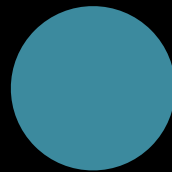


The Crime Group

Der fiese
Weihnachtsgeist



Prolog

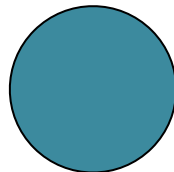
Du gehörst zur Crime Group. Diese Gruppe besteht aus 5 Freunden:

Dir (Schlossknacker/in), Max (Superhirn), Dan (Technikfreak), Selin (Verkleidungskünstlerin), Nala (reich).
Ihr unternimmt öfter etwas. So wie heute...

2. Situation

Es ist der 20.12. und du und deine Freunde steuern auf das Kaufhaus Müller zu. «Echt cool, dass dein Vater dir extra Geld mitgegeben hat!» meint Dan zu Nala. «wenn dein Vater in etwa 1 Million hat vermisst er ein paar Hunderter nur wenig», sagt Max. Ihr betretet durch die Drehtür den Eingangsbereich. «Ich war schon ewig nicht mehr hier», ruft Selin, als ihr die grosse Treppe erreicht. «Ich will als aller erstes auf der künstlichen Welle surfen gehen», meint Dan. Du lächelst still in dich hinein. Das war typisch für Dan, sein Hobby war Surfen. «Och nö» nörgeln Nala und Selin. «Wir wollen lieber...» «...Nagellack schoppen gehen.» Max kichert.

Eineinhalb Stunden später schieben Selin und Nala eine vollen Einkaufswagen vor sich her. Plötzlich seht ihr eine offene Tür. Alle sind dafür, dass ihr rein geht. Als 5 Minuten später das Licht im Kaufhaus ausgeht, bemerkt ihr, dass ihr den Ladenschluss verpasst habt.



3. Entscheidung

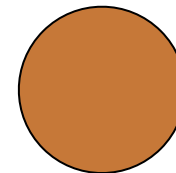
Ihr beschliesst euch aufzuteilen.

Max und Dan gehen Schlafzeug holen.



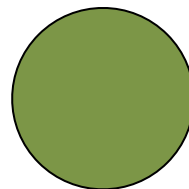
Ihr beschliesst euch aufzuteilen.

Selin und Nala suchen Werkzeug, um die Eingangstür aufzubrechen.



4a. Situation

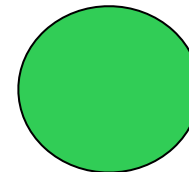
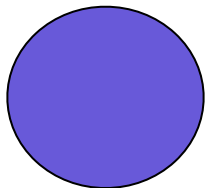
Du läufst mit Max und Dan in Richtung Pfister. In der Bettenabteilung müsst ihr feststellen, dass die Glastür abgeschlossen ist. An der Tür hängt ein Schild. «Wir haben geschlossen», liest Dan vor. «Ja, das sehe ich, vielen Dank» machte er einen 'Witz', er holte Anlauf und sprang mit einem gewaltigen Satz in die Scheibe. Du zuckst von dem Lärm der zerbrochenen Scheibe zusammen, und Max bewegte sich keinen Millimeter. Als Dan im Laden steht sagt er «I fix that later» (er liebte es Englische Bemerkungen zu machen). Nach dem 23. oder 24. Bett seht ihr plötzlich eine dunkle Gestalt die in einem Lüftungsrohr verschwindet. Ihr rennt zu der Stelle an der das Lüftungsrohr aus der Wand kommt. Unter der Öffnung ist mit einer schwarzen Spraydose ein Dreieck mit einem Strich darunter gesprayt worden!



6a. Entscheidung

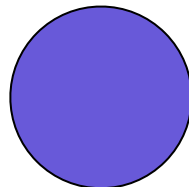
Du gehst die
Mädchen holen.

Du kriechst in den
Lüftungsschacht.



7a. Situation

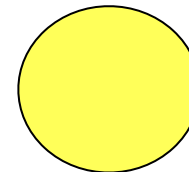
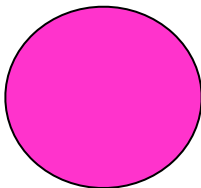
Du steigst zurück durch das Loch in der Glasscheibe und rennst den Gang entlang in Richtung Werkzeugabteilung «Nala, Selin!» rufst du, während du an den Geschäften entlang hastest. «Hm!» kommt es dumpf aus dem Hornbach. Du biegst scharf links ab und stehst vor einer Glastür. Die schwarze Gestalt legt gerade einen Eisenring um die Türklinke. Hinten an einem Regal sind Nala und Selin gefesselt! Kurzer Hand nimmst du ein Ölfass das im Weg herum steht, du schmeisst es in die Scheibe und springst hinterher. Das Fass hat den Fremden zu Boden gerissen.



8a. Entscheidung

Du befreist Nala und
Selin.

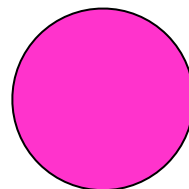
Du ziehst dem
unbekannten die Maske
vom Gesicht.



9a. Schluss

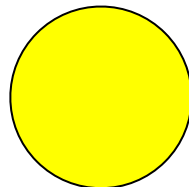
Du beschliesst als erstes Nala und Selin zu befreien. Du reisst ihnen den Knebel aus dem Mund und fragst «ist alles in Ordnung?». «Ja» sagen beide wie aus einem Mund. «Aber der Unbekannte ist abgehauen!». Jetzt erst drehst du dich um und schaust an die Stelle an der der Unbekannte eben noch gelegen hatte. Man hört laut eine Tür im Hintergrund krachen. Daran klebt ein Zettel, darauf steht: «nice try».

Plötzlich schrillt die Alarmglocke los, draussen hörte man Sirenen und überall blitzten Blaulichter. Ihr steht auf und läuft den Gang hinunter. Auf dem Weg begegnet ihr Max und Dan «habt ihr die Alarmglocke aktiviert?» «ja» meinte Max. «Wir haben einfach den nächstbesten Feuermelder gesucht und ihn kaputt geschlagen» «Schlau!» sagte Dan. «ähem, eigentlich war das **meine** Idee» grummelte Max verärgert.



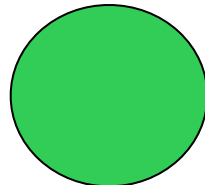
10a. Schluss

unter der schwarzen Maske kommt ein Blonder Haarschopf hervor. Bevor du dich weiter um ihn kümmerst nimmst du ihn und legst ihn mit dem Fass vor dem Bauch in die hinterste Ecke des Zimmers. Dann nimmst du den Mädchen Endlich den Knebel aus dem Mund. Nachdem der Knebel raus ist suchst du dir einen scharfen Glassplitter und schneidest die Fesseln durch. Plötzlich schrillt der Feueralarm los. Ihr nehmt den Fremden über die Schulter und geht in Richtung Ausgang, auf dem Weg begegnen euch Max und Dan die erzählen euch das sie den Feueralarm ausgelöst haben.



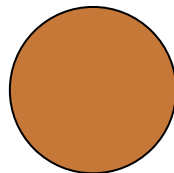
7b. Schluss

Ihr geht auf alle viere und bewegt euch schritt für schritt in die Dunkelheit. So nach ungefähr 5 Minuten habt ihr euch verirrt «laut meinen Berechnungen müssten wir uns im Westflügel des Kaufhauses befinden.» meint Max. «mir reicht!» entschied Dan. er holte mit der Faust aus und schlug mehrmals gegen die Luke unter seinen Füßen, beim dritten mal sprang die Luke endlich auf. Alle drei von euch steigen die Leiter runter. Ihr seid in einen Kiosk eingedrungen! Dan verliert keine Sekunde und steckt sich: eine Packung Gummibärchen, zwei Packungen Kaugummi und vier Päckchen Fisher man's friend. Dan geht er zur Tür und versucht sie zu öffnen, die Tür hat sich verklemmt! Du nimmst dein Dietrichsetz aus der Tasche und hockst dich hin esgakt 37 Sek. später springt die Tür auf. «cool» meint Dan «jetzt los wir müssen die anderen Finden!» in dem Moment hört ihr einen schrei, Max zögert keine Sekunde und schlägt einen Feuermelder ein.



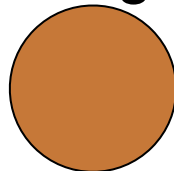
4b. Situation

Ihr drei läuft den Gang entlang, und haltet Ausschau nach einem Werkzeugladen. Ihr haltet vor einem Hornbach. Selin drückt gegen die Tür. Sie ist abgeschlossen. «Mist, verdammte ...» flucht Selin. «Kein Problem, das ist ein Standardschloss. Das sollte ich in 25 Sekunden schaffen» sagst du. Du kniest dich hin. 23,6 Sekunden später macht es Klick und das Schloss ist auf.



5b. Situation

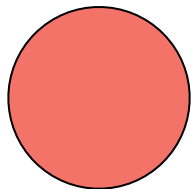
«Geht doch» sagst du. «Nichts wie in die Werkzeugabteilung!» ruft Nala. Ihr rennt die Gänge entlang. «Was für Werkzeug brauchen wir?» ruft Nala dir zu, von der anderen Seite der Halle. «Ein Brecheisen oder Bolzenschneider wären perfekt.» rufst du zurück. «Wieso kannst du das Schloss an der Eingangstür eigentlich nicht knacken?» fragt dich Nala. «Weil das ein 7-Schloss Elektroniksystem ist, mit Fingerabdruck!» antwortest du. «Aha!» nuschelt Nala. «Hey, ich habe was gefunden» ruft Selin. Ihr rennt zu ihr, und stellt fest, dass sie ein Brecheisen gefunden hat. In dem Moment kommt eine dunkle Gestalt aus einem Lüftungrohr geschossen und versprüht einen süsslichen Drogennebel.



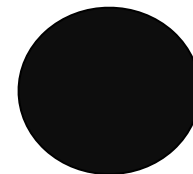
6b. Entscheidung

Du wirst langsam müde und du merkst wie das Schlafmittel in deinen Körper eindringt. Den anderen geht es anscheinend nicht besser, denn du hörst wie Nala auf dem Boden zusammenbricht.

Du nimmst all deine Kraft zusammen und rammst dem Unbekannten dein Bein in den Magen.



Du nimmst all deine Kraft zusammen und packst die anderen und rennst nach draussen.

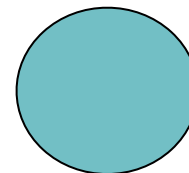
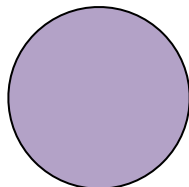


8d. Entscheidung

Du holst aus und versuchst deinen Gegner in dem Nebel zu finden, er scheint eine Gasmaskе zu tragen, den er erweist sich als ziemlich flink. Er nimmt dein Bein und schleudert dich Richtung Ausgang, vor Schmerzen wimmernd liegst du neben der Tür und deine Augen tränen.

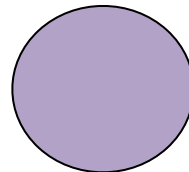
Du nimmst den neben dir liegenden Winkel und wirfst ihn Richtung Fenster.

Du reißt dem Unbekannten die Gasmaskе vom Gesicht.



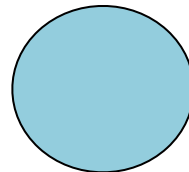
10d. Schluss

Der Winkel saust durch die Luft und zersplittert mit einem lauten Knall die Fensterscheibe. Kalte Winterluft dringt durch das Loch, ein paar Schneeflocken fliegen durch die Luft. Die kalte Luft bringt neues Leben in deinen Körper, du öffnest deine Augen. Das fahle Mondlicht taucht den Raum in eine gespenstische Kampfarena. Selin und Nala sind inzwischen wieder wach aber noch zu schwach um zu kämpfen. Mit einem gewaltigen Satz springst du auf die in einem schwarzen Pullover gekleidete Gestalt und bringst sie zu Boden.



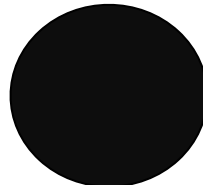
9d. Schluss

Plötzlich spürst du wie Adrenalin deinen Körper durchflutet. Du hechtest auf die vermummte Gestalt und reißt ihr die Gasmasken vom Gesicht. Die Gestalt keucht vor Schreck. Du ziehst dir die Gasmasken über und öffnest ein Fenster. Mondlicht kommt herein und der Wind zieht dem Unbekannten die Kapuze vom Kopf, du kümmerst dich nicht weiter um ihn und läufst zu Nala und Selin. Zum Glück scheinen beide in Ordnung zu sein, denn sie richten sich auf. Du schlägst den nächstbesten Feuermelder ein, und legst dem Unbekannten die Hände auf den Rücken. Im Gang begegnen euch Max und Dan.



7d. Schluss

Du packst zwei Füsse und ziehst sie durch die Tür. Draussen seht ihr wie der Unbekannte ein Fenster aufmacht. «Wahrscheinlich denkt er wir sind jetzt betäubt» hustet Selin, die sich am schnellsten erholt hat. Plötzlich scheppert es hinter euch und Max und Dan fallen aus einem Lüftungsrohr. Du bist unendlich erleichtert als du die beiden siehst, doch leider hat der Lärm auch die Aufmerksamkeit der Gestalt auf sich gezogen. Sie rennt nach vorne und presst Nala eine Pistole an den Kopf. Dan scheint das nicht zu beeindrucken. Er erwidert bloss «eine Walter PPK ist eine sehr schöne Pistole aber sie bringt nichts wenn sie nicht geladen ist.» Er grinst spöttisch als der Unbekannte genervt die Pistole wegwirft «das war eine Glock 7, du Idiot.» knurrte eine tiefe Männerstimme. «Aha! ich habe mir schon gedacht, dass sie sich damit auskennen.» spielte Dan weiter, ging zur Pistole und entsicherte sie. «Aber so gut kennen sie sich nicht aus, denn sie war geladen, man musste sie nur entsichern.» lachte er und drehte einen Hebel um, zielte auf ein rotes kleines Ding an der Wand, schoss, traf und im ganzen Kaufhaus schrillte der Feuermelder los. Du schnappst dir den Unbekannten und rennst nach draussen, alle anderen dir hinterher.



Ausserhalb des Kaufhauses gratuliert euch die Polizei zu eurer Heldentat. Das Blaulicht hat viele Schaulustige angelockt, auch die Presse ist da. Du wirfst einen flüchtigen Blick auf den Unbekannten. Und da fällt dir etwas auf. Der 'Unbekannte' (dem man in zwischen Handschellen angelegt hatte) war kein Unbekannter, es war Arnold Müller, der Kaufhaus Inhaber. Aber was ist das Motive sein eigenes Kaufhaus zu überfallen?

3 Wochen später stand das Urteil fest. Arnold wurde wegen Betrug und Ladendiebstahls zu 3 Jahren Haft verurteilt. Das Motiv sein eigenes Kaufhaus zu überfallen war Versicherungsbetrug.

Ende

