How to be a Hero

DIE LÄCHELNDE MONA

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 11. Oktober 2026





INHALT

Die lächelnde Mona 3
- Allgemeines 3
- Abenteuer: Die lächelnde Mona 4
- Hintergründe 14
- Zusatzmaterialien 15
- Anmerkungen 16

DIE LÄCHELNDE MONA

- **Wo spielt das Abenteuer?**: Alternative Realität, Urbane Umgebung, Colnar
- **Wann spielt das Abenteuer?**: Modern, Hier und Jetzt
- **Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?**: How to be a Hero Grundregeln. Grundsätzlich mit Modulen erweiterbar
- **Für wie viele Leute ist es gemacht?**: 3-5 SpielerInnen
- **Schwierigkeit für den Spielleiter:in**: mittel
- **Schwierigkeit für die Spieler:innen**: mittel
- **Spieldauer**: 3-6 Stunden

Allgemeines

Kurzfassung

Der Lottomillionär und erfolglose Detektiv Mark Durbrücken hat Langeweile. Er inszeniert einen Überfall, während ein jüngeres Familienmitglied und dessen Freunde auf die Detektei aufpassen. Im Laufe der Aufklärung des Überfalls finden sie in der Detektei Hinweise zum Raub der lächelnden Mona des Malers Moniers.

Vorbereitung

Zum Spielen dieses Abenteuers wird ausschließlich ein 1w100 Würfel bzw 1w10 Würfel benötigt. Das Blatt mit den Tracingnummern ist bitte vorher auszudrucken. Ein Charakter ist mit Mark Durbrücken verwandt und arbeitet ab und an für Mark. (s. Mark Durbrücken) Als Charaktere empfehlen sich Jugendlichen und junge Erwachsene, die sich als Gruppe schon kennen.

Module und Regeln

Dieses Abenteuer funktioniert nach dem Standard How to be a Hero Regelwerk

Kurze Anleitung für Spielleiter:in

Das Abenteuer spielt in einer offenen Welt. Für die Spielleiter:in bedeutet das, dass schnell einige Orte erfunden werden können.

- *Kursive Passagen können vorgelesen werden.*
- Normalgeschriebene Passagen enthalten Beschreibungen.
- Rot geschriebene Passagen enthalten SpielleiterInnen-Wissen.
- **Fett geschriebene Texte sind Eventtrigger.**

Am Ende des Abenteuer sind noch einige Hinweise zum Leiten des Spiels.

Hintergrund

Colnar ist eine Stadt in einer alternativen Realität. Sie entspricht einer typischen deutschen Stadt. Im Abenteuer kommen die Stadtteile Birkenthal, Nordhain, Altstadt, der Containerhafen und die Kiesgruppe "Em Schütt" vor. Colnar besitzt einen guten ÖPNV und alle Orte außer der Kiesgruppe können mit diesen erreicht werden. Es gibt in Colnar sowohl eine aktive rechte, wie auch linke Szene, die aber in diesen Abenteuer keine Rolle spielen.

Abenteuer: Die lächelnde Mona

Intro: Detektei Durbrücken (Birkenthal)

Ihr steht vor dem mit Graffiti besprühten Gebäude. Es ist ein typischer Altbau, der schon bessere Tage und bessere Nachbarschaft gesehen hat. Das Schild an der Tür von Mark Durbrücken war ebenfalls übermalt. Wenn ihr nicht wissen würdet, wo ihr hinlaufen müsstet, wärt ihr an der Detektei vorbeigelaufen. Als ihr in den ersten Stock geht merkt ihr, wie abgelaufen die Treppe ist. Die Etage, die Mark als Büro nutzt, ist eigentlich eine umgebaute Wohnung. Die Türe ist wie immer nur angelehnt. Eine Empfangsdame oder eine Klingel fand Mark schon immer unnütz. Der Flur roch etwas muffig nach Altbau, war aber sonst sauber. Als ihr die Tür zum Büro öffnet sehr ihr den alten Privatdetektiv auf seinen Schreibtisch liegen mit der offenen Whiskeyflasche daneben. Er schaut gelangweilt in die Luft.

Im Zimmer steht neben den massiven Holzschreibtisch, eine offene Bar, ein bequemes Sofa und einige verschlossene Aktenschränke. Marks Büro genauso wie Mark selbst könnte einen von Klischees überfüllten Detektivroman entsprungen sein. Einzig und allein das Rauchen hat sich Mark abgewöhnt. In der Ecke neben der Tür hängen ein Trenchcoat und ein Fedora. Beide sind beige. Mark selbst hat graues Haar meist zur Seite gekämmt und trägt seine typische schwarze Weste, ein weißes Hemd und eine passende Hose. Seine Schuhe sind Hand gefertigt und der Absatz wurde schon mehrfach erneuert.

Er setzt sich langsam auf, als ihr eintretet und seine tiefe, langsame Stimme spricht euch an. „Schön, dass ihr da seid. Dann kann ich endlich gehen. Ihr wolltet schon vor 10 Minuten da sein.“ Er schaut auf seine Taschenuhr. „Es ist heute nichts los und ich mache Feierabend. Falls etwas ist lasst seine Nachricht da.“ Er geht gemütlich zum Trenchcoat und zieht ihn an.

Die SpielerInnen haben nun die Möglichkeit mit Mark zu reden. Dieser hat schlechte Laune, weil die Spieler zu spät kommen. Einer der SpielerInnen ist mit Mark verwandt und verdient sich Geld dazu, indem er für Mark in der Detektei sitzt, während dieser nicht da ist. Nachdem Mark die Wohnung verlassen hat, können sich die SpielerInnen frei bewegen. Die Detektei besteht aus vier Räumen: Das Wohnzimmer (Büro), die Küche, das Schlafzimmer (Rechercheraum) und Bad (Dunkelkammer).

Büro

Im Zimmer steht neben den massiven Holzschreibtisch eine offene Bar, ein bequemes Sofa und einige verschlossene Aktenschränke.

In der Bar steht neben einer Flasche Jameson (Whiskey) eine Flasche Osbourne (Sherry). Im Eiswürfelbehälter ist nur noch eine Pfütze. Die Aktenschränke sind verschlossen. (Schlösser knacken ist möglich. Dort sind alte Akten von Mark, die beim Hinsehen nicht wirklich interessant sind. Falls eine SpielerIn nachsieht, finden sich dort die Akte von Gia Lehmann).

Küche

In der Küche steht ein Herd, der nicht angeschlossen ist, ein Kühlschrank mit Eiswürfelmaschine sowie eine dreckige Kaffeemaschine.

Hier gibt es nichts zu finden.

Rechercheraum

Im Schlafzimmer der Wohnung hat Mark seinen Rechercheraum. Dort steht säuberlich sortiert die neuste Ausgabe der Brockhausenzyklopedie in 30 Bänden, sowie eine 17 Bändige Ausgabe der Encyclopaedia Britannica. Außerdem einige verschiedene Auflagen des Dudens und ein scheinbar fast vollständiges Archiv einer Colnarer Tageszeitung ab 1999.

Wer sich länger mit dem Raum beschäftigt, findet ebenfalls ein gut sortiertes Archiv der deutschen Ausgabe des Playboys. Den SpielerInnen sollte man hier genügend Zeit geben, um sie merken zu lassen, dass hier null passiert. Sie werden keinen PC oder ähnliches finden.

Dunkelkammer

Das Badezimmer ist zu einer Dunkelkammer umgebaut worden. Das Fenster ist abgedunkelt und einige Chemikalien liegen ordentlich im Spiegelschrank. Auf einer Leine über der Badewanne hängen noch drei Bilder.

Die drei Bilder: Ein Bild des Gemäldes "Die lächelnde Mona", ein Bild von einen Mann und einer Frau, die sich gerade vergnügen und ein Bild von zwei Menschen, die eine Kiste durch die Gegend tragen. Auf den zweiten Bild sind Armin Hofer und Lisa Zimmermann. Das Bild ist unwichtig für das Abenteuer. Das dritte Bild zeigt zwei Personen, die die Kiste mit der lächelnden Mona tragen. Beide sind nicht zu erkennen, was Absicht ist. Unnützes SL-Wissen: Es sind Arthur Spritzer und Armin Hofer, was nicht herauszufinden ist.

Der Angriff

Eventtrigger: Die SpielerInnen haben gemerkt, dass wirklich nichts passiert.

Es ist bereits einige Zeit vergangen als ihr Geräusche im Flur hört. Ins Büro kommen drei Männer in grünen Anzügen mit schwarzen Melonen auf den Kopf. Sie haben Todschläger in den Händen.

- **Möglichkeit des Kampf.** Da SpielerInnen unbewaffnet sind, ist es eigentlich nicht möglich, dass sie gewinnen. Die Angreifer sind gut bewaffnet und prügeln erbarmungslos auf die Charaktere ein. Sie lassen die Charaktere fliehen. Als die SpielerInnen wieder zurück in die Detektei kommen, sind alle Aktenschränke aufgebrochen und die Akten liegen auf den Boden.

```
Angreifer: LE: 100; Schlagen: 54; Schaden: 1W10+4 (Todschläger)
```

- **Möglichkeit:** Rufen die SpielerInnen die Polizei, werden sie aus der Detektei geworfen. (Mark wird dies später mit einem alten Bekannten regeln).
- **Möglichkeit:** Durchsuchen sie das Büro genau, werden sie neben einigen Mist auch unter einer Schublade einen angeklebten Umschlag finden. In Marks Schreibtisch sind verschiedene Mitgliedskarten (darunter auch die Mitgliedskarte von RadioTwo-Club). Im Umschlag finden sie Hinweise auf das Bild „Die lächelnde Mona“ und einen Zeitungsausschnitt zu dem Raum des Bildes, aus welchem es vor einiger Zeit aus dem Museum gestohlen wurde. (Nie passiert, Mark hat das Bild gekauft und den Zeitungsartikel gefälscht.) Die Notizen an dem Artikel: Bild muss noch in Colnar sein. Vielleicht weiß Margot was? Warum zu dem Zeitpunkt? Einbrecher vom Hammerschlag?

Ein kleiner Junge kommt auf euch zu. „Hier für euch.“ Er überreicht euch einen Umschlag. Noch bevor ihr etwas fragen könnt, verschwindet er um die nächste Ecke. Im Umschlag ist eine Karte von Colnar, darauf sind 4 Orte eingekreist. Ein Ort in Birkenthal (ganz in der Nähe), der große Markt von Colnar, ein Haus im Stadtteil Nordhain und die Kiesgrube.

Ort in der Nähe: Die uralte Eiche (Birkenthal)

Die Kneipe zur uralten Eiche ist fußläufig von Marks Büro zu erreichen. Sie steht umrahmt von Altbauten. Die Fenster sind durch Holzplatten ersetzt worden und diese sind mit Sprüchen beschmiert. In einer sehr alten Schriftart steht „Zur Ur lten Eic e“ über dem Eingang. Einige Buchstaben scheinen kaputt gegangen zu sein und wurden einfach mit roter Farbe neu hingeschrieben. Die Tür wurde mehrfach geflickt.

Urbanes Wissen +10 oder entsprechende Hintergrundgeschichte: Typische Colnarer Traditionskneipe, die nach den letzten großen Krieg an ihrem ursprünglichen Platz wiederaufgebaut wurde und entsprechend dem Viertel auf und wieder abgestiegen ist. Die Sprüche an der Hauswand sind der lokalen linken Szene zuzuordnen. (Sollte ein Charakter in den Kreisen verkehren, erkennt er die Parole der lokalen Birkenthaler Gruppe BUND 007 – Die Trinker. „Kein Bier soll verschenkt sein, außer du kannst es dir nicht leisten.“)

Im Innern ist es dunkel, im Vergleich zu dem Licht, was die angebrachten Lampen werfen, sind Energiesparlampen sogar hell. Die Theke nimmt fast die ganze Länge des Raums ein. Direkt vor der Zapfhähnen steht ein Brett, auf welchem "SoliTheke" steht. Auf Höhe der verrammelten Fenster stehen Tische, die Fensterbank wurde zur Bank umfunktioniert. Hinter der Theke steht Margot und bedient die Menschen. Ab 20 Uhr wird Margot meist von ihrer Enkelin Melanie Eichenschild unterstützt.

In der uralten Eiche herrscht eine Art Schichtbetrieb mit der Öffnung gegen 11 Uhr. Bis um 19:30 sind überwiegend die alten Colnarer in der Kneipe und trinken ihr Bier. Dabei gibt es eine regelmäßige Skatrunde, in der auch Mark Mitglied ist. An der Theke sitzen die zwei Männer, vom Aussehen her Anfang 70, und trinken aus den typischen runden Gläsern das Colnarer Bier. Gegen 20:00 bis 23:00 Uhr sind vornehmlich Studierende, die in Birkenthal wohnen, dort anzutreffen. Ab 22:00 Uhr füllt sich die Kneipe mit den Punks und den Linken der Gegend. Für sie hat Margot den speziellen Soli Tarif: Zahle zwei Bier und trink eins. Das andere wird auf die Solitheke gestellt, und kann von dort genommen werden. Kommen sie erst später, ist der Laden voll mit Studenten, die günstig Colnarer Bier trinken und reden. Nur der Tisch hinten in der Ecke, auf dem Stammtisch steht, ist frei. Kommen die Charaktere noch später, ist die Kneipe voller Punks und laute Punkmusik läuft im Hintergrund.

Wird Margot auf Mark angesprochen: „Natürlich kenn ich Mark. Der alte Schluckspecht ist heute spät dran. Aber das ist der immer. Heute ist Deckelzahltag. Nicht, dass er nicht bezahlt, aber da kommt er immer später.“ Sie schaut auf die Uhr. „Naja ist schon echt spät.“ In der hinteren Ecke der Kneipe ist der Skatstammtisch. Dort ist Marks Name aus der Holztafel zu lesen, die ihn als Teil des Stammtisch identifiziert. In der Holztafel sind Schlitze für die Deckel der Mitglieder des Stammtisches. Marks Deckel ist noch da. Die Deckeltafel fungiert gleichzeitig als Toter Briefkasten.

Zieht jemand den Deckel von Mark raus, findet er außerdem einen Brief (fingiert): Brief: „Kalle an Mark: Bis jetzt ist das Bild noch nicht aufgetaucht. Die Ware ist noch heiß. Wird noch versteckt sein. Irgendwo, wo man es schwer findet und schnell verschiffen kann.“

Fragt man Margot nach Kalle: „Kalle? Das ist der zweite Deckel von Mark. Der schreibt ab und an dort, was an. Ist glaube ich für das Geschäft. Wenn er ne zweite Rechnung braucht, für Spesen und so.“

Erfolgreiche Menschenkenntnisprobe oder ähnliches: Margot erzählt nicht alles. Darauf angesprochen und gezielt darauf nachgefragt: „Ab und an kommt noch ein Freund von Mark. Der heißt Kalle Bloomscher. Die hinterlassen sich manchmal Zettel, aber ich habe den bestimmt einen Monat oder so nicht mehr gesehen.“

Alter Markt: Hammerschlag (Altstadt)

Schon von weitem ist die Musik der Karussells zur Hören. Momentan ist der Hammerschlag, die große Kirmes, in Colnar. Das Riesenrad steht in der Mitte, direkt vor dem Alten Rathaus. Um ihn herum schlängeln sich die Gassen aus Karussells, Fress- und Gewinnbuden. Neben modernen Attraktionen wie dem Oktopus, sind auch klassische Fahrgeschäfte wie eine alte Geisterbahn dort. Eine besondere Attraktion bleibt das Laufgeschäft „König der Clowns“, welches ein Spiegellabyrinth mit verschiedenen Ebenen ist.

Je nach Zeitpunkt, wann die Charaktere kommen:

- **16-20 Uhr:** Vor allem die Fressbuden und die Karussells sind voll mit Kindern und Eltern. Es kommt zu einen kleinen Eklat zwischen einem lokalen Anbieter und einem Angestellten der Spritzer, weil andauernd der Strom ausfällt. Die Charaktere können vermitteln, wenn sie wollen. Dies ist aber nicht nötig und bringt auch keinen Bonus. Es geht nur um die Atmosphäre.Hier besteht die Möglichkeit ggf. einen Love interest einführen für einen aus der Gruppe, der mit in den König geht.
- **20-22 Uhr:** Eine Gruppe von weißen, breitschultrigen Typen steht abseits des Königs und schauen die Charaktere an. Sie tragen braune Kleidung und einer hat auf seinen Jacke ein auffälliges rotes Band genäht. Sie werden weibliche Charaktere anmachen und PoC (Persons of Colour) beleidigen. Je nachdem wie sicher sie sich fühlen, werden sie die PoC auch angreifen. Es ist möglich entsprechende Angestellte zur Hilfe zu holen, die die drei Schläger zusammenschlagen und anschließend die Polizei rufen.

Bis 22:00 Uhr ist auf dem Hammerschlag wildes Treiben. Neben den Schaustellern sind auch viele einheimische Geschäfte beteiligt. Der Hammerschlag geht bis in das 18. Jahrhundert zurück. Seit Anfang des letzten Jahrhunderts gibt es in Colnar eine Schaustellerdynastie, die Spritzer. Ihnen gehört auch der König der Clowns.

Momentanes Oberhaupt ist Arthur Spritzer. Mark Durbücken ist Arthurs Halbbruder. Mark ist außerdem stiller Teilhaber an dem Spritzerbetrieb. Sowohl Mark als auch Arthur verschweigen die Verbindung jedoch, da beiden Familien die Verbindung von Arthurs (und Marks) Vater und Marks Mutter peinlich ist. Natürlich ist Mark nicht das einzige Halbgeschwister von Arthur, da deren Vater an allen Standorten sehr umtriebig war. Die Charaktere können rumfragen. Eventuell haben sie Kontakte zu Leuten, die dort shoppen. Sie können gerne eigene Ideen dort miteinbringen.

Infos, die sie bekommen können:

- Viele Schausteller haben eigene Angestellte, die nur für den Aufbau und die Instandsetzung der Geschäfte zuständig sind. Einige von Ihnen verdienen sich aber nebenbei mit Gelegenheitsarbeiten etwas dazu.
- Haben Sie Gelegenheit mit einigen festen Angestellten der Spritzers zu reden, dann werden sie erfahren, dass Mark während der Hammerzeit regelmäßig bei den Spritzern ist. Er hat in der letzten Woche sich nach Leuten erkundigt, die für Gelegenheitsarbeiten angeheuert werden können.
- Gezieltes Suchen nach den Personen auf dem Foto (s. Dunkelkammer) führt dazu, dass sie erfahren, dass auf den Bild Armin Hofer ist. (Nein, immer noch nicht wichtig)

Der „König der Clowns“

Raum 1: Schachbrett

Nachdem ihr bezahlt habt und zwei Clowntaler bekommen habt, tretet ihr durch den lila Vorhang in den ersten Raum. Ein süßlicher Geruch liegt in der Luft. Auf dem Boden sind weiße und schwarze Kacheln und es leuchten an der Tür gegenüber Buchstaben und Zahlen auf. Daneben ein Countdown… die erste Zahl ist A5. Sobald sich jemand auf das Feld A5 stellt ertönt ein Gelächter und eine neue Zahl erscheint. B8, F7 und C6.

Werden diese Felder besetzt öffnet sich unter Gelächter die Tür:

Ein Gelächter ist zu hören und mit einen Zischen wird Nebel in den Raum gepumpt. Helle Lichtblitze kommen von der Tür und sie öffnet sich.

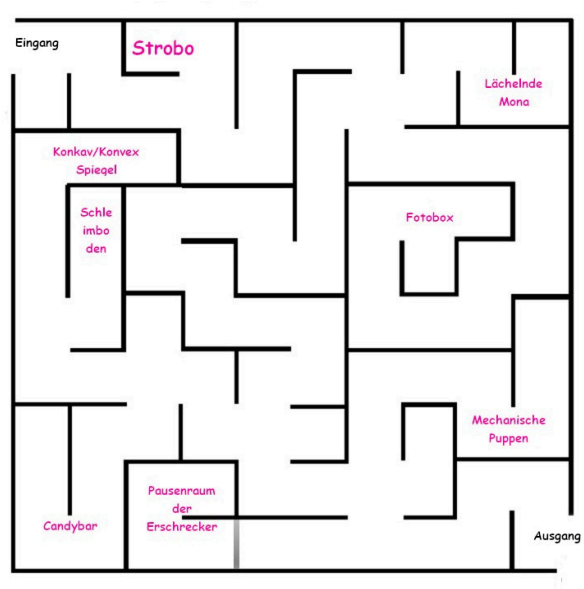
Raum 2: Wasserfall

Der nächste Raum hat einen Fußboden aus Gittern und ein Schild mit: Rutschgefahr. Sie können nass werden. Über der Eingangstür ist wieder ein Countdown und 4 Verschiedene Lampen angebracht. Auf der anderen Seite gibt es eine Treppe nach oben. Eine krächzende Stimme vom Band sagt: „Willkommen bei der König sagt…. Merkt euch, was der König sagt oder geht baden." Die Lampen fangen an zu leuchten: Rot, gelb, grün, gelb, gelb, grün, blau, blau, blau, rot, grün, gelb. „Der König hat gesprochen." Das Gelächter ist wieder zu hören und eine sanfte Housemelodie mit einen schnellen Beatsatz ist zu hören. Der Countdown fängt von 3 an zu zählen. Immer, wenn es auf null ist, gibt es ein Geräusch und Wasser strömt aus der Decke auf die Gitter, dabei bleibt immer einige Stellen trocken.

Bei Nachfragen: Die Gitter sind gefärbt in Rot, Gelb, Blau und Grün. Es ist möglich gemütlich von einer trockenen Stelle zur anderen zu gehen.

SL-Anmerkung: Immer nachfragen, wie dort hingegangen wird und ggf. würfeln lassen. Besonders, wenn der love interest mit im König ist.

Raum 3: Spiegellabyrinth



Spiegellabyrinth im König der Clowns

Die nächste Ebene fängt mit einem Spiegellabyrinth an. Das Bild an der Seite beschreibt das Labyrinth. Im folgenden werden die einzelnen Orte beschrieben. Im Labyrinth stehen in einigen Ecken Menschen, um die Herumirrenden zu erschrecken. Für Würfelfetischist:innen: Sackgasse bedeutet einen Wurf auf W10, ob ein:e Erschrecker:in dort ist. (0-2: Ja; 3-9: Nein) Ob das Erschrecken gelingt: Erschrecken-Probe (Wert: 40); Die Auswirkungen ausspielen lassen und die Erschreckenprobe pro Erschreckungsversuch im Labyrinth um 5 erschweren.

Ihr seid am Eingang des Labyrinths. Ihr lauft auf die erste Wand zu und euch kommen Personen entgegen. Die Beschreibung der Personen entspricht den der Charaktere (ist halt ein Spiegel). Ihr findet leicht den Weg bis zur ersten Kreuzung. Ihr könnt nun nach Links oder nach rechts gehen. Wer auf würfeln steht, kann hier natürlich gerne ein bis zwei Proben auf Wahrnehmung beziehungsweise den allgemeinen Wissenswert würfeln lassen und das Ergebnis von seinen Spieler:innen ausspielen lassen. Die Beschreibung des weiteren Labyrinths ist ähnlich zu gestalten. Auf der Karte sind folgende "besonderen" Räume:

Strobo: *Ihr lauft in einen dunklen Raum, der nicht mit Spiegeln ausgekleidet ist. Ein Lachen ist zu hören und auf einmal blitzen helle Scheinwerfer euch ins Gesicht. Ihr habt grüne Punkte vor dem Augen, wenn ihr sie schließt.* Innerhalb des Labyrinths sind Proben, die genaues Sehen benötigen, erschwert.

Lächelnde Mona: *Ihr lauft einen Gang entlang, in dem viele Bilder hängen. Am Ende des Labyrinths hängt ein Bild von einer jungen Frau.* Beschreibung: s. Beschreibung

Fotobox: *Der Gang biegt mehrere Male nach rechts ab bis ihr eine Box am Ende seht. Ihr kommt näher und auf einem Schild an der Box steht: Die Fotobox des Clowns. Hinter einen grünen Vorhang ist ein kleiner Hocker an der Wand. Dem Gegenüber ein Spiegel. Ein Ausgabeschlitz ist drunter. Ein roter Knopf und ein Geldschlitz ist neben dem Ausgabeschlitz.* **Wird der Knopf gedrückt, nachdem ein Clowntaler reingewofen wurde**: *Es blitzt drei mal und die Maschine surrt. In den Ausgabeschlitz fallen drei Bilder. Zwei davon sind Gruppenbilder bzw. das Bild der Person, die in der Box ist. Das dritte Bild zeigt Marc zusammen mit zwei weiteren Männern. Einer davon sieht etwas jünger aus als die beiden anderen.* Armin und Arthur.

Konkav- und Konvexspiegel: *Die Spiegel um euch herum verändern sich. Ihr seht auf einmal kleiner und dicker aus. In einem anderen Spiegel sehr ihr lang und dünn aus.* "Würfel mal auf Humor"

Schleimboden: *Ihr betretet den Gang. Hier sind an den Wänden keine Spiegel und auch das grünliche Licht, was in den anderen Gängen war, scheint nicht hinein. Ihr geht einen Schritt und tretet in etwas Matschiges. Ein weiterer Schritt und es ist wieder matschiges.* Der Schleim hat keine Auswirkung auf die Spieler:innen, außer sie spielen das entsprechend aus.

Candybar: *Das Licht im Gang verändert sich. Die grüne Beleuchtung wird langsam rosa und pink. Am ende des Gangs steht ein Automat. Mit Glühbirnen ist das Wort Candybar geschrieben. Mit Hilfe der Plastikclowntaler kann jeder von den Charakteren ein kleine Tüte mit Süßigkeiten ziehen.*

Mechanische Puppen: *Die Spiegel im Gang sind nun durchsichtig und dahinter stehen Menschen in grünen Anzügen und schwarzen Melonen.* ***Schaut ein:e Spieler:in sich die Puppe länger an:*** *Auf einmal beginnt sich die Person zu bewegen. Nach einigen Augenblicken merkst du, dass es sich dabei um mechanische Puppen handelt.*

Pausenraum der Erschrecker: Dieser Raum sollte für die Spieler:innen verschlossen sein. Außer es gibt einen guten Grund, warum sie den Raum betreten können sollten.

Am Ende des Labyrinths befindet sich eine Treppe. Die Treppe ist steil und immer wieder wird Wind und Nebel von oben in den Wendelgang geblasen.

Raum 4: Der Thronsaal

Grüne Lichter beleuchten die Treppe. Oben angekommen ist ein Clownsgesicht zu sehen und an den Wänden hängen einige Gemälde (Falls bereits bekannt ist, wie die lächelnde Mona aussieht, kann man sie hier sehen und ein Gemälde, was aussieht wie Mark Durbrücken.) Der Mund bewegt sich und eine Tür öffnet sich automatisch. Die bekannte Stimme sagt: „Tretet ein, ihr Narren und werdet König der Clowns.“ Die Tür öffnet sich und schließt sich hinter den Charakteren. Ein großes Nummernpad steht da. Der Clown erzählt:

```
„Wer König werden will, muss gerissen sein. Nun ein Rätsel für euch: Ein schwarzer Ritter
in flatternder Kluft soll im Auftrag seines Königs in meine Burg eindringen. Dazu muss er
der lustigen Wache des Tors die richtige Parole nennen. Da er die Parole nicht weiß, legt
er sich im Dunklen auf die Lauer und wartet. Zuerst kommt ein windiger Geschäftsmann und
verlangt Einlass. Der Wächter sagt: „28, was ist deine Antwort?“ Der Geschäftsmann
antwortet: „14“ und wird eingelassen. Danach kommt eine Psychiaterin ans Tor und der
Wächter sagt: „8, was ist deine Antwort?“ Die Psychiaterin sagt : „4“ und wird
eingelassen. Als letztes kommt ein steifer Mann der Kirche, der Wächter nennt ihn die 16
und der Mönch antwortet mit 8. Auch er darf weiter gehen. Der Ritter glaub nun alles zu
```

wissen und geht zum Tor. Der Wächter sagt: „Ich gebe dir die 12, was ist deine Antwort?“ Der schwarze Ritter nennt die 6 und möchte weiter gehen, doch seine Antwort ist falsch. Der Einlass wird ihm verwehrt, doch welche Zahl wäre korrekt gewesen?“

Die Lösung ist fünf! Die Anzahl der Buchstaben ist die Lösung.

Die Charaktere müssen die Antwort eingeben. Ist die Antwort falsch, öffnet sich eine Falltür und sie fallen auf eine Rutsche, die sie an den Ausgang des Clowns bringt. Ist die Antwort richtig, fährt der Raum in die nächste Etage: Dort verkündet die Stimme. Ihr seid nun König der Clowns. Als Belohnung hängt dort für jeden eine Krone und eine Clownsmaske. Eine Rutsche führt zurück zum Ausgang.

Falls die SpielerInnen gezielt nach Kalle suchen oder am Anfang etwas Besonderes (kritische Proben o. Ä.) geschafft haben: Treffen sie auf der höchsten Ebene Kalle Bloomscher, der gerade etwas am großen Clown repariert hat. Er kann den SpielerInnen keine Informationen über die lächelnden Mona geben, aber sagt, dass Armin und Mark irgendwas in der Kiesgrube gemacht haben. Er verrät nur widerwillig, dass er am Überfall beteiligt war.

Gebäude in Nordhain: Radio Two (Nordhain)

Die Adresse in Nordhain ist eine Zweitstelle des lokalen Radiosenders. Neben den Studios und Büros in den oberen Etagen ist ein für Recherche eingerichtes Großraumbüro und ein Studio für Workshops im Erdgeschoss. Das Großraumbüro ermöglicht es freien MitarbeiterInnen Recherchen in den Archiven des Radiosenders durchzuführen. In den Studio im Erdgeschoss können Schulklassen mit Hilfe von Studierenden ihre eigene Radiosendung produzieren.

Mit Marks Mitgliedausweis, der im Büro gefunden werden kann, ist es möglich in den Archiven des Radiosenders im Großraumbüro zu suchen. Sollten der Mitgliedsausweis nicht gefunden worden sein, lässt Molly Sommer, die als Empfangsdame arbeitet, sich gerne gegen eine Einladung zum Rummel oder ähnliches überreden für die Charaktere eine Stunde Recherchezeit einzurichten. Ins Workshopstudio kommen sie jedoch nicht.

Mit entsprechenden Fähigkeiten lässt sich auf Marks (gefaketen) Workspace bei Radio Two (s. Mark Durbrücken) zugreifen (Hacken), wo der Entwurf für den Zeitungsartikel ist, den Mark hat drucken lassen. Die Datei heißt: fake_Zeitung_lächelnde-Mona.docx. Außerdem eine Liste mit Sendungs- und Trakingnummern. Ebenso ist es möglich Molly abzulenken und in die Büroetage zu fahren. Der Flur der Büroetage ist leer und die Büros sind verwaist. Nur vereinzelt kommt aus einen der Büros eine Stimme oder das Geräusch von Tippen. Die meisten Büros sind verschlossen. Nur ein leeres Büro ist offen: In diesem steht nur ein Rechner, der auf Standby ist. Der Benutzername, die eingegeben ist, ist M.Durbruecken. Das Passwort lässt sich über den Passworthinweis rausfinden (dort steht es im Klartext) und heißt: LächelndeMona. Sowohl Browserhistory, Laufwerk und Papierkorb sind leer. Nur der Artikel und die Liste mit den Nummern sind auf den Workspace.

Gezielte(!) Suche im Archiv des Radiosenders bringt viele Hintergrundinformationen zu den Spritzer, dem Hammerschlag und auch zur lächelnden Mona zum Vorschein. Darunter auch ein kurzer Beitrag, den der Radiosender gebracht hat, nachdem Mark das Bild ersteigert hat.

```
Sprecher: „Heute ist das weniger bekannte Monier-Gemälde, was unter dem Titel die
lächelnde Mona bekannt ist vom Colnarer Lokalberühmtheit Mark Durbrücken ersteigert
wurde. RadioTwo hat mit Mark Durbrücken gesprochen. Interviewerin: „Glückwunsch zur
erfolgreichen Auktion, Herr Durbrücken.“ Marks rauchige Stimme antwortet: „Für dich immer
noch Mark, Schätzgen.“ „Was haben sie vor mit diesen doch unbekannten Bild?“ „Auch, wenn
das Bild unbekannt sein mag, so ist es doch ein Schlüssel zur Seele von Monier. Meiner
Meinung nach eines seiner besten Werke, die er gemalt hat und auch eines der
```

```
Geheimnisvollsten.“ „Wie meinen sie das?“ „Du… Naja keiner weiß genau, wen Monier gemalt hat und es heißt, dass in seiner Sammlung noch einige verschollene Bilder berühmter Künstler waren, die er vor den Nationalisten versteckt hat.“ „Und Sie meinen das Bild ist der Schlüssel.“ „Wer weiß. Vielleicht erzähle ich Ihnen bald die Geschichte zum Bild.“ „Danke. Das war Mark Durbrücken zur erfolgreichen Auktion von Moniers Gemälde der lächelnden Mona.“
```

Mit der Bildersuche lässt sich auch die lächelnde Mona finden. Die Frau ist ungewöhnlich hässlich. Sie trägt ein geblümtes Sommerkleid und einen Hut. Das Lächeln wirkt als einziges auf den Bild und sie schaut direkt den Betrachter an. Das Gebäude wird um 20 Uhr geschlossen.

Kiesgrube "Em Schütt" (Randbezirke)

Die alte Kiesgrube "Em Schütt" liegt etwas außerhalb von Colnar. Es ist der einzige Ort, der nicht ohne weiteres mit dem ÖPNV oder zu Fuß erreichbar ist. Die Kiesgrube ist ein Landschaftsschutzgebiet, was aber keinen Jugendlichen davon abgehalten hat, sie zu betreten. Der verwitterte Zaun ist an vielen Stellen kaputt oder wurde durchschnitten. Illegale Konzerte, Dirtrennen und alles, was es an Jugendkultur gibt, hat in der riesigen Kiesgrube stattgefunden. In den vergangenen Jahren ist die Polizei auf dieses Gelände aufmerksam geworden und ist dort immer wieder Streife gefahren, sodass dort inzwischen kaum noch Menschen waren.

Die früher benutzen Eingänge sind teilweise überwuchert. Entsprechende Talente wie urbanes Wissen, Spurensuche oder ähnliches hilft einen der alten Eingänge aufzudecken. Ein kritischer Erfolg bei der Spurensuche ermöglicht es den Eingang zu finden, den Armin und Mark genommen haben, so durch man direkt vor den Gewächshaus steht.

Die Kiesgrube ist ein typischer Lost Place. Im riesigen Areal steht eine selbstgebaute verwitterte Bühne, einige selbstgezimmerte Buden, in einer Ecke liegen noch Flaschen und Müll von Brauereien, die schon vor Jahren zugemacht haben. Wegen der schlechten Anbindung haben weder Obdachlose noch irgendwelche zwielichtigen Typen die Kiesgrube nutzen wollen. Im hinteren Teil, wo sich die Bewachsung langsam die Kiesgruppe zurückholt, steht ein altes Gewächshaus.

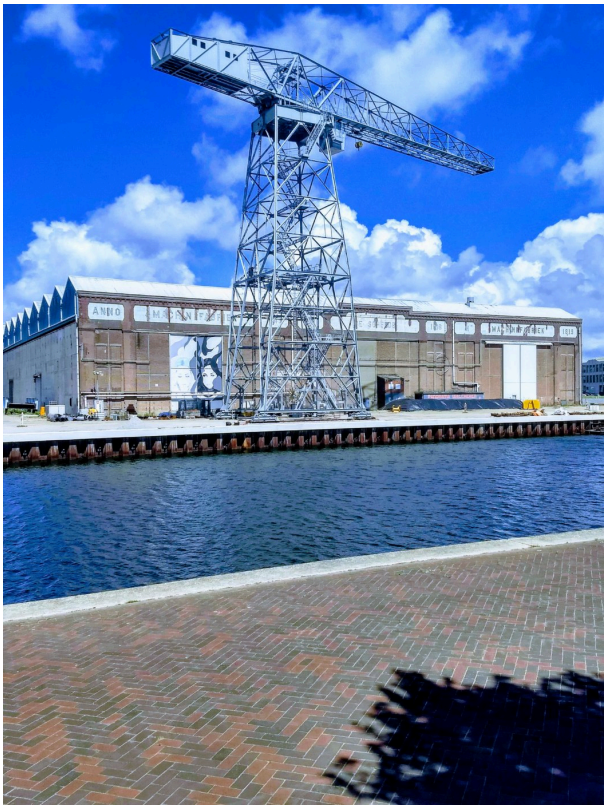
Als Lost Place sollte hier nicht mehr viel nützliches zu finden sein, aber es eignet sich super um Metagags einzubringen:

- Auf der Bühne liegen noch eine Setlist von dem letzten Konzert der Red Hot Chili Cräcker und einige verwitterte Kabel.
- In einer der Buden ist noch einige Flaschen Bier zu finden, was trinkbar ist. *In einer andere steht ein eingetretener Fernseher und viele Elektroteile, ein zerlegtes Handy.
- Eine ist mit Matratzen ausgelegt, die inzwischen anfangen zu schimmeln und einige Pin Up Kalender sind an den Wänden. Unter den Matratzen lassen sich vergilbte Nacktbilder finden.
- In einer Hütte ist ein Tisch und es liegen einige Würfel herum. Sowie ein Papier mit Werten zu den Charakter "Peter Kölsch, einen Brauer" (Mit Charakternamen einer Spieler:in aus einen anderen Setting austauschen).

Das Gewächshaus ist das Einzige, was mit einen Vorhängeschloss (das Schloss ist eindeutig neu!) gesichert ist. Da jedoch die Fenster eingeschlagen sind, kann durch diese geklettert werden. Wer drauf achtet, sieht, dass vor nicht allzu langer Zeit jemand die Tür geöffnet hatte. (Das war Mark und Armin, die eine Kiste durch die Tür getragen haben, um den Hinweis zum Lagerhaus zu verstecken.) Im Lagerhaus stehen vertrocknete Pflanzen (Cannabis) in Blumentöpfen. Ausrüstung zum Gärtnern liegt verteilt in der Hütte. Mit einer entsprechenden Probe lassen sich frischere Fußspuren ausmachen. Im hinteren Teil steht eine Kiste, die mit losen Ranken bedeckt ist. **Beim Betrachten:** Die Kiste wirkt fehl am Platz. Die losen Ranken sind abgeschnitten und noch grün. Auf dem abgerissenen Zettel steht eine lange Nummer

„CVS747298135“. (Es ist die Containernummer, mit der das Lagerhaus herausgefunden werden kann.) Die Kiste hat im Inneren eine Führungsschiene, die dazu genutzt wurde, das Bild in der Kiste in Position zu halten. Die Kiste ist mit samtigen Material ausgekleidet.

Containerhafen von Colnar



Der Containerhafen von Colnar ist ein kleiner Binnenhafen, an den Güter mehr zwischengelagert wurden, und auf LKWs geladen werden. Die Bahnanbindung, die es mal gab, wurde vor einigen Jahren stillgelegt. Das Gelände ist kaum bewacht und bis auf ein paar Logistiker und Kranführer gibt es kaum Arbeiter. Das Geschäft lief die letzten Jahre nicht gut, sodass die Hafengesellschaft sich mehr und mehr in den Speditionsbereich verlagert hat. Trotzdem gibt es noch etwas 200 Container, die am Hafen standen und einige Lagerhäuser, die vermietet wurden. Der Bereich des Hafens ist mit einen hohen Zaun abgegrenzt und Einlass bekommt man über eine Tor. Der Mitarbeiter am Tor interessiert sich nicht groß für die Personen, die vorbeigehen. Er wird nur Fahrzeuge anhalten oder reagieren, wenn er direkt angesprochen wird.

Nach kurzen Suchen lässt sich leicht das Büro des Hafenmeisters finden. Der ist je nach Uhrzeit nicht da. Er lässt sich über das Telefon, was neben der Tür hängt, anrufen. Oder hat Feierabend und ist unter der Notfallnummer im Fenster zu erreichen. Die Tür lässt sich leicht knacken (- 20). Oder aufbrechen. Im Innern des Büros sind einige Aktenschränke (nicht abgeschlossen) mit Rechnungen und Dienstplänen. Falls eine SpielerIn, sich die Zeit nimmt und die Rechnungen durchsucht, findet man auch Fracht, die Mark lagert. Auf dem Schreibtisch steht ein Rechner, der je nach Uhrzeit und Tag, gesperrt oder aus ist. Der Rechner ist mit einen Passwort geschützt, was auf der Schreibtischunterlage (Leni140104) geschrieben ist. Mit der Tracingnummer (778-4452-4462) lässt sich die Lagerhalle 7 leicht bestimmen und der Plan an der Wand beschreibt die Lage.

Weitere Möglichkeiten:

- **Beim Kran**, die zum Abladen der Container genutzt wurden, ist auch ein weiteres Terminal, was ebenfalls nicht schwer gesichert ist. Das Passwort „password“ lässt sich erraten.

- **Kritischer Treffer oder gute Idee bei Mitarbeiter am Tor:** Der Mann tippt die Tracingnummer 778-4452-4462 in seinen PDA ein und sagt, dass die Sendung sich noch im Lagerhaus 7 befinden muss.
- **Sollte es nicht helfen, so beginnt eine lange Suche** nach den richtigen Container inklusive einer Begegnung mit einen Wachmann, der die SpielerInnen ggf. rauswirft. Je nach Motivation der SpielerInnen kann es auch eine Zufallsbegegnung sein.

Finale: Alte Lagerhalle

Das Gebäude mit der Bezeichnungen LGH7 sieht aus wie eine große Halle, auf die man ein Haus im Hansestil gebaut hat. Sie sind Überreste von der Filmproduktion, die vor einigen Jahren in Colnar stattgefunden hat und waren Teil der Serie A ship of water and air. Nach Abschluss der Arbeiten hatte man nur den unteren Teil der Halle zurück gebaut, um die Rolltore wieder freizukriegen. Die Tür an der Seite der Halle ist offen.

Die Halle ist mit Schwerlastregalen vollgestellt, wovon die meisten mit Europaletten beladen ist. Einzig der Bereich vor den Rolltoren ist ausgespart. Dort steht ein Gabelstapler. In der Halle ist es dunkel und es lässt sich schlecht was sehen. Wenn drei Viertel der Halle durchsucht wurden, ist im ersten Stock ein leichter Lichtschein zu sehen.

Taschenlampe oder ähnliches helfen bei der Orientierung. An den meist folierten Europaletten sind Zettel auf Recyclingpapier festgemacht, auf denen die Tracingnummer und ein QR Code steht. Nach der Hälfte der Halle lassen sich schwache Stimmen und Geräusche hören. Es ist jedoch nicht verständlich, was gesagt wird. Die Stimmen kommen aus dem Büro im ersten Stock, indem auch der Lichtschein ist. Dort sind Arthur und Mark.

Falls zum Büro die Spieler:innen schleichen: Die Treppe ist eine Stahltreppe und sehr nass. Rutschgefahr. Sie können die beiden dann belauschen.

```
Arthur: „Das ist selbst für dich echt riesig. Meinst du wirklich, dass sie schaffen deine
Hinweise alle zu finden?“
Mark: „Ach keine Ahnung. Dann bin ich halt für 2 Tage oder so hier und warte.“
Arthur: „Ich verstehe immer noch nicht, was du eigentlich davon hast. Selbst wenn sie den
Weg hierhin finden, ist es nichts anderes als ein großer Escape Room oder eine
Schnitzjagd durch die Stadt gewesen.“
Mark: „Mir hat es halt Spaß gemacht die auszudenken.“
Arthur: „Ich glaube ich habe was gehört.“
```

Falls sie nicht schleichen: Auf der nassen Treppe liegt ein Rohr, was laut stark auf den Boden fällt und Arthur und Mark warnt. Als sie die Tür aufmachen, haben Arthur, der hinter dem Schreibtisch sitzt und Mark, der Arthur mit einer Waffe bedroht, einen roten Overall und eine Dali Maske an. Je nachdem, was sie machen wird Mark durch die hintere Tür fliehen. Sollten sie erst einmal Arthir befreien, können sie ihn zwei Fragen stellen, die er kurz beantwortet. Während der zweiten Antwort ist ein Knallen zu hören. Mark ist auf der anderen Seite die Feuerleiter heruntergefallen und liegt bewusstlos am Boden. Laufen die Spieler:innen Mark hinterher, sehen sie, wie er die Feuerleiter herunterfällt.

Anruf beim Notarzt. Notarzt kommt. Ende.

Epilog

Mark ist gelähmt und muss im Rollstuhl sitzen. Ab sofort sind die Spieler:innen für die operative Arbeit in Marks Detektei verantwortlich. Er selbst sitzt immer gelangweilt im Büro. To be continued.

Hintergründe

Ab hier beginnt reines Spielleiter:innenwissen. Hier werden einzene Charaktere beschrieben, sowie deren Motivation und einige Werte. Falls du dieses Abenteuer als Spieler:in spielen möchtest, lies nicht weiter.

NPCs

Mark Durbrücken

Mark hat mit Mitte 20 im Lotto eine riesige Summe Geld gewonnen und hat darauf den Kontakt zu seiner Familie abgebrochen. In Folge war er die nächsten 5 Jahre auf jeder Titelseite und hat das Leben eines Playboys gelebt. Er ist auf einmal von der Öffentlichkeit zurück getreten und keiner hat von ihm gehört. In dieser Zeit hat er sich als Investor und Manager im Schatten einen Namen gemacht. Ihm gehören einige Technologien und Rüstungsunternehmen. Seit knapp anderthalb Jahren ist Mark zurück in Colnar und hat dort seine Detektei eröffnet. Er ist außerdem im Aufsichtsrat des Radiosenders RadioTwo sowie stiller Teilhaber an dem Spritzerbetrieb. Bis auf die Geschäftsbeziehung zu seinen Verwandten (Spieler:in) hat er keinen Kontakt zu Familie des Spielers. Er ist ein uneheliches Kind von Berholt Spritzer und Marlies Durbrücken.

Mark ist inzwischen 55. Er ist 1,94 groß und schmal. Trotz eines regelmäßigen Trainings ist kaum seine Muskulatur zu sehen. Seine Gesichtskonturen sind scharf und einprägsam.

Margot Eichenschild

Margot ist Ende 70 und die Besitzerin der Kneipe "Zur Uralten Eiche". Margot ist 1,68 groß und 91kg schwer. Sie ist das Sinnbild einer alten Wirtin. Ihre Stimme ist rau und kratzig. Sie sagt ihre Meinung gerade raus und nimmt kein Blatt vor dem Mund. In jüngeren Jahren galt Margot als führende Person der linken Szene in Colnar und ihre politische Gesinnung spiegelt sich teilweise in den Gruppen wieder, die in der Eiche anzutreffen sind. Margots Enkelin Melanie hilft ab und an in den Abendstunden in der Eiche aus.

Arthur Spritzer

Arthur Spritzer führt den Schaustellerbetrieb, der seit über einen Jahrhundert den Hammerschlag in Colnar betreibt. Ihm gehört das Laufgeschäft "Der König der Clowns" und gilt als einer der großen Hehler im Land. Er ist 62 Jahre alt, 1,69 groß und untersetzt. Er hat eine Glatze. Wenn man ihn sieht, hat er immer ein spitzbübisches Grinsen im Gesicht. Arthur Spritzer ist Marcs Halbbruder. Sowohl Mark als auch Arthur verschweigen die Verbindung jedoch, da beiden Familien die Verbindung von Arthurs (und Marks) Vater Bertholt und Marks Mutter Marlies peinlich ist und beide durch diese Verbindung einige Vorteile genießen. Natürlich ist Mark nicht das einzige Halbgeschwister von Arthur, da Berholt an allen Standorten sehr umtriebig war. Nicht destotrotz ist Arthur einer von Marks engsten Vertrauten und sie treffen sich regelmäßig während des Hammerschlags in Colnar.

Armin Hofer

Armin Hofer ist sowohl Marks als auch Arthurs Protegé und diesen treu ergeben. Armin ist 35, groß und gut gebaut. Seine dunkelblonden Haare sind etwa schulterlang und meist zu einem Pferdeschwanz gebunden. Arthur hat Armin als 5-jähriger aufgenommen und seitdem arbeitet er im Schaustellerbetrieb. Armin ist sich seines Aussehens bewusst und nutzt dies aktiv aus. Vor kurzem hatte Armin eine Affäre mit Gia Lehmann, deren Gatte Mark engagiert hatte, um sie zu beschatten.

Molly Sommer

Molly Sommer arbeitet am Empfang von RadioTwo. Sie ist 22 und träumt von einer Kariere als Journalistin. Sie ist Single und eine Flirtpartnerin für die Spieler:innen. Sie ist 1,54 groß, hat schwarze Haare und trägt eine rote Brille. Es ist möglich, dass sie mit Spieler:innen zur Schule gegangen ist. Dort war sie eine

Außenseiterin.

Gia Lehmann
Gia Lehmann ist eine Schauspielerin, die in Colnar wohnt. Sie hat in der Serie "A ship of water and air" mitgespielt. Sie ist 42, hat blonde lange Haare und 1,78 groß. Sie ist verheiratet und hat ein Kind. Ihr Mann ist ein reicher Produzent. Gia hat eine Affäre mit Armin Hofer. (Die Affäre ist nicht öffentlich bekannt.)

Adolf Spritzer
Adolf Spritzer ist Urgroßvater von Arthur und Mark. Er ist der Erbauer des Clowns und gilt als Begründer der Spritzerdynastie. Sein Porträt hängt im Clown. Seine Gesichtszüge haben Ähnlichkeit mit Marks.

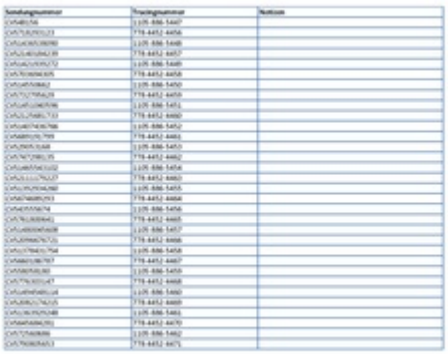
Nicht ausgearbeitete NPC
Liste von Namen, falls man schnell welche braucht:

- Weiblich:
  - Marina Vogt
  - Janina Köhler
  - Simone Strauss
  - Kathi Lau
- Männlich:
  - Fabian Oppenheim
  - Ingo Niedermeier
  - Berthold Rohr
  - Marcus Böhm

Die lächelnde Mona

"Die lächelnde Mona" ist ein Ölgemälde mit einer Größe von 77cm x 53cm. Es ist auf Pappelholz gemalt. Das Bild ist im Jahr 1865 entstanden. Es zeigt eine Frau in hellen Gewandt mit einen dunklen Schal. Ihre Haare sind von einen blauen Tuch verdeckt. Sie schaut den Maler an und lächelt dabei. Im Hintergrund ist ein rot-weißes Zelt zu sehen. Das Besondere am Lächeln der Frau ist, dass der Maler die Zähne mitgezeichnet hat. Es entsteht so der Eindruck von einem besonders herzlichen und natürlichen Lachen.

Zusatzmaterialien



Handout: Tracingsnummern

Anmerkungen

Diese Abenteuer ist sehr offen. Es kann sein, dass eure Spieler:innen öfters mal an einen Punkt stehen, dass sie nicht weiterkommen. In meiner Runde waren die Spieler:innen motiviert weiterzukommen und haben sich eine eigene Geschichte gebastelt, was passiert sein könnte. Die Gruppen spielt aber auch zusammen Exit-Games und ähnliches und sind es gewöhnt out of the Box zu denken. Falls ihr merkt, dass sie keine Idee mehr haben, könnt ihr Mark auf dem Handy anrufen lassen und ihnen einen Tipp geben.

Falls eure Spieler:innen versuchen sollten Mark anzurufen, springt immer nur die Mailbox an. (Sie kommen auf jeden Fall auf die Idee!)

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 11. Oktober 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

Enthaltene Seiten

1. Die lächelnde Mona – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Die+l%C3%A4chelnde+Mona&oldid=21862`