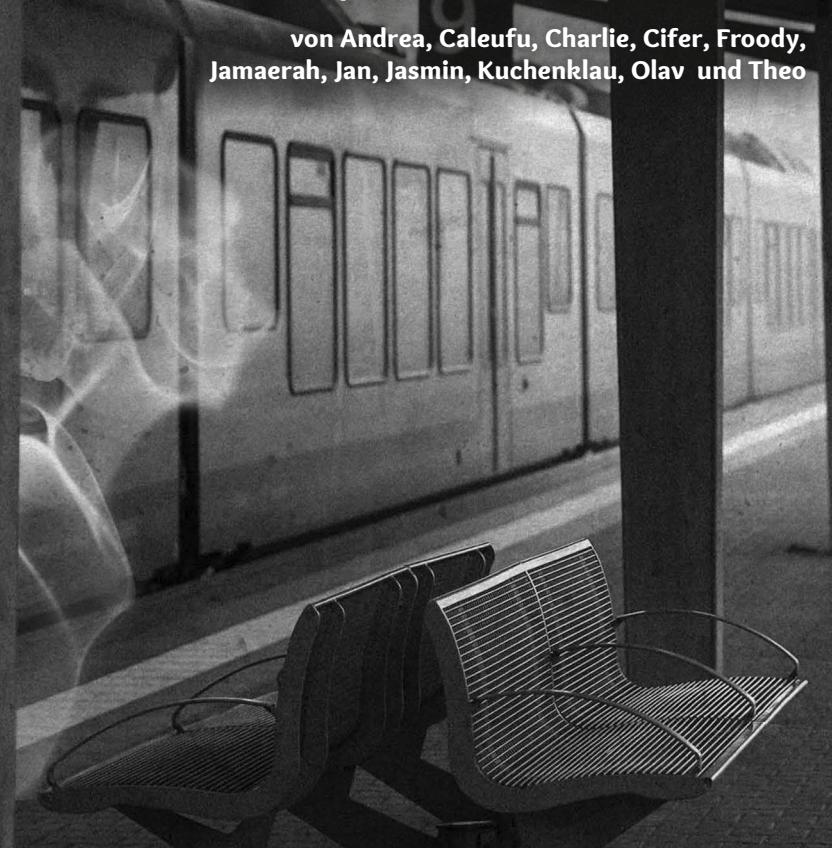


AUF DEM ABSTELLGLEIS

Ein Mysterium für Paranormal Inc.

von Andrea, Caleufu, Charlie, Cifer, Froody,
Jamaerah, Jan, Jasmin, Kuchenklau, Olav und Theo



Komplexität: 5

Gruselfaktor: FSK-12

IMPRESSUM

Auf dem Abstellgleis

– Ein Mysterium für Paranormal Inc.

Version 1.0, Dezember 2025



Verlag: Plotbunny Games – Andrea Rick

c/o Postflex #9628, Emsdettener Str. 10, 48268 Greven

plotbunnygames.com / support@plotbunnygames.com

Redaktion: Andrea Rick

Autor*innen: Andrea (an), Caleufu (cl), Charlie (ch), Cifer (ci), Froody (fr), Jamaerah (jm), Jan (jn), Jasmin (ja), Kuchenklau (ku), Olav (ol) und Theo (th)

Lektorat: Jasmin Neitzel, Andrea Rick

Korrektorat: Andrea Rick

Illustrationen: Andrea Rick

Bildmaterial: Marek Piwnicki, Nana (Nutzung unter Pexels- oder Unsplash-Lizenz)

Layout: Andrea Rick (angelehnt an das *Paranormal Inc.*-Layout von David Markiwsky)

Dieses Mysterium wurde während des *Paranormal-Inc.-Crowdfundings*
im Mai/Juni 2025 gemeinsam auf dem Plotbunny Games Discord geschrieben.
Vielen Dank an alle, die dabei mitgemacht haben!

© Copyright 2025 – Das Werk und alle seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Es ist erlaubt, einzelne Teile des Werks zur Durchführung des Spiels zu vervielfältigen und weiterzugeben. Diese Erlaubnis gilt auch für öffentliche Spielrunden auf Cons und in Actual Plays/Let's Plays (hier freuen wir uns über eine Info an den Verlag). Jede andere Verwertung (auch auszugsweise) ist ohne die vorherige ausdrückliche schriftliche Genehmigung der Urheber*innen bzw. Lizenznehmer*innen unzulässig. Dies gilt insbesondere für die digitale und sonstige Vervielfältigung, Reproduktion, Bearbeitung, Übersetzung, Verbreitung und öffentliche Zugänglichmachung.



Kein Teil dieses Werks und seiner zugehörigen Bestandteile darf zum Trainieren von Technologien oder Systemen künstlicher Intelligenz in irgendeiner Weise verwendet oder reproduziert werden. Das Text- und Data Mining des Werks und seiner Teile nach § 44 UrhG ist ausdrücklich untersagt.

Auf dem Abstellgleis ist ein unabhängiges Werk von Plotbunny Games – Andrea Rick und den genannten Autor*innen und steht nicht in Verbindung mit Alicia Furness.

DAS MYSTERIUM VORSTELLEN

Nach einem anstrengenden Fall, der euch viel Mühe und Nerven gekostet hat, rumpelt ihr auf einer Regiostrecke in der zweiten Klasse mit dem Zug nach Hause, weil Paranormal Inc. euch noch nicht einmal einen Dienstwagen oder ein Hotel gestellt hatte. Nach einer im Knistern der Lautsprecher verschwindenden Ansage kommt der ohnehin schon verspätete Zug nun zu allem Überfluss an einem menschenleeren Bahnhof mitten im Nichts zum Stehen. Draußen zieht Nebel über den einsamen Bahnsteig, der nur von wenigen Laternen erleuchtet ist.

Ihr habt euch schon auf eine längere Wartezeit eingestellt, als der Schaffner nervös zu euch tritt und euch anspricht: »Ich habe vorhin bei der Kontrolle mitbekommen, dass Sie für eine Geisterjagd-Firma arbeiten. Und nun ja, wir vermuten, Geister haben den Zug zum Stehen gebracht. Wir können keine technische Lösung anbieten. Könnten sie mal nachsehen?«

Nach eurer notgedrungenen Zustimmung drückt er euch jeweils eine absurd winzige ›Dankeschön-Schokolade in die Hand und verschwindet, um sich um andere Fahrgäste zu kümmern. Ihr habt einen neuen Auftrag.

Eröffnungsfrage: Was ist bei eurem vorherigen Auftrag schiefgegangen? Warum beschäftigt dich das noch immer?

Ziel: Findet heraus, was hinter dem Spuk steckt, und sorgt dafür, dass der Zug weiterfahren kann.

Ihr könnt durch die Fenster des stehenden Regionalzuges den Bahnsteig, ein heruntergekommenes Bahnhofsgebäude und weitere Gleise sehen. Die Brücke zum Ort, zu dem dieser Bahnhof gehört, verschwindet im Nebel.

Alles hier ist menschenleer. Es sind nur die Leute aus dem Zug anzutreffen, die von der Zugführerin die Erlaubnis bekommen haben, sich draußen die Beine zu vertreten.

Zieht eine Schauplatz-Karte, um die Ermittlung zu beginnen.

SCHAUPLÄTZE ❤ HERZ

A MEHRZWECKABTEIL

Ein verdrecktes Mountainbike ist hochkant gestellt, mehrere weitere Räder mit Fahrradtaschen stehen daneben. Zwei der Sitze zum Runterklappen sind kaputt und mit rot-weißem Band abgesperrt. Am Fenster klebt Werbung für einen Ausflug ins Grüne. In einer Ecke ist ein undefinierbarer Fleck am Boden.

Szene ausmalen: Welchen unhandlichen Gegenstand hast du mal in einem Zug transportiert? (ku)

2 ERSTE-KLASSE- ABTEIL

Ein geräumiger Wagen mit Ledersitzen und viel Beinfreiheit für wenige Geschäftsleute. Niemand lässt sich gern ansprechen, alle haben wirklich wichtige Termine, und es liegt zunehmender Ärger in der Luft, zumal auch das WLAN unzuverlässig ist.

Szene ausmalen: Was erinnert dich hier an eure letzte Auftraggeber*in und weshalb erhöht das deinen Stresspegel noch? (ci)

3 ABTEIL DER FUSSBALLFANS

Es riecht nach Bier und Niederlage, die nach der letzten Station noch verbliebenen vier Fans haben ihre Jacken mittlerweile über den Trikots zugemacht, und sind leise geworden. Auf dem Boden rollen einige leere Dosen. Insgesamt traurige Stimmung durch das verlorene Spiel, keiner mag so richtig drüber reden.

Szene ausmalen: Auf einem der Sitze befindet sich ein großes Stofftier des Vereinsmaskottchens. Was ist es, und was daran lässt dich schaudern? (ku)

4 ZUGTOILETTE

Der kleine enge Raum ist schmutzig und riecht auch so. Das Klo, ein kalter metallener Rahmen, ist verstopft. Die Wände sind mit Liedzitaten und Sprüchen beschmiert. Zigarettenstummel liegen auf dem Boden. Jemand hat mit greller pinker Farbe eine Nachricht auf den zerkratzen Metallspiegel geschrieben, die jetzt unleserlich verwischt ist.

Szene ausmalen: *Als du dich selbst im Spiegel siehst, stellst du fest, dass du trotz des vergangenen, stressigen Tages überraschend gut aussiehst. Was gefällt dir in diesem Moment an deinem Aussehen? (jm)*

5 INFOTAFEL

Ein Glaskasten auf dem Bahnsteig zeigt durch die milchige Scheibe die Ankunfts- und Abfahrtszeiten der Züge. Daneben hängt an einer Plakatwand ein zerrissenes Plakat für das Schützenfest von vor drei Jahren und eine Werbung für ein Nachttaxi, über die jemand mit Edding gekritzelt hat: »Kommt nie! Betrug!«

Szene ausmalen: *Was an dem Schützenfest-Plakat gibt dir das eindringliche Gefühl, hier nicht willkommen zu sein? (ku)*

6 WARTERAUM

Auf dem Bahnsteig steht ein gläserner Wartebereich für die Fahrgäste. Die Scheiben sind von innen beschlagen, und beim Betreten schlägt euch die unangenehm warme Luft einer schlecht eingestellten, knackenden Heizung entgegen. Die harten Metallgittersitze sind in tristem Grau lackiert.

Szene ausmalen: *Welcher auffallende Geruch steigt dir hier sofort in die Nase? (ol)*

7 BAHNHOFSMISSION

Im unangenehm hell beleuchteten Raum stehen einige Tische mit abgenutzten Wachstuchdecken, die Stühle sehen pflegeleicht und unbequem aus. Auf einer Anrichte steht eine große Thermoskanne mit altem Kaffee, daneben Pappbecher und ein Ständer mit zerknickten Flyern für Hilfs- und Beratungseinrichtungen. Ein Radio spielt leise einen Sender mit übermäßig fröhlicher Popmusik.

Szene ausmalen: Das Personal hat sich Mühe gegeben, dem Raum eine heimelige Note zu geben. Was hier erinnert dich an einen lieben Menschen, den du verloren hast? (an)

8 KIOSK

Verkaufsfenster zur Bahnhofshalle, dahinter ein winziger Raum für eine Person. Es gibt überteuerte Getränke, Weingummis aus schmutzigen Bonbongläsern und belegte Brötchen, bei denen sich der Käse am Rand trocken hochrollt. Hinter dem weißen, angerosteten Gitter der Scheibe hängen die Schlagzeilen der letzten Tage.

Szene ausmalen: Welche Schlagzeile zu aktuellen Spukerscheinungen vor Ort fällt dir ins Auge? (ku, an, ja)

9 TOTES GLEIS

Gelbe Gräser und ausgebliebener Plastikmüll zwischen rostigen Schienen und losem Schotter. Ein alter, mit schlechtem Graffiti beschmieter Waggon steht einsam vor einem überwucherten Prellbock, dahinter hat sich ein Birkenwäldchen gebildet.

Szene ausmalen: Etwas hier stimmt dich melancholisch. Welche Erinnerung versuchst du zu unterdrücken? (ja, ku)

10 UNTERFÜHRUNG

Die wegen zahlreicher defekter Lampen schlecht beleuchtete Unterführung geht hinaus zum Parkplatz. Die gelb-weißen Wandfliesen sind teils beschädigt oder heruntergefallen. Die Scherben liegen staubbedeckt noch immer dort.

Szene ausmalen: Woran erkennst du, dass hier jemand Zuflucht gesucht hat? (fr, an)

PARANORMALE EREIGNISSE ♦ KARO

A

- Mit einem lauten Knall erscheint ein verzerrtes Gesicht in einem Fenster und starrt hindurch. (*ja*)
- Aus dem Nichts rollen euch bunte Süßigkeiten entgegen. (*jm*)
- Du spürst plötzlich Panik, auf dem falschen Gleis zu stehen oder im falschen Zug zu sitzen. (*an*)

2

- Ein Waggon enthält ein Abteil aus dem 19. Jahrhundert. (*th*)
- Reale Personen klingen plötzlich wie eine kratzige Bahnhofs-durchsage. (*th*)
- Alle Lichter flackern und Lichtbögen tanzen über die Ober-leitungen. (*ja*)

3

- Eine Frau in wilhelminischem Sommerkleid und Strohhut schaukelt einen altmodischen Kinderwagen. (*ol*)
- Durch das Innere des Zuges weht unvermittelt ein eiskalter Wind. (*jn*)
- Über die Lautsprecher hört ihr Durchsagen in unbekannten Sprachen. (*fr*)

4

- Das GPS auf einem Handy zeigt eine Position, an der sich das Handy eindeutig nicht befindet. (*ci*)
- Plötzlich steht eine fremde Person am Bahnsteig, die niemand hat kommen sehen. (*ja*)
- Ein markenschüchternder Schrei erklingt von einem menschen-leeren Ort. (*ch*)

5

- Auf einer Zug- oder Bahnhofsanzeige erscheint statt Orten eine Liste mit Personennamen. (*ch*)
- Etwas rennt mit lauten Schritten über das Dach. (*ja*)
- Mülltonnen rappeln und spucken dann mit einem Brüllen ihren Inhalt aus. (*jm, ku*)

- 6**
- Türen zwischen den Zugabteilen öffnen und schließen sich, aber es ist niemand zu sehen. (*jm*)
 - Eine Durchsage in der Stimme einer dir bekannten toten Person schallt durch die Lautsprecher. (*ch, ja*)
 - Die Stromkabel über dem Gleis sind schlagartig mit Eis überzogen. (*ku*)
- 7**
- Eine Scheibe zersplittert ohne erkennbare Ursache. (*fr*)
 - Ektoplasma tropft aus einem Gepäckstück heraus. (*ku*)
 - Ein durchdringendes Schienenquietschen, das unnatürlich lange andauert. (*an*)
- 8**
- Ein Maulwurf mit einer gelben Warnweste hält ein unlesbares Schild hoch. (*ku*)
 - Eine Öffnung spuckt einen Horde Ratten aus. (*an*)
 - Es rauscht ein Schnellzug vorbei. In dessen rot erleuchteten Fenstern sieht ihr für einen Sekundenbruchteil schreckliche Fratzen. (*ja*)
- 9**
- Eine blecherne Stimme kündigt das Einfahren von nicht vorhandenen Zügen auf nicht vorhandenen Gleisen an. (*an*)
 - Ein Fahrkartenautomat fängt an, unkontrolliert Fahrkarten auszuwerfen. (*ku*)
 - Du fühlst dich von Hunderten von unsichtbaren Fahrgästen bedrängt. (*ja, an*)
- 10**
- Es riecht ohne erkennbare Ursache nach Rauch. (*ku*)
 - Sämtliches Gepäck sortiert sich von selbst ordentlich in die Ablagen ein. (*jn*)
 - Die Uhren am Bahnhof laufen rückwärts. (*ku*)

NEBENFIGUREN ♠ PIK

A CHANTAL BAUER, ZUGFÜHRERIN

Lachfalten, starker Dialekt, liebt ihren Job. Hat trotz Verspätung und Spuk unerklärlich gute Laune und versucht, in ihren Ansagen die Fahrgäste mit schlechten Witzen zu aufzuheitern. Findet den Spuk eigentlich ganz spannend – endlich mal ein interessanter Grund für eine Verspätung.

Zitat: »Ent-geistert musste ich feststellen, dass ich gerade keine geist-reiche Durchsage parat habe. Be-geistern Sie sich gerne an der nebligen Aussicht mit der Chance auf Geistersichtungen!« (ch, ku)

2 DETLEF KLAUSEN, SCHAFFNER

Schlecht sitzende Uniform, hängende Mundwinkel, kurz vor der Rente. Moderne Technik ist nicht sein Ding. Tut meistens nur so, als ob er die Fahrkarten scannt, und hängt gedanklich noch an den alten Zeiten, wo er noch echte Papiertickets abgeknipst hat. Vermeidet Verantwortung oder konkrete Aussagen und bietet stattdessen nur nichtssagende Floskeln.

Zitat: »Die Fahrscheine bitte. Die Weiterfahrt verzögert sich bis auf weiteres. Da kann man nichts machen. Bisher sind wir ja noch immer irgendwie angekommen. Weiterhin gute Fahrt noch. Die Fahrscheine bitte ...« (cl)

3 HASSAN ÖZGÜC, SNACKVERKÄUFER

Teurer Haarschnitt, teures Aftershave, Vape in der Brusttasche. Geht mit einem Rollwagen voller Snacks und Getränke durch die Wagen und bietet den Fahrgästen kostenlos Wasser an. Trägt anstelle des DB-Ansteckers den Pin eines trendigen, aber traditionslosen Fußballvereins am Revers.

Zitat: »Dieses Kaff war mir schon immer unheimlich, hier ist ständig irgendwas kaputt. Kümmert sich ja auch niemand drum, alles marode. Typisch Deutsche Bahn, ey. Ich hoffe, es geht bald weiter, ich hab heute noch ein Date!« (ol)

4 KATHARINA ISSGEN, MUSIK-STUDENTIN

Langer Rock, aschbraune Flechtfrisur, Cellokasten. Ist auf der Reise zum Wochenendbesuch bei ihren Eltern, deren Anwesen in einem benachbarten Kaff liegt. Nutzt aus Umweltbewusstsein die Bahn, verachtet aber alle, die – anders als sie – keine andere Wahl haben.

Zitat: »Kommen Sie doch gleich in den Großraumwagen, da gebe ich ein kleines Konzert – Vivaldi gefällt ja auch der breiten Masse! Ich spiele seit meinem sechsten Lebensjahr. Heute im Regionalexpress, übermorgen in der MET!« (ol)

5 NASIM TAVAKOLI, GESCHÄFTSFRAU

Maßgeschneiderter Hosenanzug, neuestes MacBook-Modell, konstant am Handy. Sitzt nur wegen diverser Intercity-Ausfälle und -Verspätungen überhaupt in diesem Regionalzug. Ist vom Spuk und euren Ermittlungen genervt, weil sie zu spät zu einem Termin kommt und ihr gerade ihren wichtigen Business-Call unterbricht.

Zitat: »Ist ja schön und gut, dass die Geister hier spuken wollen – die haben ja auch alle Zeit der Welt. Aber für uns Lebende ist Zeit Geld! Ich finde das ausgesprochen rücksichtslos.« (ch)

6 JOSIE UND CELINA KELLER, SCHÜLERINNEN

Aneinandergekuschelt, deutlicher Altersunterschied, viel Pink. Die Schwestern waren in der Kreisstadt shoppen und sind jetzt auf dem Heimweg in ein benachbartes Kaff. Celina hört Musik übers Handy, Josie spielt mit ihrem silbernen Kettenanhänger und schaut immer wieder auf ihre analoge, alt wirkende Armbanduhr.

Zitat: »Ich kann ihnen nicht helfen, ich muss auf meine kleine Schwester aufpassen. Eigentlich sollten wir längst zuhause sein, Papa macht sich bestimmt schon Sorgen. Aber mein Handy hat hier keinen Empfang.« (jm)

7 TOMEK SMOLIŃSKI, RENTNER

Braune Strickjacke, Schiebermütze, Gehstock. Der ehemalige Konditormeister ist auf dem Weg, um seine Enkelkinder zu besuchen. Zeigt Bilder von ihnen und von seinen Torten auf dem Handy herum. Verteilt Kekse, die eigentlich für die Enkelkinder gedacht waren, an die Anwesenden.

Zitat: »Es tut mir leid, den Geistern nichts abgeben zu können, aber ich fürchte, sie vertragen kein menschliches Essen mehr.« (ch)

8 CHRISTIAN WOLF, ROLLENSPIELER

Schlecht gepflegter Bart, unleserliches Metal-T-Shirt, ausgebeulter Rucksack. Ist auf dem Weg zu einem Rollenspiel-Wochenende mit seinen Kumpeln. Liest in einem dicken Rollenspiel-Regelbuch mit zahlreichen Klebezetteln und mehreren Lesebändchen. Ist in Gedanken offenbar ganz bei der Kampagne, die er gerade vorbereitet.

Zitat: »Ich schreibe seit zehn Jahren an meinem eigenen System. Ich will jetzt mehr Geister einbauen, um es realistischer zu machen. Leider gab es zu der Zeit noch keine Züge, sonst würde ich die Szene hier direkt übernehmen. Ist doch okay, wenn ich euch für meine Recherche über die Schulter schaue, oder? Ihr merkt gar nicht, dass ich da bin.« (ku)

9 ANNEGRET HANSEN, WANDERIN

Funktionsweste, Wanderstock mit Plaketten, Schnapsglas am Band um den Hals. Die fidele Mittsechzigerin ist zusammen mit ihren »Mädels« auf dem Rückweg von einer Wandertour. Sie ist wie der Rest ihrer Gruppe merklich angeheitert und fordert aufdringlich alle zum Anstoßen mit Eierlikör auf.

Zitat: »Ach, komm, ein Kurzer geht noch! So jung kommen wir nich' mehr zusammen! Wir lassen uns die gute Laune doch nicht von ein paar Geistern verderben! Noch'n Eierlikörchen?« (cl)

10 HEINER MATTHIES, KAUFMÄNNISCHER ANGESTELLTER

Angespannt, nichtssagende Alltagskleidung, starrt, ohne zu blinzeln. Ist nach der Arbeit auf dem Heimweg. Seit der Zug in den Bahnhof eingefahren ist, hadert er mit Zwangsvorstellungen, bei denen er nicht sicher ist, woher sie kommen. Er versucht krampfhaft, sich erstmal nichts anmerken zu lassen.

Zitat: »Entschuldigen Sie, ich war ganz in Gedanken. Ich weiß gar nicht, was plötzlich mit mir los ist ... Sicher bilde ich mir alles nur ein. Ich habe heute Mittag in der Kantine wohl was Falsches gegessen ...«
(ja)

HINWEISE ♣ KREUZ

- A**
- Ein verwaistes Gepäckstück mit Kleidungsstücken aus einer anderen Epoche. (*ja*)

- Eine zerschnittene Bahncard 100. (*cl*)

- Ein frisches, noch feuchtes Graffiti. (*fr*)

2

- Ein altes Zugticket von einer früheren Fahrt. (*ch*)

- Ein Snackautomat mit unerwartetem Inhalt. (*th*)

- Ein aufklappbares Medaillon mit einem Bild auf jeder Seite. (*jm*)

3

- Ein von einem Kind gemaltes Bild. (*ch*)

- Eine zugeschweißte Tür. (*ja*)

- Ein plattgefahrener Gegenstand (z. B. Münze, technisches Gerät, Verpackung). (*ku*)

4

- Eine Wanderkarte der Umgebung, auf der einige Orte rot markiert sind. (*ch,jn*)

- Ein Teil einer Schaffner*innenuniform, in einen Müllbeimer gestopft. (*an*)

- Ein in die Fensterscheibe geritztes Wort. (*ch*)

5

- Ein zurückgelassenes, zerlesenes Buch mit handschriftlichen Randbemerkungen. (*ch*)

- Eine funktionstüchtige Draisine, die vor Kurzem bewegt wurde. (*ku*)

- Ein Plakat mit dem Gesicht einer vermissten Person. (*ja*)

6

- Offengelegte und manipulierte Kabel. (*ci*)

- Ein vergilbter Zeitungsartikel über ein Unglück am Bahnhof, mehrfach eingekreist. (*jm*)

- Eine mit Edding gekritzte Warnung. (*ja*)

- 7**
- Ein Fahrplanbuch mit okkulten Symbolen, die auf einige der Seiten gezeichnet sind. (*an*)
 - Mehrere verschlossene Tupperdosen, die niemandem zu gehören scheinen. (*ku*)
 - Ein eingeschlagenes Fenster. (*ja*)

- 8**
- Ein Würfel, unter einen Sitz gerollt. (*ch*)
 - Ein schwarz-weißes Gruppenfoto, bei einer Person wurde das Gesicht übermalt. (*cl*)
 - Ein Abschiedsbrief. (*ja*)

- 9**
- Gepäck, das aus einer lange vergangenen Zeit stammt. (*an*)
 - Heruntergebrannte schwarze Kerzen. (*jm*)
 - Eine einzelne Schnittblume. (*cl*)

- 10**
- Eine kleine Spielzeuglok aus Holz, die Farbe blättert ab. (*cl*)
 - Ein uraltes Zuglaufschild. (*jm*)
 - Ein eingeklemmtes Stück Stoff. (*ku*)