinden, wo er sie mit einem gemieteten Lieferwagen abholen will. Beim Ausladen der Jagdtrophäen besteht dann Gelegenheit, die Tiere im Hof des Museums vor der Kulisse des Waldes dahinter schön abzulichten, bevor sie dann ihren Platz im eigens dafür ausgeräumten Ausstellungssaal finden.

Herr Speck bittet die Jugendlichen nicht um Hilfe beim Verladen der Ausstellungsstücke, wird aber auf ein entsprechendes Angebot der Bande erfreut eingehen. Sollte die Bande nicht auf die Idee kommen, eine helfende Hand zu reichen, werden sie sich etwa zwei bis drei Stunden gedulden müssen, bis Herr Speck mit den Tieren eintrifft. Der Museumsleiter empfiehlt ihnen, sich die Zeit im Museum zu vertreiben oder die Eisdielen auf der anderen Straßenseite zu besuchen.

Schloss Rüpelbrecht - Teil 1

Wenn die Bande Herrn Speck mit dem Transport der Rüpelbrecht-Sammlung hilft, geht es sofort los zum Schloss. Im Lieferwagen ist Platz für zwei Bandenmitglieder, der Rest hat am besten ein Fahrrad dabei. Der Museumsleiter wird langsam fahren, damit seine Helfer ihm auf ihren Drahteseln folgen können. Auf diese Weise gelangen schließlich alle zum Schloss.

Die 1W6 Freunde und der
Fuch des Wolpertingers



das Grab
im Moor



Sododurnier
am 26.8. !

Englischaufsatz
für morgen!

Aufgabe 788
Seite 95!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 12

Ein echter Gentleman



Herr Speck ist noch ganz von der alten Schule, vor allem, was die Behandlung von Damen angeht. Er kann es zwar akzeptieren, wenn junge Frauen Jeans und T-Shirt tragen, aber er wird es unter *gar keinen Umständen* zulassen, dass weibliche Bandenmitglieder sich unzumutbaren körperlichen Anstrengungen aussetzen. Er wird es nicht dulden, dass ein Mädchen etwas schleppt, was größer als ein Schuhkarton ist (und der jungen Dame ein zu schwer wirkendes Stück aus der Hand nehmen) und auf dem Weg zum Schloss wird Herr Speck darauf bestehen, dass alle Mädchen mit dem Wagen fahren. Sollte der Platz nicht ausreichen, wird er für die Damen ein Taxi ordern, dass sie zum Schloss bringt.

Dabei sollte er aber als charmanter, wenn auch vielleicht etwas schrulliger Kavalier erscheinen, nicht als Macho und Frauenfeind.

Schloss Rüpelbrecht liegt am Stadtrand auf einem Hügel, von wo aus es über weite Felder und Ackerflächen blickt. Trotz der rustikalen Aussicht auf die lokale Agrarwirtschaft wirkt das kleine barocke Herrenhaus sehr pittoresk, mit weißgekalkten Mauern, Sprossenfestern und einem kleinen Turm mit Glockendach. Das Gebäude steht in einem kleinen Park, der von einem schmiedeeisernen Zaun umgeben ist.

Während sie über den eleganten Weg aus weißem Kies zum Schloss hinauffahren, bemerken die aufmerksamen Detektive, dass der Park zwar peinlich gepflegt ist, das Schloss selbst aber deutliche Verfallsschäden aufweist. Bei ihrem Eintreffen wird die Bande Zeuge eines Streits zwischen einem streng aussehenden Mann mittleren Alters im Anzug und einem Trupp von Bauarbeitern, deren Pritschenwagen vor dem Schloss parkt. Herr Speck stellt seinen Wagen in höflichen Abstand ab und bleibt im Fahrzeug, bis die Bauarbeiter abgefahren sind. Trotzdem ist das Gespräch laut genug, dass die Bande mit einem gelungenen Wurf auf *Umgang* mitbekommt, dass Freiherr von Rüpelbrecht (denn um keinen anderen handelt es sich bei dem gutgekleideten Mann) offenbar seit einiger Zeit Probleme hat, seine Rechnungen zu bezahlen.

Schließlich steigen die Bauarbeiter schimpfend in ihren Wagen und verschwinden in Richtung Stadt. Freiherr von Rüpelbrecht wendet sich dem Museumsleiter zu und begrüßt ihn freundlich, wenn auch nicht herzlich. Siegwill Freiherr von Rüpelbrecht ist ein herrischer Mann um die vierzig, der seine Zugehörigkeit zum Adel stets mit teuren zweireihigen Anzügen, Krawattenschals aus Seide und einem

Die 1W6 Freunde und der
Fluch des Wolpertingers

Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???



Mr. Z
Treffen um
00 Uhr
Besprechen

au'ä

Die 1W6 Freunde: Kapitel 12

Aufgabe 788
Seite 95!

Die 1W6 Freunde und der Fluch des Wolpertingers



hinterlässt. Es ist auch möglich, einen Karton heimlich unter die Kistenfracht in den Lieferwagen zu schmuggeln.

Beim Öffnen enthüllt der Karton ein Kaninchen von gewaltiger Größe, das sorgfältig in Holzwolke verpackt ist. Das Tier hat die Augen geschlossen und ist völlig steif und leblos. Verwesung ist nicht festzustellen, eine spätere genauere Untersuchung ergibt aber auch, dass das Tier nicht ausgestopft ist. Wenn die Bande das Kaninchen mitnimmt (und ihm nichts antut), erwacht es am nächsten Morgen zum Leben und wird anfangen, sich aus dem Karton herauszunagen.

Schließlich sind alle Kisten verstaut und es geht zurück zum Museum. Auf halbem Weg überholt die Bande dabei Dankwardt Rüpelbrecht. Der blasse Junge fährt zwar sein unglaublich teures Rennrad, strampelt aber ob seiner Unsportlichkeit langsam vor sich hin, zusätzlich behindert von einem der geheimnisvollen Kartons, den er auf der Lenkstange balanciert. Wenn ein Teil der Bande auf Drahteseln unterwegs sind, können sie den Adelsprössling inmitten von ein paar Rübenfeldern zur Rede stellen.

Wenn die Detektive Dankwardt am Morgen nicht verraten haben, wird er ihnen mit ein wenig Druck Auskunft geben. Der Karton enthält ein ausgestopftes Kaninchen, das für die Sammlung seines Vaters bestimmt ist. Dankwardt hat am

Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???



Die 1W6 Freunde: Kapitel 12

18
+ 23

41



Morgen vor der Schule beobachtet, wie der Gärtner Oleg eine ganze Menge dieser Kartons im Lagerraum verstaut hat. Dankwardt will sich das Kaninchen leihen, um es ein paar Freunden zu zeigen. Erst nach längerem Nachfragen gibt er zu, dass es sich um die Opattschek-Zwillinge handelt.

Über Oleg Pelski können sie erfahren, dass er seit etwa einem halben Jahr für Dankwardts Vater arbeitet und zusammen mit dem Hausdiener Anatol Gurjew eingestellt wurde. Dankwardt fürchtet sich etwas vor den beiden seltsamen Ausländern, die ihn in Abwesenheit seines Vaters sehr unfreundlich behandeln, muss allerdings zugeben, dass beide ihre Arbeit sehr ordentlich erledigen. Die Vorgänger der beiden wurden aus Kostengründen entlassen. In ihrer freien Zeit sitzen die beiden oft zusammen, spielen Karten und unterhalten sich auf Russisch miteinander.

Zurück beim Museum werden die Exponate dann ausgepackt. Wie angekündigt handelt es sich dabei um deutsche Wildtiere: Ein paar Rehe, ein beeindruckender Hirsch, Wildkaninchen, Fuchs, Dachs, Otter, Wiesel, Maulwurf, Waldspitzmaus, verschiedene Vögel (unter anderem selten gewordene Arten wie Eichelhäher, Wiedehopf, Storch und Pirol), sogar ein Wolf ist dabei. Alle Tiere sind meisterlich präpariert und trotz des beeindruckenden Alters der Stücke wirken sie alle unheimlich lebensecht. Nur die Posen der Tiere sind extrem dramatisch. Jedes Tier steht auf einem fein gearbeiteten Holzsockel, auf dem eine Messingplakette mit einer Jahreszahl zwischen 1853 und 1882 befestigt ist.

Herr Speck kennt jedes Exponat genau und beantwortet gern alle Fragen zu Waldfried Freiherr von Rüpelbrecht und seiner Jagd- und Sammelleidenschaft. Der war der Großvater des jetzigen Schlossherrn und hat jedes Tier selbst erlegt und präpariert.

Die Sammlung umfasst auch einige sehr ausgefallene Stücke: Fabeltiere mit Hasenkörper, Bockshörnern, Flügeln und Reißzähnen. Herr Speck erklärt, dass es sich dabei um sogenannte „Wolpertinger“ handelt, eine Art Scherz, bei der Tierpräparatoren Teile verschiedener Tiere zusammensetzen. Offenbar hat sich Waldfried von Rüpelbrecht selbst an so etwas versucht. Die fünf Wolpertinger der Sammlung sind als besondere Kunsthandwerksstücke die wertvollsten Exponate der Sammlung und Herr Speck hofft, dass die ausgefallenen kleinen Monster mehr Besucher ins Museum locken werden.

Die Fotos können wie geplant gemacht werden. Hinter dem Museum verläuft ein unbefestigter Weg am Waldrand, der es erlaubt, die Tiere vor Naturkulisse abzulichten. Der Museumsleiter wird dabei alles genau überwachen und immer wieder betonen, wie wertvoll die Stücke sind – die unbezahlbare Sammlung ist für fast eine halbe Million D-Mark versichert.

Die 1W6 Freunde und der
Fuchs des Wolpertingers

Handwritten notes and scribbles on the right margin, including the words "dieses Grab im Moor" and some illegible scribbles.

~~Handwritten scribble~~ // Bododornier am 26.8. ! // Englischaufsatz für morgen!

Aufgabe 788
Seite 95!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 12

Nach der ganzen Mühe wird sich Herr Speck bei der Bande bedanken und besteht darauf, sie für ihre Hilfe zu einem großen Eis in der Eisdiele gegenüber dem Museum einzuladen.

Lecker Eis

Das namenlose Eislokal gegenüber dem Museum trägt das Schild „Dänische Eiskrem“ und ist mit Dänenflaggen bestückt (der Schlauberger der Bande kann hier einen Vortrag zur „Dannebrog“ und skandinavischen Flaggen allgemein einbauen). Der freundliche Besitzer, Paul Paulson, ist tatsächlich dänischer Speiseeiskonditor. Plätze gibt es drinnen in leicht konservativer Kaffeehausatmosphäre oder im Freien unter großen „Sinalco“-Sonnenschirmen. Ein Bällchen kostet 40 Pfennig und ist recht groß geraten, das Eis ist etwas sahniger als es die Bande vielleicht vom Italiener gewohnt ist, trotz des skandinavischen Hintergrundes gibt es Spaghettieis (für zweifünzig).

An einem der Tische vor dem Restaurant hat sich ein Trupp Halbstarker in Jeansjacken mit Aufnähern bei Eiskaffee und Zigaretten breitgemacht, die sich lautstark unterhalten. Ihre Mofas sind gleich daneben abgestellt. Wer draußen sitzt, kann gar nicht vermeiden, zu erfahren, dass es sich bei dem Trupp offenbar um Werner, Knüllli, Kette und Mucki handelt, die anscheinend nicht viel anderes im Leben tun als Dosenbier zu trinken, Kippen zu qualmen, Mofas zu fahren und zu frisieren und arbeitslos abzuhängen. Gesprächsthema des Tages scheint seltsamerweise das Museum gegenüber zu sein und die Typen machen immer wieder höchst unrealistische Pläne, wie man den „Laden“ am besten „hochjagen“, „abfackeln“ oder „plattmachen“ könnte, wobei offenbar der Einsatz von Bau- und Militärfahrzeugen und modernen Kriegswaffen helfen soll. Eiskonditor Paul lässt sich seinen Unmut über diese Gäste nicht anmerken, kann jedoch aussagen, dass sie nicht zur Stammkundschaft zählen. Warum die Möchtegernrocker hier seit Stunden in seinem doch eher spießigen Lokal sitzen, kann er sich nicht erklären.

Herr Speck wird höchstens die Stirn runzeln, die Halbstarken aber sonst ignorieren. Sollte die Bande die Rocker konfrontieren, erntet sie nur Johlen und Spott als Antwort. Allerdings wird sich Werner mit seinen Jungs davonschleichen, wenn er das Gefühl hat, dass seine Truppe zuviel Aufmerksamkeit erntet. Aus Dankbarkeit spendiert Paul Paulson eine Gratisrunde Limonade.

Die 1W6 Freunde und der
Fluch des Wolpertingers



Mr. Z
Treffen um
00 Uhr
Besprechen

W. C.

Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???



Die 1W6 Freunde: Kapitel 12

Nachtwache

Eigentlich sollte der erste Tag des Falles jetzt ausklingen, aber womöglich kommen die Spieler auf die Idee, nachts das Museum zu beobachten oder Schloss Rüpelbrecht einen Besuch abzustatten.



Dabei können sie Zeugen werden, wie Werner und seine Bande ins Museum einbrechen und die Rüpelbrecht-Exponate in Müllsäcken wegfahren oder sie können Oleg Pelski dabei beobachten, wie er etwa hundert betäubte Kaninchen vom Schlossgarten aus in das benachbarte Versuchsfeld befördert ...

Der Rest des Abenteuers müsste dann entsprechend angepasst werden.

Der nächste Schultag

Am nächsten Tag ist es Zeit für die Bande, Lehrer Belferer die Fotoausrüstung und die Filme mit den Tierbildern zu übergeben. Sie können ihn, wie stets, außerhalb der Unterrichtszeit in der Biologiesammlung antreffen. Allerdings in der Gesellschaft von zwei uniformierten Polizisten.

Herr Belferer ist völlig aufgeregt und wird der Bande in knappen Worten berichten, dass in der Nacht die Rüpelbrecht-Sammlung Ziel eines Einbruchs ins Museum geworden ist. Dabei wurden die meisten Exponate entwendet, nur die größeren Stücke (Rehe, Wolf und Dachs) wurden zurückgelassen, aber bei der Tat stark beschädigt.

Da die Bande alle Stücke fotografiert hat, können die Aufnahmen jetzt der Polizei bei der Suche nach dem Diebesgut helfen.

Sollte die Bande eins der betäubten Kaninchen aus dem Schloss mitgebracht haben, ist es inzwischen zum Leben erwacht. Wenn sie es Herrn Belferer zeigen, kann er es als exotisches patagonisches Riesenkaninchen identifizieren, eine Art, die eigentlich nur in Südamerika vorkommt. Ein solches Kaninchen in Deutschland ist ein seltsamer Fall.

Die Polizei hat schon alle wichtigen Informationen von Herrn Speck gesammelt, daher werden die Beamten von der Bande nur Namen und Adressen notieren. Von sich aus sagen die Polizisten nichts zu dem Fall, ein gelungener Wurf auf *Umgang* bringt sie aber immerhin genug zum Reden, dass klar wird, dass die Polizei keinerlei Spuren hat. Hinweise der Bande werden die Polizisten freundlich abnicken, aber nicht besonders notieren.

Schließlich werden die Detektive von Herrn Speck zum Unterricht geschickt.

Die 1W6 Freunde und der
Fluch des Wolpertingers



Sododurnier
am 26.8. !

Englischaufsatz
für morgen!

Aufgabe 788
Seite 95!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 12

Während der großen Pause gibt es eine große Aufregung: Ein Polizeiwagen fährt mit Blaulicht und Sirene vor der Schule vor, kurz darauf begleiten die Beamten vor den Augen aller Schüler Herrn Belferer zu dem Fahrzeug und fahren ihn mit Blaulicht weg. Handschellen sind nicht zu sehen, allerdings entsteht schnell das Gerücht, dass Herr Belferer verhaftet wurde, was die Schulleitung ohne weitere Kommentare dementiert. Später lässt sich erfahren, dass der stadtbekannt Tierkenner Belferer von der Polizei als Experte hinzugezogen wurde, um die auf dem Versuchsfeld freigesetzten Hasen zu identifizieren.



Für die Bande endet die Schule früher, da ihnen ihre Biologie-Doppelstunde mit Herrn Belferer ausfällt – eine Gelegenheit für Nachforschungen!

Die 1W6 Freunde und der
Fluch des Wolpertingers

Tatort: Museum

Wahrscheinlich wird die Bande das Museum untersuchen wollen. Das Gelände ist von der Polizei mit rotem Flatterband abgesperrt, ein Beamter achtet darauf, dass niemand den Tatort betritt. Vor dem Gebäude hat sich eine kleine Menschenmenge versammelt, vor allem Hausfrauen aus der Nachbarschaft und Paul Paulson.

Die Bande kann mit einem Wurf auf *Umgang* erreichen, dass sie mit dem völlig aufgelösten Herrn Speck, der mit einem weiteren Polizisten auf dem Museumshof steht, reden können. Außerdem steht es ihnen frei, sich bei den Zuschauern zu erkundigen, was passiert ist. Dabei lässt sich Folgendes erfahren:

- Herr Speck ist noch bis etwa elf Uhr abends im Museum gewesen, um an der Ausleuchtung der Sammlung zu arbeiten. Er hat nichts besonderes bemerkt.
- Herr Speck wohnt in der Nähe, er hat den Einbruch bemerkt, als er um sieben Uhr morgens das Museum eröffnet hat. Er hat sofort die Polizei verständigt.
- Das Verbrechen muss tief in der Nacht, irgendwann zwischen zwei und vier Uhr verübt worden sein. Das konnte die Polizei anhand von Zeugenaussagen feststellen, Herumfragen bei den Schaulustigen kann die Aussage bestätigen.
- Die Einbrecher haben das Glasfenster der Hintertür eingeschlagen und sich so Zutritt verschafft. Eine Alarmanlage gibt es nicht, sie sollte erst am Nachmittag

Mr. Z
Treffen um
00 Uhr
Beschaffen

Wäcäw

Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???



Die 1W6 Freunde: Kapitel 12

18
+ 23

41

Ullmann

Die 1W6 Freunde und der Fluch des Wolpertingers

- installiert werden. Diese Tatsache ist nur Herrn Speck, Freiherr von Rüpelbrecht und der Versicherung bekannt gewesen.
- ♦ Die Täter haben alle handlichen Exponate abtransportiert, die großen Tiere wurden umgeworfen und dabei teilweise stark beschädigt.
 - ♦ Fingerabdrücke gibt es keine, da die Täter vermutlich Handschuhe getragen haben. Andere Spuren hat die Polizei bis jetzt nicht finden können, sie geht davon aus, dass es sich um das Werk von Profis handelt.
 - ♦ Die Polizei geht davon aus, dass die Täter einen Lieferwagen oder Kombi gehabt haben müssen, um die Sammlung abzutransportieren. Allerdings ist niemandem ein Fahrzeug aufgefallen. Auf dem Waldweg hinter dem Museum sind keine entsprechenden Reifenspuren zu finden.
 - ♦ Es gibt Sammler, die für die Exponate ziemlich viel Geld bezahlen würden.
 - ♦ Den Nachbarn ist nichts Besonderes in den letzten Tagen aufgefallen, auch Herr Speck hat keine verdächtigen Besucher im Museum bemerkt. Trotzdem müssen sich die Täter ausgekannt haben.
 - ♦ Die Anwohner haben sich schon mehrfach über Jugendliche beschwert, die nachts auf dem Waldweg Motorradrennen fahren. Auch in der letzten Nacht ist das vorgekommen. Die Polizei denkt, dass den Rennfahrern vielleicht etwas aufgefallen ist, weiß aber nicht, wer sie sind. Hinweise der Bande auf die Mofafang vom Vortag werden notiert, erst einmal jedoch nicht weiterverfolgt, da die Namen der Mofafreaks nicht bekannt sind.
 - ♦ Herr von Rüpelbrecht war am Morgen da und sehr aufgeregt. Er hofft sehr, dass seine Tiere schnell gefunden werden können.
 - ♦ Seit einiger Zeit finden in der Stadt ähnliche Einbrüche in Werkstätten und Industrielagern statt, bisher wurde allerdings nichts von Wert gestohlen und es ist unklar, ob die Verbrechen mit dem Museumsraub in Zusammenhang stehen.
 - ♦ Es sind nur vier Polizisten am Tatort, da die meisten Leute für einen Fall von „allerhöchster Wichtigkeit“ abkommandiert sind. Von Herrn Belferer wissen die Polizisten nichts.

Natürlich kann die Bande auch selbst auf Spurensuche gehen. Der Zutritt zum Museum ist ihnen zwar verwehrt, der Waldweg hinter dem Gebäude ist allerdings frei. Dabei lassen sich ein paar Spuren finden:

In der Tat gibt es auf dem Weg zahlreiche Spuren von Motorrädern oder Mofas. Ein erfolgreicher Wurf auf *Cleverness* enthüllt, dass das Schloss des Gartentörchens des Zauns, der den Museumshof vom Waldweg trennt, nicht richtig schließt. Am Vortag, bei den Tieraufnahmen, hat es aber noch tadellos funktioniert.

XXO

das Grab im Moor

~~Handwritten scribble~~ // Bodornier am 26.8. ! // Englischkurs für morgen!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 12

Aufgabe 788
Seite 35!

Sollte die Bande den Weg ein gutes Stück entlangradeln, können sie mit einem gelungenen Wurf auf *Mut* am Wegrand ein Stück Rehgeweih finden. Wenn die Detektive es der Polizei übergeben, kann diese feststellen, dass es zu dem Geweih der beschädigten Rehe gehört.

Die Mofabande

Vermutlich wird sich die Bande irgendwann nach der Mofabande erkundigen wollen. Der Polizei und den Nachbarn des Museums sind die Halbstarken völlig unbekannt. Da die Truppe sich recht auffällig benimmt, ist es möglich, sich in verschiedenen Teilen der Stadt bei neugierigen Nachbarn durchzufragen, was schließlich im Arbeiterviertel zum Erfolg führt.

Es ist auch denkbar, alle siebenundzwanzig Tankstellen der Stadt abzuklappern, was schließlich bei der unabhängigen Tankstelle "Ø1" dazu führt, dass die Bande hier auf Knüllli stößt, der hier jobbt.

Eine andere Idee ist es, im Branchentelefonbuch der Stadt nach Geschäften und Werkstätten für Mofas zu suchen. Dort gibt es drei vielversprechende Einträge: „Motorrad Linden“, „Harrys Harleys“ und „Freddis Mofahof“. Bei Letzterem, einer Kombination aus Werkstatt, Laden und Schrottplatz unter der Herrschaft des stets ölverschmierten Schrauberkönigs Fred Paschulke, werden sie schließlich fündig. Hier kauft die Rockerbande regelmäßig gebrauchte Ersatzteile.

Alle Spuren führen zu dem Namen Werner Opattschek, in der Tat der große Bruder der berühmten Opattschek-Zwillinge. Die Opattschek-Residenz liegt im „Lazlo-Trwzçki-Weg“ des Arbeiterviertels der Stadt und besteht aus einem verkommenen Bungalow mit vermüllter Garage vor einem ungepflegten Hof, der mit Schrotteilen und alten Möbeln zugestapelt ist. Meistens ist nur Mutter Opattschek zu Hause, eine schlampige, fette Witwe mit Blümchenkittel und Lockenwicklern, die stinkende Zigarren Kette raucht.

Wenn sich die Bande als Schulfreunde der Zwillinge vorstellen, wird die vom Frühstückssekt leicht benebelte Frau aussagen, dass ihre Söhne den ganzen Tag unterwegs sind und wahrscheinlich mit „dem fetten Bonzenkind in Oppas alter Schreberdatsche“ herumhängen, bevor sie zurück zu ihrem Nachmittagsfernsehprogramm wankt.

Es ist ohne Probleme möglich, auf dem vollgemüllten Grundstück heimlich heranzuschleichen. Durch die verschmierten Fenster ist vor allem Mutter Opattschek zu sehen, die fernsieht, raucht, Aldi-Sekt trinkt und billige Pralinen futtert.

Die 1W6 Freunde und der
Fluch des Wolpertingers



Mr. Z
Treffen um
00 Uhr
Besuchen

Wäwäwä

Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???



Die 1W6 Freunde: Kapitel 12

18
+ 23

41

Die Nachbarhäuser sind ordentlicher und die Nachbarn nicht gut auf die Opattscheks zu sprechen, die einhellig als Schandfleck der Siedlung empfunden werden. Hier kann die Bande erfahren, dass die Mofabande und die Zwillinge in der Tat oft in der Hütte bei den Schrebergärten herumhängen. Fast jeder in der Siedlung besitzt eine Schreberparzelle.

Auch dass die Meute oft nachts mit ihren frisierten Mofas durch die Gegend knattern, ist Grund für allgemeinen Unmut.

Tatort: Schloss Rüpelbrecht

Wenn die Bande auf die betäubten Kaninchen gestoßen ist, will sie sich womöglich auf Schloss Rüpelbrecht ein wenig umsehen. Bei ihrer Ankunft tagsüber fällt sofort die große Anzahl an Wagen auf, darunter einige Polizeifahrzeuge, die knapp außerhalb des Schlossgeländes auf den Feldwegen parken. Außerdem sind in regelmäßigen Abständen Schüsse zu hören. Beim Näherkommen ist zu sehen, dass hinter dem Schlosshügel ein großes Feld mit Maschendraht eingezäunt ist, auf dem sich zahlreiche Leute bewegen, von denen einige Gewehre bei sich tragen.

Ein Polizist wird die Bande auf dem Feldweg abfangen und erklären, dass das Gebiet wegen einer wichtigen Bundesangelegenheit gesperrt ist. Mit einem gelungenen Wurf auf *Umgang* lässt sich Genaueres erfahren: Bei der Anlage handelt es sich um ein Versuchsfeld der Regierung, auf dem experimentell besondere Salat-, Rüben- und Kohlsorten angebaut und erforscht werden. In der letzten Nacht wurde das gesamte Projekt von einer geheimnisvollen Kaninchenplage vernichtet, die einen Großteil der Pflanzen abgefressen hat. Nun sind Forstbeamte damit beschäftigt, die gefräßigen Nager zu jagen, bevor sie das Gelände verlassen und an anderen Feldern Schaden verursachen.

Da es sich hier um einen Anschlag gegen Regierungseigentum handelt, hat der Fall für die Polizei höchste Priorität.

Am Zaun sind in regelmäßigen Abständen Warnschilder angebracht, die das Betreten des Geländes untersagen. Außerdem dort ist ein Hinweis auf die „Bundesbehörde für Agrartechnische Forschung“ (BAF) und eine Telefonnummer zu finden.

Das Tor von Schloss Rüpelbrecht steht auch offen, allerdings ist es unmöglich, sich von der Vorderseite aus anzuschleichen, ohne von den Schlossbewohnern oder den Polizisten auf den Feldwegen gesehen zu werden. Die nächste Seite des Schlossparks grenz direkt an das Versuchsfeld, aber auf der dritten Seite ist es möglich, im Schutz einiger Bäume und Hecken den Zaun mit einem gelungenen Wurf auf *Stärke* zu überklettern.

Die 1W6 Freunde und der
Fluch des Wolpertingers

das Grab im Moor

~~Handwritten scribble~~ // Bododornier am 26.8. ! // Englischaufsatz für morgen!

Aufgabe 788
Seite 35!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 12



Sicherer aber ist es, wenn die Bande sich tagsüber als Freunde und Schulkameraden von Dankwardt beim Schloss vorstellen. Siegwill von Rüpelbrecht ist in der Stadt unterwegs (er hat wegen des Diebstahls ein paar Angelegenheiten mit der Versicherung zu klären), Dankwardt treibt sich mit den zwielichtigen Opattscheks herum. An der Tür werden die Detektive daher von Hausdiener Anatol Gurjew empfangen, einem unangenehmen, ausgehungert aussehenden Osteuropäer mit stechendem Psychopathenblick, der den Eindruck erweckt, als hätte man ein Wiesel in einen schäbigen Anzug gesteckt. Gurjew

spricht Deutsch ohne Akzent, aber auch ohne Betonung. Er wird die Bande mit knappen Worten fortschicken.

Gelingt es der Bande, unbemerkt in den Schlosspark zu gelangen, kann sie sich mit einem gelungenen Wurf auf *Mut* von jedem schleichenden Bandenmitglied bis zum Wintergarten vorarbeiten. Die Tür ist verschlossen, aber durch die Fenster lässt sich erkennen, dass die geheimnisvollen Kartons verschwunden sind. Misslingt der Wurf, werden die verunsicherten Detektive von Oleg Pelski entdeckt.

Gelingt einem Bandenmitglied ein Wurf auf *Cleverness*, entdecken die Detektive in einer Ecke des Gartens die Überreste eines Feuers. Hier hat Oleg am Morgen die leeren Kartons verbrannt, nachdem er die Kaninchen in der Nacht freigesetzt hat. In der Asche ist ein unverbranntes Stück Pappe zu finden, auf dem deutlich ein roter Streifen zu erkennen ist.

Die Bande kann auch den Teil des Parks untersuchen, der direkt am Versuchsfeld liegt. Die Grenze bildet der schmiedeeiserne Zaun des Schlosses, der bis etwa

Die 1W6 Freunde und der
Fluch des Wolpertingers

Nr. 7
Treffen um
00 Uhr
Besuchen

Wä...
Wä...

Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???



Die 1W6 Freunde: Kapitel 12

18
+ 23

41



Hüfthöhe durch Maschendrahtzaun verstärkt wird – es wäre ein leichtes, die Kaninchen hier herüberzubugieren, ohne dass sie in den Schlossgarten zurückkehren könnten ...

Das Versteck der Mofabande

Die Schrebersiedlung liegt nahe des Arbeiterviertels vor dem Stadtwald. Die meisten Anwohner haben hier einen Garten, in dem sie Obst, Gemüse oder Blumen züchten. Die Anlage macht mit ihren sauber geharkten Wegen, ordentlichen Zäunen und den Gartenhäuschen einen gepflegten Eindruck. Nachmittags sind um diese Jahreszeit die meisten Gärtner anwesend, um ihre Beete zu hegen.

Die Bande kann sich problemlos zur Opatschek-Hütte durchfragen, auch wenn ihnen das Anliegen misstrauische Blicke einbringt. Aber auch durch einfaches Suchen lässt sich die verkommene Parzelle finden.

Wenn sich die Bande mit den Schrebern unterhält, erfährt sie schnell, dass ein geheimnisvolles Untier, das die Gärten heimsucht, Tagessthema ist. Fast in jedem Garten wurden Knospen, Sprößlinge und Triebe angefressen. Einige haben das Tier zu Gesicht bekommen: Es hat Körper und Gestalt eines riesigen Hasen, aber dabei ein Hirschgeweih. Ein Gärtner hat sogar ein Foto des Monsters geschossen.

Wenn die Bande hier das Wort „Wolpertinger“ in die Runde wirft, wird es von den Kleingärtnern begeistert aufgenommen.

Werner Opatschek und seine Kumpane haben ihr Hauptquartier in einem alten Gartenhaus in der Schrebersiedlung. Der Großvater der Brüder hat den Opatscheks die Parzelle vererbt, die in der entferntesten Ecke der Schrebergärten am Waldrand liegt. Dort ist sie bequem über einen Waldweg zu erreichen, den die Bande meist mit ihren Mofas nutzt – von dort gelangt man über Umwege durch den Wald übrigens auch zum Weg hinter dem Museum.

Von Opa Opatscheks Gartenpflege sind nur noch ein paar verwilderte Buchsbaumhecken und ein ruinöser Jägerzaun geblieben, ansonsten besteht die Parzelle aus einer hochwuchernden Wiese, die mit Bierdosen überfüllt ist und dem verwitterten Gartenhäusschen, dessen Fenster mit Brettern übernagelt wurden. Die Tür ist mit einem schweren Vorhängeschloss gesichert.

Am Tag findet die Bande hier Dankwardt und die Zwillinge, die mit Luftgewehren auf Bierdosen schießen, die sie auf einer verfallenen Gartenbank aufgereiht haben. Es ist möglich, sich mit einem gelungenen Wurf auf *Mut* heimlich anzuschleichen und die drei zu belauschen. In diesem Fall erfährt die Bande, dass Werner die Hütte verschlossen hat, weswegen die Zwillinge nicht hereinkommen. Dummerweise befindet sich das Kaninchen, das Dankwardt aus dem Wintergarten seines Vaters

Die 1W6 Freunde und der
Fluch des Wolpertingers

~~Handwritten scribbles~~
dieses
Grab
im
Joor



Sododurnier
am 26.8. !

Englischaufsatz
für morgen!

Aufgabe 788
Seite 95!

Die 1W6 Freunde: Kapitel 12

geliehen hat, noch in der Hütte und Dankwardt befürchtet, Ärger zu bekommen, wenn es vermisst wird.

Wenn die Bande sich offen dem Grundstück nähert, versuchen die Zwillinge, sie zu vertreiben, wobei sie die Detektive notfalls mit ihren Luftgewehren bedrohen (Dankwardt hält sich feige zurück). Mit einem gelungenen Wurf auf *Umgang* (um 1 erschwert) kann die Bande versuchen, sich unbeschadet zurückzuziehen, alternativ kann man die Zwillinge mit Gewalt besiegen: Ihr Kampfwert liegt bei 7, +1 im Falle einer *Gruppenkeile*.

Erfahren lässt sich hier nicht viel, außer dass Werner und seine Jungs später sicher eintreffen werden.

Werners Gang versammelt sich abends um etwa 22:00 Uhr bei ihrem Versteck – um diese Zeit ist die Schreibersiedlung völlig verlassen. Wenn die Detektive es schaffen, um diese Zeit die Hütte zu überwachen, können sie sich leicht im Wald verstecken und alles beobachten.

Die Truppe hat ihre Beute aus dem Museum in der Hütte sicher verstaut und plant, in der Nacht alles heimlich zu entsorgen – nachdem sie sich ordentlich betrunken haben. Die ausgestopften Tiere haben sie achtlos auf einen Haufen geschüttet und albern mit den wertvollen Exponaten herum, spielen fangen damit oder biegen sie in andere Posen.

Die Detektive sollten nicht versuchen, die Halbstarken zu stellen – jeder der Jungrocker hat einen Kampfwert von 6. Wenn sie entdeckt werden, wird Werner seine Kumpane anweisen, die Detektive zu überwältigen und in der Hütte gefesselt zurückzulassen, während sie die Beweise vernichten.

Irgendwann werden die Diebe die ramponierten Ausstellungsstücke wieder in Müllsäcke verstauen, einen Benzinkanister einpacken, sich auf ihre Feuerräder schwingen und tief in den Wald brausen, um die Beweise zu verbrennen. Die Hütte lassen sie dabei unverschlossen zurück. Wenn die Detektive die muffige Bude untersuchen, finden sie neben alten Postern, Werkzeug und Motorradteilen allerlei Diebesgut wie ein teures Kofferradio, einen Satz neuer Gabelschlüssel, einen Karton Industrieklebstoff (mit dem die Opattscheke allerlei Gegenstände an die Wände und die Decke der Hütte geklebt haben), ein paar Stangen Zigaretten und abgebrochene Kühlerfiguren. Auch zahlreiche abgebrochene Teile der Museumsbeute haben Werners Kumpane zurückgelassen. Diese kleinen Beweise werden sie auch weiterhin übersehen oder darauf zählen, dass sie mit der Zeit in der Unordnung verschwinden.

Ebenfalls findet sich in der Hütte der leere Kaninchen-Karton, den Dankwardt hergeschleppt hat. Von dem Kaninchen fehlt jede Spur.

Die 1W6 Freunde und der
Fluch des Wolpertingers



Nr. 7

Treffen um
00 Uhr
Besuchen

Wä...?

Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???



Die 1W6 Freunde: Kapitel 12



Es ist auch möglich, der Spur der Diebe durch den Wald zu folgen. Zu Fuß erfordert das einen um 4 erschwerten Wurf auf *Stärke*, mit dem Fahrrad ist der Wurf nur um 2 erschwert. Im Wald ist es stockfinster, weswegen auch die Mofangang nicht schnell vorankommt.

In einem abgelegenen Teil des Waldes halten die Rocker schließlich an, um die Beute in einer kleinen Senke zu verbrennen. Es ist möglich, die Kriminellen mit einem Überraschungsangriff zu überwinden. Die Mofas, die die Truppe am Weg zurückgelassen hat, lassen sich mit einem gelungenen Wurf auf *Cleverness* unschädlich machen, sodass die Diebe nicht schnell fortkommen. Ein Ablenkungsmanöver kann kurzzeitig verhindern, dass die Gang die Beweise verbrennen kann.

Die Stelle lässt sich später finden, indem man den Mofaspuren durch den Wald folgt, was mit einem Wurf auf *Cleverness* gelingen kann. Aus den verbrannten Überresten der Museumsstücke lassen sich aber nur noch ein paar kleine Metallnägel und unkenntliche Knochenenteile bergen, mit denen höchstens die Spurensicherung der Polizei noch etwas anfangen kann.

Die 1W6 Freunde und der
Fluch des Wolpertingers

Zeitungsartikel

Am nächsten Tag ist der auf der folgenden Seite abgebildete Abschnitt in der Zeitung zu finden.

Fall gelöst?

Wenn die Bande allen Spuren nachgegangen ist, sollte sie langsam eine gute Vorstellung haben, wie die ganzen Vorfälle zusammenhängen. Um die Täter dingfest zu machen, müssen die jungen Detektive nun nur noch die Polizei überzeugen können.

Wenn die Bande einen guten Draht zu den Gesetzeshütern hat, sei es, weil sie bei früheren Fällen punkten konnten, sei es, weil ein Familienmitglied Polizist ist, macht das die Sache sehr viel einfacher, da sie hier auf jeden Fall Gehör finden und ihre Beobachtungen überzeugend vorbringen können.

Auch eindeutige Beweise wie etwa ein Kaninchen samt Karton aus dem Rüpelbrecht-Schloss oder wenn die Bande Zeuge der Taten der Mofangang war, sollten die Beamten schnell überzeugen. Ist das nicht der Fall, braucht die Bande Unterstützung.



Sododurnier
am 26.8. !

Englischaufsatz
für morgen!

Aufgabe 788
Seite 95!

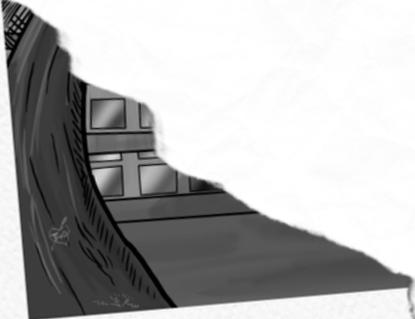
Die 1W6 Freunde: Kapitel 12

Teuflicher Sabotageakt durch feindliche Mächte

Auf die Versuchsfelder, die die Bundesbehörde für Agrartechnische Forschung (BAF) seit einigen Jahren vor unserer Stadt betreibt, wurde in der letzten Nacht ein feiger Anschlag verübt. Eine große Anzahl fremdländischer Kaninchen wurde dort freigesetzt, die in nur einer Nacht das Versuchsgebiet vollständig kahlfraßen und damit ein millionenschweres Regierungsprojekt, das einen unglaublichen Fortschritt in der deutschen Landwirtschaft bedeutet in der deutschen Landwirtschaft bedeutet hätte, um Jahre zurückwirft. Eine Einsatztruppe von Forstbeamten konnte die fraßgierige Meute erlegen, bevor sie weitere Schäden anrichten konnte.

Für einen dummen Streich ist der Aufwand viel zu groß, so dass die Polizei eine Bande von Ökoterroristen im Verdacht hat.

Nach Aussage unseres Zoologieexperten Roland Belferer handelt es sich bei den Tieren um eine seltene Art aus Feuerland, was darauf hindeuten könnte, dass südamerikanische Agenten hinter der Tat stecken.



Einbruch im Museum

In der letzten Ausgabe unseres Blattes berichteten wir über die bevorstehende Ausstellung der berühmten Rüpelbrecht-Sammlung im Museum für Natur- und Heimatkunde unserer Stadt. In der letzten Nacht wurde eben diese Sammlung von unbekanntem Tätern gestohlen. Die Polizei ist sich einig darüber, dass es sich um das Werk von Profis handeln muss, zum Stand der Ermittlungen liegen aber sonst keine weiteren Informationen vor.

Der Schaden beläuft sich nach Schätzungen der Versicherung auf fast eine Million Deutsche Mark.

Nolpertinger gesichtet!

Verlässlichen Quellen zufolge, soll seit Tagen ein seltsames Fabelwesen die Gärten unserer Bürger heimsuchen. In der Schrebersiedlung am östlichen Stadtrand hat das Tier bereits mehrere Beete völlig kahlgefressen. Mehrere Zeugen beschreiben das Tier eindeutig als einen gewaltigen Hasen mit Hirschgeweih. Einem unserer Leser gelang sogar ein Schnappschuss des Wesens, ein eindeutiger Beweis, dass die Kreatur existiert. Dazu, ob der geheimnisvolle Nolpertinger in Zusammenhang mit den Anschlägen auf Regierungseigentum oder dem Einbruch ins städtische Museum (siehe unten) steht, wollte sich die Polizei nicht äußern.

Klassisches Dilemma

Handout 2

Die 1W6 Freunde und der
Fluch des Wolpertingers



Nr. 7
Treffen um
00 Uhr
Besprechen

aa'aa

Wer war der dritte Mann
beim Banküberfall???



Die 1W6 Freunde: Kapitel 12

18
+ 23

41

Alles
im Grab
im Moor

Roland Belferer kennt die Detektive als findige und zuverlässige Schüler. Wenn sie ihm Hinweise zur Kaninchenplage und dem Schreber-Wolpertinger unterbreiten, wird er die Polizei überzeugen können, sich die Sache einmal anzusehen. Auch Sigmund Speck kann einige Aussagen der Bande bestätigen.

Dankwardt von Rüpelbrecht kann einige wichtige Aussagen zu der Sache beisteuern. Wenn die Bande sich während des Falls mit ihm gut verstanden hat, kann man ihn überzeugen, mit zur Polizei zu gehen und seine Aussage zu machen, was den Ausführungen der Bande weiteres Gewicht verleiht.

Zu guter Letzt können sich die Junordetektive an Findus Gscheitel, den Reporter wenden, der jede stimmige Geschichte auch ohne Beweise glaubt und mit ein paar Zeitungsartikeln die Ermittler in die richtige Richtung steuern kann.

Die Mofabande zu fangen ist die einfachste Aufgabe. Schwerer ist es, die Spione Pelski und Gurjew zu überführen. Den Schreber-Wolpertinger zu erklären, ist schließlich der krönende Abschluss der Ermittlungen. Wenn die Polizei mit Hilfe der Bande schließlich alles restlos aufgeklärt und die Schuldigen festgenommen hat, ernten die Jungdetektive von allen Seiten Lob und Anerkennung.

Und wie geht es weiter?

In Roland Belferer hat die Bande in Zukunft sicherlich einen Verbündeten, der für sie an und ab einmal Dinge mit der Schule klären kann. Außerdem kann er, genau wie Sigmund Speck, als Experte für Lokalgeschichte und Naturkunde nützlich sein.

Die Opattschek-Zwillinge sind auch in Zukunft weiterhin sehr verdächtig. Während Werner im Gefängnis sitzt, könnten sie sich berufen fühlen, in seine Fußstapfen zu treten und bald ein paar wirklich krumme Dinger zu drehen.

Paul Paulson wird die Bande um Hilfe bitten, als jemand sein Eis mit Abfuhrmitteln versetzt. Familie Rüpelbrecht verliert ihren Stammsitz, wo bald eine verdächtige Sekte einzieht. Ein seltsamer Zirkus zieht in die Stadt – und Dankwardt wird entführt! Ein neuer Fall für unsere Detektivbande ...

Die 1W6 Freunde und der
Fluch des Wolpertingers

~~Handwritten scribble~~ // Tododornier am 26.8. ! // Englischaufsatz für morgen!

ENID BLYTON-G ZEUGNIS

Name: _____
Klasse: _____

Wertespiegel

Stärke: _____
Cleverness: _____
Mut: _____
Umgang: _____

D... ist die Versetzung des
S...

Fleißkärtchen



Wie sehe ich aus?

Poesiealbum

Meine besten Freunde sind

Nicht so gut verstehe ich mich mit

Notizen

Visitenkarte

Kein Fall ist uns zu schwer!

... denn wir sind

Bandenpunkte

Gesamt:

Aktuell:

Guter Ruf: ○○○○○○

Gelöste Fälle

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
5. +1
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
10. +1
- 11.
- 12.
- 13.
- 14.
15. +1
- 16.
- 17.
- 18.
- 19.
20. +1
- 21.
- 22.
- 23.
- 24.
25. +1

Meine Bande

Was noch wichtig ist

Unser Hauptquartier:

DORP

www.die-dorp.de

Die **DORP** ist eine unabhängige Webseite rund ums Thema Rollenspiel. Angefangen hat es vor über 20 Jahren und umfasst mittlerweile unter anderem Downloads, Artikel und Berichte zu zahlreichen Rollenspielen und anderen Dingen, die ihren Machern Spaß bereiten.

Unter dem Label **DORP-TV** bietet sie Berichterstattung von den großen Messen und Cons der Szene. Der **DORPCast** ist ein 14tägig erscheinender Rollenspiel-Podcast von Michael Mingers und Thomas Michalski, und unter dem Begriff **DORP im Druck** veröffentlichen sie Rollenspielprodukte, so wie dieses hier.

Alles, was die **DORP** veröffentlicht, erscheint kostenlos im Netz. Sie besitzt keine feste Redaktion, sondern besteht weitestgehend aus einem Freundes- und Bekanntenkreis, aus dem die Projekte hervorgehen. Diese Projekte und Beiträge liegen weitestgehend in der Hand der beteiligten Autoren und Künstler. Möglich wird dies auch durch die Förderung durch Fans auf Patreon, die durch ihre großzügigen Spenden das Projekt in dieser ehrenamtlichen Form möglich machen.

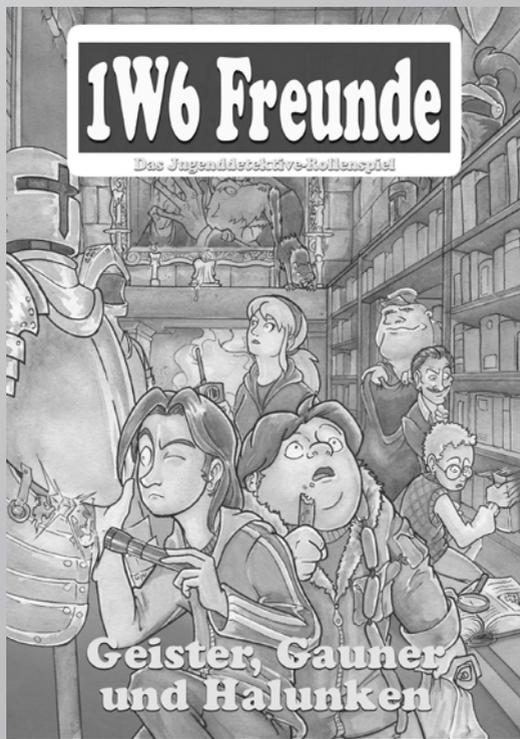
Neugierig geworden? Dann besuche uns unter www.die-dorp.de

DORP
TV

DORP
Cast

DORP im Druck

Geister, Gauner und Halunken



Wenn das Abenteuer lockt, wenn alte Gemäuer durchforscht werden wollen und Rätsel gelöst werden müssen, dann ist es ein Fall für ... euch!

Geister, Gauner und Halunken bietet vier neue Fälle für **Die 1W6 Freunde**: In **Das Geheimnis der Geisterpiraten** kreuzt ein altes Spukschiff vor der Küste der Millionengstadt, doch steckt etwas ganz anderes dahinter, als man meinen sollte.

In **Der Geist des Generals** wird hingegen eine Pension von einem Gespenst heimgesucht, das Angst und Schrecken verbreitet und in seine Schranken gewiesen gehört.

In **Das Modul der Meister** wird dreist der örtliche Rollenspielladen bestohlen und ein antikes Spielmodul entwendet – doch ist es wirklich nur ein einfacher Diebstahl?

Und in **Der verschwundene Leuchter** ist ein nächtlicher Diebstahl in einer Eisdiele nur der Anfang eines viel umfassenderen, sinnistren Komplotts.

Geplant für 2020

1W6 Freunde

Das Jugenddetektive-Rollenspiel



Allzeit bereit

Der zweite Abenteuer-Sammelband für Die 1W6 Freunde.

*Willkommen in der Millionenstadt – eine große
Metropole irgendwo in Deutschland.*

*Menschen gehen zwischen den Hochhäusern des
Zentrums ihrem Tagewerk nach, besuchen Museen
und Kinos oder verbringen die sonnigen Tage in
den grünen Außenbezirken der Stadt.*

*Doch egal, wo sie sich aufhalten: Das Verbrechen
lauert meist hinter der nächsten Biegung.*

Die 1W6 Freunde – Das Jugenddetektive-Rollenspiel erlaubt es den Spielern, in die Haut der Helden ihrer Jugend zu schlüpfen. In der Rolle junger Detektive tauchen sie unter das Radar ihrer Eltern und Lehrer, um den Gaunern der Stadt den Kampf anzusagen.

Dieses Buch bietet ein einfaches und leicht zugängliches Regelwerk, für das nur handelsübliche, sechsseitige Würfel benötigt werden und das auch für junge Spieler leicht zu verstehen ist. Wer schon etwas älter ist, kann hingegen durch das tief in den 80er Jahren verwurzelte Setting zurückkehren in die Welt der Hörkassetten. Zudem enthält das Buch eine umfangreiche Beschreibung der Millionenstadt und ihrer Bewohner, zwei spielfertige Abenteuer sowie zahlreiche Anregungen, die es dem Spielleiter leicht machen, eigene Fälle für die Bande zu entwerfen.



DORP im Druck