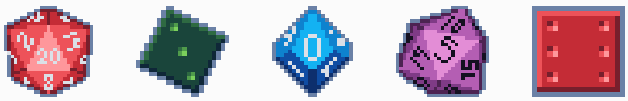
JUNGDEDEKTIVE - DER ERSTE FALL - KURZABENTEUER

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





INHALT

Jungdedektive - Der erste Fall - Kurzabenteuer 3
- Module und Regeln 3
- Der erste Fall 3
- Orte 4
- NPCs 5
- Anmerkungen 6

JUNGDEDEKTIVE - DER ERSTE FALL - KURZABENTEUER

Dieses Abenteuer entstand im Rahmen des X-Mass Contest 2021. Es handelt sich um ein Kurzabenteuer, dass nur so 1h dauert. Für Fans von TKKG, ???, 5 Freunde und so weiter.

- **Wo spielt das Abenteuer?**: Dieses Abenteuer spielt in einer Schule.
- **Wen spielen die Abenteuere?**: Jungdektive im alter von so ca.13 Jahren.
- **Wann spielt das Abenteuer?**: In der jetzigen zeit
- **Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?**: How to be a Hero Regeln
- **Für wie viele Leute ist es gemacht?**: Ideal für 3-4
- **Schwierigkeit für den Spielleiter**: Mittel. Die Geschichte ist relativ offen gestaltet, im Rahmen der Schule können sich die Spieler frei bewegen.
- **Schwierigkeit für die Spieler**: Leicht
- **Spieldauer**: ca. 1 Stunde

Module und Regeln

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

Rot markiert sind Hinweise für den Spielleiter.

Der erste Fall

Hintergund

Eben hat es zur Nachmittags Pause geläutet. Ihr seid auf dem Pausenplatz und ihr beschliesst einen Detektivclub zu gründen. Eure erste Handlung ist natürlich, euch einen Namen für die Gruppe zu überlegen. Damit seid ihr bereit in euer Abenteuer zu starten.

Der Pausenplatz

Auf dem Pausenplatz sind einige Gruppen mit diversen Aktivitäten beschäftigt, die einen spielen Fussball auf die Mauer der Schule, andere rennen herum um sich gegenseitig zu Fangen. So wie ihr stehen auch einige Grüppchen herum und reden miteinander. Bei den Pingpongtischen, die nur sehr selten zum Spielen und viel mehr zum Rumhängen genutzt werden, scheint sich ein Streit anzubahnen, zwischen Brian (dem Schläger der Klasse) und Mo (der beste Freund von Günther).

Freies Spiel, sie können schon Orte und Rätsel entdecken. Irgendwann klingelt die Glocke.

Die Spieler können z.B. in den Streit eingreifen oder ihn belauschen. Man erfährt das Brian jemanden sucht jedoch noch nicht mehr. Die Spieler können auch beim Mistmachen oder bei der Schlägerrei vom Lehrer erwischt werden. Was halt alles so auf dem Pausenplatz passiert. Der Spielleiter kann selber bestimmen

wann es wieder läutet.

Günthers verschwinden

Zurück in der Klasse beginnt der Unterricht bei Frau Wüthrich, sie ist mit Leib und Seele Lehrerin und mit einem geübten Wisch wird die Tafel vom Wissen der vorherigen Stunde gesäubert. Mit grossem Elan startet sie in die Mathestunde, die Klasse ist weniger enthusiastisch. Gerade als sie beginnt die Gleichung nach X aufzulösen stoppt sie und schaut in der Klasse herum «Wo ist Günther?» Aufregung in der Klasse und Frau Wüthrich, hasstet aus dem Zimmer, um sich nach ihm umzuschauen. Sie kommt gleich darauf wieder zurück mit einem Erpresserbrief, ausgeschnitten aus Magazinen «Günther wurde entführt. Werfe morgen 500.- aus dem Fenster. 2a, 7:00». Verzweifelt sinkt sie auf den Stuhl hinterm Lehrerpult. Das ist ein Fall für «Name der Gruppe»

Günthers Plan

Günther hat ein Geschäft aufgezogen mit dem Verkauf von Testlösungen, diese hat er sich im Computerraum geholt, auf dem die Testantworten gespeichert sind. Da er aber jetzt schon 2-mal beim Herumschleichen erwischt wurde und ihm beim 3en mal ein Verweis droht möchte er das nicht mehr machen. Sein bester Kunde Brian jedoch findet das so gar nicht lustig und bedroht ihn sein Leben zur Hölle zu machen ausser er zahlt ihm ein Schutzgeld von 500.-. Da hat er sich den Plan mit der Entführung ausgedacht. Er versteckt sich im Geräteschuppen und Mo sein bester Freund hat die Aufgabe das Geld aufzufangen. Günther ist ein Nerd wie er im Buche steht Brille, Topfhaarschnitt und Karo Hemden.

Hinweise die gefunden werden können

- Ihr könnt erfahren das sich Günther einen Zugriff auf die Computer im PC raum verschaff hat und dort in den Pausen immer mal wieder hinschleicht.
- Der Erpresserbrief wurde von Günther selber geschrieben die Magazine aus dem er die Buchstaben ausgeschnitten hat liegen noch in seinem Rucksack am Pult.
- Jemand hat gesehen wie Günther in der Pause Richtung Bolzplatz weggerannt ist.
- Frau Würthrich hat den Geräteschuppen Schlüssel verlohren.
- Der Hausmeister lässt Günther in den Computerraum.
- Wenn man herausgefunden hat, was Günther so treibt kann man Mo überzeugen ihnen zu sagen, wo er ist.

Günther gefunden!

Super ihr habt Günther gefuden und euren ersten Fall erfolgreich abgeschlossen, was ihr nun mit Günther und seinem Plan macht ist natürlich euch überlassen.

Falls die Helden den Plan trotzdem durchführen möchten bedenke das der zu Grunde liegende Plan eher mangelhaft ist und eine Entführung doch etwas ernstes ist das im Normalfall dann doch irgendwie zu die Polizei involviert.

Orte

Lehrerzimmer

Die Detektive werden von einem Lehrer am Eintreten gehindert, wenn sie sich Prügeln oder beim Mistmachen erwischt werden, werden sie hier hingebracht. Auf einem Whiteboard steht der Zugangscode zum Adminbereich im Computerraum. Zudem sieht man auf einem Kalender das Günther schon einige Male hier war (das ist ungewöhnlich er ist kein Rowdy).

Computerraum

Jemand mit guter Computerkenntnissen kann sich in den Adminbereich reinhacken. Man kann auch 3-mal Passwörter ausprobieren es wird ein Glückswurf gewürfelt. W100 eine unter 20 ist das richtige Passwort.

Flur

Am Schwarzen Brett im Flur hat es ein Zettel bei dem 50.- Finderlohn für den Geräteschuppen Schlüssel versprochen wird.

Der Hausmeister ist hier zu finden.

WC

Wenn man das Jungs-WC genauer untersucht, kann man in einer der Kabinen eine Schmiererei finden «Lösung unter der Säge»

Werkraum

Hier findet gerade Unterricht mit einer anderen Klasse stat. In einem Versteck unter der Säge findet die Übergabe der Lösungen statt. Sonst nix zu finden.

Turnhalle (abgeschlossen)

Bolzplatz (mit Häuschen)

In dem Geräteschuppen des Bolzplatzes versteckt sich Günther.

NPCs

Frau Wüthrich

Wenn man sie anspricht, kann man erfahren, dass der Tag nicht mehr schlechter laufen kann, heute Morgen die Sache mit dem verlorenen Schuppenschlüssel und jetzt das. Ihr ist aufgefallen das der Klassenschnitt sich deutlich verbessert hat. Vor allem Brian hat seinen Notenschnitt um 1 ganze Note angehoben.

Sie greift ihr besser nicht an, der betreffende Spieler wird sofort ins Szenario versetzt, bei dem er mit ihr und seinen Eltern einen richtigen Anschiss bekommt. -30 auf alle Würfe für den Spieler für den Rest des Abenteuers.

Hausmeister

Der Hausmeister reinigt gerade in seinen Latzhosen den Flur, ist bei den Schülern als freundlich aber als zerknittert und komisch bekannt. Wenn man ihn befragt, kann man herausfinden, dass sich immer wieder Schüler auf dem Flur herumtreiben, er verrät sie nicht. Wenn man ihn überzeugt, findet man heraus, dass er Günther in den Computerraum schleust dafür bekommt er Computerunterricht von ihm. So kommt man auch in den Computerraum.

Brian (der Schläger)

Von Mädchen lässt er sich sehr einfach überreden (Erleichterung um 30 bei den Würfen. Jungs haben es jedoch schwerer Erschwerung um 10)

Brian:

Leben:	100	**Initiative:**	15 + 1 W10	**Parade:**	30

Waffe	**Wert**	**Schaden**
Faustkampf	80	2 W10
Tischtennisschläger	80	3 W10 + 5
Kampfverhalten: Brian ist zwar ein Schläger aber auch ein Gentleman (immerhin glaubt er das) Er würde nie ein Mädchen hauen. Falls nur Mädchen ihn angreifen, läuft er weinend weg. Wenn nur vereinzelt Mädchen dabei sind greift er sie nicht an und weicht ihnen bei Angriffen aus. Der Tischtennisschläger kann vom Tisch geholt werden. Der Spielleiter kan jederzeit den Kampf beenden indem sich ein Lehrer nähert. Das kann auch gut als Countdown eingesetzt werden ("der Lehrer kommt immer näher")		

Mo (Günthers bester Freund)

Mo der Beste Freund von Günther. Auch er ist eher ein Nerd mit Brille, der seine Haare nur schneidet, weil es ihm seine Mutter sagt. Er weiss natürlich was Günther vor hat. Seine Aufgabe ist es mit dem Velo das Geld aufzufangen. Er ist aber superloyal, bei erfolgreichem Wurf erzählt Mo nur Bruchstücke wie z.B. «ich will ja nur helfen.» oder «Wir haben was geplant.» und läuft dan weg. Ausser bei einem kritischen Überredung-Treffer. Oder wenn man ihn ohne, dass es ein Lehrer sieht, fast zu Tode prügelt 10-20 Leben.

Mo:

Leben:	100	**Initiative:**	5 + 1 W10	**Parade:**	5

Waffe	**Wert**	**Schaden**
Faustkampf	40	1 W10
Kampfverhalten: Der Spielleiter kan jederzeit den Kampf beenden indem sich ein Lehrer nähert. Das kann auch gut als Countdown eingesetzt werden ("der Lehrer kommt immer näher")		

Andere Schüler

Andere Schüler:

Leben:	100	**Initiative:**	5 + 1 W10	**Parade:**	5

Waffe	**Wert**	**Schaden**
Faustkampf	70	1 W10
Kampfverhalten: Wenn Schüler in Sicht von anderen mit der ganzen Gruppe angegriffen werden kommen andere Schüler zur Hilfe, wenn es 1vs1 geht wird sofort ein Prügelkreis gebildet.		

Anmerkungen

Das Abenteuer ist so Aufgebaut das es gut an einem Abend gespielt werden kann, weitere Kurzabenteuer können Folgen. TKKG hat es ja auch auf über 250 Folgen geschaft.
Viel Spass beim Spielen.

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. Jungdedektive - Der erste Fall - Kurzabenteuer – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Jungdedektive+-+Der+erste+Fall+-+Kurzabenteuer&oldid=33304`