

**BASTEI**

Band 70

80

Pfennig

Schweiz sfrs -,90

Belgien bfirs 11,-

Luxemburg Ifrs 11,-

Oesterreich S 5,-

Italien L 150

Niederld. hfl -,80

Jetzt jede Woche NEU

# BESSY

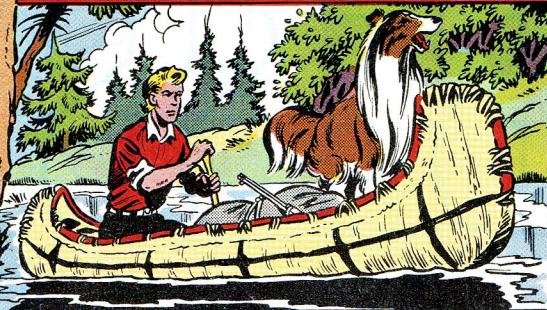


## Die Geisterhütte

Ein packendes, abgeschlossenes Abenteuer mit Bessy und Andy

# Die Geisterhütte

Das Land der Oneida - Indianer liegt inmitten der großen nordamerikanischen Seenplatte. Hier zieht Andy einem neuen Abenteuer entgegen.



Ich hoffe, morgen sind wir da, Bessy! Das Dorf der Oneidas kann nicht mehr weit sein!



Was für 'ne wunderbare Gegend! Wälder und Seen wie die hier werden mir ewig unvergänglich bleiben!



Bessy ist aber nach der langen Kanufahrt nicht ansprechbar. Sie rennt überglücklich herum. Endlich kann sie die Pfoten wiefesten Boden setzen.



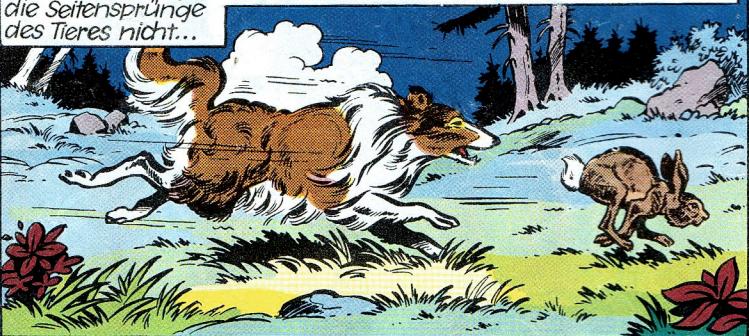
Es wird langsam Abend, und Bessy ist noch immer nicht zurück! Das macht mir langsam Unruhe!



Bessy ist tatsächlich tüchtig weit weg von Andys Lagerplatz.



Sie ist hinter einem Hasen her und kommt dabei mehr und mehr vom Weg ab. Als gelernter Jagdhund lässt sie sich durch die Seitensprünge des Tieres nicht...



...irreführen. Als Bessy gerade zu packen will, läuft den beiden Tiere...



...in einem Fangnetz.



Dem Hasen gelingt es zu entkommen. Aber Bessy kann sich nicht befreien.



Mit jedem Ausbruchsversuch verstrickt sie sich nur tiefer in das Netz. Ihre Lage wird ausgesprochen gefährlich...



...als eine Schlange angekrochen kommt.



Die will zu ihrem Nest, stößt aber auf etwas Fremdes.



Zwei Oneida-Kinder hatten das Netz aufgestellt. Zum Glück sind sie in der Nähe.



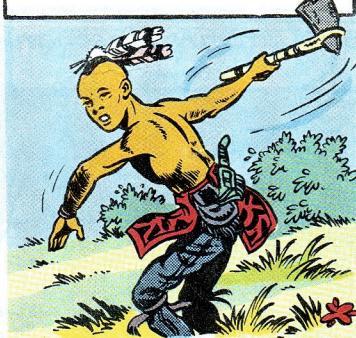
Falkenfeder! In unserem Netz ist eine schöne Hündin! Aber sie wird ja von einer Schlange angegriffen!



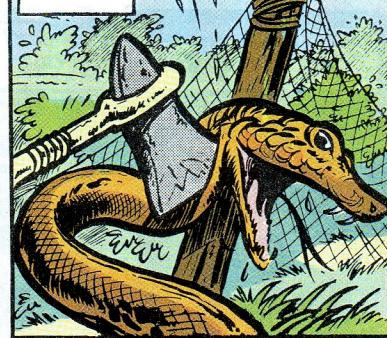
Bessys nutzloses Gebell macht die Schlange wütend. Sie will gerade zubeißen.



Da schwingt Falkenfeder seinen Tomahawk und...



...spaltet dem Kriechtier den Hals.



Bravo, Falkenfeder! Wirst mal ein großer Jäger!

O, ich muß noch viel lernen, Eichhörnchen! Ein Hund wie der da gehört bestimmt einem Bleichgesicht! Wir nehmen das Tier mit ins Dorf. Herr wird es holen!



Vorsicht! Nicht dorthin, Falkenfeder! Das ist der Weg zur Geisterhütte!



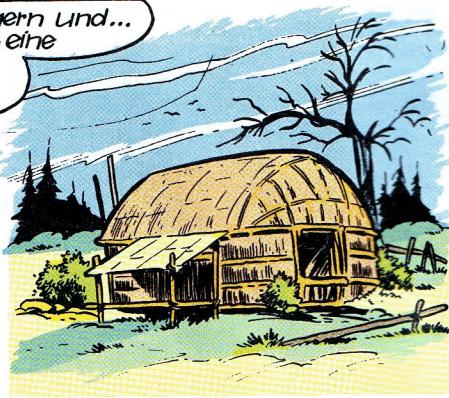
Herausgeber und Verleger: **BASTEI-VERLAG** Gustav H. Lübbe, 507 Bergisch Gladbach 3, Postfach 20 · Chefredaktion: H. Haaser · Verantwortlich für den Inhalt: Johanna Klemm · Copyright Bessy: Bulls Pressedienst, Frankfurt/Main · Erscheint wöchentlich · Druck: Vereinigte Offset-Bedrijven N.V., Hardenberg, Postbus 20 · Alleinvertrieb für Österreich durch die Fa. A. Fröhlich, Wien XX, Brigitagasse 15, Telefon 233152 · Zur Zeit ist Anzeigenpreisliste Nr. 11 vom 1. Januar 1967 gültig.

**BESSY** ist überall im Zeitungshandel erhältlich!

Bald danach kommt Andy und sieht an den Spuren, daß Bessy ihren Be-freiern zum Indianerdorf gefolgt ist.



Bessy mag Kinder gern und... nanu? Ein Wickiup, eine Indianerhütte? So weit vom Dorf weg? Sonderbar!



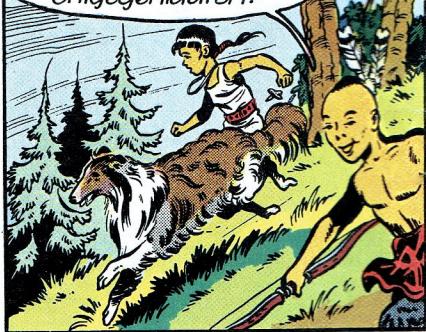
Die muß aber schon lange un-bewohnt sein! Warum mag sie leer stehen?



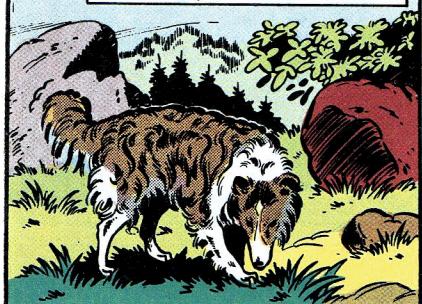
Falkenfeder, Eichhörnchen und Bessy sichten Andy in seinem Kanu von einem Hügel aus.



Es muß der Herr der schönen Hündin sein! Wir wollen ihm entgegenlaufen!



Auf halbem Weg bleibt Bessy plötzlich stehen und beschneift fettig ausgiebig den Boden.



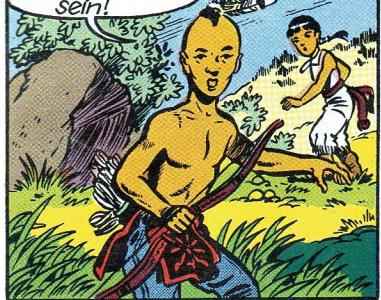
Komm, schöne Hündin! Dein Herr ist da!



Bessy kümmert sich nicht um das Kind und folgt einer Spur.



Wart, Eichhörnchen! Wir gehen besser der Hündin nach! Ihr scheint was in die Nase gekommen zu sein!



Der stumpfe Pfeil, mit dem Falkenfeder sonst kleine Tiere jagt, trifft den Mohawk an der Stirn.



Aber Falkenfeder reißt sein Schwestern zu Boden.



Gleich danach entdeckt Bessy eine Rothaut, die sich hinter einem Baum versteckt.



Flink! Zum Dorf! Jetzt wird's ernst!



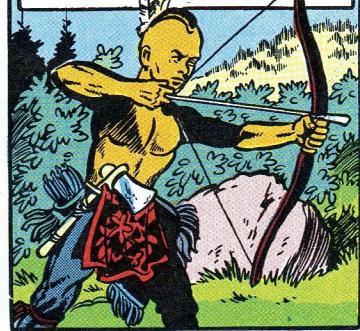
Ein Feind! Er will uns ans Leben!



Bessys Bellen beantwortet der Indianer mit Steinwürfen.



Rasch spannt Falkenfeder seinen Bogen.



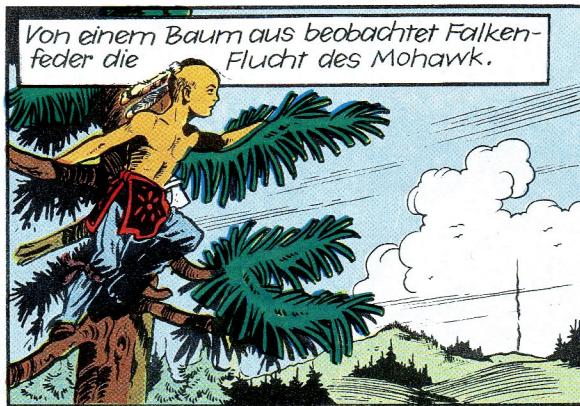
Der Krieger wird mürend und schießt tatsächlich einen Pfeil ab, in der Absicht zu töten.



Lauf ins Dorf und wart nicht auf mich!

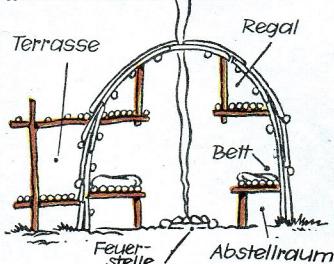




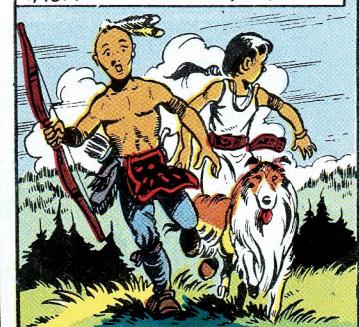


Andy bekommt ein Wigwam als Unterkunft zugewiesen.

Aufbau eines Wigwams:

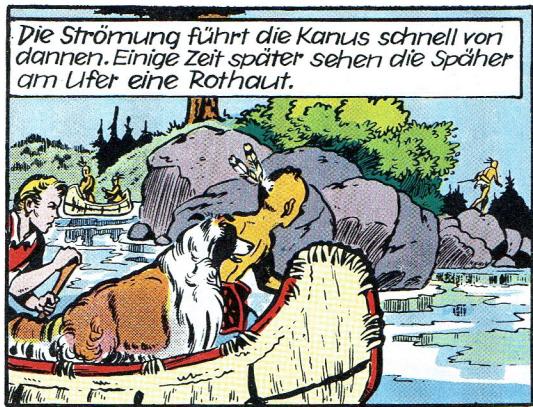


Um die gleiche Zeit kommt Falkenfeder mit Eichhörnchen zurück ins Dorf.



**UNIFIL** L. STOECKEL & CO  
8228 FREILASSING/BE







Der junge Krieger bekämpft tapfer seine Müdigkeit. Zweimal wiederholter seinen Erkundungsgang. Erst beim dritten Male...



...merkt er an Bessys Knurren, daß seine Wachsamkeit sich gelohnt hat.



Bessy! Ich hatte recht! Da kommen Sie!



Tatsächlich schleichen sich zwei Gestalten durch das hohe Gras.



Jetzt ist keine Zeit zu verlieren! Wir müssen ganz still und heimlich unsere Krieger warnen!



Nur ein Mann hält Wache! Sehr günstig für einen Überfall auf das Dorf! Gib das Zeichen!



Einer der Angreifer ahnt den Eulenschrei nach. Die anderen antworten sofort.



Rasch, Bessy! Zum Dorf!



Falkenfeder hat aber nicht damit gerechnet, daß die Mohawks quer durch den Wald kommen könnten.

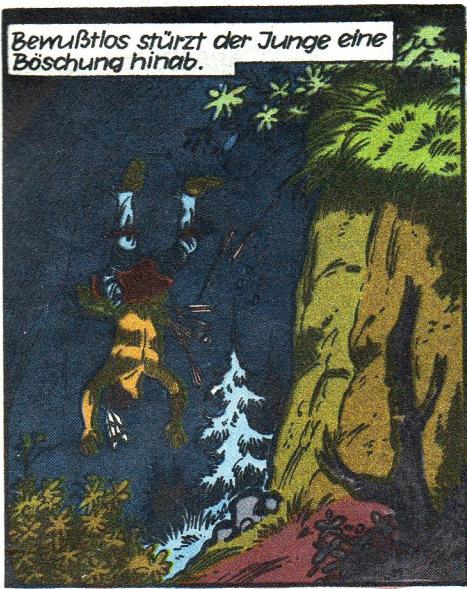


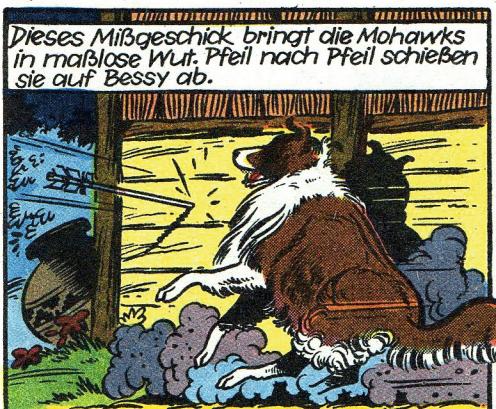
Bessy kommt zurück, um Falkenfeder zu helfen.

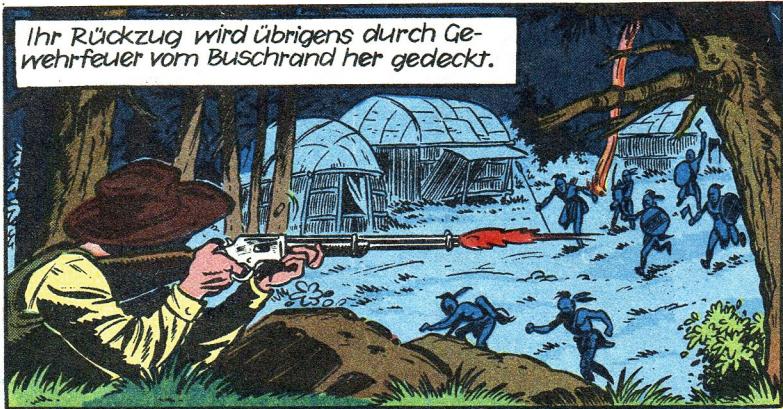


Den hat ein Keulenwurf ins Genick zu Fall gebracht.









Der Häuptling befolgt Andys Vorschlag,  
und die List glückt.



Ich lasse mich doch nicht einkreisen!  
Für die blöden Indianer auch noch  
mein Leben aufs Spiel setzen?  
Nein!



Sie haben einen Mann mit Feuerwaffe bei sich!  
Ich kann sie nicht länger aufhalten! Flüchtes  
nach rechts! Ich verschanze mich tiefer im  
Wald und decke eure  
Flucht!



Damit treibe ich sie  
direkt den Oneidas  
in die Arme!



Und bis die mit ihnen  
abgerechnet haben,  
bin ich schon in der  
Geisterhütte!



Der Mann fährt aber doch zusammen, als er  
die Todesgeschrei der beiden Mohawks hört, die  
er skrupellos den erbosten Oneidas ausge-  
liefert hat.



Die zwei sind tot!  
Loswerden mußte  
ich sie sowieso!  
Normann Davidson  
ist das Vagabunden-  
leben gründlich  
satt!



Die Geisterhütte ist  
meine Rettung!



Der Häuptling spricht gerade zu seinen Kriegern,  
da kommt Eichhörnchen angerannt.

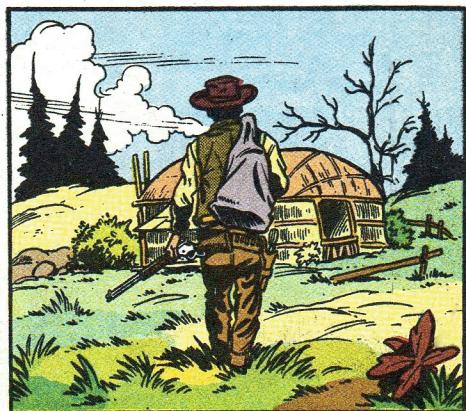
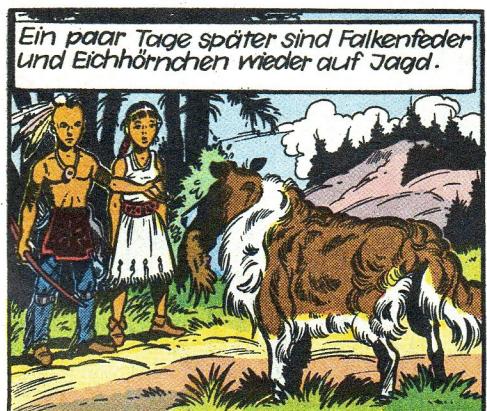


Falkenfeder ist  
verschwunden!





Der Häuptling hat sie ihm zum Dank für seinen Mut feierlich überreicht. Im Dorf herrscht wieder Ruhe. Andy wird vom Stamm als Freund angesehen und ist eifrig bei seinen Studien.



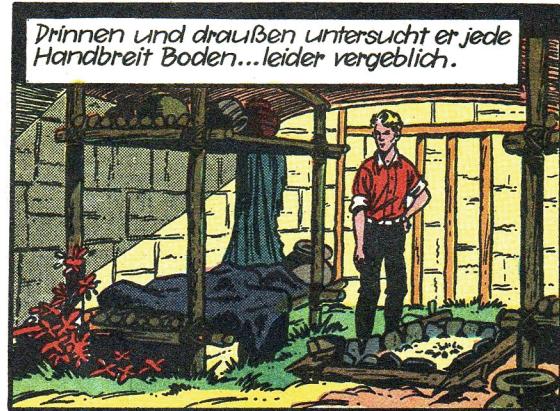


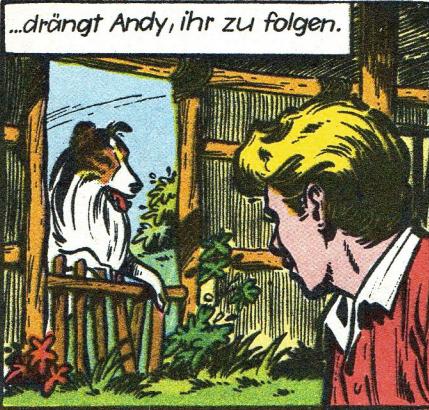
Die Oneidas trauen sich nicht näher heran. So bleibt es Andy überlassen, den Toten zu begraben. Sein Name ist in sein Gewehr eingraviert: Norman Davidson.



Kein Wort mehr, Andy! Hier ist ein neuer Beweis dafür, daß die Toten in Ruhe gelassen werden wollen! Deine Neugier kann nur die Rache der bösen Geister über uns alle bringen!







Abends fährt Andy mit Falkenfeder und seinem Vater zu einem der großen Seen.

Wozu ist der Schirm aus Birkenrinde da und der Korb mit den Flammen, Grauer Bär?



Alle Tiere haben Angst vor dem Feuer. Und doch starren sie wie gebannt auf den flackernden Lichtschein.



Wir fahren lautlos am Ufer entlang und locken das Wild mit diesem Licht an.



Regelmäßig schürt Falkenfeder das Feuer, damit es hell brennt.



Schließlich wird die Geduld der Jäger belohnt. Aus dem Dunkel am Ufer leuchtet ein Augenpaar.



Gespannt schaut Andy zu. Falkenfeder hält das Kanu am Ufer an, und Grauer Bär schwingt seinen Tomahawk.



Der Jäger wartet ab, bis das Kanu ganz ruhig liegt. Dann schleudert er das Beil mit aller Macht.



Man hört den dumpfen Aufschlag.  
Dann stürzt ein großer Elch, zwischen die Augen getroffen, nieder.

Die Jäger gehen an Land. Zur Sicherheit bekommt der Elch noch den Glandenstoß.

Beim großen  
Manitu! Seht euch  
das Geweih  
an!

Hier ist eine Kugel  
abgeprallt!

Die ist aus einem Jagdgewehr abgeschossen worden! Solche Waffen findet man kaum in dieser Gegend!

Das Loch ist noch ganz frisch.  
Der Schuß kann erst kürzlich  
abgegeben worden sein.  
Es sind aber keinerlei  
Bleichgesichter in der Nähe.

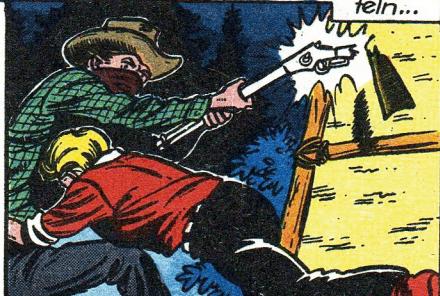
Der Elch wird in das Kanu gebracht. Dann geht es heim. Andy zerbricht sich den Kopf über die neueste Erfahrung.

Plötzlich sieht er in der Geisterhütte Licht brennen.

Die beiden Indianer haben das nicht bemerkt. Andy kann daher das Dorf ungestört verlassen.

Die Hütte birgt ein Geheimnis! Bleib liegen, Bessy, ich sehe mal nach!







Aber da will keiner was wissen. Die Rothäute zeigen sich sogar deutlich verärgert, als Andy mit Bessy ankommt.



Das Bleichgesicht hat sein Wort nicht gehalten. Es war schon wieder in der Hütte! Nun kommt die Rache des großen Manitou über uns! Das Bleichgesicht muss unser Dorf sofort verlassen!



Was tut mir das leid, Andy! Wenn du in der Nähe bleibst, besuche ich dich mit Eichhörnchen!

Vielen Dank, Falkenfeder! Ich will für die nächsten Tage in der Geisterhütte wohnen!



Andy meint, das Geheimnis der Hütte ließe sich am besten an Ort und Stelle lösen.



Der Mann, der Andy und Bessy niederschlug, geht zur gleichen Zeit ein Stück weiter an Land.



Schon am nächsten Tag besucht Falkenfeder mit Eichhörnchen seinen Freund Andy.



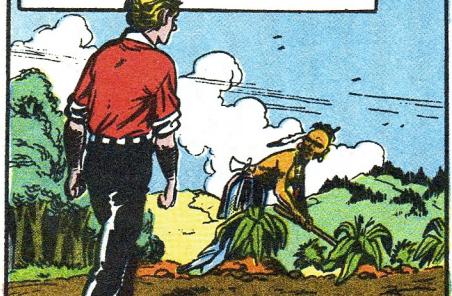
Ich habe lange darüber nachgegrübelt, Falkenfeder. Ihr könnt mir helfen, wenn ihr herausbekommt, wer Ugborn und seine Frau begraben hat!



O, das weiß ich ganz genau! Das war Graue Eule. Der Häuptling hat es ihm aufgetragen.



Andy sucht Graue Eule. Der Mann arbeitet gerade in seinem Maisfeld.

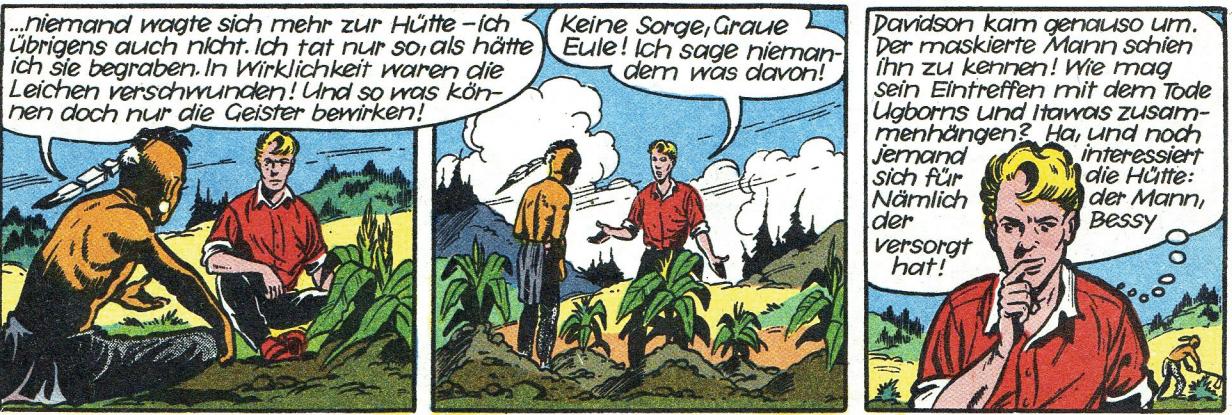
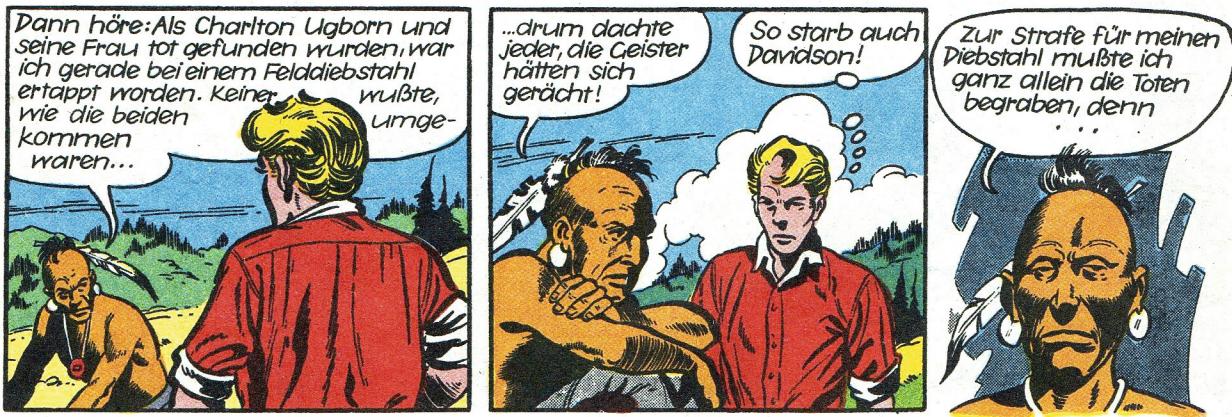


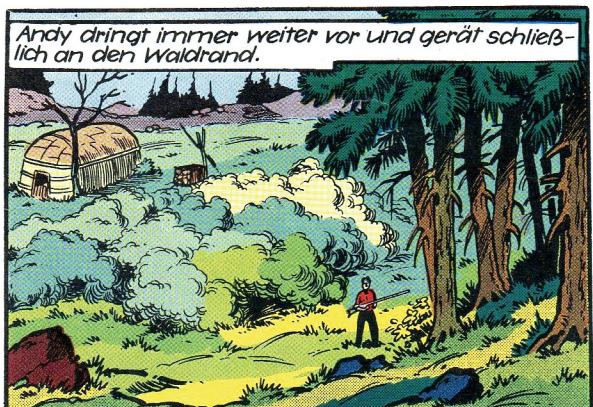
Graue Eule, ich möchte das Geheimnis der Hütte aufklären. Erzähl mir mal, wie du die beiden ersten Toten begraben hast!



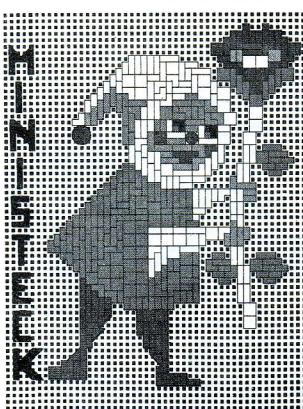
Du hast kein Recht, danach zu fragen! Fort, sonst geht's dir schlecht!











## MINISTECK

### MOSAIK

für alle

- leuchtende Bilder -
- durch
- Mosaiksteinchen
- in Gitterplatten

erhältlich im  
Spielwarenhandel.

**GUTSCHEIN Nr: 218**

Verschiedene **55** DEUTSCHLAND BRIEFMARAHEN

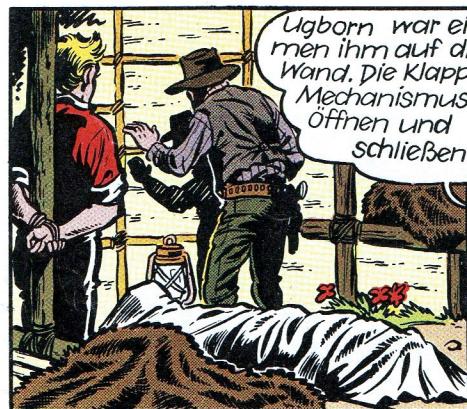
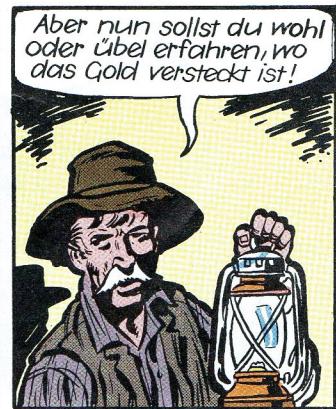
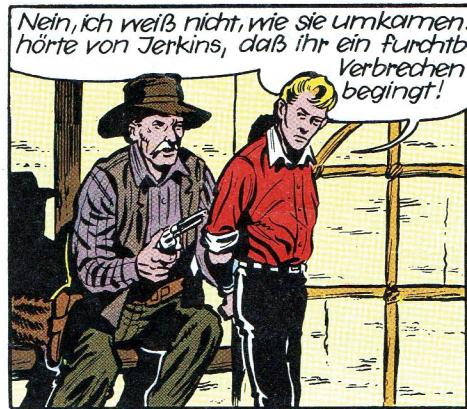
**GRATIS**

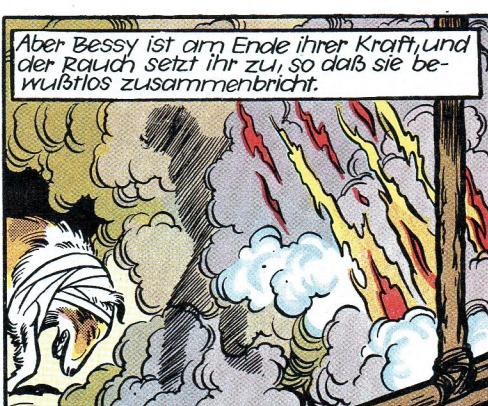
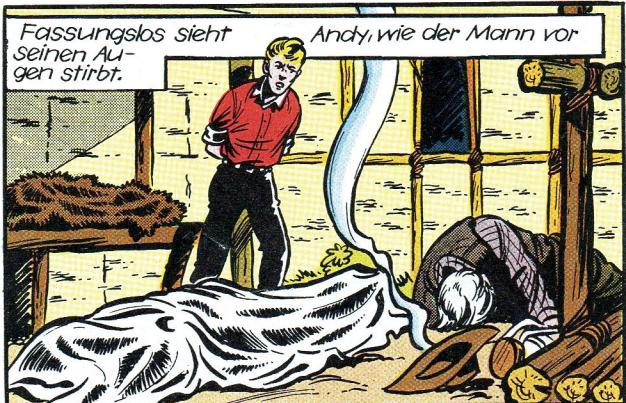
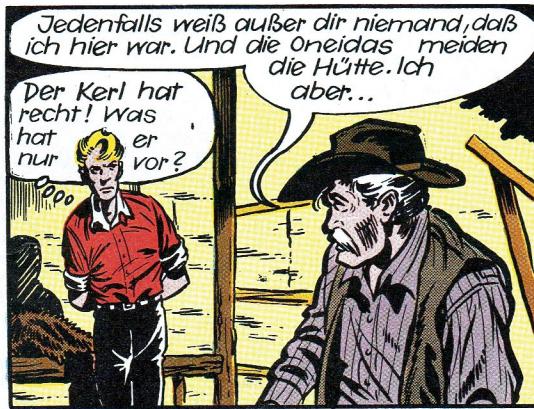
**Marken PAUL**  
8228 FREILASSUNG

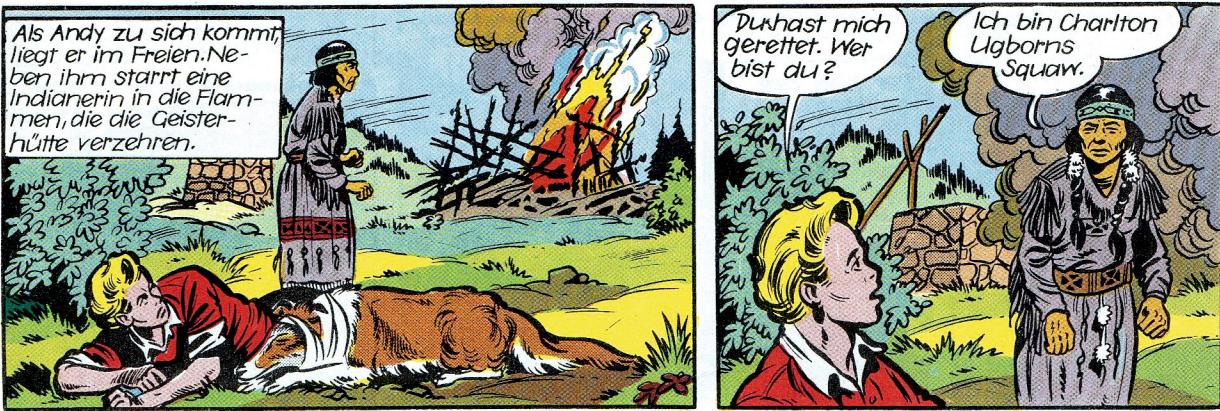
Versand in Österreich durch Marken Paul Vöcklabruck O. Ö.

Bei Angabe dieser Gutscheinnummer erhält jeder Einsender 55 verschiedene Deutschland-Briefmarken Darunter die 4 abgebildeten Marken und 5 komplette Sätze kostenlos. Sowie eine Auswahl schöner Briefmarken unverbindlich zur Ansicht. Schreibe sofort an

PRO PERSON NUR EINMAL

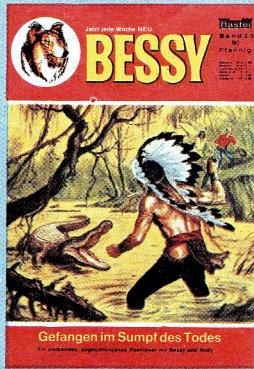






**„Gefangen im Sumpf des Todes“**  
heißt das neue, packende Bessy-  
Abenteuer. Schon in einer Woche  
bekommst Du das nächste Heft  
bei Deinem Zeitschriftenhändler.

Und nicht vergessen: Jede Woche neu – Spaß muß sein mit Felix, dem lustigsten Kater der Welt, und seinen fröhlichen Freunden!





Wem liefe nicht ein Begeisterungsschauer über den Rücken, wenn der klangvolle Name Alfa-Romeo genannt wird! Er zer- geht einem wie Eis- creme auf der Zunge. Ist 's nicht so, Freunde? Kein Wunder, denn schließlich liegt Alfa Romeo seit

wunderung der Auto- sportler in ganz Europa.

Tausende von Siegen konnte Alfa-Romeo seither für sich ver- buchen. Bemerkens- wert waren vor allem drei Weltmeister- schaften und vier 24- Stunden-Rennen von Le Mans. Die beiden Weltmeisterschaften, die 1950 und 1951 von Farina und Fangio gewonnen wurden, setzten einen vor- läufigen Schlußpunkt hinter die großen Siege.

Danach widmete sich Alfa-Romeo mehr der

Herstellung von Serienwagen. Wahr- haftig eine gute Tat, die einen Orden verdient! Denn so ist es heute auch dem „normalen“ Fahrer möglich, sich einen stolzen Alfa-Romeo zu leisten.

Einer der schönsten Alfa-Romeo-Träume ist der neue Sport Spider, den ich Euch heute zeige. (Auch wenn ihn jemand bos- hafterweise im Aus- sehen mit einem Schlauchboot ver- glichen hat!). Sein vierzylindriger 109- PS-Motor ist gutmütig und leistungsfähig. Das gleichmäßig tiefe Brummen behält man noch lange im Ohr! Schon wie er los- zischt — eine Klasse für sich! Von 0 auf 60 km/h beschleunigt er in 4.7 sec, von 0 auf

100 km/h schafft er's spielend in 10.9 sec. Um von 0 auf 160 km/h zu kommen, braucht man kaum mehr als eine halbe Minute! Und wenn man die letzten Reserven aus ihm herausfährt, läuft er schlichte 186 Stun- denkilometer!!! Mit zwei Handgriffen verwandelt sich der Spider in ein ge- schlossenes Coupé. Wer ganz vornehm ist, schafft sich für 1450 DM ein Hardtop an. Dann kostet der Sport Spider ins- gesamt 14 440 DM. Eine ganze Menge — aber es lohnt sich. Für solche ein Auto würde ich gern mein Sparschwein plün- dern. Wenn — ja, wenn sein Bauch nicht gar so hohl wäre ...

Fotos: Alfa Romeo

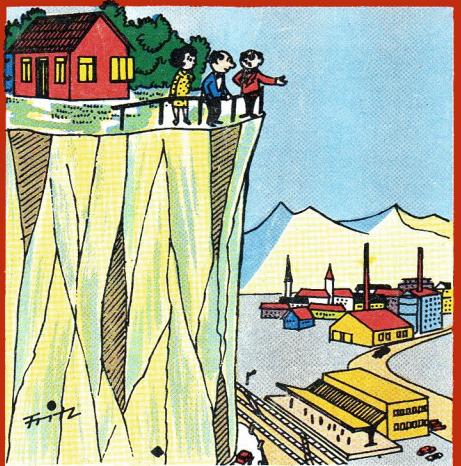


1909 mit an der Spitze der Firmen, die sich auf dem Sportfahrer-Sektor einen Namen gemacht haben.

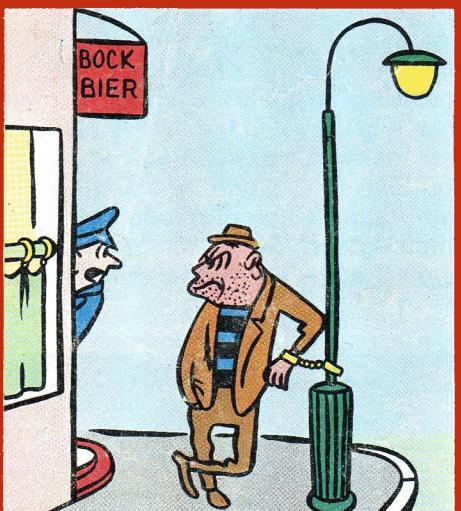
Anfangs wurden die Wagen nur für eine Gruppe leidenschaftlicher Autofahrer gebaut (im Jahre 1913 erzielte Graf Ricotti mit einem Alfa 139 km/h — damals eine Sensation!), doch schon 1924 errangen die Wagen den Großen Preis von Italien und den Großen Preis von Lione.

Durch diese Siege wurden die Namen von Antonio Ascari und Giuseppe Cam- pari berühmt, und Alfa-Romeo eroberte sich damit die Be-





„Natürlich sagte ich, der Bahnhof sei nur einen Sprung weit vom Haus entfernt. Stimmt es etwa nicht???"



Tante Käthe kommt zu Besuch. Freundlich fragt sie Klein-Anni: „Kennst du mich denn noch?“ - „Natürlich kenne ich dich! Du bist die Tante, die mir noch nie was mitgebracht hat!“

