

# 1W6 Freunde

Das Jugenddetektive-Rollenspiel



Geister, Gauner  
und Halunken



Aufgabe 788  
Seite 95!

# Geister, Gauner und Halunken

## Abenteuerband 1



Nr. 7  
Treffen um  
00 Uhr  
Beschaffen

-wéé

2

Wer war der dritte Mann  
beim Banküberfall???



**Geister, Gauner  
und Halunken**

18  
+ 23  
---  
41



# 1W6 Freunde

**Das Jugenddetektive-Rollenspiel**

**Abenteuerband 1**

**Geister, Gauner  
und Halunken**



das  
Grab  
im  
Hoor



Judoturnier  
am 26.8. !

Englischaufsatz  
für morgen!

**3**

# Geister, Gauner und Halunken

Aufgabe 788  
Seite 95!

## Impressum

### Impressum

Geschrieben von: Thomas Michalski und Christoph Laurer  
Lektorat von: Thomas Bender, Moritz Mehlem,  
Thomas Michalski  
Cover von: Jacob Müller  
Illustriert von: Markus Heinen und Thomas Michalski  
Design von: Markus Heinen  
Satz von: Thomas Michalski

© 2020 DORP GbR

**DORP**  
www.die-dorp.de

DORP im Druck

### Weitere Informationen

Bei Fragen sind wir immer gerne für euch da!  
Schreibt uns unter [thomas.michalski@die-dorp.de](mailto:thomas.michalski@die-dorp.de)  
oder besucht uns online unter [www.die-dorp.de](http://www.die-dorp.de)

Wer war der dritte Mann  
beim Banküberfall???



# Geister, Gauner und Halunken

## Inhaltsverzeichnis

Impressum	4
Inhaltsverzeichnis	5
Vorwort	6
Die 1W6 Freunde und ...	
... das Geheimnis der Geisterpiraten	7
... das Modul der Meister	21
... der Geist des Generals	55
... der verschwundene Leuchter	67
Neue Jugendbände	91
Die Deichdachse	91
Die Geheimnisgang	93



Inhaltsverzeichnis

Jododurnier  
am 26.8. !

Englischaufsatz  
für morgen!

5

# Geister, Gauner und Halunken

Aufgabe 788  
Seite 35!

## Vorwort

Dieses Buch ist ein immenses Stück Wunscherfüllung. Schon als 2009 die erste Druckausgabe der Regeln der **1W6 Freunde** im Handel erschien, hegte ich die Hoffnung, dass das Spiel zugleich das erste **DORP**-Eigenwerk mit eigenen Abenteuerbänden sein würde. Aber leider ist ja jene erste Edition beim damaligen Verlag niemals über das Grundbuch hinausgekommen.

Als wir die Rechte dann wiederbekamen und beschlossen, 2015 in Eigenregie eine Neuauflage des Spiels zu bringen, war auch sofort die Hoffnung wieder da, dieses Mal nun aber auch Zusatzbände zu machen. Als uns dann erste Resonanz zeigte, dass es in der Tat offenbar viele Menschen gibt, die von der Idee unseres Spiels angesprochen werden, war klar: Dieses Mal setzen wir den Plan in die Tat um.

Etwas mehr als ein Jahr später nun schreibe ich diese Zeilen hier und es ist geschehen: Wir haben einen Abenteuerband. Planen gar schon den nächsten Teil.

Aber das mit der Wunscherfüllung geht noch weiter. Schnell fand das Spiel damals in Christoph Laurer einen Fan. Dessen Begeisterung wiederum wurde durch ein Abenteuer, „Ghost Rouse at the Guest House“, Form gegeben, das er im *Zunftblatt* veröffentlichte. Ich wiederum veröffentlichte als Werbe-Aktion für unser Spiel im Magazin *Anduin* das Szenario „Das Geheimnis der Geisterpiraten“.

Je mehr Jahre vergingen, desto mehr wünschte ich mir, beide Abenteuer in die „offizielle Reihe“ holen zu können. Gesagt, getan: Mit dem Segen der beiden Magazine sind beide Titel ebenfalls in diesem Buch vertreten und „daheim“ angekommen. Christoph hat sein Abenteuer, das wir noch für die Stringenz der Titel der Reihe in **Die 1W6 Freunde und der Geist des Generals** umbenannten, sogar noch einmal etwas überarbeitet, ebenso wie ich meine Texte angepasst habe.

Wunscherfüllung Nummer 3: Seitdem es die DORP gibt, habe ich immer davon geträumt, dass wir mal „so professionell“ sein würden, Künstler anheuern – und auch bezahlen – zu können. Jacob Müller ist der Erste, bei dem wir dies umsetzen konnten. Er hat uns das wundervolle Cover für dieses Buch angefertigt.

Bleibt nur eines zu sagen: Viel Spaß!

Thomas Michalski  
Mai 2016

Vorwort

Wer war der dritte Mann  
beim Banküberfall???



18  
+ 23  
---  
41



# Die 1W6 Freunde und das Geheimnis der Geisterpiraten

## Einleitung

Dieses Abenteuer kann als Teil einer Kampagne oder auch als ein Einzelabenteuer gespielt werden. Die Handlung ist insgesamt relativ geradlinig, allerdings gibt es im Mittelpunkt der Geschichte mehrere Verzweigungen, die ein nicht-lineares Spiel unterstützen. Da es nicht möglich ist, sich in dieser Geschichte in eine Sackgasse zu manövrieren, ist der Fall auch für unerfahrene Spieler sehr gut geeignet.

Die 1W6 Freunde und das Geheimnis der Geisterpiraten ist in der Millionenstadt angesiedelt, wie sie auch im Grundregelwerk des Spieles beschrieben wird. Dabei ist die Zeit, in der es spielt ist, für die Geschichte relativ egal, sodass es sowohl in der Gegenwart wie auch in den 80er Jahren, der Hauptzeit der Jugenddetektiv-Geschichten, gespielt werden kann. Eine Kenntnis des Settings durch die Spieler ist nicht weiter erforderlich.

**Das Geheimnis  
der Geisterpiraten**

## Die Vorgeschichte

Im Norden der Millionenstadt liegt auch ein Hafen. Im Stadtteil Hoddel angesiedelt, ist dieser Hafen nicht zuletzt eine Verbindung in die skandinavischen Länder und immer wieder ein Ort abenteuerlicher Versuche, den Zoll zu umgehen.

Eine ganz eigenartige Methode dazu haben zwei Gauner, Ingmar Buselmeier und Götz Gödel, erdacht. Sie stützen sich auf eine alte Legende von Piraten, die vor Jahrhunderten die Küste vor der heutigen Millionenstadt unsicher machten und tarnen ihre geplanten Schmuggelfahrten ins ferne Dänemark als gruselige Geistererscheinungen. Um dabei auch vor den lokalen Fischern sicher zu sein, schleichen sie zudem zwei Nächte vor Beginn dieses Falles auf das Hafengelände von Hoddel und sabotieren die dort liegenden Fischerbote, damit ihnen auf hoher See ja niemand begegnet.



~~Handwritten scribbles~~  
dieses Grab im Moor



Sododurnier  
am 26.8. !

Englischsaufsatz  
für morgen!

# Geister, Gauner und Halunken

Aufgabe 788  
Seite 95!

Für die Jugenddetektive wird ein Fall daraus, als in der Nacht, bevor sie involviert werden, eine Grillfeier der Oberstufe am Deich im Norden der Stadt stattfindet. Dort werden die Schüler Zeuge eines technisch aufwendigen Spektakels, als das falsche Geisterschiff vor der Küste kreuzt. Im Kreis der Jugendlichen ist auch Rudger Guckma aus der Jahrgangsstufe 11. Dieser wendet sich zu Beginn des Abenteuers an die Detektive und so nimmt die Geschichte ihren Lauf.

## Kapitel 1

### Morgens in der Schule

Die Jugenddetektive verbringen, zusammen mit den anderen Schülern, gerade ihre große Pause auf dem Hof der Schule, als Rudger zu ihnen tritt. Er fragt, ob sie einen Moment Zeit hätten und schildert dann, was in der vergangenen Nacht passiert ist:

Sie waren mit zahlreichen Schülern der Oberstufe auf dem Deich in Hoddel im Norden der Stadt, um dort zu grillen. Kurz vor Mitternacht dann wurden sie alle gemeinsam Zeuge eines eigenartigen Schauspiels: Ein Schiff tauchte am Horizont auf und schien aus sich selbst heraus zu leuchten. Ein riesiges, schwarzes Segel habe sich vor den Wolken abgezeichnet, ein weißer Totenschädel mit gekreuzten Knochen prangte darauf. Für einige lange Minuten habe das Schiff dort vor der Küste gekreuzt, dann habe die Dunkelheit es wieder verschluckt.

Er möchte, dass sie dieses Rätsel löfen.

Keine Frage, das Geheimnis der Geisterpiraten ist ein Fall für die 1W6 Freunde.

### Nächste Schritte

Im Grunde gibt es an diesem Punkt zwei Wege, die die Gruppe einschlagen könnte. Entweder sie fahren zur Küste, um sich selbst einen Eindruck zu machen, oder aber sie möchten der Frage nachgehen, welche Vergangenheit mit Piraten die Millionenstadt wohl hat.

Nachfolgend werden beide möglichen Pfade weiter beschrieben.



Das Geheimnis  
der Geisterpiraten

Nr. 7

Treffen um  
00 Uhr?  
Besprechen

Wä?ä?

Wer war der dritte Mann  
beim Banküberfall???



# Geister, Gauner und Halunken

18  
+ 23  
---  
41



## Sonnenschein auf dem Deich

Sollte die Bande den Grillplatz bei Tag untersuchen, so ist er anhand von Rudgers Beschreibung leicht zu finden. Er liegt etwas außerhalb, ist aber gut über eine kleine Straße zu erreichen. Die Fläche selber zeigt noch gut erkennbar die Spuren von fast 100 grillenden Jugendlichen – dunkle, rußige Flecken, einigen Müll und einige Bierflaschen in einem Gebüsch. Der Blick auf das Meer ist tadellos, die See liegt ruhig und friedlich dar.

Jenen, denen ein Wurf auf *Cleverness* gelingt, fällt zudem auf, dass keine Fischerboote auf dem Meer zu sehen sind, was um diese Tageszeit sehr ungewöhnlich ist. Wirkliche Spuren gibt es sonst so ohne weiteres vor Ort nicht, wohl aber besteht die Chance, eine sehr eigentümliche Bekanntschaft zu schließen.

Wenn die Bande gerade den Platz untersucht, taucht eine bullige Gestalt in gelbem Ölzeug auf, die unter buschigen Augenbrauen und über einen wirren, grauen Bart hinweg sehr skeptisch auf die jungen Ermittler blickt. Es handelt sich bei ihm um den Fischer Hannes Duckbert.

Duckbert fand sein Boot sabotiert vor und ist seither auf der Suche nach den Schuldigen; er ist fest davon überzeugt, dass es marodierende Jugendliche waren. Insofern ist Ärger natürlich vorprogrammiert.

Mit gut ausgespielter Höflichkeit oder einem gelungenen Wurf auf *Umgang* ist es allerdings möglich, ihn zu beruhigen und vernünftig mit dem Mann zu reden. Er wird ihnen dann von der Misere mit den Fischerbooten berichten und sie gerne damit beauftragen, herauszufinden, wer im Hafen von Hoddel gewütet hat. Er lädt sie ein, ihn am Hafen zu besuchen, um sich selbst ein Bild zu machen.

Alles weitere dazu findet man weiter hinten in diesem Abenteuer unter der Überschrift *Ermittlungen in Hoddel*.

## Wenn es Nacht wird an der Küste

Alternativ ist es denkbar, dass die Bande sich nachts auf die Lauer legt. Dabei können sie tatsächlich das Geisterschiff auch mit eigenen Augen sehen. Rudgers Beschreibung ist akkurat: Es leuchtet wie von selbst (was an einer Lichtanlage liegt, mit der die Gauner das Schiff beleuchten) und das Segel mit dem Totenschädel weht hart im Wind.

Nach wenigen Minuten verschwindet das Schiff wieder urplötzlich in der Dunkelheit (da sie dort die Lichtanlage wieder ausschalten). Die Detektive können an dieser Stelle nur wenig unternehmen; mit einem Wurf auf *Cleverness* können

Das Geheimnis  
der Geisterpiraten



das Grab  
im Moor



Sododurnier  
am 26.8. !

Englischaufsatz  
für morgen!

Aufgabe 788  
Seite 95!

# Geister, Gauner und Halunken

sie aber ermitteln, dass das Schiff grob Kurs auf den Hafen im Stadtteil Hoddel gesetzt hat.

## Das Stadtarchiv

Wenn die Charaktere es vorziehen, ihre Ermittlungen erst mal in der sicheren Innenstadt durchzuführen, führt sie ihr Weg zwangsläufig ins Stadtarchiv. Ganz ohne Probe können sie dort herausfinden, dass es in der Tat an der Küste der Millionenstadt einst Piraten gegeben hat.

Im letzten Viertel des 14. Jahrhunderts trieben diese auf See vor der Küste ihr Unwesen und trugen in wenigen Jahren ein erstaunliches Vermögen zusammen, bevor sie dann kurz nach der Jahrhundertwende offenbar von der Hanse wieder vertrieben wurden.

Wenn die Charaktere ein wenig tiefergehender recherchieren wollen, so können sie mit einer erfolgreichen Probe auf *Cleverness* zudem einige alte Dokumente aus der Zeit im Archiv finden, die eine kleine, aber durchaus wichtige Information beinhalten: Die Piraten damals waren so genannte *Höhlenpiraten*, Seeräuber, die aus einem Höhlenlabyrinth entlang der Küste heraus zuschlugen.

Dies ist letztlich eine wichtige Spur, die die Bande auf das Höhlensystem aufmerksam machen kann, das weiter hinten in diesem Abenteuer unter der Überschrift *Die Gänge der Piraten* beschrieben wird.

Das Geheimnis der Geisterpiraten

## Kapitel 2

### Ermittlungen in Hoddel

In Hoddel selbst gibt es drei Plotfäden, denen die Charaktere nachgehen können. Einer der drei allerdings ist eine falsche Fährte, die mit dem Hauptplot nichts zu tun hat und nur dazu dient, die Spielwelt insgesamt etwas vielfältiger zu gestalten.

### Die versunkenen Boote von Hoddel

Wenn sie sich am Hafengelände umhören, stoßen sie vermutlich sehr schnell auf Hauke Haien, den Aufseher dort. Hauke ist sehr aufgeregt. Einerseits ist sein Hund „Strubbel“ gestern Nacht entlaufen (siehe unten) und andererseits sind ausnahmslos alle Boote vor Ort Opfer eines Sabotageaktes geworden: Man hat jedem Boot offenbar ein Leck geschlagen.

Zuerst wird Hauke wie auch Hannes die Charaktere verdächtigen, doch wenn das einmal aus der Welt geräumt ist, wird er sie auch gerne mit „beiden Fellen



Nr. 7  
Treffen um 00 Uhr  
Besprechen

aa'aa

Wer war der dritte Mann beim Banküberfall???



# Geister, Gauner und Halunken

18  
+ 23  
---  
41



betreuen“. Der etwas grantige Mann denkt sich vor allem, dass mehr Hilfe immer besser ist als weniger Hilfe.

Leider weiß er auch nicht viel mehr zu berichten, außer dem Tatbestand, der offensichtlich ist.

Es gibt zwei mögliche Spuren und ein weiteres Kuriosum. Einerseits können die Detektive, wenn sie sich auf dem Gelände umschaun, mit einer gelungenen Probe auf *Cleverness* (wobei jeder Wurf etwa eine halbe Stunde Absuchen symbolisiert) Reifenspuren entdecken. Diese sind offenbar von einem großen und schweren Fahrzeug hinterlassen worden, mutmaßlich sogar schon über das hinausgehend, was im normalen Straßenverkehr zu finden ist. Wenn sie sich erkundigen, eigentlich egal bei welchem NSC, so wird dieser recht schnell auf den Namen Ingmar Buselmeier kommen. Ingmar nämlich fährt einen Unimog.

Dies ist dann ein klarer Hinweis zum Gutshof Buselmeier – dazu später mehr.

Die zweite Spur ist Oswald Ente, genannt Dök, der auf einem Hausboot wohnt und damit am Hafen anliegt. Sein Hausboot wurde, da jemand an Bord war, bei der nächtlichen Sabotage verschont, ist aber ohnehin schon lange nicht mehr dazu geeignet, mehr zu tun, als vor Anker zu liegen.

Allerdings hat Oswald noch immer gute Ohren und wenn ihn jemand überzeugt, dass er ein guter Junge oder ein gutes Mädchen ist – im Zweifel durch einen erfolgreichen Wurf auf *Umgang* – berichtet er auch gerne davon.

Was er gehört hat, ist vor allem ein monströses Motorengeräusch, begleitet vom blechernen Scheppern nicht richtig vernieteter Metallplatten: Der zweite Hinweis auf Ingmars Unimog. Außerdem meint Oswald, dass stets zwei laute Schläge aufeinander gefolgt sind, bevor wieder für einen Moment Stille eingetreten sei. Das liegt daran, dass Ingmar und Götz jeweils pro Person ein Schiff nach dem anderen abgearbeitet haben. Das können die Detektive an dieser Stelle zwar nicht wissen, aber ein solcher Rückschluss ist natürlich denkbar.



Das Geheimnis  
der Geisterpiraten

Das Kuriosum ist ein weiterer alter Herr namens Friedrich Freimund, der jeden Tag am Steg sitzt und die Möwen mit altem Brot füttert. Friedrich weiß in der Tat



Jedodurnier  
am 26.8. !

Englischaufsatz  
für morgen!

Aufgabe 788  
Seite 35!

# Geister, Gauner und Halunken

von nichts und hat keine konkreten Hinweise mehr, hat aber großes Geschichtswissen. Wenn die Charaktere nicht im Stadtarchiv waren, so kann er ihnen zumindest von den alten Piraten von Hoddell erzählen. Zwar weiß er nicht, dass diese aus Höhlen heraus operiert haben, aber er weiß dafür eine andere Geschichte zu erzählen: Der größte Freibeuter der Region war damals angeblich ein Mann namens Kapitän Röttschreck. Bei seiner Hinrichtung habe sein Kopf schon auf dem Richtblock gelegen, als er einen Fluch ausgestoßen habe: Er werde wiederkehren und wenn es soweit wäre, werde er persönlich dafür Sorge tragen, dass niemals wieder eine elende Landratte einen Kiel ins Wasser senken werde.

Für Friedrich ist klar: Das hier ist keine Sabotage im Hafen, sondern der Fluch des Kapitän Röttschreck. Das ist natürlich reiner Quatsch. Aber es ist eine schöne Geschichte – und einen Hinweis auf Kapitän Röttschreck ist dann später in den Höhlen sogar wirklich noch zu finden, wie im entsprechenden Abschnitt erklärt.

## Einbruch bei Firma Licht-Leuchter

Wenn die Detektive sich hingegen im Stadtkern von Hoddell etwas umsehen wollen, gibt es dort für sie eine weitere Spur. Am Markplatz von Hoddell, einem von alten Fachwerkgebäuden gesäumten, runden Platz, befindet sich auch die Filiale des Innenbeleuchtungs-Fachgeschäftes „Licht-Leuchter“. Ludwig Leuchter führt das Geschäft in vierter Generation, doch schon wenn die Detektive über das Kopfsteinpflaster des Marktplatzes schreiten, wird ihnen auffallen, dass dort heute alles andere als ein idyllischer Familienfrieden zu finden ist.

In der vorigen Nacht ist eingebrochen worden – zum nunmehr zweiten Mal. Ludwig wird den Charakteren gerne alles schildern, was er weiß, nur viel ist es nicht. In der vergangenen Nacht wurde ein zweiter Einbruch auf das Geschäft verübt, nachdem sich bereits vor zwei Wochen jemand gewaltsam Zutritt verschafft hatte. Vor zwei Wochen wurden dabei mehrere große Scheinwerfer, wie sie im Theater Verwendung finden, entwendet. Das alleine ist für Ludwig schon verwunderlich, denn die Geräte sind sperrig, teuer im Betrieb und eigentlich kaum zu etwas abseits der Bühne zu gebrauchen. Ingmar und Götz verwenden sie natürlich, um das Geisterschiff auszuleuchten und haben sie mit dem Unimog abtransportiert – auch über diese Spur können die Detektive auf den Mann und sein sperriges Fahrzeug aufmerksam werden, wenn sie sich umhören, wer wohl ein Auto habe, mit dem man die Scheinwerfer fahren könne.

Beim zweiten Einbruch nun wurde ein „Leuchtmittel“ entwendet, in diesem Falle also das Äquivalent zu einer Glühbirne bei professionellen Lichtenanlagen. Na-

Das Geheimnis der Geisterpiraten



Nr. 7  
Treffen um 00 Uhr  
Besprechen

W. C. C.

Wer war der dritte Mann beim Banküberfall???



# Geister, Gauner und Halunken

türlich für genau den Strahlertypus, der beim vorigen Einbruch entwendet worden ist.

Weitere Hinweise sind auf diesem Weg nicht zu finden.

## Haukes entlaufener Hund

Der letzte Plotfaden, der entlaufene Terrier Strubbel des Hafenaufsehers Hauke, hat mir der eigentlichen Handlung nichts zu tun und dient als falsche Fährte, ein sogenannter „roter Hering“. Strubbel ist ausgebüchst und erfreut sich gerade im Hafenlokal „Krebsfalle“ eines glücklichen Lebens voller Fleischwurst und Schinken. Wenn die Detektive sich beispielsweise nach Hundegebell erkundigen, wird man sie schnell dorthin und an den Lokaleigner Johann Momsen verweisen und der winzige Fall im Fall ist gelöst.

Spielleiter, die ihren Spielern das Leben etwas schwerer machen wollen, könnten natürlich zudem eine weitere Hürde einbauen, indem Hauke die Detektive erst am Hafen herumschnüffeln lässt, wenn sie sich durch die „Rettung“ Strubbels als würdig erwiesen haben.

Selbst wenn sie Strubbel vermutlich bestenfalls vor Überfettung retten können.

## Kapitel 3

### Nächster Halt: Gutshof Buselmeier

Im vorigen Abschnitt sind eine ganze Reihe Hinweise auf Ingmars Unimog zu finden: Die Reifenspuren am Hafen, die Motorengeräusche, die Oswald „Dök“ Ente gehört hat, sowie die Tatsache, dass die bei Ludwig Leuchter gestohlenen Lampen Sperrgut sind, das man kaum mit einem Kleinwagen entwendet hat.

Damit sind die Charaktere der Lösung des Falles bereits ein großes Stück näher gekommen, aber noch nicht am Ziel. Ingmar ist selbst, wenn man nicht seinen Straftaten auf der Spur ist, ein unfreundlicher Zeitgenosse und er ist Einbrechern gegenüber in etwa so aufgeschlossen wie ein Dobermann gegenüber einem Kaninchen. Dennoch führt für die Charaktere im Grunde kein Weg an seinem Hof vorbei.

Das Grundstück ist groß und umfasst neben einem Haupthaus, das sich in die Grundstücksecke schmiegt, einen verwilderten Acker und eine verfallene Scheune. Tatsächlich kann man im Haupthaus auch nichts finden außer Ärger – der arbeitslose Buselmeier ist die meiste Zeit daheim und wäre eine unliebsame Bekanntschaft, zumindest an diesem Punkt.

Das Geheimnis  
der Geisterpiraten

Sododurnier  
am 26.8. !

Englischaufsatz  
für morgen!

# Geister, Gauner und Halunken

Die Scheune dagegen bietet eine heiÙe Spur: Wenn die Detektive sich darin umsehen, können sie schnell feststellen, dass ein großer Teil des alten und halb verfaulten Heus offenbar vor kurzem noch von großen Kisten oder Kartons platt gedrückt worden ist. Dies waren die gestohlenen Lampen. Eine gelungene Probe auf *Cleverness* fördert zudem das defekte, ausgebrannte Leuchtmittel hinter einem Heuballen zutage, das die Gauner durch den zweiten Einbruch ausgetauscht haben.

Die Unimog-Spuren vor Ort sind ziemlich eindeutig jene, die sie auch bei den Booten gesehen haben. Interessant ist jedoch, dass es eine weitere Reifenspur gibt: Neben der, die Richtung Hoddell führt, gibt es auch eine, die zur Steilküste führt.

Sollten die Detektive Ingmar über einen längeren Zeitraum beobachten wollen, so können sie zudem gegen Abend beobachten, wie er mit seinem lärmenden Ungetüm von Fahrzeug Kurs auf die Küste nimmt.

Zwar könnten sie an dieser Stelle elegant die Polizei auf Buselmeier ansetzen, das Geheimnis des Geisterschiffes würden sie damit aber sicherlich noch nicht gelöst bekommen.

Folgen sie den Spuren und/oder Ingmar, so stoßen sie dagegen bald auf einen Zugang zum Höhlensystem in der Steilküste im Norden Hoddells.

## Die Piratenhöhlen

Abhängig von der Tageszeit finden die Charaktere vielleicht am Eingang zu den Höhlen den Unimog selber vor – ansonsten führen die Reifenspuren einfach zu einer verborgen gelegenen Höhle im Norden der Millionengradstadt, direkt an der Küste.

Betreteten die Detektive das Höhlensystem, gibt es verschiedene Ansätze, wie man das am Spieltisch umsetzen kann. Im Test hat es sich bewährt, die Spieler – ganz wie in einem Dungeonszenario – mitzeichnen zu lassen, aber sie dabei zu bitten, es aus Sicht ihres Charakters heraus zu machen. Wenn dann das Klischee-Mädchen der Gruppe an dunklen, nassen Ecke „Leh!“ oder so daneben schreibt, gewinnt diese Karte schnell so viel ‚Charakter‘, dass sie eine gute Chance hat, noch lange in der Mappe eines Spielers als Trophäe mitgeführt zu werden.

Wem das natürlich nicht so zusagt, der kann auch einfach die „Hotspots“ nacheinander durch die Charaktere entdecken lassen. Schöner ist allerdings zweifelsfrei die erstgenannte Variante.

## Das Lampenlager

In diesem Raum lagern die restlichen Teile sowie die Verpackung der bei Licht-Leuchter gestohlenen Lampen. Das ist leicht anhand der Aufkleber auf den Kartons

Das Geheimnis der Geisterpiraten

Wer war der dritte Mann beim Banküberfall???



Nr. 7  
Treffen um 00 Uhr  
Besprechen

Wéé



# Geister, Gauner und Halunken

18  
+ 23  
---  
41



zu erkennen. Wem zudem ein Wurf auf *Cleverness* gelingt, der kann erkennen, dass nicht alle Lampenelemente, die in den Kartons waren, auch hier gelagert werden. Die fehlenden Teile sind auf dem Geisterschiff untergebracht.

## Das Pseudoschiff

Des Rätsels Lösung: Hier liegt das Schiff vor Anker. Es ist groß und beeindruckend, aber kein tolles Piratenschiff. Zwar hat es das große Segel, doch dahinter verborgen ragt ein Schornstein in die Höhe: Das vermeintliche Phantom ist offenbar ein alter Schlepper. Götz hat ihn günstig von einigen Russen erworben und einige kyrillische Symbole darauf künden noch davon.

Darauf installiert ist die beeindruckende Lichtanlage, die dem Schiff bei Nacht seinen gespenstischen Glanz gibt. In den meisten Fällen wird sich Götz auf dem Schiff aufhalten – eventuell kann es hier also zu Schlicheinlagen oder einer Konfrontation kommen.

Das Geheimnis der Geisterpiraten



~~Handwritten scribbles and notes~~  
dieses Grab im Meer



Sododurnier am 26.8. !

Englischaufsatz für morse!

# Geister, Gauner und Halunken

Aufgabe 788  
Seite 95!

## Der Wasserfall

Entlang des Weges passieren die Jugenddetektive einen Wasserfall, der offenbar über den Durchgang zu einem weiteren Teil der Höhle fließt, den man über einen schmalen Sims erreichen könnte. Diese Ecke hat nichts mit dem eigentlichen Fall zu tun, könnte aber dennoch recht spannend sein.

Wem ein Wurf auf *Mut* gelingt, um sich die Überquerung zu trauen und im Anschluss eine zweite Probe auf *Stärke* meistert, um diese dann auch zu schaffen, findet sich danach in einer bisher unentdeckten Kammer wieder. Wer die Probe nicht schafft, kann entweder noch von einem seiner Freunde am Hosensack gepackt werden (Probe auf *Stärke*, investierter *Bandenpunkt* oder etwas in der Art) oder aber stürzt herab, überlebt durch großes Glück den Sturz und wird dann letztlich über einen Gang, der unter Wasser seine Bahn zieht, in die Höhle mit dem Geisterschiff gesogen.

Gelingt es hingegen, in die Kammer hinter dem Wasserfall vorzustoßen, wartet dort noch ein ganz besonderer Fund auf die Detektive: Der Schatz des Kapitän Röttschreck! Einige Dublonen, ein Haufen verfaulten, einstmals wertvoller Stoffe und einige weitere Beutestücke, die der alte Kapitän der Hanse abspenstig gemacht hat.

Falls dieses Abenteuer nicht nur als Einzelszenario gespielt wird, bietet es sich natürlich an, hier auch gleich etwa mit einer gefundenen Karte oder dem Tagebuch des Piraten die Spur zu einem neuen Fall zu legen. Aber dies liegt in der Hand jedes einzelnen, individuellen Spielers.

## Das Schmugglergut

Hier lagert es also: Das Schmugglergut. Diese Höhle ist gefüllt mit einer bereits recht beachtlichen Zahl von Containern, allesamt dänisch beschriftet. Darin enthalten sind alle möglichen Güter, vor allem aber Elektronikgeräte, die Ingmar und Götz bereits heimlich nachts über das Meer ins Land geschafft haben.

An diesem Punkt nun sollte den Spielern spätestens der Zweck der ganzen Schraube klar werden. Damit haben sie das titelgebende Geheimnis der Geisterpiraten gelöst. Und den Fall? Den auch, fast zumindest.

Das Geheimnis  
der Geisterpiraten

Nr. 7  
Treffen um  
00 Uhr  
Besuchen

Wer war der dritte Mann  
beim Banküberfall???



# Geister, Gauner und Halunken

## Das Finale

Wie das Finale sich genau gestaltet, ist ein bisschen von dem abhängig, was bisher geschehen ist und in welcher Zeitepoche das Abenteuer gespielt wird. In der Gegenwart müssen sie im Prinzip mit dem Handy nur Fotos machen, die Höhlen wieder verlassen und Fotos der Container mit ihrem Smartphones via Twitter der ganzen Stadt vor Augen führen, um den Schmugglern das Geschäft zu versauen.

Doch egal ob sie diese Option haben oder einfach nur in den seligen 80ern wieder heraus aus den Gängen wollen, um sich auf ihre Drahtesel zu schwingen und die Polizei zu alarmieren: Im Idealfall findet das Finale hier in der Höhle statt.

Da stellen sich weitere Fragen. Ist Ingmar bereits vorher, etwa auf seinem Gutshof, auf sie aufmerksam geworden und weiß er somit, dass „diese Rotznasen“ drohen, seinen Plan zu vereiteln? Hat Götz sie beim Herumschleichen erwischt oder haben sie es umgekehrt bereits geschafft, den Gauner beispielsweise irgendwo auf dem Schlepper in einen Raum zu locken und dort einzusperrern?

Waren sie so klug und haben das getan, was viele Jugenddetektive in neueren Hörspielen gerne tun und haben die Polizei angerufen, bevor sie in die Höhlengänge gegangen sind?

Klassisch wäre es, dass Ingmar sie irgendwo bei den Containern ertappt, sich dann von den Charakteren schildern lässt, wie sie auf seine Spur gekommen sind, seinerseits eine Pistole zieht und dann, ja, durch eine List außer Gefecht gesetzt wird.

Ein alternativer Entwurf, um Dynamik in das Finale zu bringen, läge etwa darin, dass die Detektive mitbekommen, wie Ingmar und Götz das Schiff wieder in Bewegung setzen, um zur nächsten Fahrt aufzubrechen. Sie könnten sich dann an Bord schleichen, um die Gauner auf frischer Tat zu ertappen oder, langweiliger, die Polizei holen und auf die Verbrecher warten, wenn sie mit dem Schiff heimkehren.

Das Ende eines in Einzelteilen so offen gehaltenen Szenarios ist schwer abzusehen. Eine Möglichkeit, es zu einer spannenden Konfrontation in den Höhlengängen kommen zu lassen, ist aber mit Sicherheit zu finden.

Das Geheimnis  
der Geisterpiraten

das  
Grab  
im  
Joor



Jedodurnier  
am 26.8. !

Englischaufsatz  
für morgen!

# Geister, Gauner und Halunken

Aufgabe 788  
Seite 95!

## Epilog

Wenn das Rätsel um die Geisterpiraten gelöst ist, ist die Freude sicherlich groß. Im Namen der Millionenstadt sowie der Regierung von Dänemark wird den Jugenddetektiven explizit Dank gesagt, Ingmar und Götz wandern hinter Schloss und Riegel.

Wurde der Schatz von Kapitän Röttschreck gefunden, so geht dieser in den Besitz des Museums über, wo der Fund offiziell unter dem Namen der Jugendbande („Die 1W6 Freunde-Sammlung“, „Die Deichdachs-Sammlung“ etc.) ausgestellt wird. Eventuelle Hinweise auf folgende Abenteuer können ja dann in diesen umgesetzt werden.

Rudger Guckma wird den Jugenddetektiven fortan als guter Freund zur Verfügung stehen; wenn sie mal Hilfe aus der Oberstufe brauchen, ist er zur Stelle.

Und natürlich sind die jugendlichen Ermittler ihrem nächsten *Bandenpunkt* wieder einen Fall näher gekommen.

## Die Nichtspielercharaktere im Überblick

### Ingmar Buselmeier (grantiger Kleinverbrecher)

Ingmar kam als Sohn eines Bauern aus der Region zur Welt, kann aber mit Landwirtschaft nichts anfangen. Er hat seine Finger immer mal wieder in krummen Geschäften gehabt, aber bisher ist dem hageren, vernarbten Mann der große Wurf nicht gelungen.

Er ist nicht intelligent, besitzt aber ein immenses Maß an Bauernschläue. So kam er auch auf die Ideen mit dem Piratenschiff, basierend auf einer Legende, die sein Vater ihm als Kind gerne erzählt hat.

### Götz Gödel (muskulöser Gauner-Gehilfe)

Götz ist ein Mann fürs Grobe. Über 1,90 groß, breite Schultern, kahl rasiert und mit einer eindrucksvollen Narbe auf dem Hinterkopf, die er sich mal in einer Kneipenschlägerei mit einer abgebrochenen Bierflasche zugezogen hat. Er mag die Idee, reich zu werden und Ingmar hat ihn vor allem an Bord geholt, da er wenig Fragen stellt, skrupellos ist und viel Kraft in den Armen hat.

Das Geheimnis  
der Geisterpiraten

Wer war der dritte Mann  
beim Banküberfall???



# Geister, Gauner und Halunken

18  
+ 23  
---  
41

00000000  
[scribbles]

## Rudger Guckma (Schulkamerad der Jugenddetektive; Auftraggeber)

Ein Schulkamerad der Jugenddetektive. Er ist ein eher unauffällige Erscheinung und keiner besonderen Fraktion oder Subkultur zugehörig. Er findet ganz spannend, was die Bande so treibt, aber hatte bisher noch nie engeren Kontakt damit. Als er auf einer Party am Deich – und er mag Partys am Deich – das Geisterschiff sieht, ist ihm aber klar, an wen er sich zu wenden hat.

## Hannes Duckbert (alter Seebär)

Ein bulliger, älterer Seefahrer, Archetypus Seebär, der meist in seinem gelben Ölzeug vor die Türe geht. Er ist bereits im Rentenalter, aber fährt nach wie vor zur See, denn das Meer ist sein Leben. Die kühle Brise im Gesicht, das Rauschen des Windes in den Segeln, das ist Glück für Hannes.

Entsprechend erobost ist der ansonsten sehr gütige Mann über die Sabotage an den Schiffen.

## Hauke Haien (Hafenaufseher und Hundenarr)

Der Hafenaufseher. Mitte vierzig, insgesamt ein eher sanft erscheinender Mann, der aber durchaus auch seine Erfahrungen mit dem Meer hat. Er ist weniger der Seefahrer als mehr der Deichfürst, verlebt aber die meiste Zeit unter dem Grundsat: „Solange niemand wem in die Quere kommt, habe ich die Augen zu.“

Ärgerlich nur, dass das diesmal nicht geht.

Schlimmer aber noch ist die Abwesenheit seines Terriers Strubbel. Er liebt den kleinen Vierbeiner über alles und ist ehrlich verzweifelt, dass er fort ist.

## Oswald „Dök“ Ente (alter Hausbootbesitzer)

Oswald Ente war lange, lange Jahre Fischer im Belt von Hoddel, hat sich aber mittlerweile zur Ruhe gesetzt. Sein Boot, der „Flinke Stör“, liegt nach wie vor im Wasser, ist aber bei weitem nicht mehr so gepflegt und in Schuss, wie es mal war. Im Grunde sind sich im Hafen alle einig, dass es kein Zufall sein kann, dass Oswald mit Nachnamen Ente heißt, denn seine großen Augen und seine vorstehende Mundpartie geben dem Mann tatsächlich etwas Entenhaftes.

Er ist mittlerweile etwas wacklig auf den Beinen und auch insgesamt etwas langsamer geworden, aber senil ist er nicht.

Das Geheimnis  
der Geisterpiraten

[scribbles]

das Grab  
im Moor

[scribble]

Jedodurnier  
am 26.8. !

Englischaufsatz  
für morgen!

# Geister, Gauner und Halunken

Aufgabe 788  
Seite 95!

## Friedrich Freimund (seniler, alter Herr)

Friedrich ist senil. Oh, wie ist Friedrich senil. Er erfüllt alle Klischees, die damit einhergehen. Der leere Blick, das anhaltende Schmatzen rund um die dritten Zähne, das regelmäßige Verlieren des Fadens mitten im Gespräch – alles vorhanden.

Kombiniert mit einer übergroßen Hornbrille, einem Jägerhut und massiven Hosenträgern ist Friedrich eine unverkennbare Erscheinung.

Einzig das, was lange zurück liegt, ist bei Friedrich noch abrufbar. Insofern kann er natürlich zum Thema Piraten besser Auskunft geben als jeder andere.

## Ludwig Leuchter

### (Inhaber des Ladens „Licht-Leuchter“)

Über einem monströsen Wahlrossschnurbart schweben scheinbar zwei warme, freundliche Augen, in dem Mund darunter steckt zumeist eine große Pfeife. Ludwig Leuchter liebt sein Geschäft, er liebt Lampen und er liebt es, darüber zu erzählen.

Wenn ihn die Jugenddetektive treffen, ist dies natürlich etwas eingeschränkt, da er von den Einbrüchen nicht nur getroffen, sondern auch regelrecht seelisch betroffen ist, denn wer gegen seinen Laden vorgeht, schadet dem Traum, den er sein ganzes Leben lang gelebt hat.

Der beste Weg, ihn wieder fröhlich zu stimmen, ist vermutlich ein Gespräch über Lampen ...

## Johann Momsen

### (Wirt am Hafen von Hoddel)

Der Wirt der Krebsfalle. Ein bulliger, bärbeißiger Kerl, mit einem großen Anker auf dem rechten Oberarm, einer Seemannsmütze und einem gestreiften Hemd. Zwar ist Johann eigentlich ein recht aufgeweckter Kerl, aber er hat schnell herausgefunden, dass dieses Image letztlich hilft, Touristen in sein Etablissement zu locken. Stellt sich die Frage, ob die Jugenddetektive hinter sein Image blicken werden.

Johann mag Tiere. Wenn sich mal eines zu ihm verirrt, dann kriegt es „ein Leckerchen“ und damit ist es gut. Dass Strubbel es sich dort gleich langfristig gemütlich machen möchte, hat er nicht vorhergesehen und es ist auch nicht seine Absicht. Er wird insofern auch keine großen Schwierigkeiten machen, wenn der Hund bei ihm gefunden wird, selbst wenn man vermutlich daran fühlen kann, dass es nur eine Frage der Zeit ist, bis der Terrier wieder seinen Weg zu ihm findet.

Das Geheimnis  
der Geisterpiraten

Wer war der dritte Mann  
beim Banküberfall???



# Die 1W6 Freunde und das Modul der Meister

## Einleitung

Herzlich willkommen zu **Die 1W6 Freunde und das Modul der Meister**, einem Abenteuer für **Die 1W6 Freunde – Das Jugenddetektive-Abenteuerspiel**, das sich an unerfahrene Schnüffler wie etwas erfahrene Ermittler gleichermaßen richtet.

Doch ist dieses Abenteuer noch auf andere Weise besonders – es war der Beitrag der DORP zum **Gratis-Rollenspieltag 2012**. Weil es für uns als Hobby-Macher nicht möglich war, aktiv zu dem Tag selber etwas beizusteuern, hatten wir beschlossen, stattdessen einfach ein Abenteuer zu schreiben, das im Rahmen dieses Tages in der Millionenstadt angesiedelt ist. Und es wird an den Spielern sein, diesen Tag zu retten.

## Zusammenfassung des Abenteuers

Das Abenteuer beginnt damit, dass die Jugenddetektive durch die Millionenstadt scharwenzeln. Als sie den örtlichen Rollenspielladen passieren, werden sie Zeuge, wie ein halbstarker Grufti gerade dort ein Buch gestohlen hat und damit entkommt. Es handelt sich bei diesem Buch um das legendäre „Modul der Meister“, von dem weltweit nur drei Exemplare existieren und das eigentlich nur anlässlich des bevorstehenden Gratis-Rollenspieltages ausgestellt werden sollte. Die Detektive werden damit betraut, es wiederzubeschaffen.

Anhand verschiedener Spuren – der Grufti, sein Umfeld, das Modul der Meister und sein Erschaffer bieten Ansatzpunkte – stoßen sie letztlich auf den reichen Heinz-Willi Blumenbach, der den Grufti zu seiner Tat verleitet hat, und den Grund: Angeblich enthält das Modul den Hinweis zur Lage eines Schatzes!

Letztlich können die Jugenddetektive des Buches habhaft werden und mittels über das Abenteuer hinweg gefundener Hinweise eine Höhle am Rande der Millionenstadt ausfindig machen, in der sich auch der verlorene Schatz finden lässt.

# Geister, Gauner und Halunken

Aufgabe 788  
Seite 95!

## Kapitel 1: Der Raub Überfall auf den Rollenspielladen

*Es ist ein schöner, ruhiger Samstagmorgen in der Millionenstadt. Glücklicherweise, die Pauker in der Penne zu lassen, schlawnert ihr gepflegt durch die Innenstadt, als plötzlich panische Rufe an euer Ohr dringen. Sie kommen von dort vorne, aus dem kleinen Rollenspielladen Knobelbecher.*

*Doch bevor ihr richtig geblickt habt, was da steigt, poltert auch schon ein Grufti aus dem Laden, verfolgt von den aufgebracht Rufenden. Der Fliehende hat ein Buch unter den Arm geklemmt und gibt mal tüchtig Fersengeld.*

Der Einstieg des Abenteuers ist direkt und forciert. Sollte es als Einzelabenteuer gespielt werden, gerade auch mit unerfahrenen Spielern, ist somit gewährleistet, dass sie direkt und schnell etwas am Spieltisch machen können. Wird es hingegen als Teil einer laufenden **Die 1W6 Freunde**-Kampagne gespielt, kann es auf diese Weise nahtlos ins Geschehen eingestreut werden.

Effektiv haben die Spieler an diesem Punkt zwei Optionen – sie können den Fliehenden verfolgen (siehe „Verfolgung“ auf der nächste Seite) oder aber mit dem Inhaber des Ladens sprechen (siehe „Der Auftrag“, S. 25).

### Vom Umgang mit Klischees

Wie im Grundregelwerk schon beschrieben, erfordert der Umgang mit Klischees immer ein bisschen Fingerspitzengefühl. Sich miteinander darüber zu amüsieren ist super; wenn aber jemand das Gefühl hat, dass nicht mit, sondern über ihn gelacht wird, dann ist es das nicht.

Im Falle dieses Abenteuers betrifft das vor allem die „Gruftis“.

Denkt immer daran: **Die 1W6 Freunde** zeigt mit einem großen Augenzwinkern die Absurdität der gutbürgerliche Sicht der 80er Jahre auf die Welt.



Das Modul der Meister

Wer war der dritte Mann  
beim Banküberfall???





# Geister, Gauner und Halunken

18  
+ 23  
---  
41



## Verfolgung

Sollten die Spieler den Fliehenden zu fassen versuchen, so werden sie schnell feststellen, einen ernstzunehmenden Gegner vor sich zu haben – zumal der Grufti Vorsprung hat. Mit einer erfolgreichen Probe auf *Stärke* – entsprechende Fleißkärtchen helfen natürlich – schaffen sie es jedoch, an ihm dran zu bleiben. Das löst den Fall jedoch nicht, denn in einer Nebengasse hat der Grufti sein feuerrotes Mofa abgestellt. Die Spieler können zwar noch sehen, wie er sich daraufschwingt und auf seinem flinken Hirsch die Flucht antritt, ergreifen können sie ihn jedoch nicht.

Misslingt die *Stärke*-Probe dagegen, so können sie zwar noch hören, wie ein Zweitakter knatternd zum Leben erwacht (und so vielleicht von selber Rückschlüsse auf ein Mofa ziehen), doch als sie die Ecke erreichen, ist er bereits verschwunden.

Das Modul der Meister



Handwritten scribbles and text including "dieses Grab im Moor" and other illegible marks.



Judoturnier am 26.8. !

Englischaufsatz für morgen!

# Geister, Gauner und Halunken



*Hast du sein Kennzeichen gesehen?*

Falls die Spieler explizit danach fragen, können sie, sofern die Verfolgung erfolgreich war, mittels *Cleverness* noch einen Blick auf das Kennzeichen des Mofas erhaschen, bevor es zwischen den Häusern verschwindet.



Nur: Sie sind Jugenddetektive. Sie können zwar anhand des Kennzeichens dann später das Fahrzeug sicher identifizieren (siehe „Dem Gönner auf der Spur“, S. 35), jedoch ist das bei der feuerroten Farbe des niegelagerten neuen Fahrzeugs auch sonst kein Kunststück.

Einzig über einen Freund bei der Polizei, etwa Kommissaar Hupner, könnten sie hier etwas bewegen. Doch da sie nicht offiziell anfragen können (siehe „Der Auftrag“ weiter unten) sollten sich die Spieler mindestens eine gute Erklärung einfallen lassen, warum sie diese Informationen brauchen.

**Das Modul der Meister**

Bei dem Flüchtigen handelt es sich um Nachtschatten, der mit bürgerlichem Namen allerdings Peter Palotke heißt. Peter ist bis vor kurzem ein aktives Mitglied der Grufti-Szene in der Millionenstadt gewesen, doch wurde er jüngst von einem reichen Biologen, Heinz-Willi Blumenbach, abgeworben. Der brauchte ein willfähiges Werkzeug und im Nachtschatten-Palotke fand er, was er suchte. Das Mofa ist ein Teil des Deals gewesen.

*Beinarbeit*

Auch denkbar ist es, dass die Spieler auf die Idee kommen, die Autohäuser und Motorradhändler der Stadt abzuklappern, wenn sie einen Blick auf das brandneue Mofa erhaschen konnten. Fündig werden sie im Autohaus Hobel – ein winziges, zwielichtiges Unternehmen, das sich nur mehr schlecht als recht gegen das Autohaus Schieber (**Die 1W6 Freunde**, S. 76) behaupten kann –, allerdings kann man ihnen dort auch nur im Ansatz weiterhelfen. Inhaber Jens Hobel weiß, dass das Fahrzeug von zwei Leuten erworben wurde. Einem „feinen Herren“, schon etwas älter, und einem „dieser Jugendlichen, die sich immer so hässlich machen“. Er kann recht akkurate Beschreibungen von Blumenbach und Palotke liefern, aber er kennt keine Namen.



Nr. 7  
Treffen um  
00 Uhr  
Besprechen

Wäcä

Wer war der dritte Mann  
beim Banküberfall???



# Geister, Gauner und Halunken

18  
+ 23  
---  
41



## Der Auftrag

Wenn die Spieler den Laden betreten, wird ihnen der Inhaber, Friedrich Fuchs, schnell und gerne erzählen, was vorgefallen ist. Der Täter, Friedrich kannte ihn nicht, hat sich eine Weile in seinem Laden umgesehen. Er wirkte wie ein normaler Kunde. Dann aber hatte er gefragt, ob das Gerücht stimmen würde, dass das unglaublich seltene Rollenspielabenteuer „Das Modul der Meister“ während des Gratis-Rollenspieltages in einer Woche in dem Laden ausgestellt werden würde und Fuchs hatte dem Kunden bereitwillig einen ersten Blick darauf erlaubt.

Da aber habe der das Büchlein einfach aus seiner Hand gerissen – Fuchs ist über den unsachgemäßen Umgang mit dem Sammlerstück nicht weniger entrüstet als über den Diebstahl selbst – und sei aus dem Geschäft geflohen.

Das Modul der Meister

### Kampagnentipp

Wenn das vorliegende Abenteuer als Teil einer Kampagne gespielt werden soll, ist es aber natürlich auch möglich, den ganzen Einstieg dadurch etwas weniger forciert wirken zu lassen, indem man gerade den Gratis-Rollenspieltag schon etwas vorbereitet.



Möglich wäre es, dass den Detektiven im vorigen Abenteuer beispielsweise bereits ein Flugblatt dafür in die Hände fällt, sodass sie zu Beginn vom **Modul der Meister** tatsächlich einen Anlass haben, den Knobelbecher aufzusuchen.

Nun hat Fuchs ein Problem. Das Abenteuer soll zum Gratis-Rollenspieltag ausgestellt werden und er hat auch schon kräftig damit geworben. Es nun nicht im Laden zu haben, wäre eine riesige Schande. Nicht weniger, als zuzugeben, es sich so leichtfertig stehlen zu lassen, weshalb auch die Polizei eigentlich keine Alternative darstellt.

Tatsächlich ist die Notlage sogar noch größer: Für den Rollenspieltag hat Friedrich auch die Presse in den Laden bestellt, die das immens seltene Sammlerstück als Aufhänger für einen Artikel in der Lokalpresse verwenden möchte. Dieser Artikel wäre eine unbezahlbare Werbung für

~~scribbles~~  
dieses Grab im Moor



Jododornier  
am 26.8. !

Englischaufsatz  
für morgen!

# Geister, Gauner und Halunken

Aufgabe 788  
Seite 35!

den kleinen Laden und seine Chance, vielleicht sogar einen ersten Schritt zu überregionalem Ruhm zu tun.

Seine letzte Hoffnung sind nun also sie – die Jugenddetektive.

Zur Not verspricht er ihnen auch eine kleine Belohnung, aber in jedem Falle sind sie die einzigen, die Fuchs jetzt noch retten können.

## Kapitel 2: Ermittlungen

### Nächste Schritte

Ausgehend von dem, was die Spieler im ersten Kapitel so erreicht haben, können sie nun auf ein paar verschiedene Weisen fortfahren. Sie können sich von Friedrich Details sowohl über das „Modul der Meister“ als auch seinen geheimnisumwitterten Verfasser, Heinrich-Gunther von Mehlem-Moritzen, berichten lassen (siehe „Was Friedrich weiß“ auf dieser Seite), oder aber mal auf unterschiedlichen Wegen die schwarze Szene der Stadt näher untersuchen (siehe „Unter Gruftis“, S. 31).

Darüber hinaus können sie sich von Friedrich an einen Experten für die Rollenspielszene verweisen lassen, der als einer von wenigen bereits wusste, dass das Abenteuer dort ausgestellt werden wird (siehe „Zuhause bei dem Experten“, S. 29) sowie, etwas abseitig vielleicht, das Grab Mehlem-Moritzens aufsuchen (siehe „Das Grabmal des Autors“, S. 28).

### Was Friedrich weiß ...

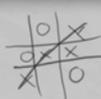
Friedrich ist eine gute, erste Informationsquelle. Zwar weiß er nicht alle Details, aber erste Hinweise kann er in jede Richtung geben.

### ... über das Modul

Das „Modul der Meister“ ist vor zehn Jahren als eine der ersten deutschsprachigen Rollenspielpublikationen überhaupt von Heinrich-Gunther von Mehlem-Moritzen geschrieben worden. Es ist ein 32 Seiten langes Abenteuer, das seinen legendären Ruf vor allem der Tatsache verdankt, dass trotz der für die Zeit professionellen Aufmachung davon nur drei Exemplare produziert wurden. Es muss zudem sehr kurz vor dem Tod des Autors entstanden sein. Und das Exemplar im Laden war nicht

Das Modul der Meister

Wer war der dritte Mann  
beim Banküberfall???



Nr. 7  
Treffen um  
00 Uhr  
Besprechen

Wäwäw

# Geister, Gauner und Halunken

18  
+ 23  
---  
41

Alte  
[scribbles]

irgendeines dieser drei, sondern die Nummer 1 – mit handschriftlichen Notizen des Verfassers!

## ... über den Autor

Mehlem-Moritzen ist eine Legende. Er schrieb zahlreiche Szenarien in einer Zeit, als in der Millionenstadt das Hobby Rollenspiel noch gar nicht Fuß gefasst hatte, die aber im Nachhinein durch ihre starken Ideen, spannenden Situationen und packenden Kämpfe schnell zu begehrten Sammlerstücken wurden. Die meisten davon hatten Auflagen von 50 bis 100 Stück; die einzige Ausnahme bildet „Das Modul der Meister“ mit seinen drei Exemplaren.

Man weiß kaum etwas über den Autor, der offenbar aus gutem Hause kam und sich sein exzentrisches Hobby durch ein großes Familienerbe leisten konnte. Aber er lebte wohl ebenfalls in der Millionenstadt und wurde auf dem Zentralfriedhof beigesetzt.

## ... über mögliche Tatverdächtige

Der einzige, der Friedrich sofort in den Sinn kommt, ist ein irrer Sammler, der ebenfalls in der Stadt wohnt und sich nur „Der schwarze Keiler“ nennt. Anhand seiner Visitenkarte, die der Sammler im Laden mal abgegeben hat, weiß er aber sowohl seine Anschrift als auch dessen vollen Namen – Dirk Pohlsen. Dass er in seiner Leidenschaft regelrecht erbarmungslos vorzugehen bereit ist, ist stadtweit bekannt. Dass er allerdings Recht und Gesetz bricht, um seine Kollektion abzurunden, wäre dennoch ein neuer Schritt.

**Das Modul der Meister**



das Grab im Moor

[scribble]

Jododornier  
am 26.8. !

Englischaufsatz  
für morgen!

**27**

# Geister, Gauner und Halunken

Aufgabe 788  
Seite 95!

## Das Grabmal des Autors

Sollten die Spieler beschließen, Fuchs' Erwähnung des Grabes in der Stadt nachzugehen – einen konkreten Grund haben sie zwar nicht, aber wahlweise aus detektivischem Bauchgefühl oder „Der Spielleiter hat es erwähnt!“ heraus ist es ja denkbar –, so erweist er sich als recht hübsche, aber schlichte Stätte. Ein rechteckiger, an der Vorderseite angeschrägter Stein ist dort in den Boden eingelassen und kündigt von der letzten Ruhe des mysteriösen Schreibers.

Relativ klein steht im oberen Drittel des Steines der volle Name von Mehlem-Moritzens, sowie darunter bedeutend größer die Inschrift „Ich bin Rollenspiel.“ Sollten die Spieler nicht selber danach fragen bzw. es bemerken, so verrät ihnen vielleicht ihre *Cleverness*, dass in der Tat keine Jahreszahlen angegeben sind, weder zur Geburt noch zum Tod des Autors.

Sollten die Spieler darüber hinaus weitere Nachforschungen vor Ort anstellen wollen, so können sie eine Biegung später den Friedhofswärter, Issachar Meyer, antreffen. Er ist ein etwas einfältiger, bisweilen störrischer Mensch, aber wenn die Jugendetektive ihm mit der gebotenen Höflichkeit begegnen, ist er dennoch gerne für ein Schwätzchen zu haben. Er hockt sich dann mit dem Rücken an einen der zahlreichen Natursteinbrunnen des Friedhofs, steckt sich eine Roth-Händle an und wird betont mysteriös auf alle Fragen antworten, die man ihm stellt.

In der Zeitung

Sollten die Spieler sich an diesem Punkt festbeißen, auch wenn es ja nur indirekt mit ihrem Fall zu tun hat, so finden sie, sollten sie auf die Idee kommen, im Zeitungsarchiv des Verlagshauses Bolle und Haubitz (siehe **Die 1W6 Freunde**, S. 71) einen Hinweis. Das Städtische Morgenblatt hat nichts dergleichen berichtet, aber in der BLITZ findet sich in einer zehn Jahre alten Ausgabe ein entsprechender Hinweis, dass der Autor „unerwartet verstorben“ sei; mehr nicht.

Das genaue Datum liegt allerdings zu einem völlig anderen Zeitpunkt im Jahr; eine Verbindung, dass das „vor genau zehn Jahren“ passiert sei, lässt sich also nicht ziehen.



Das Modul der Meister

Wer war der dritte Mann  
beim Banküberfall???



Nr. 7  
Treffen um  
00 Uhr  
Besprechen

aa'aa

# Geister, Gauner und Halunken

18  
+ 23  
---  
41



Wann der Autor das Zeitliche gesegnet hat, das weiß er auch nicht, aber er kennt ein ganz anderes, pikantes Detail: Es wurde keine Leiche beigesetzt. Zwar wurde das weitestgehend erfolgreich geheim gehalten, aber Issachar weiß es alleine deshalb, weil er dort nie ein Grab ausgehoben hat. Alles um den Grabstein herum ist massive Erde, niemand liegt dort. Er weiß daher auch kein genaues Sterbedatum oder gar eine Todesursache, aber der Stein steht seit neun oder zehn Jahren dort.

## Zuhause bei dem Experten

Dirk Pohlsen wohnt nobel, das merken die Detektive schon an seiner Anschrift. Er wohnt in der Fugger-Allee, die zur Blütezeit des Binnenhandels entstanden war und daher von heute nahezu unbezahlbaren Herrenhäusern gesäumt wird. Warum ein Mann, der sich „Der schwarze Keiler“ nennt, sich so etwas leisten kann, ist jedoch auch klar: Er wohnt im Keller seiner Großmutter Irma.

Es ist an diesem Punkt völlig offen, auf welche Weise sich die jungen Detektive mit Dirk auseinandersetzen werden. Besuchen sie ihn als Informanten, weil er durch seine große Kenntnis der Szene, der Sammler-Szene und der einzelnen Produkte wertvolles Wissen besitzen könnte, oder als Tatverdächtigen, weil so ein Sammler in ihren Augen vermutlich vor nichts zurückschreckt, wenn die Beute wertvoll genug ist?

Grundsätzlich gilt: Wie es in den Wald hineinschallt, so schallt es auch aus dem schwarzen Keiler wieder heraus. Wenn sie klingeln und bei seiner Oma nett und freundlich fragen, dann werden sie sich schneller als sie denken können bei heißer Milch und Keksen in einem von düsteren Fantasy-Postern gesäumten, mit dunklen, aber einfachen Brettern vertäfelten Keller wiederfinden, der das Reich des schwarzen Keilers darstellt. Irgendwo in der Ecke wird ein C-64 seine Hymnen auf den Fortschritt piepsen und ein Kassettendeck spielt richtige Musik, während Dirk sein Wissen (s.u.) bereitwillig teilt.

Begegnen ihm die Charaktere auf Konfrontationskurs, dann verläuft das alles etwas anders. Fühlt sich Dirk in seiner Ehre gekränkt oder in seinem Schaffen nicht ausreichend geschätzt, oder gar als schwarzer Keiler nicht ernstgenommen, dann ist der Weg zur cholerischen Schimpf- und

Das Modul der Meister

das Grab im Moor



Jedodurnier  
am 26.8. !

Englischaufsatz  
für morgen!

# Geister, Gauner und Halunken

Aufgabe 788  
Seite 35!

Fluchtirade nicht weit. Er würde nicht handgreiflich werden, aus Angst vor Irma und aus körperlicher Unfähigkeit heraus, aber rauswerfen würde er die Jugenddetektive dennoch. Bevor es jedoch soweit kommt, kann der Spielleiter den Spielern noch einen Wurf auf *Umgang* zugestehen, um die Wogen zu glätten; allerdings nur bei einem ersten Tritt in den Fettnapf. Dirks Geduld ist sehr begrenzt.

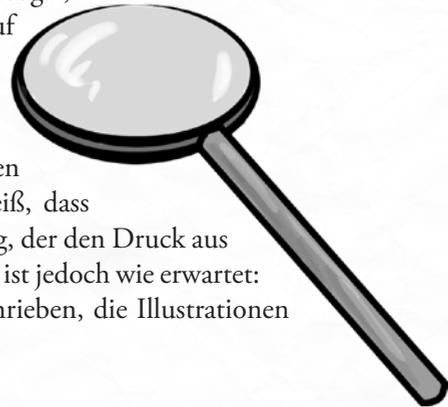
Die dritte Variante, sicherlich die uneleganteste, wäre die Möglichkeit, dass die Detektive einbrechen. Das kostet sie den Zugang zu den wirklichen Informationen, mag ihnen aber vielleicht zumindest Dirks Ausgabe des gesuchten Abenteurers in die Hände spielen. Es ist jedoch die signierte Nr. 3, also nicht das Exemplar, das gestohlen wurde – und sie ihrerseits zu stehlen würde nur bedeuten, dass sie sich auf das gleiche Niveau begeben haben, auf dem sich auch Palotke befindet.

## Die Gaststube des schwarzen Keilers

Wenn sie mit Dirk ins Gespräch kommen, hat er vor allem eine wichtige Information: Man sagt, von Mehlem-Moritzen habe in seiner Ausgabe Nr. 1 Hinweise darauf versteckt, wo er vor seinem Tod sein Vermögen versteckt hätte. Ein richtiger Schatz!

Dirk selber besitzt, wie schon angedeutet, die Nr. 3 der Auflage. Nr. 2 gilt als verschollen, wenn er sich auch fast sicher ist, dass sie im Besitz eines Amerikaners gelandet sein muss (was stimmt, aber für dieses Abenteuer absolut nichts zur Sache tut).

Er erlaubt es den Jugenddetektiven sogar, Nr. 3 einmal durchzublättern. Es ist auf den ersten Blick kein Prachtstück. Der ungewöhnlich professionell wirkende, vierfarbige Einband hebt es zwar deutlich von privaten Publikationen aus den Anfangstagen des Hobbys ab – Dirk weiß, dass dies vor allem am Reichtum des Autors lag, der den Druck aus eigener Tasche bezahlt hat –, der Innenteil ist jedoch wie erwartet: einspaltig, auf der Schreibmaschine geschrieben, die Illustrationen



Das Modul der Meister

Wer war der dritte Mann  
beim Banküberfall???



Nr. 3

Treffen um  
00 Uhr  
Besuchen

Wäwäw

# Geister, Gauner und Halunken

18  
+ 23  
---  
41



ganz offenbar mit einem feinen Stift direkt in den Text gezeichnet und dann so fotokopiert. Ein Jugenddetektiv, dem ein erleichterter Wurf auf *Cleverness*+2 gelingt, erkennt jedoch schon schnell, dass sich die fiktive Spielwelt des Abenteuers, Megaterra, von ihrem Aufbau her ein wenig an der Millionenstadt orientiert.

Das ist alles interessant und im Laufe des Abenteuers auch noch relevant, aber der Ergreifung des Täters dient es nicht.

## Unter Gruftis

Um den Täter zu stellen, müssen die Jugenddetektive letztlich den Weg über sein Milieu, also „die schwarze Szene“, gehen. Sie haben zwei Möglichkeiten.

## Über den Schulhof

Lassen die Charaktere ihren Blick über den Schulhof schweifen, so werden sie dort ohne große Probleme eine kleine Gruppe schwarzgekleideter, kreidebleicher Gestalten ausmachen können, deren Blick trübselig in die Ferne schweift, während sie sich ihre Zigaretten in schwarze Blättchen drehen.

Die Gruftis sind dabei erstaunlicherweise sehr nett und freundlich, wenn man ihnen offen begegnet und neigen zwar zu Schwermut und E.T.A.-Hoffmann-Zitaten, können aber recht schnell zumindest eine Richtung vorgeben: Der Kerl, den die Detektive suchen, heißt „Nachtschatten“ und ist ein Mitglied der „Kainsbrüder“. Die treffen sich abends immer im Club Alastor, das wissen sie.

*Die Zeit verrinnt*

Je nach Verlauf des Abenteuers vielleicht relevant: Der Raub erfolgt samstags, eine Woche vor dem Gratis-Rollenspieltag. Wenn also Ermittlungen auf dem Schulhof erfolgen sollen, wird das frühestens am übernächsten Tag möglich sein; ggf. verlieren sie dadurch den Sonntag.

Allerdings ist das Zeitfenster in diesem Abenteuer auch so großzügig bemessen, dass es unterm Strich keine Rolle spielen dürfte.



Das Modul der Meister

~~Handwritten scribbles and notes on the right margin, including the words 'dieses Grab im Moor'.~~



Judoturnier am 26.8. !

Englischaufsatz für morgen!

# Geister, Gauner und Halunken

Aufgabe 788  
Seite 35!

## Direkt in die schwarze Szene

Alternativ dazu können sich die Charaktere auch an beliebigen anderen Stellen umhören; von Kommissar Hupner bis zu den gelben Seiten verweist sie auf der Suche nach Gruftis im Grunde jede Quelle letztlich an den Club Alastor.

Inwiefern sie es leicht oder schwer haben, dort einzutreten, hängt ein wenig von der Gruppe und ihrem Auftreten ab. Falls einer der Detektive eh ein Teil der Szene ist, kommt er ohne Probleme hinein, ansonsten ist doch beim Türsteher ein wenig Überredungskunst gefragt. Die wird durch wenigstens den Willen, sich ein wenig der Szene anzupassen, was die Kleidung betrifft, sowie selbstsicheres Auftreten durchaus unterstützt, genauso wie grelle, bunte Kleidung und verschüchtertes Vortasten zu einem Problem werden können.

Wer es gerne regeltechnisch mag, der kann es vom *Umgang* der Detektive abhängig machen, ob man sie hereinlässt; abhängig von Kleidung und geplantem Auftreten vom Spielleiter mit einem Modifikator von -2 bis +2 belegt.

Sollten sie es partout nicht schaffen, in den Club zu gelangen, bleibt ihnen natürlich der Einstieg durch eines der Klofenster, was jedoch auf jeden Fall *Stärke* und vielleicht auch etwas *Mut* erfordert. Oder sie lauern den Kainsbrüdern draußen auf, wenn die nach Hause gehen – das ist allerdings oft bereits zur Dämmerung, in der die Gruppe dann direkt zur Schule weiterschwankt.

## Der Klüngel der Kainsbrüder

Im Club kann man sich einfach zu den Gruftis durchfragen. Man begegnet den jungen Detektiven grundsätzlich eher mit der Haltung, die ein Erfahrener einem Neuling entgegen bringt – sofern die Spieler also die Geistesgegenwart haben und sich als Mächtegern-Nachwuchs-Gruftis ausgeben, stehen ihnen keine großen Schwierigkeiten bevor. Je nach Charakterkonzept der Charaktere könnte der Spielleiter dies jedoch auch teilweise an ihren *Umgang* knüpfen.

An sich sind die Kainsbrüder auch nicht groß etwas anderes als eine Bande – nur dass sie sich nicht der Aufklärung von Verbrechen, sondern „der trüben, bitteren Melancholie ihres irdischen Seins“ verschrieben haben.

Das Modul der Meister

Wer war der dritte Mann  
beim Banküberfall???



# Geister, Gauner und Halunken

18  
+ 23  
---  
41

Unterm Strich heißt das, dass sie zwar immer groß Schwermut markieren, im Grunde aber völlig umgänglich sind.

Sofern die Spieler ihnen nicht herablassend, beleidigend oder gar feindselig begegnen, sind sie gerne bereit, ihr Wissen zu teilen – zumal sie sich ja selber sehr über „den Nachtschatten“ aufregen. Eine genaue Beschreibung der einzelnen Gestalten der Clique findet sich im Anhang dieses Abenteurers ab S. 51.

Palotke *war* einer von ihnen – und Hansi ist sehr darauf erpicht zu betonen, dass das Vergangenheit ist –, bis er vor ein, zwei Monaten anfang, sich komisch zu verhalten. Nicht nur, dass er dauernd mit neuen Klamotten, neuen Musikkassetten und ähnlichem ankam, er wurde auch nicht müde, das allen anderen unter die Nase zu reiben. Außerdem habe er über Tag angefangen, mit „den Rollenspielern“ herumzuhängen. „Also, nicht richtig“, schränkt er ein, aber er hätte angefangen sich auf den Pausenhöfen mit einigen zu unterhalten, wäre durch die Läden in der Stadt gezogen und dergleichen.

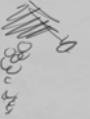
Wirklich überworfen hätten sie sich dann jedoch erst vor zwei Wochen, als der Nachtschatten ihnen einen langen Vortrag darüber gehalten habe, dass er keine Lust mehr auf sie habe, da er nun bessere Freunde habe. Das habe dann auch keinen Spielraum mehr gelassen.

Andreas habe sich dann mal etwas umgehört, berichten sie weiter, und herausgefunden, wer zumindest einer dieser „Freunde“ sei, die er nun habe – der Kerl hieße Blumenbach, ein ziemlich reicher Kerl, der offenbar sein Haus auch in einem der Vororte der Millionenstadt habe; in der Kiesowallee, einer der feinsten und edelsten Adressen überhaupt.

Irgendwo im Laufe des Gesprächs wird sich vermutlich eine Gelegenheit bieten, dass Hansi bedauernd erklärt, sie wären doch „alle Brüder“ gewesen, bevor Palotke durchgedreht sei. Das ist quasi Agnes' Stichwort, ihren ewigen Kampf darum, als „Kainsschwester“ geführt zu werden, aufzugreifen (vgl. auch S. 52). Sollte es den Spielern hier durch gutes Spiel, kreative Ideen und vielleicht ein, zwei Erfolge im *Umgang* gelingen, die Wogen in die eine oder andere Richtung zu glätten, könnten sie sich auf jeden Fall sicher sein, die Kainsbrüder für die Zukunft – also auch in späteren Fällen – als Helfer aufsuchen zu können.



Das Modul der Meister



das Grab  
im Moor



Jedodurnier  
am 26.8. !

Englischaufsatz  
für morgen!

# Geister, Gauner und Halunken

Aufgabe 788  
Seite 35!

D23

## Dungeon Modul Modul der Meister



V017

Heinrich-Gunther von Mehlem-Moritzen

...

Das Modul der Meister

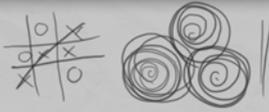


Nr. 7

Treffen um  
00 Uhr  
Besprechen

wie

Wer war der dritte Mann  
beim Banküberfall???



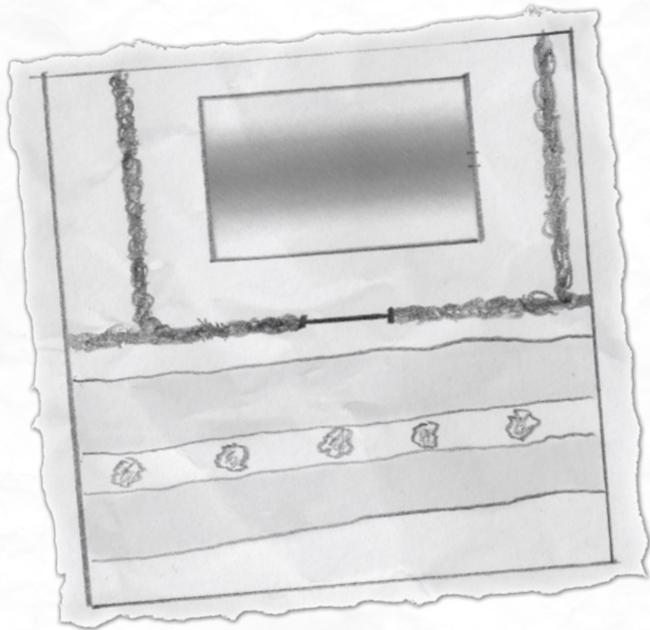


Aufgabe 788  
Seite 95!

# Geister, Gauner und Halunken



## Das Modul der Meister



Das Gebäude selber ist ungewöhnlich flach, aber ausladend gebaut und besitzt zur Vorderseite nur kleinere Fenster, wohingegen die Rückseite – am Wohnzimmer – durch eine riesige Glasfront den Blick hinein gestattet. Im Hof geparkt sind Blumenbachs Mercedes und Palotkes Mofa, aber auch eine Reihe weiterer Wagen: ein Käfer, ein kleiner, kurz vor dem Alterstod stehender Fiat 500, ein Corsa und ein Simca. Sollten die Spieler nicht von selber darauf kommen (oder zu jung sein), kann ihnen ihre *Cleverness* verraten, dass das alles eigentlich keine Autos für einen reichen Biologen sind.

## Schatten über Blumenbach

Nehmen sich die Detektive die Zeit, das Haus eine Weile zu beobachten, so können sie eine Reihe seltsamer Vorgänge beobachten. Einerseits die schon erwähnten Wagen. Andererseits können sie, gerade wenn es dunkel wird, durch die Glasfront sehen, dass Blumenbachs Wohnzimmer vollgestopft ist mit insgesamt zwölf jungen Männern und einer Frau, alle so Anfang zwanzig. Sie sitzen dort in dem abgesenkten Mittelbereich des

Nr. 7  
Treffen um  
00 Uhr  
Besuchen

Wer war der dritte Mann  
beim Banküberfall???





# Geister, Gauner und Halunken

18  
+ 23  
---  
41



Zimmers, umringt von zahllosen Photokopien, Dokumenten und ein, zwei schweren Büchern. Ab und an formen sich einige von ihnen zu einer Rollenspielrunde zusammen, wie man daran erkennt, dass sie sich um einen der Tische scharen und wild in Regelwerken blättern mit ihren Charakterbögen und Würfeln hantieren. Noch weitaus häufiger kommt Blumenbach persönlich herein und schreit alle Anwesenden an. Was er genau sagt, ist nicht auszumachen, aber dass er unzufrieden und seine Schar junger Leute eingeschüchtert ist, erkennt man leicht.

Mit etwas mehr Eifer kann man auch in das obere Stockwerk schauen, etwa von einem der Bäume entlang der Allee aus. Im ersten Stock kann von dort aus auch Palotke ausgemacht werden. Er sitzt dort vor einem großen, holzvertäfelten Fernseher und spielt den gesamten Tag lang „River Raid“ auf einem Atari VCS 2600. Er unterbricht dies nur zweimal am Tag, um offenbar jeweils von Blumenbach beauftragt Essen holen zu fahren. Morgens fährt er zur Backstube Semmeln in der gleichen Straße, und mittags zur Imbissstube Kykos, wo er dann irgendeine Mahlzeit, meist Brat- oder Currywurst mit Brötchen oder Fritten, für alle Anwesenden holt.

Vom gleichen Baum aus ist auch das Nachbarzimmer zu erkennen, in dem – das Ziel der Detektive – ordentlich in einer Vitrine das „Modul der Meister“ steht. Sollten sie nicht auf die Idee kommen, aus der Höhe heraus das Haus zu sondieren, können sie es im Zweifel natürlich auch bei Gelegenheit komplett auf den Kopf stellen, oder sie befragen Palotke (siehe unten).

**Das Modul der Meister**

*Lasst uns die Polizei rufen!*

Täter gefunden, Diebesgut gesichtet – Zeit, die weißgrüne Kavallerie zu rufen, richtig? Falsch.

Einerseits hat Friedrich sie ja um Stillschweigen gebeten, doch das könnten sie ignorieren. Doch andererseits hat er vor allem darum auch keine Anzeige erstattet und ein Anruf bei der Polizei – eine Telefonzelle ist in der Allee durchaus vorhanden – würde dort nur dazu führen, dass man sie für Spaßvögel hält, die sich wichtig machen wollen.

Nein, hier sind echte Jugenddetektive gefragt, wenn die Geschichte ein gutes Ende nehmen soll.



~~Handwritten scribbles~~  
dieses Grab im Moor



Jedodurnier am 26.8. !

Englischaufsatz für morgen!

# Geister, Gauner und Halunken

Aufgabe 788  
Seite 95!

## Tod auf dem Bike

Es gibt zwei Varianten, wie die Detektive jetzt vorgehen können – entweder sie verschaffen sich Zugang zum Haus, wie weiter unten in diesem Kapitel beschrieben, oder aber sie nehmen sich Palotke auf einer seiner Essensfahrten vor.

Seine Wege sind berechenbar, genauso ungefähr die Zeit, zu der er sich aufmacht. Da die Chance hoch ist, dass die Schule schon wieder begonnen hat, wenn die Spieler Blumenbachs Namen erfahen, wird es zwar etwas kniffliger, doch wenn sie die erste Stunde schwänzen, können sie seine Brötchenfahrt abfangen und wenn sie nach der Sechsten direkt abhauen, können sie zeitgleich mit ihm am Imbiss sein. Oder aber, sie sind dreister und machen ganz blau, aber das liegt in der Hand des Spielleiters, wie er dann damit verfahren will.

Palotke ist zwar nicht umsonst Blumenbachs „Mann“ fürs Grobe (*Stärke 5*), aber mit etwas Teamgeist und Einsatz sollte er zu überwältigen sein. Zumal er, egal wie gut er sich prügeln kann, einigen anderen Tricks wie Zucker im Tank oder einem einfachen Fahrradschloss an den Rädern seines Mofas auch nichts entgegenzusetzen hat.

Ihm ist auf unterschiedliche Art und Weise beizukommen. Verdreschen sie ihn einfach, so ist er durchaus mit Gewalt gefügig zu machen, aber das ist keine schöne Lösung. Zumal er selber danach große Erklärungsnot haben wird, wenn Blumenbach ihn auf Feilchen und blaue Flecke anspricht. Alternativ können sie versuchen, ihn unter Druck zu setzen, etwa indem sie drohen, das besagte Fahrradschloss an sein Mofa zu legen oder es ihm anderweitig zu nehmen.

Ihm auf die moralische Tour zu kommen ist hingegen recht sinnlos, dafür ist er zu abgeklärt. Weiblichem Charme, garniert mit einem erfolgreichen Wurf auf *Umgang* und vielleicht noch unterstützt durch ein Fleißkärtchen wie *Steiler Zahn*, ist er hingegen durchaus gegenüber aufgeschlossen. Falls die Bande nur aus Jungs besteht, sie diesen Plan aber dennoch umsetzen wollen und aus Verlegenheit und Mangel an Alternativen Agnes fragen sollten, so wäre wiederum der einzige Weg, sie dazu zu bekommen, ihre Anrechte als „Kainsschwester“ (siehe S. 52) durchzusetzen.

Das Modul der Meister

Wer war der dritte Mann  
beim Banküberfall???



# Geister, Gauner und Halunken

18  
+ 23  
---  
41



In jedem Fall ist Nachtschatten ein vielfältig einsetzbarer, mächtiger Helfer, aber kein Verbündeter. Die Spieler könnten ihn dazu nutzen, um ohne große Probleme nachts ins Haus zu gelangen. Oder aber sogar so dreist sein, ihn dazu zu bringen, das „Modul der Meister“ für sie aus dem Haus zu stehlen.

Außerdem weiß auch Palotke, dass in dem Modul eine Schatzkarte versteckt sein soll. Falls die Jugenddetektive also nicht mit dem schwarzen Keiler gesprochen haben, ist dies eine weitere Möglichkeit, sie darauf zu stoßen.

Palotke ist allerdings, wie gesagt, auch dann keiner von „den Guten“, sondern wird gerade dann, wenn er sich aus der Gefahrenzone wähnt (etwa bei den Drohungen) oder aber bemerkt, dass er hintergangen wurde (wenn etwa mögliche Avancen schnell wieder fallengelassen werden, sowie die Charaktere das „Modul der Meister“ haben), zu Blumenbach gehen und „petzen“. Sein Horizont reicht nicht weit genug, um zu realisieren, dass damit auch ihm eine Strafe zuteilwerden wird, bevor es zu spät ist.

Das Modul der Meister

## Die graue Eminenz

Die zweite Variante ist, wie gesagt, sich selber Zutritt zu Blumenbachs Haus zu verschaffen. Doch auch ohne Palotkes erzwungene Hilfe ist das durchaus zu schaffen. Durch die Hecke auf das Grundstück zu kommen ist möglich und von da aus bieten sich verschiedene Möglichkeiten an. Wenn die Spieler das Gelände absuchen, finden sie ein offenes Fenster in der Küche, durch das sie in das Haus gelangen können – völlig lautlos, wenn ihnen ein Wurf auf *Stärke* gelingt. Wenn sie bereits von draußen in die Fenster gestiert haben, wissen sie ja, wo sie hinmüssen. Falls nicht, so wird der Einbruch natürlich entsprechend schwerer.

Die gesamte Zeit über halten sich die meisten Leute im Wohnzimmer auf. Im Haus nun können die Detektive auch belauschen, was vor sich geht: Es ist eine Art angeheuerte „Sondereinheit“, die Blumenbach zusammengeschart hat, um das versteckte Geheimnis des Moduls der Meister zu lüften.

~~XXXX~~  
dies Grab im Moor



Bodenturnier am 26.8. !

Englischaufsatz für morgen!

# Geister, Gauner und Halunken

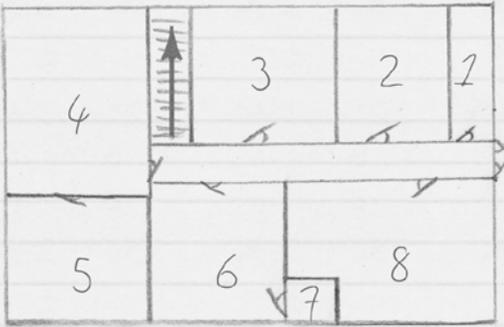
Aufgabe 788  
Seite 95!



**Das Modul der Meister**

Nr. 7  
Treffen um  
00 Uhr  
Besuchen

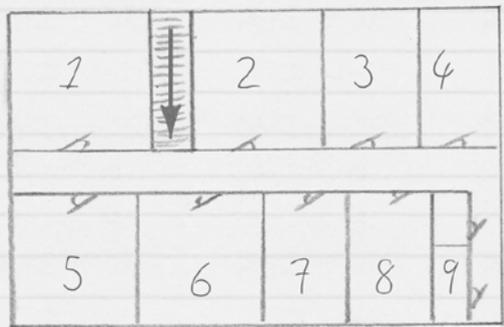
Wäwäwä



Erdgeschoss

## Legende

1. WC
2. Billardraum
3. Büro
4. Wohnzimmer
5. Speisesaal
6. Küche
7. Speisekammer
8. Lesezimmer



1. Stock

1. Schatzkammer Blumenbach
2. Ploches Zimmer
3. Modul der Meister
4. Leerstehend
5. Gehilfenschlafraum 1
6. Gehilfenschlafraum 2
7. Gehilfenschlafraum 3
8. Gehilfenschlafraum (Frau)
9. WC und Badezimmer

Allerdings bisher ohne großen Erfolg.

Immer mal wieder begibt sich einer der Gehilfen in die Küche, um sich eine neue Capri-Sonne oder eine Dose Flirt-Limonade zu holen. Die Detektive können mit *Cleverness* noch schnell ein geeignetes Versteck finden, ansonsten sind sie ertappt worden. Der oder die Jugendliche ist allerdings völlig perplex und steht ganz offenbar neben sich, was nach Tagen des erzwungenen Dauer-Rollenspiels nur verständlich ist. Vielleicht

Wer war der dritte Mann  
beim Banküberfall???



# Geister, Gauner und Halunken

18  
+ 23  
---  
41

Blumenbach

schaffen es die Detektive sogar, einen geschickten Vorwand zu finden, so dass nicht alarmgeschlagen wird.

Wer als Spielleiter ein zusätzliches Zufallselement ergänzen möchte, der kann auswürfeln, ob einer der Gehilfen in den Raum kommt. Dazu würfelt er regelmäßig 1W6, +1 je weitere fünf Minuten, die sie in dem Raum ausharren – bei einem Ergebnis von 6 oder höher betritt jemand die Küche.

Blumenbach wechselt, wenn er nicht tief in der Nacht ein paar wenige Stunden schläft, zwischen drei Räumen hin und her: seinem Arbeitszimmer, dem Wohnzimmer und seinem Lesezimmer. Sollte er den Detektiven begegnen, so wird es keine großen Ausreden geben. Wie er allerdings dann mit ihnen verfährt wird etwas davon abhängen, wie ihm die Detektive begegnen. Entweder ruft er ihre Eltern und meldet dort einfach den Vorfall, was ein erstaunlich schwerwiegendes Druckmittel ist, und die wenigsten Erwachsenen werden einen Einbruch wegen eines angeblich gestohlenen, 32 Seiten langen, schreibmaschinengeschriebenen Heftes, das angeblich in dem Haus sei, als gerechtfertigt ansehen. Oder aber, er sperrt die Detektive in eines der Zimmer und lässt sie von Palotke bewachen, bis sie das Rätsel gelöst haben.

Vielleicht aber wird er sogar versuchen, sie zur Beihilfe zu bewegen – vielleicht können sie ja das Rätsel lösen, an dem seine offenbar unfähigen Schergen scheitern.

Welche Variante letztlich im Spiel Anwendung findet, sollte der Spielleiter einfach von der Dynamik der Szene abhängig machen.

Wo sich Blumenbach gerade aufhält, lässt sich ebenfalls per Zufall bestimmen.

Blumenbachs  
Aufenthaltsort in Haus  
Würfle 1W6 und  
schaue auf die nachfol-  
gende Tabelle, um Blumenbachs  
Aufenthaltsort zu bestimmen:



- |     |               |
|-----|---------------|
| 1-2 | Lesezimmer    |
| 3-4 | Arbeitszimmer |
| 5-6 | Wohnzimmer    |

Das Modul der Meister

das Grab im Moor



Sudolturnier  
am 26.8. !

Englischaufsatz  
für morgen!

Aufgabe 788  
Seite 95!

# Geister, Gauner und Halunken

Palotke sitzt wie immer oben im Zimmer und spielt an dem Atari, wenn er nicht gerade auf Essenstour ist. Sofern die Detektive ihn nicht stören, wird es keine Probleme geben. Ansonsten gelten aber ähnliche Regeln wie schon zuvor beschrieben – man kann ihn verhauen, ihm drohen, seine „Spielsachen“ kaputt zu machen, etwa den Atari, oder aber bezirzen.

Letztlich sollte es den Charakteren aber gelingen können, das Abenteuer zu erbeuten und das Haus tatsächlich wieder erfolgreich zu verlassen.

Das Modul der Meister

*Hallo, ich verkaufe diese modischen Lederjacken*

Alternativ dazu ist es natürlich noch denkbar, dass die Detektive versuchen, unter einem Vorwand ins Haus zu gelangen. Sofern sie dabei eine gute Idee haben, sollte der Spielleiter das auch unterstützen. Ein Pizzaliefersdienst, der eine Gruppe Minderjähriger ausschickt um eine Pizza zu liefern, die niemand bestellt hat, ist sicherlich keine gute Idee, aber Pfadfinder mit selbstgebackenen Plätzchen, Sternsinger, Redakteure der Schülerzeitung, die mit dem berühmten Naturschutz-Dozenten Blumenbach sprechen wollen oder Öko-Aktivisten auf der Suche nach Unterschriften sind allesamt charmante und schöne Ideen. Solche Vorschläge sind viel gewitzter, aber dem Spieltest gemäß auch seltener als einfache Einbrüche und sollten klar gefördert werden.



## Mission erfolgreich?

Nachdem die Spieler nun also das Abenteuer erbeutet haben, ist die Haupthandlung des Abenteuers tatsächlich gelöst. Sie können das Heft an Friedrich zurückgeben und der Gratis-Rollenspieltag ist gerettet.

Das ist die eine Variante.

Oder aber, was zu hoffen ist, sie haben Blut geleckt. Immerhin sind sie Jugenddetektive und was wären sie denn für welche, wenn sie ein Geheimnis tatsächlich ungelöst lassen könnten?

Das folgende Kapitel beschreibt daher die geheime Route, die von Mehlem-Moritzen in seinem Text hinterlegt hat.

*Wer war der dritte Mann beim Banküberfall???*



*Nr. 7  
Treffen um  
00 Uhr  
Besprechen*

*auéé*

# Geister, Gauner und Halunken

18  
+ 23  
---  
41



## Kapitel 4: Der Schatz des Autors

Die Suche nach dem Schatz ist tatsächlich ja mehr ein Epilog zu dem eigentlichen Abenteuer und daher relativ kurz gehalten. Sie kann aber ohne Probleme weiter ausgebaut werden, um als eigenständiges, zweites Abenteuer für die Bande zu fungieren, sofern das erwünscht ist.

Einige Textkästen entlang des Textes geben ein paar Anregungen, wie man das ausgestalten könnte.

### Schatzjagd

Um den versteckten Hinweis im Modul überhaupt zu bemerken, ist eine erfolgreiche Probe auf *Cleverness* erforderlich. Diese ist beim ersten Versuch um -2 erschwert, wird jedoch mit jedem weiteren Wurf (und jeder Stunde der Betrachtung des Moduls) um je einen Punkt leichter, bis zum regeltechnischen Maximum von +3.

Gelingt der Wurf, so fällt ihnen auf, dass auf der ersten Seite des Moduls der Meister, in dem Stimmungstext, der die Geschichte eröffnet, Kopierränder zu erkennen sind. So, als habe der Autor bei der Vervielfältigung hier einen Textaustausch in seinem schreibmaschinengeschriebenen Manuskript vorgenommen.

Falls sie auf die Idee kommen, ihre Theorie anhand der Ausgabe zu überprüfen, die Dirk besitzt, so bestätigt sie sich auf den ersten Blick. Es hat zwar keinen Einfluss auf das enthaltene Szenario, doch die Einleitung ist eine gänzlich andere.

Das Modul der Meister

Sind die dünn?



Blumenbach hat seine Gehilfen ja mit Kopien arbeiten lassen – und das war sein Fehler. Die relativ schlechte Reproduktion auf dem Firmenkopierer in seiner OSSE-Abteilung hat die feinen Kopierränder entlang des Textes nahezu unsichtbar gemacht und in einem Meer neuer Kopierspuren verschwimmen lassen. Früher oder später stoßen sie vielleicht darauf (siehe „Kein Finale ohne Schurke?“ weiter unten), aber bisher war ihre Suche darum zum Scheitern verurteilt.

das Grab im Moor



Sododurnier  
am 26.8. !

Englischaufsatz  
für morgen!

# Geister, Gauner und Halunken

Aufgabe 788  
Seite 95!

## Die endlose Reise zum Berg

Der Trick besteht darin, dass der Einleitungstext der Erstausgabe keine reine Atmosphärenbeschreibung ist, sondern vielmehr eine Anleitung. Es ist anzunehmen, dass die Spieler recht schnell selber auf den Trichter kommen; sollte das gar nicht der Fall sein, kann man ihnen aber natürlich auch noch einmal unter die Arme greifen und die *Cleverness* ihrer Detektive bemühen.

### Kapitel 1: Der Auftakt

Seit Wochen nun wart ihr auf der Suche nach Abenteuern in dieser verlassenen Stadt, doch viel vorzuweisen habt ihr nicht. Es ist nun Herbst und der Winter naht, und ihr werdet große Schwierigkeiten haben, wenn er euch einholt.

Doch nun habt ihr endlich eine Spur ins Abenteuer gefunden. Ihr steht hier, an dem Grabmal eines legendären Helden und lasst euren Blick umherschweifen. In der Ferne, im Süden, könnt ihr die riesigen Berge ausmachen, in denen die Ausläufer dieser Stadt münden. Ihr wisst von Hakim, dem Händler, dass ihr der Straße, die von dem Grabmal aus den steinernen Giganten entgegenführt, nur folgen müsst, eine Stunde zu Fuß über die Stadtgrenze hinaus. Auf der rechten Seite dann werdet ihr, so hat er euch für teures Gold verraten, den Eingang zu einer Höhle finden, in der ihr euren Wert beweisen müsst.

Bereitwillig habt ihr zugestimmt.

Der Goblkönig  
Rettungswurf  
weiß nicht, wie  
Binse, Vogel un  
sieht man, wie

Das Grabmal v  
Speere. Auf de  
Erkenntnis, d  
Ende. Wenn de  
gelingt, kann  
retten.

Der König wir  
anhören, jedoc  
helfen.

Kennt man sein  
arme Seele. Jed  
Möglichkeit.

Der Hobelvogel  
und kann den K  
Ruhe bringen. D  
grausame Schau  
Reiseroute.

Damit ist der Ei  
vollzogen. Die Ch  
zwei Möglichkeiten,

Das Modul der Meister

Wer war der dritte Mann  
beim Banküberfall???





# Geister, Gauner und Halunken

18  
+ 23  
---  
41



Die Anleitung ist eindeutig. Es gibt eine Straße, die vom Friedhof direkt in einer geraden Linie nach Süden bis aus der Stadt hinaus führt. Das „Grabmal eines legendären Helden“ meint tatsächlich die Grabstätte von Mehlem-Moritzen, doch im Grunde macht das auch keinen großen Unterschied. Sie führt dann von dort in einem Bogen weiter zu einem Autobahnverteiler, doch eine schmalere Landstraße führt weiter nach Süden. Und nach ziemlich exakt einer Stunde zu Fuß (oder entsprechend weniger auf dem Drahtesel), können sie tatsächlich in den allerersten Ausläufern der Berge eine kleine Höhle sehen. Es kostet sie noch einmal etwas mehr als eine Stunde querfeldein über die Wiesen vor der Stadt, um die Höhle zu erreichen, doch dann stehen sie dort und können sich dem Labyrinth des Meisters stellen.

## Das Labyrinth des Meisters

Die Höhle mag zwar in den Augen von Mehlem-Moritzens ein geeignetes Labyrinth gewesen sein, trägt diese Bezeichnung aber etwas hochtrabend. Im Grunde ist es ein länglicher Gang, breit genug für drei Leute aber nur 1,60 Meter in der Höhe, von dem zwar vereinzelt kleine Seitengänge abzweigen, die aber nicht mehr als Nischen sind.

Das wirkliche Meisterwerk findet sich am Ende des Ganges. In einer kleinen Mulde wurde ein schwerer Safe verankert und nachträglich, halbwegs gelungen, so gestrichen, dass er sich in die Wand einfügt. Er ist jedoch dennoch ohne großes Suchen zu finden und bei der Dekoration ist es mehr der Wille, der zählt.

Es befinden sich ein Drehschalter, nummeriert von 0 bis 8, und ein kleiner Hebel darauf. Darüber, wirklich in den Stein geritzt, prangt eine Inschrift:

*Die Schatzsuche komplexer machen, Vorschlag 1*



Die Schnitzeljagd, die zu der Höhle führt, ist in dieser Variante natürlich sehr linear. Der Hinweis im Heft führt zum Startpunkt, dem Grab, und von dort aus weiter in den Süden bis zur Höhle. Eine Variante, die Szenerie entsprechend auszubauen wäre es, stattdessen einen Hinweis am Grab zu verstecken, der ihnen erst den Weg zur Höhle weisen kann. Vielleicht in Form einer Rätselinnschrift.

**Das Modul der Meister**

*Handwritten scribbles and notes, including 'dieses Grab im Moor'.*



*Sudolturnier am 26.8. !*

*Englischaufsatz für morgen!*

Aufgabe 788  
Seite 95!

# Geister, Gauner und Halunken

*Wanderer, Reisende, Helden und Recken.  
Dies ist das Versteck meines Schatzes.  
Doch um ihn zu bergen, bedarf es eures scharfen Geistes.  
Beantwortet das folgende Rätsel und der Schatz sei Euer.  
Doch Obacht, ihr habt nur einen Versuch.*

*Ich bin der Hüter des Schicksals,  
Doch fällt mein Urteil stets durch Eure Hand.  
An mir sind viele Seiten,  
Doch nur eine bestimmt stets den Wert.  
In der Form, wie die Meisten mich kennen,  
Saget mir:  
Wenn zwei Augen ich nach vorne richte,  
Wie viele ruhen dann auf meinem Rücken?*

Das Rätsel dürfte zumindest für erfahrenere Rollenspieler einfach sein. Es ist ein Würfel gemeint, ein W6 als Form, die von den meisten Leuten gekannt wird. Bei einem üblichen Würfel sind dabei die Augen so angeordnet, dass jeweils die beiden gegenüberliegenden Seiten aufaddiert 7 ergeben; also beispielsweise in diesem Falle 2 und 5.

Stellen sie nun den Drehschalter auf fünf und betätigen den Knopf, entriegelt der Safe und der Schatz wird freigelegt. Wählen sie eine falsche Zahl, so hören sie hingegen im Inneren ein lautes Knacken – der Panzerschrank hat eine Schutzvorrichtung und bei der falschen Ziffer rasten im Inneren die Haltebolzen fest und verkeilen sich. Dann hilft bestenfalls ein Schneidbrenner noch weiter.

Sollten die Spieler absolut nicht auf die Lösung kommen, so kann ein Wurf auf *Cleverness* gestattet sein, um sie auf die generell richtige Fährte des Rätsels zu bringen. Die eigentliche Lösung aber müssen sie selber finden. Immerhin liegen genug Anschauungsobjekte auf dem Tisch, als dass sie die gegenüberliegende Augenzahl auch ohne das entsprechende Wissen im Zweifelsfall einfach nachschauen können.

Das Modul der Meister

Wer war der dritte Mann  
beim Banküberfall???



Nr. 7  
Treffen um  
00 Uhr  
Besprechen

außer

# Geister, Gauner und Halunken

Kein Finale ohne Schurke?



Das Finale geht erst einmal davon aus, dass die Jugenddetektive die Höhle finden, auf das Rätsel stoßen und den Schatz erbeuten – die Frage, inwiefern Blumenbach und Nachtschatten dabei noch eine Rolle spielen, hängt vom Geschmack des Spielleiters und dem Vorgehen der Gruppe ab.

Sollten sie die Schurken eh auf ihre Fährte gebracht haben, dann ist ihre Beteiligung am Finale naheliegend. Aber auch ansonsten besteht natürlich immer die Möglichkeit, dass die Gehilfen Blumenbachs den Hinweis im Buch doch auch selber noch finden und der Biologe mit seinem Schergen auftaucht, gerade als die Detektive vor dem Panzerschrank stehen – ganz klassisch wie der Widersacher in einem Abenteuerroman oder -film.

Dann ist es an den Detektiven, einen Weg aus der Misere zu finden. Sie können das Rätsel falsch lösen und den Safe so verriegeln, was letztlich dazu führen wird, dass Blumenbach sehr zerknautscht das Weite sucht. Vermutlich, um später mit einem Schweißgerät wiederzukommen, jedoch erst nach einer längeren Zeit. Oder aber sie öffnen den Schrank und zeigen den Schatz (siehe „Den Schatz zu schätzen wissen“) – auch dann wird er letztlich einfach nur erbost das Weite suchen. Eine dritte Variante wäre es, Palotke in der Konfrontation gegen Blumenbach auszuspielen. Wenn sie es schaffen, Zwietracht zwischen den beiden zu sähen, können sie alle weitere Vorgänge auf jeden Fall in die Länge ziehen – etwa, um heimlich den Schrank zu öffnen oder die Polizei zu holen.

In jedem Fall haben sich die Jugenddetektive, sofern Blumenbach von ihnen erfährt, einen Feind fürs Leben gemacht.

Das Modul der Meister

~~...~~  
Jododornier  
am 26.8. !

Englischaufsatz  
für morgen!

# Geister, Gauner und Halunken

*Die Schatzsuche komplexer machen, Vorschlag 2*

In dieser Fassung ist die Höhle bewusst klein und überschaubar gehalten. Es könnte natürlich auch tatsächlich ein komplexeres Labyrinth sein, mit falschen Wegen, Sackgassen und vielleicht sogar weiteren Rätseln.

Das macht es zwar vielleicht etwas unwahrscheinlicher und auch unrealistischer, kann aber dennoch je nach Geschmack der Gruppe eine Bereicherung sein.

Bei einer sehr gut mit einem bestimmten, klassischen Dungeon eines anderen Systems vertrauten Spielgruppe kann es auch eine nette Note sein, wenn die Karte sich an der des besagten Gewölbes orientiert. Sozusagen als weitere Reminiszenz.



Das Modul der Meister

## Den Schatz zu schätzen wissen

In dem Moment, in dem sich die Türe des Panzerschranks öffnet, erfüllt ein maßloses Poltern die Höhle: Bis zur absoluten Oberkante war der Safe mit Würfeln gefüllt. Schöne Würfel, seltene, teure, in allen Formen und Farben, viele schön, manche eher gewagt. Es ist der Schatz von Heinrich-Gunther von Mehlem-Moritzen – seine Würfelsammlung.

Sie ist nicht wirklich viel Geld wert, aber es ist das Herz eines Sammlers. Es liegt ganz in der Hand der Spieler, wie sie damit verfahren wollen. Dirk würde sie sicher gerne nehmen und tief in seinem Keller einlagern, damit es nun sein Schatz ist. Friedrich wiederum würde sie sicherlich bereitwillig in einer Vitrine bei sich im Laden ausstellen. Egal wem sie die Würfel übergeben – er wird ihnen sicherlich ein Freund fürs Leben sein.

## Abschluss

Damit sind alle Fäden des Abenteuers aufgelöst. Das Modul der Meister wurde geborgen, der „Schatz“ gefunden und Blumenbach seines Triumphes beraubt, wenn Friedrichs Bitte auch dafür sorgen wird, dass er keine gerechte Strafe erfahren wird.

Der Fall ist gelöst und der Rollenspieltag ist gerettet. Friedrich wird zwar den Diebstahl nicht erwähnen, aber sollte ihm der Schatz zugebracht



Nr. 7  
Treffen um  
00 Uhr  
Besprechen

aa'aa

Wer war der dritte Mann  
beim Banküberfall???



# Geister, Gauner und Halunken

18  
+ 23  
---  
41

worden sein, wird er der Presse ein langes und ausführliches Interview über die Geheimnisse des Moduls der Meister, über das seltsame Abtauchen des Autors, die gefundenen Würfel und vor allem die tapferen Jugenddetektive geben, die diesen Fund möglich gemacht haben.

Dies ist auch eine perfekte Gelegenheit, die Charaktere mit der Journalistin Vanessa Lux (**Die 1W6 Freunde**, S. 84) bekannt zu machen, sofern sie bisher noch nicht auf die rasende Reporterin gestoßen sind.

Ebenfalls ein wichtiger Kontakt in der Erwachsenenwelt für alle Fälle in der Zukunft.

## Die Nichtspielercharaktere Die Täter

### Peter Palotke, genannt Nachtschatten

Eigentlich ist Palotke ja schon ein ziemlicher Nietenzieher. Obwohl er clever ist, nutzt er seinen Verstand bestenfalls beim Daddeln, obwohl er innerhalb der Grufti-Szene durchaus Freunde hatte, waren ihm die nie gut genug und der einzige Mensch, der ihm in letzter Zeit das Gefühl gegeben hat, dass er ihn weiterbringen würde, ist ein finsterer, intriganter Firmenganove mit Lehrstuhl.



Er könnte Mitleid erwecken, wäre er nicht außerdem hinterlistig, undankbar, opportunistisch und raffgierig. Er hat auch die Kainsbrüder immer nur als Notlösung gesehen, war nie wirklich Teil der Szene (obwohl ihm die Klamotten ja schon gefallen haben) und will eigentlich nur hoch und weit hinaus – ohne eine rechte Idee zu haben, *wohin* eigentlich.

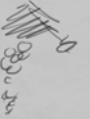
Aber er ist sich sicher: Das neue Mofa und den ganzen Tag Videospiele spielen, das ist kein schlechter Start.

### Heinz-Willi Blumenbach

Blumenbach ist ein Kind des Aufschwungs. Streng erzogen und durchaus fleißig, ist es dem Mann schnell gelungen, ein gutes Studium zu absolvieren und sich



Das Modul der Meister



alles  
Grab  
im  
Joor



Sododurnier  
am 26.8. !

Englischaufsatz  
für morgen!

# Geister, Gauner und Halunken

Aufgabe 788  
Seite 95!

einen Namen zu machen. Das ist auch in der Wirtschaft nicht lange verborgen geblieben und so konnte Blumenbach, als sich ihm zwei Türen öffneten – die der Hochschule und die bei OSSE – sozusagen durch beide gehen.

Der Ehrgeiz ist ihm bis heute geblieben, genauso wie die feste Überzeugung, dass er in jedem Bereich Erfolg haben kann, wenn er nur beharrlich genug ist. Daher kam es auch, dass er, als er von dem Geheimnis um das Modul der Meister erfuhr, sofort in Aktion treten musste.

## Blumenbachs dreizehn Gehilfen

Es gibt wenig über die Horde von Rollenspielern zu sagen, die er bei sich einquartiert hat. Sie sind von wechselhafter Reinlichkeit, teilweise unkontrolliertem Haarwuchs, alle ein wenig introvertiert und alle ein wenig seltsam, aber großteilig nett.

Keiner von ihnen ist sich darüber im Klaren, dass sie an einem Verbrechen beteiligt sind, wenn auch ein, zwei vielleicht zumindest hier und da ein schlechtes Gefühl hatten. Aber andererseits geht es hier um eines der größten Mysterien der Welt!

Zumindest ihrer Welt.

## Das Opfer

### Friedrich Fuchs

Friedrich ist ein netter Kerl. Das ist der erste Eindruck, den er erweckt, wenn man ihn sieht und ein Bild, das im Laufe der Zeit nur wenig weitere Nuancen erhält. Etwas schlaksig, eine für sein Alter Anfang 30 schon erheblich gewachsene Stirn, manchmal vielleicht etwas weltfremd, aber durch und durch nett.

## Weitere Personen

### Dirk Pohlsen, genannt Der schwarze Keiler

Dirk ist ein dicklicher junger Mann, recht bleich von seinem wenigen Kontakt mit der Sonne, vollbärtig und etwas ungelentk in seinen Bewegungen. Der tiefe Bariton seiner Stimme ist aber durchaus angenehm und wer ihn einmal erzählen hört, weiß, warum die Leute sich gerne an seinen Spieltisch begeben.

Das Modul der Meister

Wer war der dritte Mann  
beim Banküberfall???



# Geister, Gauner und Halunken

Er hat bisher keine großen Erfolge in seinem Leben gehabt, aber durchaus sehr viele Erfolge in den ganzen, anderen Leben, die er am Spieltisch durchexerziert hat. Er hat kein Liebblingssystem, er kauft sie alle und reiht sie in seinem Kellerdomizil stolz auf vielen laufenden Regalmetern auf.

Den Rufnamen „Der schwarze Keiler“ hat er sich selber gegeben, weil darin all das steckt, was er nach außen projizieren möchte – dunkel, geheimnisvoll, männlich und stark. Sofern man ihm dieses Bild seiner Selbst lässt, oder es zumindest nicht aktiv in Frage stellt, lässt sich gut mit ihm auskommen.

Wer ihn jedoch verärgert, merkt schnell, dass der Keiler nicht das schlechteste Bild ist – Dirk kann ziemlich zornig werden und neigt zudem zur Sturheit.

## Issachar Meyer

Issachar ist durch und durch eine gruselige Erscheinung. Er ist hager, fast ausgemergelt, blass und sein Kopf ist fast haarlos, auch wenn er das in der Regel mit einer Mütze etwas kaschiert. Aber alleine die fast bis zur Unsichtbarkeit dünnen Augenbrauen haben schon mehr als einen erschrocken auffahren lassen, als sie ihn erstmals durch einige Grabsteine hindurch gesehen haben. Seine langen Arme und seine oft langsamen Bewegungen tragen weiter zu diesem Eindruck bei.

Er ist nicht sehr klug, aber er ist gut in dem, was er tut: Issachar hat eine natürliche Begabung für alles, was ihm die Friedhofspflege abverlangt, von der Instandhaltung bis hin zur Arbeit mit Pflanzen, die er gerne als „seine Kleinen“ bezeichnet.

Issachar mag Kinder und er mag gute, geheimnisvolle Geschichten – das macht ihn zu einer guten Anlaufstelle für die Jugenddetektive. Er kann jedoch auch ein sturer Esel sein, etwa wenn ihn die Charaktere drängen sollten, zum Punkt zu kommen, anstatt seiner Geschichte zu folgen.

## Die Kainsbrüder

Würden sie Verbrecher jagen und Fälle lösen, dann wären sie vermutlich eine Jugenddetektivbande geworden. Da sie aber in dunklen Räumen sitzen und enttäuschte Blicke austauschen, sind sie doch etwas anderes;

Das Modul der Meister

~~22~~ // Tododornier am 26.8. ! // Englischaufsatz für morgen!

# Geister, Gauner und Halunken

Aufgabe 788  
Seite 95!

ihre grundsätzliche geistige Verwandtschaft stellt jedoch einen guten Startpunkt für die Zusammenarbeit beider Gruppen dar.

Nachdem Nachtschatten sie verlassen hat, sind noch vier Kainsbrüder übrig.

Hansi, genannt Dunkelleid, ist der Anführer der Truppe. Er hat den Lauf der Welt verstanden, scheint es, er weiß, welche Bands bald angesagt sind, kennt die besten traurigen Gedichte und hat tatsächlich für seine Freunde immer ein offenes Ohr. Ihn hat auch Palotkes Abgang am meisten geschmerzt, da er es als regelrechten Verrat empfindet.

Andreas, genannt Trauerweide, ist der Kerl mit den Kontakten. Er kennt irgendwie jeden und jeder kennt ihn, er kann Dinge beschaffen, wenn sie gebraucht werden und meist sogar umsonst.

Frederik, genannt Der Schöne, ist eine eigenwillige Erfahrung. Er ist wirklich bezaubernd schön, schwer im Alter zu schätzen und könnte, so wie er sich oft gibt, genauso ein Mann wie eine Frau sein, mit seinem langen, makellosen blonden Haar und seinen feinen Zügen. Doch seine Augen sind von Trauer gezeichnet. Er spricht fast nicht, und falls doch, dann nur in Form kurzer, oftmals nur halb zum Gespräch passender, schöngeistiger Aussagen wie: „Alle Ästhetik, die wir aufbieten können, vermag nicht über das inhärente Leid unserer Welt hinweg zu trösten, doch ist es unsere einzige Hoffnung.“

Agnes, genannt Die Rose, ist ein nettes, junges Mädchen, das selten einmal ohne ihr aufwändiges Make-Up gesehen werden kann. Sie ist jedoch zugleich auch Anlass für den einzigen anhaltenden Zwist, den es in der Gruppe gibt – sie möchte kein Kainsbruder sein, sondern wäre lieber eine Kainschwester. Damit stößt sie jedoch bei den anderen dreien nur auf taube Ohren, denn dort wird man darauf verweisen, dass Kain schließlich mit Abel und Set nur Brüder gehabt habe.

Das ist religiös nicht ganz haltbar, aber die Prinzipiendebatte der Gruppe hat bisher vor Fakten erst einmal Halt gemacht und zieht sich wie ein roter Faden durch jeden einzelnen Tag im Leben der Kainsbrüder.

Das Modul der Meister

Wer war der dritte Mann  
beim Band überfall???



Nr. 7  
Treffen um  
00 Uhr  
Besprechen

Wäcä

# Geister, Gauner und Halunken

## Die Legende

### Heinrich-Gunther von Mehlem-Moritzen

Wenig ist bekannt über den mysteriösen Autor des Moduls der Meister. Sein Name taucht außerhalb der Rollenspielszene nicht auf und nicht einmal ein Foto des Autors ist aufzutreiben. Er hat in einer sehr kurzen Zeit eine unfassbare Menge von hervorragenden Abenteuern geschrieben, die er wie die meisten seiner Zunft selber gedruckt und unter das Volk gebracht hat.

Dann aber gingen nur drei Exemplare seines letzten Werkes, des Moduls der Meister, in Umlauf und er selber sei dann, so heißt es, kurz darauf verstorben.

In Wirklichkeit ist er nicht gestorben, sondern hat seine Würfel in der geheimen Höhle untergebracht, die Spuren gelegt und dann seinen eigenen Tod vorgetäuscht. Warum, wird in diesem Abenteuer nicht geklärt, es verbleibt als ein Rätsel.

Ein Rätsel, das die Jugenddetektive vielleicht einmal in einem anderen Fall lösen werden. Wir haben nicht vor, dieses Geheimnis einmal offiziell zu lüften – es ist sozusagen Freiwild für all die Rollenspielrunden da draußen.

*Einige Ideen*

Vielleicht ist Heinrich-Gunther von Mehlem-Moritzen ja von Anfang an eine erfundene Person gewesen und nur das Pseudonym fand, im übertragenen Sinne, den Tod?



Vielleicht hat er aber auch ein Geheimnis entdeckt, das ihn in Gefahr brachte und er musste untertauchen?

Oder er plant seinerseits ein großes Verbrechen und verschafft sich auf diese Weise ein opulentes Alibi?

Vielleicht werden wir es einmal erfahren.

Das Modul der Meister

alles  
Grab  
im  
Joor



Sododurnier  
am 26.8. !

Englischaufsatz  
für morgen!

# Geister, Gauner und Halunken

Aufgabe 788  
Seite 95!

Das Modul der Meister

Schmeckt auch  
zwei Mal lecker!

STADTbräu

Nr. 7  
Treffen um  
00 Uhr  
Besuchen

Wie war

Wer war der dritte Mann  
beim Banküberfall???



## Die 1W6 Freunde und der Geist des Generals

Dieses kurze Szenario führt eine Gruppe Jugenddetektive in eine beschauliche kleine Pension, die dank der Eröffnung eines hochmodernen Hotels im nächsten Ort kurz vor dem Ruin steht. Doch bald kommt Leben (oder besser Unleben) in die Bude, denn ein Geist scheint seinem Grab entstiegen zu sein und terrorisiert die Bewohner. Klarer Fall ... es gilt Nachforschungen anzustellen.

### *Das Abenteuer und die Millionenstadt*

Dieses Abenteuer nimmt im Rahmen der 1W6 Freunde eine besondere Stellung ein, ist es doch das bisher einzige offizielle Szenario, das nicht direkt in der Millionenstadt angesiedelt ist. Wer das Szenario nicht mit der im Anhang vorgestellten eigenen Detektivbande spielen möchte, sondern lieber als Teil einer anhaltenden Runde, der hat zwei Möglichkeiten:



Variante 1: Die Jugenddetektive reisen in die Staaten, vielleicht als Teil eines Schüleraustauschs oder einer Ferienreise, und geraten so an die Familie Reynard und ihre Pension. Dann könnte man es auch so drehen, dass keiner der Detektive mit Mrs. Reynard verwandt ist (vgl. S. 57), sondern sie vielmehr besondere Gäste der kleinen Pension sind.

Variante 2: Alternativ kann der Spielleiter die gesamte Geschichte auch nach Deutschland verlegen; dann wird aus Serene Vale die Anlage Heiterau, gelegen im Stillbrunn, einem etwas von der Millionenstadt entfernten ländlichen Gebiet, aus der Familie Reynard wird die französischstämmige Familie Reinard und das Südstaaten-Gold entstammt stattdessen napoleonischen Kriegskassen.

### **Die Pension**

„Serene Vale“ ist eine kleine, beschauliche Anlage nahe der verschlafenen Kleinstadt Quiet Springs in Louisiana, USA. Um dort hinzugelangen, muss man mit dem Auto von der Stadt aus gut 10 Kilometer ins bergige und bewaldete Hinterland aufbrechen, bis man das Gut der Reynards erreicht. Die Pension befindet sich schon seit Generationen in Besitz der Familie – momentan wird sie von der 50-jährigen Dolores Reynard geführt, nachdem ihr Mann, Nathan Reynard Jr., vor ein paar Jahren verstarb. Das Hauptgebäude reicht in die Zeit

Der Geist des Generals

Jedodurnier  
am 26.8. !

Englischaufsatz  
für morgen!

# Geister, Gauner und Halunken

Aufgabe 788  
Seite 95!

## Der Geist des Generals

der Unabhängigkeitserklärung zurück und es heißt, dass das Anwesen erst nach Ende des Bürgerkriegs zur Pension umgebaut wurde. Vorher war es das private Wohnhaus des Reynard-Clans und es halten sich unter Historikern hartnäckig Spekulationen darüber, dass es während des amerikanischen Bürgerkrieges als geheimer Treffpunkt für hochdekorierte Generäle der Konföderierten gedient haben soll. Mehr noch: Eine Splittergruppe, bestehend aus einigen hochrangigen Militärs der Konföderation, zu der auch der damalige Besitzer des Anwesens, General Christopher Reynard, gehörte, soll angeblich große Mengen an Schmuck und anderen Wertgegenständen im Gebiet der Union erbeutet und danach nach Quiet Springs geschafft haben – dieses legendäre „Südstaaten-Gold“ soll der Legende nach noch immer auf dem Grundstück verborgen sein. Das Gerücht, General Reynard habe die genaue Beschreibung, wo der Schatz verborgen liegt, buchstäblich mit ins Grab genommen, hält sich hartnäckig, während andere davon ausgehen, dass die Rückseite seines Testaments die genauen Angaben beinhalte.

Die Pension selbst ist ein ausladendes Gebäude im späten Kolonialstil, das Platz für etwa 20 Gäste bietet, aber selten voll ausgebucht ist. Im Erdgeschoss befinden sich Küche, Esssaal, ein gemütliches Kaminzimmer (auffällig hier das Portrait von General Christopher Reynard und dessen eingerahmtes Testament), sowie ein Zugang zum Keller und ein kleines Badezimmer – die beiden oberen Stockwerke werden nahezu komplett von Schlafzimmern und einem gemeinsamen Bad ausgefüllt. Unterm Dach befindet sich ein staubiger Speicher voller vergessener Erbstücke, die anderswo keinen Platz mehr gefunden haben.

Insgesamt verdient das Interieur der Pension das Prädikat „Rustikal“, wobei einige Stücke darunter sind, die bei einem Antiquitätenhändler sicherlich durchaus ein nettes Sümmchen wert wären, wenn sich der Holzwurm oder die Motten nicht so an ihnen erfreut hätten – Dolores Reynards ganzer Stolz ist dabei ihre erstaunliche Sammlung an Clownsmasken aus Porzellan, die sie in einer Glasvitrine in einem der Schlafzimmer im oberen Stockwerk aufbewahrt, stilecht flankiert von einem überlebensgroßen, eingestaubten Plüschclown.

Außerhalb des Pensionsgebäudes geht es heruntergekommen weiter. Die Außenfassade des Hauses ist baufällig und an der langen Nordseite über und über mit robustem Efeu bewachsen, der die an einem Stahlgerüst sitzenden Heckenrosenrankens inzwischen durchwuchert wie ein dicker, grüner Strickpullover. Trotz aller Verfallserscheinungen versprüht die



Wer war der dritte Mann  
beim Banküberfall???



# Geister, Gauner und Halunken

18  
+ 23  
---  
41

00000000  
00000000  
00000000

Pension dennoch einen gemütlichen Südstaaten-Charme, wie ihn die Traumfabriken am anderen Ende des Kontinents nicht besser in Szene gesetzt hätten.

Außerhalb des eigentlichen Pensionsgebäudes lädt eine ausladende, aber schlecht gepflegte Gartenanlage zu Spaziergängen ein. Außerdem gibt es einen weißen Springbrunnen, in dem aber nur Wasser zu finden ist, wenn es gerade einmal stark geregnet hat. Es ist offensichtlich, dass es der Pension an Geld fehlt – zwei der hier residierenden Gäste sind tatsächlich daran interessiert, das Gut der Reynards zu kaufen. Neben dem Garten gibt es noch einen hölzernen Carport, unter dem die Gäste ihre Autos parken können. Ein alter Lancia ruht dort dauerhaft. Dazu gesellt sich ein schäbiger Werkzeugschuppen und ein altes Bedienstetenhaus in der Nähe, das allein von Hausmeister Randall bewohnt wird.

Die letzte Augenfälligkeit des Geländes ist aber das steinerne Familienmausoleum, das am nördlichen Ende des Gutes steht. Das letzte Geld, was sich Mrs. Reynard aus dem Ärmel schütteln konnte, hat sie für die Renovierung der äußerst originalgetreuen Statue von General Christopher Reynard ausgegeben – sie soll am Abend des Tages, an dem sich der Todestag des alten Generals zum 100. Mal jährt, feierlich offenbart werden. Das Mausoleum ist verschlossen, aber es führt ein geheimer Gang von hier zum Kaminzimmer des Haupthauses (ursprünglich eine Notfluchtmöglichkeit im Bürgerkrieg).

Der Geist des Generals

## Ablauf

Dieser Fall ist bewusst offen gestaltet: Jede der unten angeführten Personen kann für die Geistererscheinung verantwortlich sein. Der SL kann sich bei der Vorbereitung des Spielabends für eine Variante entscheiden, oder er wählt je nach Entwicklung der Geschichte am Ende einen aus. Mit letzterer Variante ist Vorsicht geboten: Manche Spieler fühlen sich um ihre Detektivarbeit betrogen, wenn der SL nach Gutdünken und Bauchgefühl einfach den Täter anpasst. Am Besten also vorher einfach mal den Mitspielern vorsichtig auf den Zahn fühlen, was ihre Präferenzen sind.

## Einstieg

In die Ereignisse verwickelt werden die Detektive durch eine persönliche Einladung der Pensionsbesitzerin Dolores Reynard zu ihrem alljährlichen Thanksgiving-Essen, diesmal anlässlich der Enthüllung der neuen Statue von General Christopher Reynard. Dolores selbst ist mit einem der Charaktere verwandt (im Fall der Geheimnissgang wäre sie Wandas Großtante) und nutzt das Wiedersehen gleich zum Austausch von peinlichen Anekdoten. Die Detektive kommen am

~~Handwritten scribble~~

Jedodurnier  
am 26.8. !

Englischaufsatz  
für morgen!

das Grab  
im Moor

# Geister, Gauner und Halunken

Aufgabe 788  
Seite 95!

Nachmittag des 21. November 1995 auf „Serene Vale“ an – sie müssen also bis zur großen Thanksgiving-Feier noch zwei Nächte hier verbringen.

## Eskalation

Wenn die Detektive nichts in der Sache mit dem Geist unternehmen, werden die seltsamen Erscheinungen ihr Auftauchen fortsetzen, sich aber hauptsächlich auf Mrs. Reynard konzentrieren, bis diese aufgrund des Stresses, den die Geisterheimsuchungen der ohnehin abergläubischen und mit einem leichtem Schlaf geschlagenen Dame bescheren, einen Zusammenbruch am Abend des dritten Tages erleidet und tatsächlich beschließt, die Pension zu verkaufen – wahlweise an Prof. Greenwald, eher aber noch an den geringen Herbert O'Hara. In diesem Fall wird es ein sehr stilles Thanksgiving-Essen, das von dem Selbstvorwurf, gescheitert zu sein, überschattet wird. Die dreitägige Frist kann verlängert werden, falls die Detektive einfach etwas länger brauchen.

Generation X,  
nein danke!



Wie eben erwähnt spielt dieser Fall in der Mitte der Neunziger Jahre, doch die Ereignisse früher oder später anzusiedeln, ist nicht ausgeschlossen. Bei der Verfügbarkeit modernster Technologie wie Internet und Handy-Sprachrecordern muss der Spielleiter aber damit rechnen, dass die Detektive diese auch einsetzen. Am Besten wäre es dann natürlich, wenn dies gleich organisch in den Fall eingebunden wird, sodass viele Indizien erst nach einem Web-Gegencheck als solche verifiziert werden können.

Der Geist des Generals

## Der erste Tag

Zwischen Dinner und Begrüßungsgeplauder können die Detektive ihre Zimmer beziehen und dann das Gelände ein wenig auf eigene Faust erkunden. Am Abend wird in einer feierlichen Zeremonie dann die restaurierte Statue des Generals präsentiert, anlässlich dessen 100. Todestags. Alle Gäste und das Personal des Hauses finden sich dazu im Garten ein. Danach nehmen alle das Abendessen ein und die Detektive können sich bei dieser Gelegenheit mit den anderen Gästen der Pension bekannt machen. Später kommt ein markantes Unwetter auf, komplett mit Sturm und sintflutartigem Regen, den man überall im Haus gegen Wände und Decken prasseln hören kann.

In der Nacht werden die Detektive von Mrs. Reynards Schrei geweckt und finden die alte Dame hysterisch und hyperventilierend vor, wenn sie sie zu ihr ins Zimmer stürmen. Sie behauptet, der Geist von General Reynard wäre ihr erschienen und habe mit einer unheiligen Stimme zu ihr gesprochen: Er habe ihr geraten, die Pensi-

Wer war der dritte Mann  
beim Banküberfall???



# Geister, Gauner und Halunken

18  
+ 23  
---  
41

Oldman

on zu verlassen, weil sich nunmehr nach 100 Jahren der Familienfluch des Reynard-Clan erfülle. Die Haushälterin Joanna Cole ist sofort zur Stelle und verordnet Mrs. Reynard Ruhe – notfalls auch, indem sie den Detektiven, die natürlich viele Fragen haben werden, die Tür des Hauptschlafzimmers vor der Spürnase zuschlägt.

## Der zweite Tag

Am nächsten Tag wird das Ausmaß des Unwetters deutlich: Es regnet zwar nicht mehr, aber in der Nacht hat es auf der Landstraße aufgrund des Sturms einen Erdbeben gegeben, sodass die abgelegene Pension zunächst von der nahen Stadt Quiet Springs abgeschottet ist, bis die Ordnungskräfte das Geröll weggeschafft haben – erst am Morgen des folgenden Tages wird die Straße wieder befahrbar sein. Sonst ist bis zum Abend Zeit für erste Erkundigungen in der Geistersache, wobei jeder der möglichen Verdächtigen nicht in der Nähe von Mrs. Reynards Zimmer gewesen sein will.

In der Nacht kommt es dann zu einer zweiten Geistererscheinung – diesmal im Zimmer von Prof. Greenwald, der das Aussehen des Geistes haarklein schildert. Er scheint mehr zu wissen, als er zugeben will, kann nach hartnäckigem Nachbohren aber bestätigen, dass alte Mythen darüber existieren, dass General Reynard seinem Testament einen geheimen Passus hinzugefügt habe. Mit schwarzer Tinte gemischt mit Tränen der Reue geschrieben, sollte die Passage erst an seinem 100. Todestag erscheinen, an dem er auferstehen würde, um die Lebenden zu peinigen. Als gestandener Akademiker hält er das Ganze natürlich für Unfug, doch versetzt er die eher abergläubische Dolores Reynard mit diesen Ausführungen in Angst.

## Der dritte Tag

Am dritten Tage haben die Detektive endlich wieder die Möglichkeit die Stadt zu besuchen (falls der SL es komplizierter und fokussierter haben will, hat jemand die Benzinleitung ihres Autos durchtrennt und zu Fuß dauert es eine Weile). Ab hier kommt es ganz auf das Geschick der Detektive an – vielleicht können sie den Geist ja bei seinem dritten „Erscheinungsversuch“ stellen, oder sie überführen ihn beim Thanksgiving-Mahl, sodass ihm der Truthahn im Halse stecken bleibt.

## Indizien und Hinweise

Die hier aufgeführten Hinweise werden den Detektiven helfen, den Täter zu entlarven. Sie können aber auch als rote Heringe in die falsche Richtung weisen. Der Spielleiter muss sie individuell an die entsprechende Situation (und vor allem den gewünschten Täter) anpassen:

Der Geist des Generals

das Grab im Moor



Sododurnier  
am 26.8. !

Englischaufsatz  
für morgen!

# Geister, Gauner und Halunken

Aufgabe 788  
Seite 95!

## Das Testament

Mrs. Reynard behauptet am ersten Abend nach der Geistererscheinung, dass der Geist des Generals von einem Familienfluch redete, der auf den Reynards liege – dieser Fluch werde auch im Testament des Generals erwähnt. Mrs. Reynard weiß wenig davon. Sie hat das Testament selbst nie gelesen, denn ihre Augen seien auch nicht mehr die besten, doch es hängt eingerahmt im Kaminzimmer. Wenn die Detektive das Testament untersuchen wollen, ist es aber verschwunden (der Rahmen hängt leer über dem Kamin) und regennasse Fußspuren führen von einem geöffneten Fenster in den Raum, aber nicht wieder hinaus. Noch sonderbarer ist aber, dass das entwendete Testament in der Nacht der zweiten Geistererscheinung wieder an Ort und Stelle hängt – der Täter hat einen gefälschten Passus hinzugefügt. Er liest sich wie ein altertümlicher Eid, in dem der General beschwört, dass sein Geist, würde er ob seiner Taten zweifellos in die Hölle kommen, an seinem 100. Todestag aus dem Grabe fahren solle, um für seine Taten im Bürgerkrieg Buße zu tun und Gericht zu halten über die Lebenden von „Serene Vale“. Eine Recherche über General Reynard (zum Beispiel in der Leihbücherei von Quiet Springs, das Standardwerk ist Prof. Julia McKennas und Prof. Theodore Greenwalds



Veröffentlichung „Mythen des Bürgerkriegs“) offenbart tatsächlich, dass er eine eher kontroverse historische Persönlichkeit ist und einige, nicht bestätigte Quellen ihm tatsächlich ausgedehnte Raubzüge nachsagen – Besitztümer, die aber nicht im Testament auftauchen. Drehen die Detektive das Blatt um, zeigt sich, dass die Tinte der gefälschten Passage durch das Papier durchgegangen ist, beim Rest des Testaments aber nicht – und keine Spur von einer Schatzkarte zum „Südstaaten-Gold“.

## Die Dusche

Wenn die Detektive am Abend der ersten Geistererscheinung die Gäste der Pension befragen wollen, macht der Täter die Tür auf und ist klitschnass – er trocknet sich gerade die Haare. Auf die Frage weshalb, antwortet er, dass er eben im Badezimmer geduscht habe. Gehen die Detektive dieser Spur nach, werden sie feststel-

Der Geist des Generals

Wer war der dritte Mann  
beim Banküberfall???



# Geister, Gauner und Halunken

18  
+ 23  
---  
41

Alte  
[Hand-drawn sketches of triangles and squares]

len, dass Wasserspuren in der Dusche sind (von einer früheren Dusche von Mrs. Reynard am Vorabend). Joanna kann aber bestätigen, dass keiner der Gäste sie gebeten habe, den Boiler anzustellen und die Hähne in der Küche aufzudrehen, die das Duschen überhaupt erst möglich machen.

## Das Kostüm

Wenn die Detektive die Statue des Generals draußen untersuchen, finden sie Gipsreste auf dessen Gesicht – vielleicht hat jemand versucht, einen Gipsabdruck von dem Gesicht zu nehmen, etwa, um eine Maske anzufertigen. Die Gipsform für die Maske bewahrt der Täter ebenfalls auf dem Dachboden – er versteckt sie in einer der Clownsmasken. Beim kleinen Brickett-Ofen in der Ecke kommen Reste glühender Kohlen und ein in eine dunkle Ecke gestellter Topf mit erhärteten Gummiresten zum Vorschein. (Siehe auch „Die Gummiabfälle“, weiter unten.)

Im Laufe des zweiten Tages beklagt Mrs. Reynard den Verlust eines Döschens mit Kontaktlinsenflüssigkeit. Der Täter hat es entwendet, um die weißen Kontaktlinsen seines Kostüms auch für die zweite Geistererscheinung zu benutzen. Der Sturm hatte ihm einen Strich durch die Rechnung gemacht, denn er wollte eigentlich am zweiten Tag in der Stadt Nachschub besorgen und war so gezwungen, zu stehlen.

Der Geist des Generals

## Die Gummiabfälle

Während des zweiten Tages verbrennt Randall einige stinkende Abfälle hinterm Haus, darunter ist auch eine Ansammlung von merkwürdig riechendem, blass fleischfarbenem Gummi. Es ist die Hälfte eines Gesichtes. Randall muss nicht zwangsweise wissen, was er da verbrannt hat, doch ist er der Täter, weiß er es natürlich ganz genau: Es sind die Gummiabfälle, die bei der Herstellung der Maske angefallen sind. Randall behauptet, er habe sie auf dem Dachboden gefunden.

## Die Ranken

Der Efeu und die Rosenranken an der Nordwand des Hauses sind in Unordnung und ein Teil des Gitters, an dem sie hängen, hat sich etwas gelockert. Der Täter hat in der Nacht die Ranken benutzt, um unbemerkt in Mrs. Reynards Zimmer einzudringen.

## Die Seance

Die Detektive erwischen Joanna am ersten Abend bei der Durchführung einer Seance, bei der aber kein Geist antwortet. Bei Bedarf kann der Spielleiter hier

das Grab im Moor

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

# Geister, Gauner und Halunken

Aufgabe 788  
Seite 95!

noch einen weiteren Gast in den Fokus rücken, der Joannas Seance beiwohnt – besonders, wenn Joanna nicht die Täterin ist, ist das interessant, denn der Täter könnte tatsächlich versuchen, General Reynard zu beschwören und schiebt den Zeiger auf Joannas Ouija-Brett subtil auf die gewünschten Lettern, sodass es scheint, als würde der „Geist“ des Generals tatsächlich antworten – eine Szene, die man mit ein paar Zetteln mit Buchstaben auch gut am Tisch ausspielen kann, wenn einer der Detektive an der Seance teilnimmt. In jedem Fall wird Joanna in derselben oder der folgenden Nacht von der Geistererscheinung heimgesucht und bestätigt, was die Hausherrin gesagt hat. War sie nicht die Täterin, so macht sie sich Vorwürfe, dass ihre Seance den rachsüchtigen Geist erst beschworen habe.

## Die Körpergröße

Der Täter muss bei den niedrigen Türen der Pension immer den Kopf einziehen. Mrs. Reynard erinnert sich später, dass der Geist ebenfalls den Kopf einziehen musste, als er in ihr Zimmer kam – aber warum müsste ein Geist das tun, er hat ja keinen Körper. Zudem können die Jugenddetektive mittels Cleverness bemerken, dass General Reynards Portrait in diesem Zimmer entstanden ist und es zeigt, dass der General ein sehr kleiner Mann war und problemlos durch die Tür neben ihm gepasst haben muss.

## Das Geschichtsbuch

Den Detektiven fällt ein Buch über die Geschichte des Bürgerkriegs in die Hände, in der auch Mythen über das Südstaatengold gesammelt wurden. Es gibt Prof. Greenwald als Mitautor an und vertritt die kontroverse These, dass General Christopher Reynard kein ganz so netter Zeitgenosse gewesen sein muss. So habe er das „Südstaaten-Gold“, das er aus den Häusern braver Bürger gestohlen hatte, angeblich auf dem Gut vergraben. In der Tat gehört das Buch nicht unbedingt Prof. Greenwald: Ist es tatsächlich seins, so hat er es selbst in der Nacht verloren. Ist es nicht seins, so wurde es absichtlich liegen gelassen, um den Verdacht auf Greenwald zu lenken.

## Die Baupläne

Im Zimmer von Herb O'Hara finden die Detektive Blaupausen eines Vergnügungsparks mit Bürgerkriegsthema, der allem Anschein nach genau hier errichtet werden soll. Unabhängig davon, ob Herb der Geist ist oder nicht: Er will diese Pläne umsetzen und macht auch keinen Hehl daraus, wenn die Detektive ihn danach fragen.

Der Geist des Generals

Wer war der dritte Mann  
beim Banküberfall???





# Geister, Gauner und Halunken

Aufgabe 788  
Seite 35!

## Joanna Cole – Die spiritistische Haushälterin

Beschreibung: Schon seit 20 Jahren arbeitet Joanna als Haushälterin und gute Seele bei den Reynards. Sie stammt gebürtig aus New Orleans und ihre Großmutter verstand sich auf die schwarze Kunst des Voodoo – eine Gabe, die sie ihrer Enkelin vererbte. Vor ihrer Tätigkeit bei den Reynards war sie bei dem wohlhabenden Ehepaar Trevor und Veronica Goldsmith angestellt. Als die beiden jedoch auf mysteriöse Weise ermordet wurden – der Fall ist bis heute nicht ganz aufgeklärt und böse Zungen behaupten, Joanna hätte etwas mit dem Ableben der beiden zu tun – bewarb sie sich bei der Pension.

Joanna ist eine hochgewachsene Frau Mitte vierzig mit schwarzer Haut und einer stattlichen Figur – ihre Hände zeigen die harte Arbeit, die sie tagtäglich in der Pension verrichtet. Joanna redet, wie ihr der Schnabel gewachsen ist und wirkt auf Außenstehende sehr exotisch.

Joanna als Schuldige: Wenn Joanna wirklich die Schuldige ist, dann wäre der Geist wohl echt ... so das Übernatürliche in eurer **1W6 Freunde**-Kampagne überhaupt vorkommen soll. Möglicherweise hat Joanna die Maskerade aber auch inszeniert, weil sie selbst nicht wahrhaben wollte, dass ihr Voodoozauber keine Früchte trug. In beiden Fällen dienen die Geistererscheinungen lediglich dem Zweck, die finanzielle Notlage der Dame zu beenden: Entweder, indem sie sie endlich dazu bringen kann, diese alte Hütte zu verkaufen und sich von den schweren Erinnerungen hier zu lösen, die Mrs. Reynard seit dem Tod ihres Mannes plagen. Oder eben mit einer echten Geisterbeschwörung, die den Geist des Generals dazu bringen soll, Mrs. Reynard das Südstaatengold freizugeben – sie hat damit leider eher das Gegenteil erreicht.

## Herbert O'Hara - Der gewiefte Immobilienhai

Beschreibung: Herbert O'Hara - seine Freunde nennen ihn Herb und er bezeichnet so ziemlich jeden als seinen Freund – ist ein gut situierter Geschäftsmann aus Virginia. Herbs Spezialität ist es, Grundstücke und Häuser, die als unverkäuflich gelten, für anonyme, wohlhabende Kunden erwerbbar zu machen. Dabei greift er auch schon mal zu unlauteren Mitteln, wenn es um die Durchsetzung seiner Besitzansprüche geht – Erpressung oder Drohungen sind ihm nicht fremd. Durch gute Kontakte zu diversen Lobbys kam er bislang schuldfrei davon. Die Geistersache ist ihm eingefallen, nachdem er Prof. Greenwalds Buch gelesen hat und er hat mehr als nur ein bisschen Spaß daran, als Gruselgestalt des Nachts die Gegend unsicher zu machen.

Herbert O'Hara ist ein wandelndes Klischee. Sein Outfit besteht aus einem geschmacklosen, hellgrauen Anzug, Lederstiefeln und einem 50er Jahre-Hut – dazu

Der Geist des Generals

Wer war der dritte Mann  
beim Banküberfall???



# Geister, Gauner und Halunken

18  
+ 23  
---  
41



führt er einen bulligen Jeep mit der Südstaatenflagge am Heck. Penetrantes Rasierwasser unterstreicht sein fleischiges Gesicht.

Herb als Schuldiger: Okay, das ist nun wirklich einfach – Herb ist durch seine skrupellose Art genau der Mann für den Job. Zwar gibt er vor, eine Privatperson auf Urlaub zu sein, überprüft aber effektiv das Land der Reynards auf Tauglichkeit für ein groß angelegtes Bauprojekt. Ein Freizeitpark soll in der Nähe von Quiet Springs entstehen und Herb soll potentiell geeignete Grundstücke sichten. Er wollte bei Mrs. Reynards Entscheidung, ob sie die Pension verkauft, nachhelfen ...

## Prof. Dr. Theodore Greenwald – Der verkannte Akademiker

Beschreibung: Prof. Dr. Theodore Greenwald trägt eine dünne Nickelbrille und ein graubraunes Toupet. Seine braune Tweedweste ist schon etwas aus der Mode und seine Nase ziert ein mächtiger Schnauzer. Laut eigener Aussage interessiert er sich als Bürgerkriegsforscher sehr für die Geschichte von „Serene Vale“ und würde gerne ein Bürgerkriegsmuseum auf dem Grundstück errichten. Als alter Knauser versucht er Dolores Reynard die Besitzrechte zum Spottpreis aus den Rippen zu leiern, was er aber nicht an die große Glocke hängt. Während der Geistererscheinungen profiliert sich der Professor als die Stimme der Vernunft und versucht, die ängstlichen Pensionsgäste zur Räson zu bringen – so etwas wie Geister gibt es doch gar nicht.

Prof. Dr. Theodore Greenwald als Schuldiger: Der Professor lügt! Er ist nicht hier, um die Pension in ein Bürgerkriegsmuseum umzuwandeln: Vielmehr interessiert er sich für das legendäre Südstaatengold, das angeblich auf dem Grundstück versteckt sein soll. Diese Esel von seiner Fakultät interessieren sich ohnehin nicht für seine doch reichlich populärwissenschaftlichen Forschungen, also warum nicht wenigstens mit seinem Wissen reich werden. Die Errichtung des Museums war demnach nur ein Vorwand, um ungestört nach General Reynards Schatz schürfen zu können. Zudem ist der Professor am Abend des zweiten Tages natürlich nicht von dem Geist heimgesucht worden – er hat es aber behauptet, um den Verdacht von sich abzulenken ...

## Chris Reynard - Der gelangweilte Neffe

Beschreibung: Chris ist etwa im selben Alter wie die Detektive. Er wuchs in Miami, Florida auf, hat aber seinen Eltern viele Probleme bereitet: Chris war störrisch, selbstgerecht und verbrachte lieber Zeit mit seinen zwielichtigen Freunden, als zur Schule zu gehen. Als er wegen Fehlverhaltens der Schule verwiesen wurde, war das Maß endgültig voll und sein Vater Samuel, der jüngere Bruder von Nathan

Der Geist des Generals

das Grab im Moor



Jedodurnier am 26.8. !

Englischaufsatz für morgen!

# Geister, Gauner und Halunken

Aufgabe 788  
Seite 35!

Reynard, beschloss, ihn nach Quiet Springs zu schicken, damit er in der Pension arbeiten und Disziplin lernen solle. Dies ist nun schon etwa zwei Jahre her. Chris ist groß, sportlich und versteht es, sich zu präsentieren. Sein braunes, zurückgekämmtes Haar und sein lockerer Kleidungsstil machen ihn zu einem Mädchenschwarm.

Chris als Schuldiger: In dem sich jährenden Todestag des Pensionsgründers sieht Chris seine Chance, endlich aus diesem Provinznest rauszukommen. Wenn es ihm gelänge, dafür zu sorgen, dass die Pension geschlossen wird (etwa weil die Inhaber glauben, dass es hier spukt), dann könnte er endlich wieder zurück in die große Stadt. Gut, dass er aus den langen Kamingesprächen mit seinem Tantchen genau weiß, dass die alte Dame nicht nur an Geister glaubt, sondern obendrein sehr schreckhaft ist

## Randall Cooper – Der verbitterte Hausmeister

Beschreibung: Randall arbeitet schon Ewigkeiten für die Reynards. Er wechselt Glühbirnen aus, pflegt den Garten und erledigt sonst alle Reparaturarbeiten, die im Haushalt so anfallen. Wenn es gerade nichts zu tun gibt, besteht Randall darauf, dass er in Ruhe gelassen wird. Er lebt in einer Blockhütte irgendwo auf dem Grundstück der Reynards. Joanna hat Gerüchte gehört, dass Randall früher mal verheiratet gewesen sein soll, doch niemand weiß, was mit seiner Frau geschehen ist.

Randall ist eine imposante Erscheinung. Er ist hochgewachsen, voller sehniger Muskeln und sein Gesicht wird fast vollständig von einem wilden, rotgrauen Bart bedeckt. Randall trägt meist eine dicke Fellkappe und eine ebenso dicke, gefütterte Jacke – er kennt den Winter und weiß, wie hart er sein kann.

Randall als Schuldiger: Randall ist eine Nachkomme derer, die von dem alten General Reynard im Bürgerkrieg ausgeplündert worden sind. Er hatte schon immer eine kriminelle Ader und saß auch schon einmal im Knast. Nun will er den Todestag des Generals nutzen, um seinen Plan in die Tat umzusetzen und die Reynards für den Ruin, den seine Vorväter im Bürgerkrieg erlitten, bezahlen zu lassen und sich zurückzuholen, was rechtmäßig sein ist ...

... und der Plan hätte auch funktioniert, wenn diese naseweisen Gören nicht gewesen wären.

Der Geist des Generals

Wer war der dritte Mann  
beim Banküberfall???



18  
+ 23  
---  
41



## Die IW6 Freunde und der verschwundene Leuchter

### Was bisher geschah

Im finsternen Mittelalter gab es dort, wo heute der Nordwesten der Millionenstadt liegt, ein tapferes Adelsgeschlecht, was einstmals finsternen Friesen die Stirn bot und die Grenze verteidigen konnte. Damals beschenkte Karl der Große den dortigen Adeligen reich aus seiner Schatzkammer, als Lohn für seine treuen Dienste.

Doch die Zeiten wurden härter. Graf Dragomir von Lilienhorst-Müngersen erkannte, dass nicht nur das Karl'sche Reich nicht ewig halten würde, sondern auch, dass alle seine Erben verzogene Gören waren, denen ein solches Geschenk nicht zugestehen sei. Also ver barg er den Schatz in seiner Feste und ließ Hinweise zurück, für jenen Tag, an dem sich ein würdiger Erbe finden würde.

Ein Teppich zeigt auf den ersten Blick einfach nur ein klassisches Muster, doch auf den zweiten Blick zugleich den Grundriss des Thronsaals der Burg. Zweiter wichtiger Teil ist ein Kronleuchter. Hängt der Leuchter an der ihm zugedachten Stelle und liegt der Teppich darunter, während der Juni-Vollmond durch eines der Fenster des Thronsaals des Grafen fällt, so zeigt ein gebündelter Lichtreflex die Stelle an, an der er den Schatz ver barg.

Und damit sollte die Geschichte eigentlich enden, denn keiner der Nachfahren verstand je, welche Spuren man ihnen hinterlassen hatte.

Nun aber begab es sich vor nicht mal zwei Monaten, dass ein arbeitsloser Maurermeister unsere Bühne betritt. Ulrich Petzowski, genannt Mottek, hat sich schon immer für alte Architektur interessiert – „Mauern, dat konnten 'se damals wohl, wa?“, wie er oft sagt – und stieß so irgendwann auch auf die Überreste von Burg Lilienhorst.

In einem alten Geschichtsbuch stieß er auf ein Bild des Teppichs sowie die Sage vom versteckten Schatz und schaffte, was die Erben nie geschafft hatten: Er zählte 1 und 1 zusammen.

Mit diesem Wissen wandte er sich an Heiner Lilienhorst-Müngersen, den letzten lebenden Nachfahren Dragomirs, und bot ihm eine Zusammenarbeit an, im Austausch gegen die Hälfte des Schatzes. Heiner, selbst ein opportunistisches Wiesel, willigte ein. Jedoch hatte er auch schlechte Nachrichten: Weder Leuchter noch Teppich waren noch im Besitz der Familie. Schon sein Vater hatte beides verkauft. Und damit beginnt der eigentliche Fall.

**Der verschwundene  
Leuchter**



das  
Grab  
im  
Joor



Jedodurnier  
am 26.8. !

Englischaufsatz  
für morgen!

# Geister, Gauner und Halunken

Aufgabe 788  
Seite 35!

## Was geschehen wird

In den zwei Nächten vor Beginn des Abenteuers begeht Mottek mit zwei Kumpeln jeweils einen Bruch. Zunächst brechen sie in das Auktionshaus Pfannenstiegel ein, wo sich beide Objekte befinden sollen. Dort entwenden sie den Teppich, doch der Leuchter wurde in der Woche zuvor verkauft. Deshalb brechen sie in der Nacht darauf in das Lokal des Käufers, die Eisdiele „Venetia“, ein und entwenden dort auch den Leuchter.

Nun müssen sie allerdings noch drei Tage warten, bis Vollmond ist – und das gibt unseren Jugenddetektiven Zeit, sich an ihre Spur zu heften.

Sie stoßen auf den Diebstahl in der Eisdiele, als sie dort zu Besuch sind. Von dort aus finden sie eine erste Spur zu Mottek hin, stoßen darüber hinaus aber auch auf das Auktionshaus. Die restlichen Hinweise können sie dann durch Nachforschungen in der Wohnwagen-Siedlung, in der Mottek und seine Jungs eigentlich wohnen, bei einem Geschichtsfachmann sowie bei einem ersten Kontakt mit Heiner Lilienhorst-Müngersén sammeln.

Von dort aus haben sie dann entweder die Möglichkeit, zu versuchen, die entwendeten Gegenstände zurück zu stehlen, oder aber den Tätern auf frischer Tat in Burg Lilienhorst aufzulauern.

Der verschwundene  
Leuchter

### Timeline: Der Mond (3 Tage)

Um dem Abenteuer ein wenig mehr Drama zu geben, sollte der Spielleiter das Zeitfenster nie aus den Augen verlieren. Die Uhr tickt und Vollmond ist nahe. Sollten die Detektive nach drei Tagen nicht auf der richtigen Spur gewesen sein, haben Lilienhorst-Müngersén und seine neuen Handlanger den Schatz geborgen und ihre Verbrechen haben sich ausgezahlt.



Dies kann man als Spielleiter entweder frei handhaben, indem man einfach aktiv immer wieder auf die Uhr- und Tageszeit hinweist (empfohlen), oder aber man arbeitet es sich etwas detaillierter aus unter Verwendung des Systems für voranschreitende Zeit im **Grundregelwerk**, Seite 33.

Wer war der dritte Mann  
beim Banküberfall???



# Geister, Gauner und Halunken

## Kapitel 1: Der Diebstahl

### Die Eisdiele Venetia

Unser Fall beginnt damit, dass die Jugenddetektive gemeinsam beschließen, ein Eis essen zu gehen. Ob man ihnen dies als Spielleiter an die Hand gibt, um die Handlung gleich zu starten, oder ob man sich den Einstieg in einer laufenden Kampagne in der Hinterhand behält, ist dabei offen gehalten.

Auffällig ist in jedem Fall schon, dass keine Kundschaft zu sehen ist. Obwohl das Wetter gut ist, sitzt niemand draußen unter den Schirmen und auch das sonst so helle Licht im Inneren wirkt gedämmt.

Wenn die Detektive näher treten, sehen sie, dass auch drinnen keine Kundschaft sitzt – doch der Inhaber der Eisdiele, Luigi Frutticini, ist anwesend und lässt sie ein.



Der verschwundene  
Leuchter

*Meine Detektive wollen kein Eis*

Alle Kinder mögen Eis; es ist daher zumindest anzunehmen, dass auch die Jugenddetektive gerne Eis essen gehen. Sollten die Charaktere aus irgendeinem Grund vehement dagegen sein, eine Eisdiele aufzusuchen, kann Frutticini sie natürlich auch einfach um Hilfe bitten. Schöner ist es aber natürlich, wenn die Bande „ganz von selbst“ dort in ihr nächstes Abenteuer schlittert.



### Das Verbrechen

Frutticini berichtet ihnen schweren Herzens von dem Verbrechen: Als er am Morgen seine Eisdiele aufschließen wollte, fiel ihm bereits auf, dass eine der Jalousien hochgedrückt war und die Scheibe dahinter eingeschlagen. Er fürchtete, jemand sei eingebrochen und habe seine Barkasse gestohlen, doch diese war tatsächlich noch da.

Stattdessen habe man ihm aber seinen wunderschönen, jüngst erst gekauften Kronleuchter gestohlen. Ein imposantes Stück, recht groß und schwer,



*Sudodornier  
am 26.8. !*

*Englischaufsatz  
für morgen!*

# Geister, Gauner und Halunken

Aufgabe 788  
Seite 35!

das von einer Kette über dem Sitzbereich der Gäste hing. Sonst wurde nichts entwendet.

Frutticini hatte bereits die Polizei vor Ort, die ihm jedoch wenig Hoffnung machten, dass der Leuchter noch mal auftauchen würde. Daher seine Bitte an die Jugenddetektive um Hilfe.

## Hinweise vor Ort

Sich in der Eisdielen umzuschauen ist nicht trivial. Frutticini liebt Kitsch und Deko, weshalb es keinen Zentimeter gibt, an dem nicht irgendein Kleinod seinen Platz hat. Dennoch gibt es hier einige Hinweise mitzunehmen.

Mittels *Cleverness* oder eigenem Nachdenken wird klar, dass eine oder mehrere Personen von bemerkenswerter Kraft zumindest Teil der Täter sein müssen. Weder das Hochschieben der schweren Jalousie vor dem Schaufenster noch das Abhängen eines imposanten Kronleuchters von einer Kette sind Unterfangen, die ein Hänfling schaffen würde.

Weiterhin kann davon ausgegangen werden, dass die Täter gezielt vorgegangen sind, da beispielsweise die Barkasse nicht geplündert wurde.

Erkundigen sich die Detektive bei Frutticini nach dem Leuchter, so kann er sich nicht an viele Details erinnern; „irgendwas Französisches“ weiß er noch. Wichtiger: Er hat ihm im Auktionshaus Pfannenstiegel für einen kleinen Betrag erwerben können, da „das Schmuckstück“ dort offenbar ein Ladenhüter war. Herr Pfannenstiegel weiß sicherlich mehr über den Leuchter.

Sollten die Detektive versuchen, den Täterkreis über Frutticini einzugrenzen, gibt es zwei Ansätze. Die eine Vermutung wäre, dass der Einbruch vielleicht das Werk eines arglistigen Mitbewerbers wäre; das ist aber auszuschließen, da das Eiscafé Venetia ohnehin eher ein Liebhaberprojekt ist und den anderen keine Konkurrenz macht.

Fragen die Detektive jedoch gezielt nach verdächtigen Personen, so erinnert er sich an eine bullige Gestalt vor einigen Tagen, die von ihrer ungehobelten Art und ihrer schäbigen Kleidung her gar nicht in das sonst eher friedvolle Viertel passte. Da die Person zu Fuß kam und nicht den Eindruck machte, sich ein Busticket leisten zu können, wäre das Wahrscheinlichste, dass der Kerl aus der nahegelegenen Wohnsiedlung kam. Auch *Cleverness* legt diesen Verdacht nahe. Im Nachhinein hat auch Frutticini den Eindruck, dass diese Person sich auffällig lange in dem ganzen Laden umgesehen habe, bevor sie einen Platz mit Blick auf Fenster und Leuchter wählte.

Was die Detektive später realisieren können: Frutticinis Beschreibung passt auf Bello.

Der verschwundene  
Leuchter



Nr. 7  
Treffen um  
00 Uhr  
Besprechen

W. C.

Wer war der dritte Mann  
beim Banküberfall???



# Geister, Gauner und Halunken

## Eine falsche Spur: Die Halbstarken

Ist das alles zu geradlinig, so kann der Spielleiter den möglichen Täterkreis noch um eine Gruppe Halbstarker erweitern. Junge Rabauken, die sich und vor allem der Welt noch eine Menge zu beweisen haben.



Sie haben mit dem eigentlichen Fall nichts zu tun, könnten die Jugenddetektive aber dazu nötigen, ihnen an der Straßenerunterführung einen Besuch abzustatten, wo sich die Halbstarken abends treffen, um die Motoren ihrer Mopeds laut im Leerlauf röhren zu lassen.

Mit klugen Worten oder *Umgang* vermeiden sie eine Schlägerei, können so oder so letztlich aber erfahren, dass diese Truppe hier zwar vermutlich krumme Dinger dreht, aber keiner dort den Eindruck macht, er könne mit einem gestohlenen Kronleuchter was anfangen.

## Zusammenfassung des Kapitels

Der Leuchter des Eisdielen-Eigners Luigi Frutticini wurde gestohlen. Der Ablauf der Tat legt einen oder mehrere starke Ganoven nahe.

Verwertbare Spuren vor Ort gibt es nicht. Eine Beobachtung Frutticinis legt einen Besuch der Wohnwagensiedlung in Reichweite der Eisdielen nahe (Kapitel 3), die Spur des Leuchters selbst jedoch führt erst einmal zum Auktionshaus Pfannenstiegel, wo er ursprünglich erworben wurde (Kapitel 2).



Der verschwundene  
Leuchter

alles  
Grab  
im  
Joor

Jedodurnier  
am 26.8. !

Englischkurs  
für morgen!

## Kapitel 2: Das Auktionshaus

### Das Auktionshaus Pfannenstiegel

Der erste Eindruck beim Auktionshaus ist ganz klar: edel.

Alles in dem Gebäude, vom Fußboden über die Deko bis hin zu den Möbeln sieht wertvoll aus, teuer und modern. Vermutlich wäre es sogar ein Laden, der viel Überreden erfordern würde, damit eine Gruppe Jugendlicher Einlass erhält, würde nicht ohnehin ein Makel den Eindruck trüben: Offenbar wurde eine Scheibe eingeschlagen.

Die Scherben liegen noch an Ort und Stelle, eine Folie wurde mit rotweißem Klebeband über die Stelle geklebt und zwei Handwerker in Blaumännern sind gerade dabei, Maß zu nehmen.

In diesem Chaos stört sich auch niemand daran, wenn die jungen Detektive eintreten und sich neugierig umschaun. Da die Exponate allerdings nicht frei zugänglich sind, führt sie dies vermutlich früher oder später zur Inhaberin des Hauses.

### Die aufgeregte Hausherrin

Petra Pfannenstiegel ist sichtlich aufgeregt. Immer wieder fährt sie sich mit den Händen durchs Gesicht, ihr sonst vermutlich sehr ordentlicher Dutt ragt zerzaust über ihrem Kopf auf und immer wieder murmelt sie etwas von „Großer Gott“ und „Was ein Skandal!“.

Sprechen die jungen Detektive sie an, wobei höfliche Worte am Spieltisch oder ein gelungener Wurf auf *Umgang* das Gespräch erheblich vereinfachen sollten, so steht sie ihnen gerne Rede und Antwort, insbesondere wenn sie Grund hat, zu glauben, die Detektive könnten helfen, „den schändlichen Täter“ hinter schwedische Gardinen zu bringen.

### Über den Einbruch und einen Zusammenhang

Der Einbruch muss sich in der vergangenen Nacht ereignet haben. Die Frontscheibe des Ladens wurde mit einem Backstein eingeschlagen. Dann sei „der Schuft“ in den Laden gestiegen und habe sie bestohlen. Es fehlt jedoch nur ein Teil: Ein alter, relativer schwerer Teppich.

Der verschwundene  
Leuchter

Wer war der dritte Mann  
beim Banküberfall???



# Geister, Gauner und Halunken

18  
+ 23  
---  
41



Erkundigen sich die Detektive weiter, oder fragen sie nach dem Leuchter, so wird Pfannenstiegel umso hellhöriger. Beide Teile, sagt sie, waren zusammen in ihren Laden gekommen. Sie stammen beide aus dem Nachlass des Grafen Dragomir von Lilienhorst-Müngersden, das weiß sie, aber sie erwiesen sich beide als schreckliche Ladenhüter.

Den Leuchter nun hatte sie jüngst mehr durch Zufall Frutticini aufschwätzen können, aber bei dem Teppich war sie eigentlich davon ausgegangen, dass er noch lange hier verweilen würde. Dass nun offenbar beides gestohlen wurde, verwirrt sie zutiefst.

Sie hat Fotos von beiden Exponaten, die sie höflichen Jugenddetektiven auch gerne überlässt. Das Foto vom Teppich ist dabei in einem flachen Winkel aufgenommen, während er selbst halb zusammengelegt ist, weshalb allenfalls mit einem Wurf auf *Cleverness* -3 bereits der Verdacht aufkommen kann, dass das darauf abgebildete Motiv eine Karte sein mag.

Der verschwandene  
Leuchter

## Weitere Hinweise am Tatort

Darüber hinaus gibt es ein paar weitere Indizien vor Ort.

Mittels *Cleverness* können die Jugenddetektive bemerken, dass aus den Scherben am Fenster heraus zwei Paar Fußspuren in den Laden geführt haben. Dreckige Sohlen mit offenbar grobem und tiefem Profil sowie feine Glassplitter sind noch etwa einen Meter weit zu erkennen.

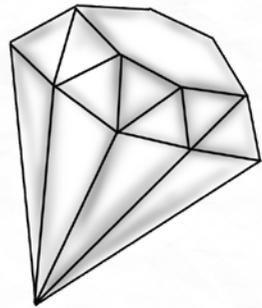
Fragen sie zudem nach, wird Pfannenstiegel ihnen sagen können, dass der Teppich in der Tat recht schwer war.

Beides Hinweise, die auf Motteks Bande hindeuten und die vor allem belegen, dass Pfannenstiegel irrt, wenn sie die ganze Zeit von *einem* Schuft redet.

## Eine Spur

Zuletzt hat die Leiterin des Auktionshauses noch einen weiterführenden Hinweis für die Detektive. In der Vergangenheit war sie regelmäßig mit einem etwas eigenbrötlerischen Kunstsammler in Kontakt, der latentes Interesse an den beiden Exponaten gezeigt hat, aber am Ende nie willens oder in der Lage war, den von ihr gefragten Preis zu zahlen.

Der Name des Mannes ist Gundmund Bürgelheimer und auch wenn Pfannenstiegel sich nicht vorstellen kann, dass er was mit der Tat zu tun hat, gibt sie bereitwillig seine Adresse heraus.



~~Handwritten scribbles~~  
dieses Grab im Moor



Jedodurnier  
am 26.8. !

Englischaufsatz  
für morgen!

# Geister, Gauner und Halunken

Aufgabe 788  
Seite 95!

## Wie es weitergeht

Demnach haben die Detektive an dieser Stelle eine konkrete Spur gewonnen: den Kontakt zum Kunstsammler Bürgelheimer (Kapitel 4).

Zudem können sie, falls sie es noch nicht gemacht haben, die Wohnwagensiedlung (Kapitel 3) näher in Augenschein nehmen.

## Kapitel 3: Die Wohnwagen- siedlung „Blaue Lagune“

### Hinten am Baggersee

Um zur Wohnwagensiedlung zu kommen, lohnt es sich durchaus, die Drahtesel zu bemühen, aber im Zweifel ist die Strecke auch zu Fuß zu bewältigen. Bemerkenswert ist, wie sich ihre Umgebung dabei wandelt: Die Eisdielen liegt in einer ganz guten, das Auktionshaus in einer sehr guten Wohngegend, doch sind es nur einige Querstraßen, die in der Millionenstadt den Unterschied machen. Die Häuser werden kleiner, weniger gepflegt, erste eingeworfene oder vernagelte Fenster zeichnen sich ab und die Leute wirken unfreundlicher.

Es geht nicht direkt in den sozialen Brennpunkt, aber gerade behütetere Detektive werden merken, dass sie ihr gewohntes Terrain verlassen haben.

Dann aber brechen die Häuser auf, lassen den Blick über stillgelegte wie aktive Tagebau-Gebiete schweifen, bevor dann letztlich der Baggersee ins Blickfeld kommt. Angelegt vor einigen Jahren in einem Versuch Bürgermeister Hollenheimers, einen stillgelegten Tagebau zu einem Glanzpunkt der Stadt zu verwandeln, ist das Ergebnis eher durchwachsen. Es gibt Punkte, an denen bei sonnigem Wetter tatsächlich Leute ihre Freizeit verbringen, aber genauso gibt es dunkle Winkel, in denen eher anrüchigere Vorgänge stattfinden.

Doch auch das ist alles nur Kulisse, die an den Detektiven vorbeirauscht (auch wenn der Baggersee möglicherweise in zukünftigen Fällen eine Rolle spielen könnte), denn ihr Ziel liegt dahinter: Die Wohnwagensiedlung „Blaue Lagune“.

### In der Siedlung

Offiziell ist das Gelände ein regulärer Campingplatz. Er entstand zusammen mit dem Baggersee, doch so wie dieser seine Erfüllung nicht erlangte, erging es auch dem Campingplatz.

Der verschwundene  
Leuchter

Wer war der dritte Mann  
beim Banküberfall???



# Geister, Gauner und Halunken

Heute dominieren Dauercamper das Bild, vor allem aus sozial eher schlechter gestellten Milieus. Tatsächlich stellen diese Wohnwagen für viele von ihnen den einzigen Wohnsitz dar.

Der Campingwart Gunnar sitzt vorne in einer Art Empfangshäuschen. Er wird die Detektive nicht aufhalten, wenn sie auf das Gelände wollen, hat aber auch nicht viel Lust mit ihnen zu reden. Selbst mit *Umgang* ist ihm bestenfalls zu entlocken, dass es eine ganze Reihe eher kräftigere Typen vor Ort gibt, denen solche Kraftakte wie das Abhängen des Leuchters oder das Einschlagen der Scheibe zuzutrauen wäre. „Aber von uns war das keiner“, sagt er dann direkt und wirkt dabei, als wäre das regelrecht Routine. „Wir sind 'ne saubere Gemeinschaft hier.“

## Die Camper

Wenn sich die Jugenddetektive derweil auf dem Platz selber umschaun, können sie nach etwas Suchen vier Leute ausmachen, die gerade draußen sind. Sie sitzen auf schäbigen Plastikmöbeln zwischen zwei Wohnwagen und haben sich aus Schrottteilen einen Grill gebaut, auf dem gerade einige Würstchen verkohlen. 0,5er-Dosen Stadtbräu stehen bereit, viele geleert, einige noch voll und die Stimmung scheint gelassen, während Schlager aus einem alten Kofferradio dröhnen.

Die vier sind zwei Paare, die dauerhaft vor Ort wohnen. Malte und Anne, Sigurd und Käthe sind freundlich, aber auch bekennende Teile eines rauen Proletariats. Der Spielleiter sollte den *Umgang* von Charakteren, die aus feineren Verhältnissen kommen, auf die Probe stellen.

Gelingt es aber, die vier nicht zu verschrecken, beweisen sie sich als er-

Wenn der Spielleiter es will, kann er hier optional noch ein anderes Klischee auspacken: Gerade wenn das Gespräch gut läuft und man eine gewisse Verbrüderung zwischen Dauercampern und Jugenddetektiven spürt, springt einer der vier auf und holt aus einem der Wohnwagen eine riesige Flasche „Aufgesetzten“. Irgendeinen absurd hochprozentigen Schnaps, dunkelrot in der Farbe und vom Boden bis zum Flaschenhals mit irgendwelchen Beeren gefüllt.

Natürlich werden auch die Detektive aufgefordert, mitzutrinken. Nun müssen sie trinken oder sich mit *Umgang* oder kreativem Rollenspiel aus der Affäre ziehen, damit die Stimmung im Gespräch ebenso wie die Redseligkeit nicht plötzlich rapide abnimmt.

Tapfere Jugenddetektive, die den Aufgesetzten trinken, erhalten bis zum Ende des Tages einen Malus von -2 auf *Cleverness* und einen Bonus von +2 auf *Mut*.

Diese Szene sollte nur mit erwachsenen Spielern gespielt werden.



Wollt' er auch'n Aufgesetzten?

Der verschwundene Leuchter

18  
+ 23  
---  
41

Oldman

~~Handwritten scribble~~

Judoturnier am 26.8. !

Englischaufsatz für morgen!

~~Handwritten scribbles~~

das Grab im Moor

# Geister, Gauner und Halunken

Aufgabe 788  
Seite 95!

giebige Informanten. Dabei kann der Spielleiter es den Spielern etwas schwerer machen, die verwertbaren Informationen zu erhalten, wenn er die Dynamik der Vierergruppe entsprechend inszeniert. Dauernd fällt man sich ins Wort, jeder weiß was besser, immer hat wer anders Unrecht, und das alles nicht in zarten Worten.

## Die Informationen der Camper

Filtert man die chaotische Darbietung, geht es im Kern um die folgende Information:

- Vor einigen Wochen erklärte Ulrich Petzlowski, genannt „Mottek“, dass er bald endlich raus sei aus der Wohnwagensiedlung. Er würde bald das ganz große Geld machen. Dann wäre Schluss mit Dosenravioli und Flirt-Limonade; Kaviar und Schampus wären dann angesagt, habe er immer erklärt. Er habe aber nie verraten, was sein Geheimnis sei.
- Nun ist Mottek aber schon seit einer Woche nicht mehr aufgetaucht. Zumindest hat ihn keiner der vier noch mal gesehen. Auch seine beiden Kumpel, zwei fiese Schlägertypen namens Bello und Lehman, hat keiner mehr gesehen, obwohl sie sonst eigentlich jeden Tag da waren.
- Die vier Dauercamper verraten den Detektiven aber gerne, wo Motteks Wohnwagen steht.

## Der Wohnwagen des Täters

Von außen ist nicht viel auszumachen. Es ist ein kleiner Wohnwagen, einachsrig, wenig gepflegt und vermutlich an Stellen undicht. Moos wächst an den unteren Kanten, Schmutz bedeckt den Rest. Jedoch lassen die dunkel getönten braunen Plastikscheiben kaum zu, dass man ins Innere schaut. Es führt kein Weg daran vorbei: Wenn sie hier weiterkommen wollen, müssen die Jugenddetektive dort hinein.

Es gibt verschiedene Wege dazu. Der Wohnwagen ist wie gesagt marode, und mit *Stärke* lässt sich die Türe durchaus aufbrechen. Mit *Cleverness* kann man aber alternativ in einem der Radkästen auf dem Reifen den Ersatzschlüssel finden. Andere kreative Ideen der Spieler sollten aber genauso belohnt werden, wenn sie plausibel sind.

Im Falle gröberen Vorgehens kann der Spielleiter zudem ihren *Mut* auf die Probe stellen, wobei der Wurf bei Tag unmodifiziert ist, bei Nacht hingegen spürbar erleichtert sein sollte.

Egal wie, irgendwann sind sie vermutlich drin.

Der verschwundene  
Leuchter

Wer war der dritte Mann  
beim Banküberfall???



# Geister, Gauner und Halunken

18  
+ 23  
---  
41



## Spurensuche im Caravan

Es gibt mehrere Hinweise, die hier zu finden sind:

- Auf einer Seite des Wohnwagens stapeln sich bergeweise Bücher. Alle drehen sich um Architektur und Bauwesen, viele sehen gelesen aus. *Cleverness* verrät zudem, dass ein Band einer mehrbändigen Reihe über die Baugeschichte der Millionenstadt fehlt. (Der, in dem es unter anderem um das Anwesen der Familie Lilienhorst-Müngersen ging; Mottek führt es bei sich.)
- Es gibt zahllose handgeschriebene Notizen – nahezu alle sind unlesbar. Das Wort „Schatz“ ist allerdings an mehreren Stellen auszumachen, ebenfalls der Namen Lilienhorst-Müngersen, sollten die Spieler diesen beispielsweise schon einmal im Auktionshaus gehört haben.
- Am Kühlschrank hängt ein Zettel mit einer örtlichen Telefonnummer. HLM steht darunter. Mit *Cleverness* lässt sich bemerken, dass es nicht Motteks Handschrift ist, sondern wesentlich sauberer und feiner. Es ist die Telefonnummer von Heiner Lilienhorst-Müngersen, dem letzten lebenden Nachfahren Dragomirs.
- Auf dem Tisch in einer Schale liegen zahlreiche zerdrückte Kippen. Alle haben sie die gleiche Sorte: Dromedar. Sollten die Spieler nicht von selbst darauf kommen, lässt sich mit *Cleverness* zudem bemerken, dass es ansonsten im Wohnwagen keinerlei Hinweise darauf gibt, dass Mottek rauchen würde. Die Sorte Dromedar wird ihnen bei Heiner Lilienhorst-Müngersen wiederbegeben.

Der verschwandene  
Leuchter

## Die Telefonnummer

Eine Telefonnummer ist ein guter Hinweis, aber schwieriger zu nutzen als heute. Ein Telefonbuch aus Papier lässt keine Inverssuche zu – wenngleich Lilienhorst-Müngersen durchaus im Telefonbuch zu finden ist. Wenn die Detektive ihn also aus eigenem Antrieb nachschlagen, oder etwa die Kontaktdaten vom Gelehrten Bürgelheimer bekommen (vgl. Seite 80), können sie bemerken, dass es die gleiche Nummer ist.

Alternativ dazu können sie aber auch einfach dort anrufen. Heiner ist sich keiner Gefahr (und eigentlich auch keines Unrechts) bewusst, geht einfach ans Telefon und meldet sich mit Namen. Spätestens dann ist er auch schnell im Telefonbuch nachgeschlagen und somit auch seine Adresse gefunden.

Eine klare Spur!

~~Handwritten scribbles~~  
dieses Grab  
im Moor



Jedodurnier  
am 26.8. !

Englischaufsatz  
für morgen!

# Geister, Gauner und Halunken

Aufgabe 788  
Seite 95!

## Wie es weitergeht

Die einzige konkrete Spur heraus aus dieser Szene sind die Kontaktdaten von Heiner Lilienhorst-Müngersén. Diese führen direkt zu seinem heutigen Wohnsitz, dem sich die Detektive auf verschiedene Arten nähern können (Kapitel 5).

Die gleiche Information können sie auch von Bürgelheimer erhalten (Kapitel 4), der jedoch zudem noch ein paar weiterführende Informationen zu dem Schatz besitzt, die ihnen an dieser Stelle verwehrt geblieben sind.

## Kapitel 4: Besuch beim Gelehrten

### Das Künstlerviertel

Gundmund Bürgelheimer lebt in einem luxuriösen Loft im Musental, einem bei Künstlern sehr beliebten Stadtteil der Millionenstadt. Das Haus wird von mehreren Parteien bewohnt, die alle regelrechte Schöngesteir sind, dafür aber interessierten jungen Menschen gerne die Tür öffnen.

Wenn die Detektive zudem sagen, dass sie Petra Pfannenstiegel schickt, ist Bürgelheimer umso interessierter daran, was sie herführen mag – und umso bestürzter, wenn er von den Diebstählen hört.

Er setzt sofort einen Nerventee auf, bittet die jungen Ermittler aber auch, doch auf seiner Rattancouch Platz zu nehmen und gesellt sich dann sogleich mit einigen Büchern zu ihnen, um ihnen auszuhalten.

Komplikation?

Grundsätzlich ist Bürgelheimer vor allem ein Informationsgeber. Der relativ knappe Zeitplan des Abenteurers legt das nahe. Wem das als Spielleiter aber zu einfach ist, der kann auf eine von zwei Varianten zurückgreifen:



- Er könnte seine Unterstützung daran knüpfen, dass die Detektive ihm *nach* dem Fall ihrerseits helfen müssen. Dann kann man Bürgelheimer als Startpunkt für einen neuen Fall nutzen und hat direkt ein Anschlussabenteuer.
- Alternativ kann er sie bitten, ein akutes und lokales Problem zu lösen, bevor er bereit ist, ihnen zu helfen. Möglicherweise ist sein Kater Salvatore verschwunden und er ist erst gewillt, zu helfen, wenn er seine Samtpfote wieder in die Arme schließen kann (und jede der verrückten Künstlerparteien im Haus verdächtig je eine andere, Schuld zu sein).

Der verschwundene  
Leuchter

Nr. 7  
Treffen um  
00 Uhr  
Bewachen

Wer war der dritte Mann  
beim Banküberfall???



# Geister, Gauner und Halunken

18  
+ 23  
---  
41

Alte  
[Hand-drawn diagrams]

## Die Legende

Zunächst einmal kann Gundmund den Detektiven die Vorgeschichte halbwegs so zusammenfassen, wie sie auch am Anfang dieses Abenteurers beschrieben wird (vgl. Seite 67).

Er hat darüber hinaus aber noch weitere Informationen zu den beiden Gegenständen an sich:

**Der Leuchter** war eine Maßanfertigung, die Dragomir bei dem französischen Kunstschmied Balian Reinard in Auftrag gab. Der Graf hat damals sehr spezifische Skizzen angefertigt, und Balian ist eigens aus der Normandie angereist, um den Raum, in dem der Leuchter hängen sollte, in Augenschein zu nehmen. Es ist überliefert, dass der Graf große Geheimniskrämerei um den Besuch seines Gastes walten ließ.

**Der Teppich** wurde ihm hingegen von einem anderen Weggefährten gefertigt; ein Maure namens Azeem, der irgendwie in den Nachwehen eines Kreuzzugs in die Region gelangt war und dem Dragomir das Leben gerettet hatte. Im Gegenzug für diese noble Tat fertigte Azeem den Teppich, gleichsam unter großer Geheimhaltung.

Gundmund hat hochwertige Fotos beider Stücke, sodass den Jugenddetektiven nun auch ohne Probe klar werden sollte, dass der Teppich eine Karte ist.

Der verschwundene  
Leuchter

## Der Rätselspruch

Im Thronsaal Dragomirs wurde zudem eine Inschrift entdeckt, die Bürgelheimer für höchst wichtig hält. Die Inschrift lautet:

*Wenn Luna ihr zartes Angesicht  
Dem Lande ganz entgegen hält,  
Wenn der Julianer weises Licht  
Auf unser Gut und Güte fällt,  
Beweise deine Würde mir,  
Und alles meins gehöre dir.*

Luna meint dabei die Mondgöttin gleichen Namens aus der römischen Mythologie; das zarte Angesicht ganz zu zeigen spielt dabei auf Vollmond an. Der Julianer hingegen verweist auf den Monat Juli, benannt nach Julius Caesar.

Bürgelheimer hat tatsächlich niemals den entscheidenden letzten Denkschritt getan, aber vermutlich begreifen spätestens nach dem Hinweis auf einen Schatz in Motteks Wohnwagen (vgl. Seite 77) die Spieler, was sie hier haben: Eine Anlei-

das Grab  
im Moor



Jedodurnier  
am 26.8. !

Englischaufsatz  
für morgen!

# Geister, Gauner und Halunken

Aufgabe 788  
Seite 95!

tung. Und einen Termin; immerhin ist gerade Juli und der Vollmond steht kurz bevor.

## Weltlichere Spuren

Zuletzt hat Bürgelheimer noch zwei Ansatzpunkte für die jungen Detektive. Er weiß, dass es noch einen letzten, lebenden Nachfahren Dragomirs gibt, wengleich dessen Ruf schlecht ist und mehrere Kontaktversuche des Kunstsammlers ins Leere liefen. Dennoch kann er den Detektiven Anschrift und Telefonnummer geben.

Außerdem weiß er, wo das herrschaftliche Anwesen Dragomirs gestanden hat und wo noch heute die Ruine des Gebäudes in die Nacht aufragt. Auch diesen Weg kann er ihnen weisen.

## Wie es weitergeht

Sofern die Detektive die Wohnwagensiedlung bereits besucht haben (Kapitel 3), bleiben nun noch zwei Spuren. Sie können den persönlichen Kontakt zu Heiner Lilienhorst-Müngersén suchen (Kapitel 5), oder sich die Ruine näher anschauen (Kapitel 6).

## Kapitel 5: Der letzte Nachfahre

### Das Wohnhaus

Heiner Lilienhorst-Müngersén ist nicht so reich, wie es sein Urahn war und zweifelsohne nicht so reich, wie er es selbst gerne wäre, aber arm ist er ebensowenig. Er bewohnt ein kleines Stadthaus mit Garten und Teich, umgeben von einem Zaun mit gusseisernem Tor, das deutlich macht, dass Besucher kaum willkommen sein werden.

Der Garten ist gepflegt, die Blumenbeete sind ordentlich, doch fehlt dem Haus von außen auch alles, was ihm eine persönliche Note geben würde.

### Das Haus beobachten

Wenn sich die Detektive auf die Lauer legen, können sie eine Reihe Beobachtungen machen. Zum einen gibt es einen Gärtnerservice, der abends vorfährt, um den Garten zu gießen. Das ist aber weniger signifikant.

Bei einer abendlichen Beobachtung kann jedoch zudem schnell ausgemacht werden, dass sich mehrere Personen in dem Haus aufhalten; mit einer Probe auf Cleverness -2 lässt sich die Zahl exakt auf vier festlegen, mit einer nicht modifi-

Der verschwundene  
Leuchter

Wer war der dritte Mann  
beim Banküberfall???



Nr. 7  
Treffen um  
00 Uhr  
Besuchen

Wäwäwä

# Geister, Gauner und Halunken

18  
+ 23  
---  
41



zierten Probe dagegen kommen die Jugendlichen nur zu dem Ergebnis, dass es mindestens drei Personen sein müssen.

Morgens geht ein aggressiver Typ (Bello) Brötchen und Wurst beim Metzger holen, abends hingegen geht ein anderer aggressiver Typ (Lehman) bei der Frittenbude die Straße herunter für alle Essen holen. Erkundigen sich die Jugenddetektive in der Frittenbude, so bestätigt sich, dass diese allabendlichen Besuche zum gleichen Zeitpunkt begonnen haben, an dem Mottek und seine Freunde nicht mehr in der Wohnwagensiedlung gesehen wurden.

Heiner kann ebenfalls beobachtet werden. Morgens holt er in einem unsagbar pompösen Morgenmantel aus Brokat die Zeitung rein, und nachmittags spaziert er manchmal durch den Garten oder raucht Zigaretten auf der Veranda. Er sticht deutlich inmitten der grobschlächtigen anderen hervor.

Mottek dagegen hält sich verborgen. Heiner hat ihm eingeredet, dass es besser wäre, wenn niemand von der Verbindung zwischen ihnen erführe. Das ist zwar auch wahr, vor allem aber geht es dem Möchtegern-Erben darum, sicher zu gehen, dass Mottek seinen Fund nirgends sonst ausplaudert.

Insgesamt entsteht der Eindruck, dass die Bande Zeit tots schlägt – absolut zutreffend, denn sie warten alle gemeinsam auf Vollmond.

Der verschwandene  
Leuchter

## Vorstellig werden

Ob die Jugenddetektive ein Gespräch mit Lilienhorst-Müngersén führen können, kommt darauf an, wie sie vorstellig werden. Wenn sie klingeln, öffnet ihnen einer der drei Ganoven die Türe und fragt ruppig, was sie wollen. Hier nun kommt es auf ihre Geschichte an.

Stellen sie sich als Jugenddetektive vor, wird man sie davonjagen.

Haben sie hingegen eine elegante Ausrede dabei – „Wir schreiben für die Schülerzeitung eine Artikelreihe über den Adel der Millionenstadt“ beispielsweise –, so wird Heiner Lilienhorst-Müngersén nach Rücksprache zustimmen.



Handwritten scribbles and notes, including the phrase 'dieses Grab im Moor'.



Jedodurnier  
am 26.8. !

Englischaufsatz  
für morgen!

Aufgabe 788  
Seite 95!

# Geister, Gauner und Halunken

Rufen sie tatsächlich vorher an und präsentieren eine entsprechend glaubwürdige Geschichte, lädt sie gegebenenfalls Lilienhorst-Müngersen auch ein.

## Was ein Fatzke!

Lilienhorst-Müngersen lässt sich mit einem Wort beschreiben: Unangenehm!

Er ist arrogant, herablassend, selbstgefällig, selbstverliebt und raucht wie ein Schlot. Darin aber steckt auch schon ein erster Hinweis, denn er raucht die übel riechenden Zigaretten von Dromedar, die sich auch in Motteks Wohnwagen finden ließen.

Im Endeffekt leugnet Lilienhorst-Müngersen alles. Er leugnet Mottek zu kennen und erst Recht leugnet er, in der Wohnwagensiedlung gewesen zu sein. Die Zigaretten strafen ihn Lügen, aber auf eine Weise, die er natürlich leicht abstreiten kann. („Die? Tausende in der Stadt rauchen Dromedar.“)

Natürlich weist er auch alles Wissen um die Einbrüche von sich. Hier lässt sich für die Detektive zu diesem Zeitpunkt wenig machen; solange sie ihn nicht mit dem Diebesgut in Verbindung bringen können, können sie das auch nicht widerlegen. Gelangen sie hingegen an eine Schriftprobe, können sie belegen, dass der Zettel in Motteks Wohnwagen vermutlich von ihm geschrieben wurde.

Sprechen die Detektive ihn auf seine Familie an, gibt er gerne eine detaillierte Schilderung davon ab, wie sein Vorfahre den Friesen die Stirn bot. Locken die Detektive ihn mit geschickten Fragen oder *Umgang* aus der Reserve, erwähnt er vielleicht sogar Balian und Azeem, den Schatz jedoch spart er bewusst aus. Die beiden Freunde Dragomirs erwähnt er zwar, wischt sie dann aber mit einem „... aber das tut hier ja nichts zur Sache“ vom Tisch.

Setzen die jungen Ermittler Heiner hingegen zu hart oder auch einfach zu offensichtlich zu, lässt er sie auch relativ schnell von Bello vor die Türe setzen.

Besonders ergiebig war der (möglicherweise erste) Besuch bei Lilienhorst-Müngersen nicht; einzig die Dromedar-Verbindung mag zutage gekommen sein. Damit bleibt noch die Ruine des Familienanwesens (Kapitel 6), falls die Detektive dort noch nicht waren, bevor sie sich im Anschluss dann der Frage stellen müssen, wie sie den Fall auflösen können und wollen (Kapitel 7).

Der verschwundene Leuchter



Nr. 7

Treffen um 00 Uhr  
Besprechen

Wäéé

Wer war der dritte Mann beim Banküberfall???



## Kapitel 6: Nur Ruinen bleiben

### Das Gebäude von außen

Das Anwesen der Familie derer von Lilienhorst-Müngersen ist von außen ein trutzig, aber auch verfallen anmutendes Bollwerk. Es ist eindeutig, dass Wohngefühl und Ästhetik hier keine Rolle spielten. Es ist ein sturer Bau aus großen Steinen mit kleinen Fenster, zwei Türmen und einem imposanten Portal. Der Verfall ist nicht so fortgeschritten, dass das Tor schon aus den Angeln fiele, aber es lässt sich problemlos öffnen.

Bei Tag hat man eine recht schöne Aussicht von der Burg aus, kann auf die Millionenstadt blicken, die sich mittlerweile zu allen Seiten erstreckt, einstmals aber wohl nur in der Ferne lag, als dies hier noch eine Verteidigungslinie gegen Invasoren war. Mittels *Cleverness* -2 lässt sich ein Fenster finden, im zweiten Stock, das auffällig größer ist als die anderen, und zudem eine ungewöhnliche Trapezform besitzt. Es ist in der Tat das Fenster des Thronsaals.

Untersuchen die Detektive explizit das Gestrüpp unterhalb des Fensters, so können sie dort zwei ausgetretene Zigarettenstummel der Marke Dromedar finden.

### Im Inneren

Es riecht muffig in der Burg. Es ist offenkundig, dass das Haus schon lange verlassen ist. Eine Probe auf *Cleverness* lässt die Jugenddetektive jedoch Fußspuren im Staub ausmachen. Offenbar waren es zwei Personen und es ist schon wieder ein paar Tage her, doch jemand war hier. Es sind die Abdrücke von Mottek und Heiner, die hier gemeinsam die Schlüssigkeit ihrer Schatz-Theorie prüfen wollten. Folgen die Detektive den Spuren, finden sie auch direkt den Weg zum Thronsaal – immerhin kennt sich Heiner hier aus. Sollten die Detektive die Ruine bei Nacht besichtigen, ist die Probe auf *Cleverness* um -2 erschwert.

Zusätzlich kann der Spielleiter *Mut*-Proben verlangen, wenn er es angemessen findet, denn bei Nacht ist die leerstehende Burg schon durchaus schaurig.

Die anderen Räume der Burg erfüllen die üblichen Erwartungen – Schlafräume, Aufenthaltsräume, eine Küche, zwei Esszimmer, zahlreiche Schlafzimmer und eine Bibliothek –, sind jedoch kaum interessant, da die Familie ohnehin alles von Wert schon lange verschachert hat.

Der verschwandene  
Leuchter

Jedodurnier  
am 26.8. !

Englischaufsatz  
für morgen!

# Geister, Gauner und Halunken

Aufgabe 788  
Seite 35!

## Der Thronsaal

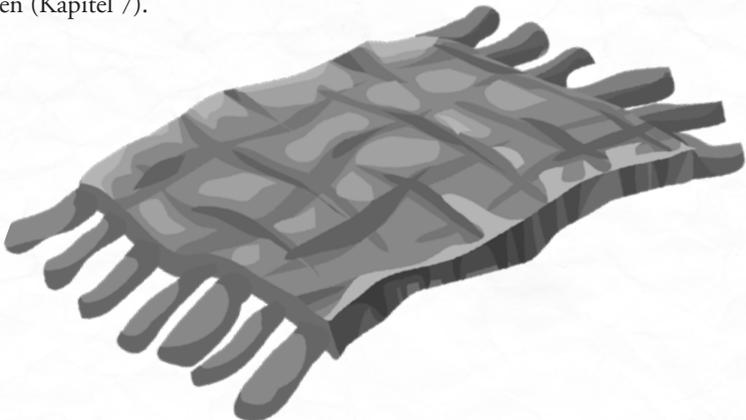
Der Thronsaal ist gemessen an der sonst eher gedrungeneren Burg erstaunlich ausladend. Ein (verfallener und schäbiger) roter Teppich führt, von einigen Messing-Leisten gehalten, bis vor eine Stufe am Kopfende der Kammer, auf der unter anderem der Thron des Grafen und der seiner Gemahlin steht. Beide sind auch noch vorhanden, was daran liegt, dass keiner der Lilienhorst-Müngersens-Sippe es geschafft hat, Interessenten für die aus massivem Stein geschaffenen Schwergewichte zu finden.

Es gibt nur ein Fenster – das seltsam trapezförmige Fenster, das die Detektive von unten gesehen haben können –, aber zwei weitere Dinge lassen sich entdecken:

- In Flucht des Fensters befindet sich ein Haken an der Decke. Die Position recht mittig im Raum würde es zu einem idealen Platz für den Kronleuchter machen.
- Vor dem Thron ist unerklärlich viel Platz auf dem Podest, bevor die Stufe kommt. Wenn die Detektive den Staub von der Erhebung etwas herunterfegen oder ihnen ein Wurf auf *Cleverness* gelingt, ist klar, dass dorthin eigentlich perfekt der Teppich passen müsste, quer vor Graf und Gräfin gelegt. Sie finden mit etwas Suchen dort sogar eine exakte Vertiefung, deren Maße denen des Teppichs entsprechen.

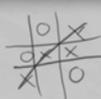
## Wie es weitergeht

An diesem Punkt sollte die Vollmondnacht nahen und die Detektive haben nur noch eines vor sich: Sie müssen entscheiden, *wie* sie Lilienhorst-Müngersens stellen wollen (Kapitel 7).



Der verschwundene  
Leuchter

Wer war der dritte Mann  
beim Banküberfall???



## Das letzte Licht des Grafen

### Was passieren wird

Der Ablauf der Vollmondnacht ohne Eingreifen der Jugenddetektive wird wie folgt aussehen:

Gegen 22:30 Uhr beginnt in dem Haus Heiner Lilienhorst-Müngersens rege Betriebsamkeit auszubrechen. Seine drei Schläger machen sich bereit, verpacken zudem den Kronleuchter in einer großen babyblauen Plastikkiste mit verschließbarem Deckel und sichern den Teppich mit Kabelbindern. Sie verladen alles, zusammen mit einem Werkzeugträger voll schwerem Gerät, in Heiners Kombi, quetschen sich dann zu viert dort hinein und fahren gegen 22:45 los zur Burg.

Sie kommen dort gegen 23:15 an. Beladen mit den beiden schweren Kisten machen sie sich, mit Taschenlampen bewaffnet, hinauf zum Thronsaal. Bello und Lehman hängen den Leuchter an den Haken, Mottek rollt unter wenig hilfreichen Ratschlägen von Heiner den Teppich an die vorgesehene Stelle. Gegen 23:40 sind sie soweit.

Sie warten dort nun 20 Minuten lang und tatsächlich fällt kurz vor Mitternacht plötzlich das Mondlicht durch die oberste Ecke des seltsam trapezförmigen Fensters. Der feine Lichtstrahl fängt sich in den Schmucksteinen des Kronleuchters, wird durch das Glas dort gebündelt und schimmert an diversen Stellen bunt an den Wänden wieder. Dann aber, exakt um Mitternacht, bündelt sich all das Licht für einen kurzen Moment an einer Stelle – auf dem Teppich. Dort, auf dem als Muster getarnten Bodenplan des Thronsaals, wird eine Stelle an der Wand gekennzeichnet, die gegenüber dem Fenster liegt. Dann zieht der Mond weiter und der Schimmerschein des Leuchters verteilt sich wieder quer durch den Raum.

Mottek gibt Anweisungen und seine beiden Kumpels bewaffnen sich mit Vorschlaghämmern. Sie beginnen gegen 0:05 und zehn Minuten später haben sie die Wand an der fraglichen Stelle zerlegt.

Tatsache: Dahinter liegt eine geheime Nische und darin – ohne Wenn und Aber – eine eindrucksvolle Truhe. Die Ganoven bergen sie, öffnen sie und stellen fest, dass sie zwar nicht voller Münzen, aber voller goldener Schmuckgegenstände ist. Ein Schatz, wahrlich, sowohl vom Materialwert als auch für die Geschichtswissenschaft.

Heiner weist seine Schergen an, die Kiste sofort in den Kombi zu schaffen. Danach schickt er sie wieder hoch, um das Werkzeug zu holen und den Leuchter wieder abzunehmen. Er wartet bis Mottek, Bello und der Lehman wieder drinnen

**Der verschwundene  
Leuchter**

~~Handwritten scribble~~  
Bodendornier  
am 26.8. !

Englischaufsatz  
für morgen!

# Geister, Gauner und Halunken

Aufgabe 788  
Seite 95!

sind, dann schwingt er sich ans Steuer, und während seine treuen Gehilfen sich ans Werk machen, wirft er den Wagen an und fährt davon.

Er fährt nicht nach Hause – dort würden die drei ihn suchen – sondern fährt geradeaus durch, über die Grenze und weiter, bis hinab nach Spanien. Dort schließt er einige schattige Handel ab und lebt vom gewonnenen Reichtum bis ins hohe Alter glücklich und zufrieden am Mittelmeer.

## Eingreifen erforderlich

Gut, es ist offensichtlich, dass es ist nicht im Interesse der Detektive sein kann, dass der obige Ablauf komplett so vonstatten geht. Es gibt verschiedene Arten, wie und wo sie einschreiten können. Nachfolgend ein paar Ideen.

## Im Haus

Es steht ihnen natürlich offen, in das Haus einzudringen, bevor die ganze Bande sich zur Burg aufmacht. Die Frage ist, was sie darin anrichten können. Wenn einer der drei Schläger sie erwischt, haben sie im Grunde keine Chance, weshalb nur Heimlichkeit eine Option ist.

Egal wie gut ihre Hinweise sein mögen, die Polizei wird nicht ohne absolut waserfeste Beweise in die Wohnung eines adeligen Bürgers der Stadt platzen auf der Suche nach Diebesgut, das einer Eisdiele und einem Auktionshaus entwendet wurden. Es wäre aber möglich, dass die Jugenddetektive eindringen und beispielsweise Polaroids des Diebesguts vor Ort machen – damit ließe sich die Polizei zum Handeln bewegen.

Wird dagegen nur einer von ihnen gefasst, wird er von den Gaunern im Heizungskeller des Hauses ohne Wasser und Brot bei monströsen Temperaturen eingesperrt. Ihn zu retten, wird dann noch eine neue Aufgabe für den Rest der Bande sein, der sie bis zur Vollmondnacht nachkommen müssen.

## In der Burg

Die Alternative ist es, die ganze Truppe in flagranti vor Ort zu stellen. Auch hier ist die Frage, wie sie dann effektiv vorgehen wollen, denn die große körperliche Überlegenheit ihrer Widersacher stellt ein Problem dar.

Eine Möglichkeit wäre es, zu versuchen, den Moment der Enthüllung zumindest zu verderben – etwa indem sie etwas vorbereiten, was sie zur entscheidenden Uhrzeit aus dem Stock darüber vor das Thronsaalfenster hängen können, um das Mondlicht auszusperren. Alternativ können sie natürlich auch hier Fotos als Be-

Der verschwundene  
Leuchter



Nr. 7  
Treffen um  
00 Uhr  
Besprechen

aa'aa

Wer war der dritte Mann  
beim Banküberfall???



# Geister, Gauner und Halunken

18  
+ 23  
---  
41



weis machen – nur dass zumindest Heiner noch in der gleichen Nacht abtauchen wird. Mottek, Bello und der Lehman ließen sie sich so dingfest machen, auch Teppich und Leuchter würden gefunden, aber Heiner und der Schatz wären fort. Wenn die Detektive aber nicht versuchen, den Gaunern über einen „Kevin alleine zuhaus“-artigen Fallen-Parcours beizukommen, werden sie wohl an dieser Stelle doch die Unterstützung der Polizei brauchen (siehe Kasten).

*Ich hab Polizei*



Heiner Lilienhorst-Müngersen, das ist schon ein Name, bei dem die Polizisten der Millionenstadt um ihre Pension fürchten müssen. Darum ist, wie auf der vorigen Seite erklärt, eine Razzia bei ihm daheim ausgeschlossen. Das heißt aber natürlich nicht, dass sie nicht generell bereit wären, den jungen Ermittlern zur Seite zu stehen.

Die einfachste Variante wäre es im Bezug auf die Burg, den Namen des Adligen auszusparen und gegenüber der Polizei eher auf dessen Handlanger zu verweisen – schnappen können sie ihn dann ja noch immer vor Ort. Erwähnen sie ihn hingegen, braucht es etwas *Umgang*, um die Polizisten zu überzeugen, dass sein Aufenthalt vor Ort selbst für jemanden wie ihn verhänglich genug wäre für eine wasserdichte Verhaftung. Zur Not ist dies aber auch der perfekte Moment, um den eigenen *guten Ruf* auszuspielen (vgl. **Grundregelwerk**, Seite 35).

Die beiden Streifenpolizisten Strunk und Ballenthal (vgl. **Grundregelwerk**, Seite 96) stehen ihnen dann zur Seite und führen auch eine erfolgreiche Verhaftung der Schurken dieses Abenteurers herbei.

Der verschwandene  
Leuchter

## Ausklang

Die vier Verbrecher werden wegen Einbruchs verhaftet, angeklagt und verurteilt. Der Kronleuchter wird nach der Untersuchung des Tatorts an Luigi Frutticini zurückgegeben, der Teppich ebenso an das Auktionshaus Pfannenstiegel, das den ehemaligen Ladenhüter im Rahmen des Prozesses gegen die Drahtzieher für eine absurde Summe an einen isländischen Sammler veräußern kann.

Der Schatz wird nach Auswertung an das städtische Museum (siehe **Grundregelwerk**, Seite 85) gegeben, das bald schon eine Ausstellung unter dem Titel: „Wider den Friesen! Graf Dragomir rettet die Stadt“ eröffnet. Diese wird überregional begeistert aufgenommen.

Die Jugenddetektive erhalten als Lohn für ihre Taten einen Satz Freikarten für das Museum.

~~XXXX~~  
~~XXXX~~  
~~XXXX~~  
das Grab im Moor



Sododurnier  
am 26.8. !

Englischaufsatz  
für morgen!

## Die Nichtspieler-Charaktere

### Heiner Lilienhorst-Müngersen

Heiner ist ein unangenehmer Mann Anfang 50, mit kleinem Mund und großen Augen, zurückweichendem Haupthaar und nervösen Händen. Er trägt gerne Pullunder und kleinkarierte Hemden, und er raucht wie ein Schlot. Seine Hausmarke ist Dromedar, er hat immer eine Packung in der Brusttasche und weitere in seinem Köfferchen bei sich.

Er hält sich für etwas Besseres – immerhin ist er ein Lilienhorst-Müngersen – und lässt das bereitwillig jeden wissen. Er ist ein Opportunist und, wie viele Opportunisten, zudem sehr feige. Auch kennt er keine Skrupel und würde bereitwillig seine eigene Oma unter einen Zug werfen, wenn er glaubt, dass ihm das dienlich sein kann.

### Ulrich „Mottek“ Petzlowski, Bello und der Lehman – die Schurken

Sie sind alle drei keine hellen Leuchten, dafür aber ziemlich kräftig. Mottek, Bello und der Lehman sind drei Schränke Anfang 40, mit enormen Muskeln und breiten Schultern. Sie kommen alle vom Bau und haben sich beim gemeinschaftlichen Schwarzarbeiten kennengelernt. Manchmal sind sie zusammen auf Baustellen, ansonsten treffen sie sich aber auch regelmäßig an Motteks Wohnwagen und trinken zusammen ein paar Biere.

Anders als Bello und der Lehman, die einfach dumm sind, ist Mottek aber nicht ganz auf den Kopf gefallen. Er schaltet nicht schnell und ist immun gegen Humor, aber zumindest für Mauern, Mauerbau und Architektur besitzt er eine gewisse Inselbegabung.

### Luigi Frutticini – der Eisdielenbesitzer

Luigi ist ein freundlicher, adretter italienischer Einwanderer Mitte 30. Zumindest sieht er aus wie Mitte 30, Gerüchte sagen, er wäre auch schon etwas älter. Er kokettiert gerne mit seinem gebrochenen Deutsch und seinem südländischen Charme, ist jedoch auch gutherzig und kinderlieb. Er ist zudem beliebt, da er freundlichen Kindern gerne größere Portionen oder auch mal eine Kugel oder Sahne extra gibt.

Der verschwundene  
Leuchter

Wer war der dritte Mann  
beim Banküberfall???



# Geister, Gauner und Halunken

18  
+ 23  
---  
41



## Petra Pfannenstiegel – die Auktionatorin

Eine sehr ordentliche, pflichtbewusste Frau Mitte 30. Ihre Haare sind in einem strengen Dutt zurückgebunden und ihr stechender Blick fällt meist wohlwollend durch, oftmals aber auch skeptisch über die massiven Ränder ihrer Brille.

Sie trägt gerne Hosenanzüge und hat nicht gerade ein Herz für Kinder, begegnet ihnen aber auch nicht grundlos feindselig. Ihre strenge, schroffe Art kann abschreckend wirken.

## Sigurd, Malte, Anne und Käthe, die Camper

Sigurd ist ein zauseliger, bärbeißiger Typ mit Dreitagebart und einem Faible für Jeans und Holzfällerhemden. Malte ist ein dünner Strich in der Landschaft mit einem Hang zu ärmellosen Hemden und Bermudashorts. Anne ist eine recht masigere Erscheinung, trägt gerne enge Blusen und Jeans, während Käthe schlaksig ist, mit etwas zu langen Armen und etwas zu hohlen Wangen, wobei sie Maltes Kleidergeschmack teilt. Keiner der vier ist besonders helle, aber sie sind alle keine schlechten Menschen.

## Gundmund Bürgerheimer – der Gelehrte

Gundmund ist ein Mann von unschätzbarem Alter. Seine langen braunblonden Haare trägt er zu einem Pferdeschwanz gebunden, in dem jedoch einzelne graue Strähnen sein Alter verraten. Eine kleine Nickelbrille macht ihn etwas älter, seine klaren, strahlenden Augen wieder etwas jünger.

Unübersehbar ist jedoch seine etwas snobistische und herablassende Art; diese Art von Herablassung, die nur Akademiker vollends beherrschen. Es ist nicht mal, dass er die Jugenddetektive nicht mögen würde, sie sind nur ... Kinder.

Wenn er jedoch auf sein Fachgebiet geleitet wird, dann ist er kaum zu bremsen und würde vermutlich auch einem altersschwachen Kaktus einen engagierten Vortrag halten.

Der verschwendene  
Leuchter



alles  
Grab  
im  
Jahr



Jododornier  
am 26.8. !

Englischaufsatz  
für morgen!

## Neue Jugendbanden

### Die Deichdachse

#### Klaus Stör

Klaus ist der Kopf der Bande. Er hat den Deichdachsen ihren Namen gegeben, denn entlang des Scheitels seiner langen, schwarzen Haare, die er meist mit Gel nach hinten treibt, verläuft ein gefärbter, weißer Streifen von der Stirn bis in den Nacken.

Klaus ist begeisterter Fußballer und seine Welt setzt sich zu großen Teilen aus Metaphern zusammen, die sich um das runde Leder drehen. Immer wieder erstaunt er seine Freunde damit, in wie vielen Situationen er Leibwächter, Überfälle und Tatorte als Manndecker, Blutgrätschen und Strafräume definieren kann, um nur einige Beispiele zu nennen. Noch erstaunlicher ist allerdings, dass diese verquere Weltsicht zu funktionieren scheint.

Stärke: 2

Cleverness: 3

Mut: 2

Umgang: 2

#### Fleißkärtchen: Drei Ecken, ein Elfer

Klaus ist ein Meister darin, unter Zuhilfenahme seines Fußball-Jargons, den Bruch mit bestehenden, festen Regeln als „Sonderregel“ zu definieren und andere Leute davon zu überzeugen, dass es in diesem Falle durchaus Sinn hätte (also „spielfördernd wäre“), es so zu handhaben.

Er erhält +1 auf *Umgang*, wenn er versucht, einen Regelbruch gegenüber jemandem zu rechtfertigen, ob im Voraus oder im Nachhinein.



#### Wilhelm Dieter Vierzig, genannt „Schrauber“

Schrauber liebt es, an Geräten zu basteln. Wenn seine Arme nicht bis zum Ellbogen voll Schmieröl sind, seine Haare nicht nach Reinigungsbenzin riechen und hinter seinen ohnehin recht ausladenden Ohren nicht wenigstens ein 10er-Schlüs-

Neue Jugendbanden:  
Die Deichdachse



# Geister, Gauner und Halunken



sel steckt, ist er nicht zufrieden. Normalerweise trägt er graue, dreckige T-Shirts und eine blaue Latzhose darüber. Seine Haare sind auf 9mm rasiert; der Mittelscheitel sogar auf 6mm, um den „Dachlook“ zu transportieren.

Schrauber kann nicht gut mit Menschen, Schrauber mag auch keine filigrane Technik in Klavierlack, aber wenn es Muttern und Nieten hat, Blech oder Stahl, dann ist das seine Welt.

Stärke: 2

Cleverness: 4

Mut: 2

Umgang: 1

## Fleißkärtchen: Ach, das hält!

Es ist erstaunlich, wie viel eine Schraube halten kann, wenn nur Schrauber sie irgendwo verwendet. Mit Nägeln und etwas Spucke kriegt er alte Motoren wieder ans Laufen und mit wildem Geschrei und Schlägen mit der Rohrzange vermutlich sogar einen Panzer, wenn es sein muss.

Schrauber erhält +1 auf *Cleverness* wenn es darum geht, defekte (im weitesten Sinne mechanische) Technik wieder auf Vordermann zu bringen.

## Nadja Uhland

Nadja wirkt manchmal bei den Deichdachsen etwas deplatziert. Sie ist ein gebildetes junges Mädchen, liest gerne Tolstoi und Molière, kann Goethe, Schiller und Walther von der Vogelweide zitieren und ist ohnehin sehr wortgewandt. Sie war mal Schulsprecherin, bis sie beschloss, ihre Zeit lieber der Verbrechensbekämpfung zu widmen.

Wie sie jetzt ausgerechnet an Klaus und Schrauber geraten ist, weiß keiner so genau und sorgt auch auf dem Schulhof immer mal wieder gerade bei den „coolen Mädels“ der Schule für Verwirrung. Nadja ist das aber herzlich egal, sie fühlt sich bei den Sportlern und vor allem den Rebellen der Schule ohnehin viel eher zuhause.

Wenn sie mit der Schule fertig ist, möchte sie ein Doppelstudium anstreben: Literatur und Kriminalistik.

Stärke: 1

Cleverness: 2

Mut: 3

Umgang: 3

Neue Jugendbänden:  
Die Deichdachs

das Grab im Moor



Sododurnier  
am 26.8. !

Englischaufsatz  
für morgen!

# Geister, Gauner und Halunken

Aufgabe 788  
Seite 95!

## Fleißkärtchen: Ewig jung ist nur die Phantasie

Nadja verfügt über einen gewaltigen Zitateschatz, vor allem Schiller hat es ihr sehr angetan. Sie versteht es, diese Zitate zu den passendsten und unpassendsten Gelegenheiten immer wieder rhetorisch so einzusetzen, dass sie genau im rechten Licht dasteht. Nur klappt das nicht mit allen: Die jungen Wilden schauen zu der schlaun Frau auf und Künstler-Typen finden in ihr eine Verwandte im Geiste. Die Sportler der Schule und ansonsten eher bildungsferne Gestalten sind dagegen immun gegen den Charme der Weimarer Literatur.

Nadja erhält +1 auf *Umgang* in Gesprächen mit Leuten, die ihren Zitateschatz würdigen können.

## Die Geheimnis-Gang

Die Geheimnis-Gang ist eine kleine Gruppe von vier (oder besser: fünf) Detektiven, die in ihrer Freizeit Verbrechen aufklären, Rätsel lösen und Geheimnisse aufdecken. Die Spezialität der Teenager ist dabei die Erforschung von modernen Mythen und Großstadtlegenden: Egal ob Geistersichtungen, vermeintliche Spukhäuser oder uralte Familienflüche – die Geheimnis-Gang geht (mithilfe ihres buntbemalten VW Amarok-Pick-Up) den Fällen nach und stößt dabei nur allzu häufig auf einfallsreiche Kriminelle, die die Angst und das Unwissen der Bevölkerung um diese urbanen Legenden nutzen, um ihre verbrecherischen Machenschaften zu vertuschen. Für alles gibt es eine logische Erklärung ...



## Frankie

„Okay, teilen wir uns auf...“

Frank Harris, der von seinen Freunden aber einfach Frankie genannt wird, ist der Kopf der Geheimnis-Gang. Mit seinem blonden Haar und seinem sportlichen Auftreten ist Frankie ein echter Sonnyboy und bei den Mädchen sehr beliebt. Als unaufgeregte Anführerfigur hat er immer einen Plan, wenn es darauf ankommt. Außerdem ist er ein Bastler, dessen technisches Verständnis nicht bei Märklin-Modellbausätzen aufhört: Um Ganoven dingfest zu machen, setzt Frankie meistens auf obskure Fallen, in die die Gang den Deliquenten lockt – sehr zum Leidwesen von Shabby, der meistens den Köder spielen muss. Frankie hat außerdem ein Auge auf Ginger geworfen – bislang erwidert sie seine Annäherungsversuche aber nicht.

Neue Jugendbanden:  
Die Geheimnisgang



Nr. 7

Treffen um  
00 Uhr  
Besuchen

außer

Wer war der dritte Mann  
beim Banküberfall???



# Geister, Gauner und Halunken

Stärke: 3  
Cleverness: 2  
Mut: 3  
Umgang: 1

## Fleißkärtchen: Ich hab da schon mal was vorbereitet ...

Frankie kennt sich gut aus mit Mechanik und einfachen physikalischen Prinzipien – ob nun mit Flaschenzügen oder Fallgruben, er weiß mit ihnen narrensichere Fallen zu konstruieren. Immer wenn Frankie an mechanischen Geräten herumhantiert, Fallen baut oder entschärft, erhält er einen Bonus auf Cleverness.

## Wanda

„Pötzblitz! Da ist ein Hinweis!“

Wanda Rumply ist das Hirn der Bande. Ihr dicker Rollkragenpullover und ihre große, schwarze Hornbrille mit den breiten Gläsern sind ihre Markenzeichen – letztere verliert sie auch gerne mal und ist dann aufgrund ihrer starken Weitsichtigkeit so gut wie blind. Wanda ist die Jüngste von allen, spricht aber mehrere (teilweise auch recht exotische) Fremdsprachen und ist in der Regel diejenige, die den entscheidenden Geistesblitz zur Lösung eines Falles hat. Wanda hat, wie sie schon oft bewiesen hat, auch einiges an Mumm in den Knochen – das Einzige, wovor sie eine Heidenangst hat, sind Clowns.

Stärke: 1  
Cleverness: 4  
Mut: 2  
Umgang: 2

## Fleißkärtchen: Superdurchblicker

Wanda ist ein Naturtalent, wenn es darum geht, aus kryptischen Informationen oder wirren Hinweisen die richtigen Schlüsse zu ziehen. Immer wenn es richtig abstrakt, obskur oder kompliziert wird, erhält Wanda einen Bonus auf Cleverness.

## Ginger

„Na toll, meine Frisur ist ruiniert.“

Mit ihrem erdbeerblonden Haar und ihrem exquisiten Modegeschmack ist Ginger Blane wirklich ein heißer Feger. Als Tochter aus reichem Elternhaus hat sie mehr

Neue Jugendbanden:  
Die Geheimnissgang

Sododurnier  
am 26.8. !

Englischaufsatz  
für morgen!

# Geister, Gauner und Halunken

Aufgabe 788  
Seite 95!

Taschengeld zur Verfügung als der Rest der Geheimnis-Gang und streut dieses auch großzügig unters Volk. Außerdem ist sie recht sportlich und hat sogar einen Selbstverteidigungskurs gemacht, was schon so manch zwielichtige Gestalt am eigenen Leib erfahren musste. Trotzdem ist sie öfter die Geisel skrupelloser Schurken als jeder andere in der Bande, was ihr auch den Spitznamen „Gefahrmagnet-Ginger“ eingebracht hat.

Stärke: 2

Mut: 2

Cleverness: 1

Umgang: 4

## Fleißkärtchen: Steiler Zahn

Ginger sieht verdammt gut aus – und sie weiß das auch einzusetzen, wenn es sein muss. Bei allen sozialen Interaktionen mit dem anderen Geschlecht erhält Ginger einen Bonus auf Umgang.

## Shabby

„Ayda Clue, wo bist du?“

Shabby (oder eigentlich Neville Ross) ist der Vierte im Bunde und trägt seinen Spitznamen aufgrund seiner abgerissenen, aber doch sympathischen Erscheinung. Shabby ist das Epitom des Schluffis, der eigentlich lieber mit Chips vor dem Fernseher sitzen würde, als Verbrecher zu jagen. Aber wenn es darauf ankommt, zeigt sich der sonst eher feige Tollpatsch von seiner besten Seite und unterstützt seine Freunde, wo er nur kann. Shabby ist außerdem für seinen unersättlichen Appetit bekannt – etwas, das ob seiner dünnen Statur kaum jemand vermuten würde.

Stärke: 3

Mut: 1

Cleverness: 2

Umgang: 3

## Fleißkärtchen: Ich will nach Hause!

Shabby glaubt grundsätzlich auch die unwahrscheinlichsten Gespenstergeschichten und hat daher schnell gelernt, sich aus dem Staub zu machen, wenn es nach Ärger riecht. Shabby bekommt einen Bonus auf Mut, wenn es darum geht, einen gruseligen Ort schnell wieder zu verlassen – auch entgegen aller Hindernisse, die sich ihm in den Weg stellen.

Neue Jugendbanden:  
Die Geheimnissgang

Wer war der dritte Mann  
beim Banküberfall???



# Geister, Gauner und Halunken

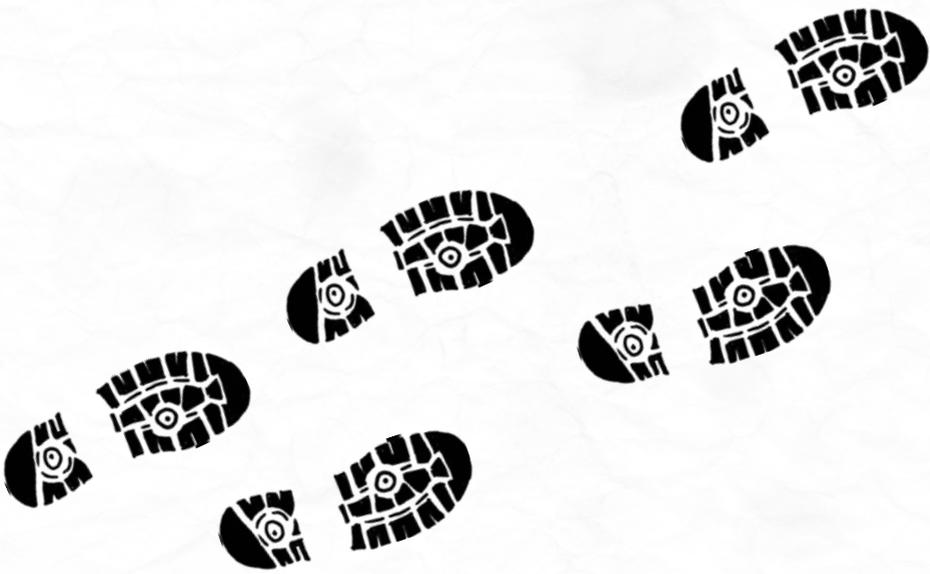
18  
+ 23  
---  
41



## Ayda Clue

Ayda Clue ist Shabbys Hund und seine beste Kameradin. Benannt hat er sie nach seiner verstorbenen Großmutter Ayda, damals bekannte Fernsehköchin, von der Shabby bis heute behauptet, sie habe einfach die allerbesten Sandwiches gemacht. Der Zusatz „Clue“ (englisch für „Hinweis“) kam hinzu, nachdem Shabby und seine Freunde die Geheimnis-Gang gründeten. Ayda Clue ist ein großer, irischer Wolfshund mit braunem Fell und einem Appetit, der dem seines Besitzers in nichts nachsteht. Außerdem ist Ayda wahrscheinlich der dümmste und feigste Hund der Welt: In Gefahrensituationen zieht sie eher den Schwanz ein, als sich bellend auf die Widersacher der Geheimnis-Gang zu stürzen. Trotzdem ist sie aufgrund ihrer feinen Spürnase ein unersetzlicher Verbündeter und Shabby würde niemals zulassen, dass seinem treuen Hund etwas Schlimmes zustößt.

Neue Jugendbanden:  
Die Geheimnisgang



~~Handwritten scribbles~~  
dieses Grab im Moor



Sudolturnier am 26.8. !

Englischaufsatz für morgen!

**Und so geht es weiter:**

# Allzeit bereit

**Der zweite Abenteuer-Sammelband für Die 1W6 Freunde.**

*Das Verbrechen schläft nie ...  
... doch ebensowenig unsere Jugenddetektive!*

In **Allzeit bereit** führt eine Reihe von Abenteuern die jungen Ermittler einmal durch das gesamte Jahr. Vom Ende der Sommers bis zum Ferienlager im kommenden Jahr gilt es, Lebensmittelvergifter, Öko-Sünder, Drogenhändler und viele andere Ganoven dingfest zu machen.

Die Abenteuer sind als Einzelgeschichten konzipiert, doch eine kleine Rahmenhandlung in dem Buch ermöglicht es zudem, sie zu einer kleinen Kampagne zu verbinden.

Ob im Herbstlaub, in Schein der Sommersonne oder kniehoch im Schnee, die Jugenddetektive werden Köpfchen, Mumm und manchmal Muckis brauchen, um die Gauner der Millionenstadt von neuen Schandtaten abhalten zu können.

*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 – Das Jugenddetektive-Rollenspiel:

In **Das Geheimnis der Geisterpiraten** kreuzt ein altes Spuk-  
schiff vor der Küste der Millionenstadt, 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 ver-  
breitet und in seine Schranken gewiesen gehört.

In **Das Modul der Meister** wird dreist der örtliche Rollen-  
spielladen 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 Eisdielen nur der Anfang eines viel umfas-  
senderen, sinnistren Komplotts.