How to be a Hero

DAS KONZERT

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 17. Oktober 2026





INHALT

Das Konzert 3
Vorbereitung 3
Prolog - Reise in die DDR 6
Abenteuerablauf 7

DAS KONZERT



Hier kannst du das Abenteuer von Funk noch einmal nachschauen! Viel Spaß! :)

Teil 1

Video im Wiki: https://www.youtube.com/howyoutubeworks/user-settings/privacy/

Falls das Video nicht richtig angezeigt wird, kannst du es hier finden.

Szenen: Szenen geben Handlung und Orte vor, die die Spieler meist passiv miterleben.

Interaktionen: Interaktionen sind aktive Szenen, die eine Interaktion mit den Spielern erfordern.

Kursive Texte: Kursive Texte können wörtlich vorgetragen werden und beinhalten meist direkte Rede oder Beschreibungen.

Proben: Steht für mögliche Talentwürfe, welche die Spieler ablegen müssen.

Boxen: Boxen stehen für Spielleiterhinweise und beinhalten meist Hintergrundinformationen, welche die Spieler nicht haben können.

Vorbereitung

Um das Abenteuer starten zu können, braucht ihr natürlich zunächst die Charakterbögen eurer Charaktere. Eine Vorlage des Charakterbogens findest du hier.

Dass mindestens ein W100-Würfel sowie Papier und Stifte bereitliegen sollten, versteht sich wahrscheinlich von selbst. Außerdem solltest du das Setting und die verwendeten Module und Zusatzregelungen vorstellen, um Fragen im Verlauf des Abenteuers vorzubeugen. Darüber hinaus bleibt nur, genügend Getränke und Knabberkram auf den Tisch zu stellen, damit ihr das Abenteuer dafür nicht unterbrechen müsst.

Es gibt ein paar Kleinigkeiten die beachtet werden müssen. Wie immer. Dazu weiter unten mehr.

Setting

DDR

Nach dem zweiten Weltkrieg teilten die Allierten Deutschland in 4 verschiedene Besatzungszonen. Aus der sowjetisch besetzten Zone ist dann 1949 die Deutsche Demokratische Republik, kurz DDR, entstanden. Diese war, stets abhängig von der Sowjetunion, stark sozialistisch und diktatorisch geprägt. Aufgrunddessen waren Wirtschaft durch Enteignung der Bauern und Betriebe sowie die Politik zentral durch die SED geregelt. Da aber viele Menschen gegen diese Vorgehensweise waren, kam eine hohe Abwanderung auf. Aus diesem Grund wurde als "antifaschistischer Schutzwall" im Jahre 1961 die Mauer gebaut, um eine mögliche Flucht zu verhindern.

SED

Die Sozialistische Einheitspartei Deutschlands (SED), welche aus einer Zwangsvereinigung aus der Kommunistischen Partei Deutschlands (KPD) und der Sozialdemokratischen Partei Deutschlands (SPD) entstanden ist. Angeblich hatten die Bürger und Bürgerinnen die Wahl zwischen mehreren Parteien, in Wahrheit hatte aber nur die SED ein Parteiprogramm und wurden mit "Wahlen", die weder frei noch geheim waren, immer wieder gewählt.

Stasi

Das Ministerium für Staatssicherheit, kurz Staatssicherheitsdienst oder Stasi, handelte in der DDR als Nachrichtendienst sowie als Geheimpolizei. Besonders an diesem Dienst waren neben den hauptamtlichen die inoffiziellen Mitarbeiter. Diese Spitzel haben aus politischen Idealen, Wunsch nach Vergünstigungen oder aufgrund Druck der Regierung ihr Umfeld überwacht.

-https://de.wikipedia.org/wiki/Ministerium_f%C3%BCr_Staatssicherheit

Punk in der DDR

Zuerst hatte es der Punk sehr schwer in der DDR und hatte mit der Unterwanderung der Stasi zu kämpfen (1980-1986). Jedoch wurde ab 1986 die Musikrichtung geduldet und einige Konzerte mitgeschnitten. Radikale Punks wurden aber immernoch verfolgt und der Zwischenfall in der Zionskirche zeigte die fehlende Hilfeleistung der Volkspolizei, als die Punker diese gebraucht hätten.

-
https://de.wikipedia.org/wiki/Punk_in_der_DDR#Zwischen_Repression_und_Freiheit_(1986%E2%80%931990)

-https://www.mdr.de/zeitreise/stoebern/damals/artikel75300.html

Achtung! Nachfolgendes enthält Spoiler.

Situation 1987 - Zionskirchenüberfall

Neben dem 1. europäischen Platz im Spirituosenkonsum hat das Jahr noch andere Ereignisse zu verzeichnen. Am 17. Oktober 1987 fand in der Zionskirche ein inoffizielles Konzert einer West-Berliner Band statt. Dieses wurde von aggressiven Skinsheads überfallen. Das Brisante: Dies geschah unter den Augen der Volkspolizei, welche die Kirche überwachte, aber nicht eingegriffen hat. Dieser Vorfall war ein gutes Beispiel für das Verschweigen des Rechtsapparates über das Problem mit Neonazis.

-https://taz.de/!5452245/

-https://de.wikipedia.org/wiki/Zionskirche_(Berlin)#Skinhead%C3%BCberfall_1987

Weitere Links zum Weiterlesen:

-https://de.wikipedia.org/wiki/Deutsche_Demokratische_Republik

-https://www.planet-wissen.de/geschichte/ddr/das_leben_in_der_ddr/index.html

-Potenziell eure Verwandschaft

Charaktererstellung

Hier sind ein paar Talent-Vorschläge für die Charaktererstellung. Diese können genutzt werden, sind aber nicht vorgeschrieben.

Handeln	Wissen	Soziales
Musizieren	Musik	Feilschen

Hören/Lauschen	Politik	Überreden
Prügeln	Urbanes Wissen: West	Begeistern
Rennen	Urbanes Wissen: Ost	Debattieren
Schleichen	Technik	Lügen
Schauspielern	Autofahren	
Stehlen	Künstlerisches Gestalten	

Vorbereitungen für den Spielleiter und Besonderheiten

Vorbereitung

Du bist Hanna! Naja, fast. Hanna ist ein Charakter in diesem Abenteuer, der eine wichtige Rolle spielt. Grundsätzlich kann man sie als NPC verkörpern, oder optional einen Spieler die Rolle geben. Hauptsächlich werden die ursprünglichen Abstimmungen aus dem Stream als Probe dargestellt. Dies kann denn der Spieler auch selber entscheiden. Falls kein Spieler Hanna verkörpert, wird einfach gewürfelt, um die Entscheidungen zu treffen.

Hanna Grün, ostberliner Punkerin und Love Interest, spielt eine entscheidende Rolle in diesem Abenteuer. Sie ist allerdings gleichzeitig IM (Inoffizieller Mitarbeiter) der Stasi. Also das, was der Volksmund gern einen Spitzel nennt.

Sie wird immer wieder mit Fragen konfrontiert werden, die über den Verlauf des Spiels entscheiden und maßgeblich beeinflussen, wie ihr Leben und das der Spieler verläuft.

Den Spielern werden dabei auch die Konsequenzen ihres eigenen Handels vor Augen geführt. Denn natürlich haben sie, bzw. hat Hanna ein Leben.

Wer ist Hanna?

Hanna ist 17 Jahre alt, hat die Schule beendet und träumt nun davon, Kunst zu studieren. Allerdings hat sie dafür wohl mehr als einmal zu oft über die Stränge geschlagen. Sie ist kein Mitglied der SED (Sozialistische Einheitspartei Deutschlands), nicht in der FDJ (Freie Deutsche Jugend), aber stattdessen auf so ziemlich jedem Punk-Konzert das es in Ostberlin zu besuchen gibt. Auch wenn diese rar und meistens eher im Geheimen organisiert sind.

Ihr Bruder hat gerade eine dicke Beförderung bekommen und sie sitzen gemeinsam mit den Eltern am Esstisch, um das zu feiern. An diesem Tisch wird niemals über Politik gesprochen und dennoch wissen alle, dass vermutlich alle unterschiedliche Meinungen dazu haben dürften. Oder auch nicht? Wer weiß das schon. Ihr Vater jedenfalls ist Hannas Meinung nach großer Fan des Systems. Er ist hauptberuflich bei der NVA und konnte nun endlich einen Platz beim Orchester der Truppen ergattern. Sein großer Traum als Posaunist. Zumindest in der Liebe zur Musik sind Hanna und ihr Vater einig!

Ihre Mutter ist Geschäftsfrau. Sie hat jahrelang als Verkäuferin gearbeitet, bis sie endlich genug Geld zusammen hatte, um sich eine kleine Bude am Volkspark gleich um die Ecke zu sichern. Dort verkauft sie bisher was es eben so zu verkaufen gibt. Weil das aber oft nicht genug ist, hat sie gerade eine Lizenz beantragt, um auch Bier und Bratwurst zu vertreiben. Kein leichtes Unterfangen im politischen System.

So sehen alle in ihrer Familie die Aktivitäten von Hanna, in linken Kreisen entsprechend nicht gerade mit wohlwollenden Augen. Jeder fürchtet um seine Zukunft oder eben das, was er/sie sich gerade erarbeitet haben. Und mittendrin Hanna, die am wenigsten davon profitiert.

Was niemand weiß: Hanna ist inoffiziell Mitarbeiterin des Ministeriums für Staatssicherheit. Spitzel sagt man. Sie ist nicht glücklich darüber, aber man hat sie unter Druck gesetzt.

Wenn sie nicht gehorcht, gibt es kein Kunststudium, keine Chance auf ein Semester in Frankreich, keine Lizenz für Mama, kein Orchester für Papa und am Ende hängt ja auch der Job des Bruders davon ab.

All das hängt davon ab, wie wohlwollend die Partei und die Vorgesetzten gegenüber Hanna sind.

Unter diesem Druck hat sie sich bereit erklärt, Informationen zu liefern. Über ihre Freunde, die Szene und allgemein Systemkritische Aktivitäten. “So wie fast jeder!” sagst sagt sie sich selber immer wieder. Ob es das besser macht?! Daran hast sie ihre Zweifel. Allerdings muss sie sich das Wohlwollen der Obrigkeit nun erkaufen und jüngst hat sie das mit einem Tipp zum Konzert heute Abend getan. In der Zionskirche. Da spielt nämlich eine Westband. Punk natürlich. Und das gefällt der Stasi in der Regel gar nicht. Da sie der Vorband, Der Betrieb, recht nahe stehst, hat sie gewusst, wann die Musiker über die Grenze kommen und wann das Konzert beginnen soll. Diese Infos hast du an deine Kontakte weitergegeben. Also erwartet sie, dass an diesem Abend höchstens die Ostberliner Band ihrer Freunde spielen wird, als sie die Zionskirche zusammen mit ihnen betritt.

Prolog - Reise in die DDR

17. Oktober 1987: Westberlin - Ihr spielt die Mitglieder einer Band. Eine westberliner Band die für ihren ersten Auftritt im Osten “gebucht” wurde und am heutigen Tag plant über die Grenze zu fahren. Die meisten Instrumente sind gepackt, euer Manager steht schon draußen und wartet im Bus auf euch. Nur noch ein paar Dinge müssen eingeladen werden.

Was packt Ihr ein?

Hier ist es eigentlich nur wichtig, nach den Instrumenten der einzelnen Spieler zu fragen, da diese ihnen an der Grenze abgenommen werden. Je persönlicher und emotionaler die Bindung zu den Stücken, desto besser. Sie sollen ruhig im Detail beschreiben, wie ihre Instrumente aussehen!
Sie müssen dann entscheiden, wie sie mit den Instrumenten vorgehen. Verstecken? Als Geschenke verpacken? Demontieren? Es bleibt ihnen überlassen. Aber sie alle wissen, dass sie nicht als Musiker erkennbar sein dürfen.
Sie können auch ihr Aussehen anpassen (sich verkleiden). Tun sie das nicht, schlägt im Grunde jeder Versuch die Instrumente zu verstecken automatisch fehl. Sie dürfen es später aber dennoch versuchen.
Auch andere Kleinigkeiten wie die Frage ob die Spieler schon eine Fahne haben kann die Kontrolle beeinflussen.

Dann steigen sie in den Wagen und können ihren Manager alles mögliche zum Veranstaltungsort, der Vorband und dem Abend allgemein Fragen.

Was der Manager Sven Traufer weiß:

- Das Konzert findet in der Zionskirche statt. Der Pfarrer vor Ort, Simon Hamann, ist für seine liberale, sogar Systemkritische Haltung bekannt und die Kirche ist quasi ein Zufluchtsort für Andersdenkende in der DDR.
- Der Raum ist geschützt und so verhältnismäßig sicher.
- Sie alle haben ein Visum für einen Tag als Besucher, das allerdings um Mitternacht abläuft. Dann müssen sie wieder an der Grenze sein.
- Außerdem reisen sie nicht als Band, sondern nur als Besucher ein versteht sich.
- Ihre Vorband, Der Betrieb, besteht aus DDR Punks und wird von 19:00 bis 20:00 spielen. (Der Spielleiter kann hier schon andeuten, dass ihr Manager, Sven, diese Vorband irgendwoher kennt.)
- Ab 20:30 sind sie dann dran und spätestens um 21:30 müssen sie fertig sein, alles einpacken und sich dann um 11 auf den Weg zur Grenze machen. Sonst läuft ihr Visum ab und alles könnte auffliegen, wenn Fragen gestellt werden.

Abenteuerablauf

Aufbruch der Gruppe

Grenzkontrolle

Szene: Die Fahrt ist nicht all zu weit, ihr müsst ja nur in den Osten der Stadt. Der Verkehr ist allerdings etwas dicht und an der Grenze staut es sich. Da ihr aus dem amerikanischen Sektor anreist, habt ihr euch für den Übergang Oberbaumbrücke entschieden. Hier können nur Westberliner rüber. Da gehts vermutlich noch ein wenig schneller. Nach etwas Warten kommt ihr an die Reihe. Es ist etwa 1 Uhr Nachmittags, als ihr dann zur ostberliner Grenze vorfahrt. Der Grenzbeamte sammelt eure Pässe und Visa ein und verschwindet mit ihnen vorerst. Ein anderer Beamter beginnt das Auto zu durchsuchen und stößt direkt auf die Instrumente. Euer Manager gibt an, dass das Geschenke seien.

Interaktion: Die Instrumente sollen ihnen abgenommen werden und es ist an ihnen das zu verhindern. Sie können hier kreativ sein. Überreden, feilschen, bestechen oder einfach nachgeben. Wie auch immer sie es lösen wollen. Bei einem Fehlschlag, werden ALLE Instrumente eingesammelt. Sie dürfen aber die Grenze passieren. Ihr Manager verspricht ihnen, dass er das schon in den Griff kriegt.

> Jemand mit einem guten “hören” Wert, kann aufschnappen dass einer der Grenzer so etwas sagt wie “Schon die zweite Truppe Halbstarke heute. Was ist denn los?!” Dies ist ein Hinweis auf die ebenfalls eingereisten Skinheads.

Interaktion: Eure Pässe kommen zurück. Alles scheint nun in Ordnung und Ihr dürft passieren. Aber erstmal müsst Ihr Geld umtauschen. Alle müssen 25 DM in Ostmark umtauschen. Eins zu eins. Euch allen ist klar, dass das nicht ganz fair ist.

> Hat das Instrumente verstecken vorher geklappt, können sie feilschen. Ansonsten gibts nichts mehr zu diskutieren.

Je nachdem wie reibungslos das Überqueren der Grenze verläuft, sind später auch die VoPos bei der Kontrolle vor dem Konzert freundlicher oder strenger. Ähnliches gilt für die Grenzer bei der Ausreise.

Ankunft bei der Zionskirche

Szene: Nachdem Ihr die Grenze erfolgreich hinter euch gelassen habt, findet Ihr euch in einer anderen Version eurer eigenen Stadt wieder. Die Leute sind anders gekleidet. Auf euch wirkt es etwas aus der Zeit gefallen, aber ihr seid schließlich auch nur Punks. Mode ist nicht euer Steckenpferd.

Jemand mit einem hohen Wert auf Urbanes Wissen (über 50) wird schon während der Fahrt eine Gruppe Jugendlicher bemerken, die er als Neonazis zu erkennen glaubt. Noch nicht in "Kluft", aber er kennt die Gesichter.

Begegnung mit Simon Hamann, der Vorband und Hanna

Interaktion: Ihr fahrt durch die Häuserschluchten und kommt nach 30 Minuten Fahrt an der Zionskirche an. Es ist etwa 14 Uhr. Ihr steigt aus und geht durch einen Seiteneingang in die Kirche. Sven gibt einem von euch einen Zweitschlüssel für den Wagen: *"Nur für den Notfall."* Hier stehen einige Jugendliche herum. Und ein Mann den Ihr auf um die 50 schätzen würden. Dieser kommt direkt freudestrahlend auf euch zu!

Simon Hamann: *"Hallo, ich bin der Pfarrer dieser Gemeinde. Simon Hamann, mein Name."*

Er hat wildes schwarzes Haar, trägt eine Brille und einen mittellangen dunklen Bart. Seine Kleidung ist eher lässig. Ein dunkler Pullover der etwas zu weit sitzt. Ein sehr freundlicher Mensch. Er freut sich, dass sie hier sind.
Berichten sie ihm von den Instrumenten, so stellt er sie der Vorband und Hanna vor.

Interaktion: Nach einer Weile Gespräch kommt dann ein junger Mann dazu. Er trägt die typische Punk-Kluft und stellt sich als Schlüssel vor. Er ist Gitarrist und Sänger bei ihrer Vorband. Der Betrieb.

Vorbilder für Band "Der Betrieb" (Hier: "Die Firma")

- Schlüssel - Key Pankonin
- Lassie - Tatjana Besson
- Ferkel - Frank Tröger IM (Inoffizieler Mitarbeiter der Stasi)
- Locke - Lothar Greiss

Interaktion: Auch die anderen Mitglieder kommen nach und nach dazu. Mit ihnen eine junge Frau, die offensichtlich zum engeren Kreis der Band gehört. Sie ist euch sofort sympathisch. Sie stellt sich euch als Hanna vor.

Ein Spieler sollte sogar Gefühle für sie entwickeln. Wenn niemand in der Gruppe dies von selbst initiiert, so geht es von Hanna aus.

Interaktion: Das Gespräch dreht sich zunächst um Belanglosigkeiten.

Dann erwähnt Ferkel: "Ich habe das Gerücht gehört, dass Skinheads sich in der Gegend rumtreiben. Ihr solltet wissen, dass die VoPo (Volkspolizei) mit Sicherheit schon von unserem Konzert weiß! Sie werden bestimmt nicht mehr lange warten und hier eintrudeln. Für gewöhnlich halten die sich aber zurück. Vor der Zionskirche haben sie zu viel Respekt."

Besuch Umweltbibliothek

Umfrage Hanna: Standort der Umweltbibliothek und die Aktivitäten verraten?

Wirf 1d100: Nimmt Hanna eines der Blätter mit und übergibt es ihren Stasi Kontakten?

- Ja, sie gibt ein entsprechendes Blatt weiter. (bei 1-50)
- Nein, sie gibt keines der Blätter weiter. (bei 51-100)

Die Auswirkung dieses Wurfes wird erst am Ende des Abenteuers sichtbar. Wenn Hanna eine Titelseite mitnimmt, erfahren die Spieler am nächsten Morgen über das Westradio von einer Razzia in den Räumlichkeiten und von den Verhaftungen.
Wenn sie das Blatt nicht weitergibt, so hat auch das am Ende Auswirkungen von denen die Spieler erfahren.

Die Umweltbibliothek

Interaktion: Simon Hamann lenkt das Gespräch in eine politische Richtung und bietet euch an, etwas beeindruckendes zu sehen: *"Ich möchte euch gerne etwas zeigen. Etwas wirklich bewegendes. Da der Soundcheck noch ansteht, kann ich es euch noch vorher zeigen."*

Szene: Ihr geht in das Gemeindehaus der Kirche. Hanna kommt auch mit. Auf dem Weg nach draußen weißt Pfarrer Hamann euch dezent darauf hin, dass ihr doch mal da rüber schauen sollet. Dort an der Ecke, die zwei Herren die ganz besonders unauffällig aussehen. *Stasi.* Mehr sagt er dazu nicht. Dann betretet ihr das Gemeindehaus. Ihr werdet in einen kleinen Raum geführt wo sich unzählige Ordner, Papierstapel und ein Drucker häufen. Nur eine Person steht in dem Raum und brütet über einigen Zetteln, die vor ihm liegen. Er stellt sich als Karl vor. (Vorbild: Carlo Jordan)

Interaktion: Carlo Jordan: *Ich bin Karl. Wir betreiben hier die einzige unabhängige Druckerei der DDR. Natürlich ständig beobachtet von Vopo, Stasi und Regimetreuen. Ich bin eine Art Sprachrohr der Opposition.*

Er gibt euch ein Titelblatt. Darauf steht Umweltblatt. Der erste Artikel wirft der SED Regierung vor, seine Bürger als Untertanen zu behandeln, die gefälligst leise zu sein haben, wenn die Obrigkeit spricht. Ein ganz klar politisch kritischer Text.

Die Probe fürs Konzert

Szene: Es wird nun Zeit für eure Probe. Die Vorband dürfte durch sein und schließlich kennt Ihr die Instrumente noch nicht. Ihr macht euch also wieder auf den Weg in die Kirche. Draußen stehen dann plötzlich Polizeiwagen. Die Volkspolizei ist vor Ort und hält euch auf. Man stellt euch einige Fragen und dann greifen sich Hanna. *"Sie ist uns bestens bekannt."*

Aktuell kann die Gruppe nichts tun.

Szene: Dann kommt Ferkel aber aus der Kirche: "Los geht rein und macht eure Probe. Ich regel das hier! Vertraut mir einfach!"

Diverse **soziale Proben** sind hier möglich. Alle können kleine Erfolge erzielen oder Hanna sogar befreien. Dann wird sie während des Soundchecks plötzlich nirgendwo zu sehen sein. Ein Hinweis für die Spieler, wenn auch nur ein kleiner, dass man ihr eventuell nicht trauen kann.

Szene: Im Inneren der Kirche ist nun mehr los. Es stehen überall junge Leute herum. Typische Punks aber auch gewöhnlich Gekleidete. Die Bühne ist nahezu leer. Die Instrumente stehen bereit.

Die Spielerinnen können nach oben gehen und Proben. Ist Hanna da, so setzt sie sich vor der Bühne auf eine Bank und hört zu.

Während der Probe

- Bei der Probe müssen alle Bandmitglieder **Proben auf Musizieren und andere passende Talente** werfen. Schlagen diese fehl, so ist ihnen das natürlich peinlich und sie erhalten Mali auf die folgende Proben.
- An dieser Stelle sollten die Spieler eine Setlist erstellen. Mindestens sechs Songs sollten gespielt werden. Alle brauchen einen Titel und zu jedem sollten sie eine kurze Ansage machen. Ein Aufsager quasi. Im Idealfalle macht jeder von ihnen mindestens einen.
- HierKommtDieDritteOptionHin
- Es gibt hier kein wirkliches scheitern, aber wenn sie weniger kreativ und gar lustlos an die Aufgabe herangehen, so sind die Zuschauer weniger begeistert und das hat Auswirkungen auf spätere Proben. Es sind aber auch Boni möglich.

Dann ist die Probe zu Ende und einer der Spieler (nicht das erste Love-Interest) trifft hinter der Bühne auf Hanna. Diese macht sich eindeutig an ihn ran. Ob darauf eingegangen wird bleibt dem Spieler überlassen. In jedem Falle sieht aber die erste Person, welche an Hanna Interesse hatte, das Ganze. Wie sie damit umgehen bleibt der Gruppe überlassen.

Das Konzert

Interaktion: Nach der Probe habt ihr dann endlich Zeit ein wenig in Ruhe zu sprechen. Vor der Kirche trudeln mehr und mehr Zuschauer, aber auch VoPos ein. Ihr könnt euch mit den Konzertbesuchern unterhalten.

Das können die Spieler von den Konzertbesucher erfahren

- Bei den Gesprächen hören sie immer mehr Gerüchte über Skinheads in der Gegend und erfahren, dass die SED Führung das Problem einfach ignoriert. “Es gäbe keine Neonazis in der DDR” und das ist unumstößlich.
- Sie können außerdem mit den Jugendlichen im Allgemeinen über ihr Leben sprechen. Was sie tun, was sie interessiert, wovon sie träumen. Sie hören von den Problemen an Musik zu kommen, vom Fehlen freier Medien, von Spitzeln, aber auch von ganz normalen Dingen. Liebe, Parties, Alkohol, Studium, Eltern.

Es soll hier ein Moment entstehen, in dem die Geschichte bewusst kurz nicht voranschreitet und die Spieler sich ein wenig als Teil dieser Geschichte erfahren können, was für eine Welt sie umgibt. Außerdem soll klar werden, dass die Leute hier wissen wie anders die Welt drüben ist, aber unsere Spieler vermutlich nur vage eine Idee haben was die Unterschiede sind.

Wenn die Spieler nicht mit den Personen interagieren, dann kommen die Mitglieder der Vorband auf sie zu und verwickeln sie in Gespräche.

Szene: Dann ist es Fünf. Die Vorband spielt. Der Auftritt läuft super und die Vorband liefert eine hammer Show ab. Die Kirche ist prall gefüllt und die Leute sind gut drauf. Es fühlt sich wie Punk an. Ganz normaler Punk, in einer Kirche. Im Osten.

Nun seid ihr an der Reihe. Die Leute grölen und applaudieren, als Ihr die Bühne betretet.

Ihr müsst einen kurzen Aufsager machen bevor Ihr anfangt zu spielen! Danach Musik von unserem Sound!

Eskalation

Szene: Während Ihr noch spielt, bemerkt Ihr im hinteren Teil des Raumes Aufruhr. Euch ist nicht sofort klar was los ist, doch plötzlich reißt jemand die Kabel aus der Anlange und eure Musik verstummt unvermittelt. Dann sehr ihr, dass eine Gruppe Skinheads in die Kirche eingedrungen ist. Chaos bricht aus, als die Störenfriede aggressiv werden und anfangen Leute anzugreifen. Sie Schlagen heftig zu und es gibt sofort Verletzte!

Die Spieler müssen schnell entscheiden wie sie reagieren möchten

- Die Spieler können versuchen verbal Einfluss zu nehmen, aber das geht im Geschrei und Chaos unter, solange die Anlage nicht repariert ist.
- Sie können auch versuchen Hilfe von der VoPo zu holen. Die greift aber nicht ein.
- Alle anderen Optionen können sie kreativ gestalten.

Es kommt aber in jedem Falle zu einem Kampf, bei dem sie versuchen müssen die Skinheads aus der Kirche zu kriegen.

Skinheads:

Leben:	100	**Initiative:**	10 + 1W10	**Parade:**	10

Waffe	**Wert**	**Schaden**
Faust	65	2W10
Flasche	40	4W10

Kampfverhalten: Die Skinheads fliehen bei 40 Leben und brechen bei 20 Leben bewusstlos zusammen. Ebenso fliehen sie, wenn viele von ihnen besiegt wurden oder sie insgesamt deutlich in Unterzahl sind.

Umfrage Hanna: Kontakte spielen lassen

Wirf 1d100: Geht Hanna das Risiko ein entdeckt zu werden und spricht ihre Kontakte draußen an, um Hilfe zu erbitten?

- Ja, sie kontaktiert ihre Kontakte (bei 1-50)
- Nein, sie sagt lieber nichts (bei 51-100)

Ja, sie kontaktiert ihre Kontakte

Wenn Hanna ihre Kontakte anspricht, so wollen diese bei der Gelegenheit auch gleich weitere Infos von ihr. Die Vopos greifen zwar etwas schneller, aber auch rigoroser ein.

Es schließt sich sofort die zweite Umfrage an.

Außerdem wird einer der Spieler bemerken, dass Hanna erneut verschwindet.

Nein, sie sagt lieber nichts

Wenn Hanna nichts sagt, wird Schlüssel bei der Schlägerei schwer verletzt. Bei dieser Option findet die folgende Umfrage nicht statt.

Umfrage Hanna: Die West-Band

Wirf 1d100: Jetzt will der Stasi-Kontakt von Hanna wissen, ob die gerade spielende Band aus dem Westen kommt. Was sagt sie?

- Ja, die Band kommt aus dem Westen (bei 1-50)
- Nein, die Band kommt aus dem Osten (bei 51-100)

Ja, die Band kommt aus dem Westen

Wenn Hanna hier die Wahrheit sagt, so wird vorerst nichts Besonderes passieren. Dafür werden die Helden bei der Ausreise strenger kontrolliert. Es ist aber noch möglich (wenn auch schwieriger) eine Person aus dem Osten mit hinüber in den Westen zu schmuggeln (s. unten).

Nein, die Band kommt aus dem Osten

Wenn Hanna lügt kommt es zu folgender Szene, welche die Spieler nicht mitbekommen:
Während der Schlägerei wird Hanna plötzlich von einem Stasi Mitarbeiter in Zivil zur Seite genommen. Dieser sagt zu ihr: "Schade. Wir hatten gedacht wir könnten uns auf Sie und ihren Hang zur Wahrheit verlassen. Ich denke nicht, dass man so einer unverantwortlichen jungen Frau erlauben kann auch noch etwas so freigeistiges wie Kunst zu studieren." Dann lässt die Person Hanna los und taucht wieder in der Menge unter.

Schlägerei

Die Schlägerei geht solange, bis 3 der Angreifer vertrieben sind oder einer unserer Spieler schwer verletzt ist. Dann verlassen die Skinheads die Kirche beziehungsweise werden von den Konzertbesuchern nach draußen getrieben. Dort geht der Tumult weiter, aber die Polizei greift nicht ein.

Von diesem Punkt an kann das Abenteuer auf 2 verschiedene Arten fortgesetzt werden. Die Erste nimmt den Charakter Hanna mehr in den Fokus. Die zweite beschäftigt sich stärker mit den Charakteren der Vorband. Welche Variante gespielt wird entscheidet der Spielleiter.

- Variante um Hanna
- Variante mit der Vorband

Variante um Hanna

Szene: Irgendwann, nach einer ganzen Weile Geschrei und Rauferei geht die Polizei dann aber dazwischen. Es kommt zu Verhaftungen und der Behauptung von Seiten der VoPo, dass die Angreifer aus dem Westen angereist sind. Daher wird auch euer Wagen beschlagnahmt. Schließlich hat der ein West-Kennzeichen. Außerdem werden alle BRD-Bürger aufgefordert sich sofort zu stellen. Als das allerdings jemand tut, wird der junge Mann sofort verhaftet.

Interaktion: *Als der Wagen gerade abtransportiert wird, tritt euer Manager schnell auf euch zu: "Verdammt, Leute wir haben ein riesen Problem! Es ist schon 22:30 Uhr und ohne einen Wagen kommen wir niemals rechtzeitig bis zur Grenze. Wenn wir hier aber bis Mitternacht nicht verschwunden sind, dann gibt das Stress ohne Ende und ihr wisst wie krass die Polente hier drauf ist."*

Hanna schreitet allerdings ein: *"Meine Eltern haben ein Auto. Wir müssen nur zu mir nach Hause und den Schlüssel holen. Den Wagen könnt ihr auch morgen zurückbringen. Kein Problem. Bei mir sollte eh keiner zu Hause sein. Meine Mutter ist auf einem Geburtstag, mein Vater hat Dienst und mein Bruder ist auf irgendeinem Treffen vom Sportverein."* Da ihr kaum eine andere Wahl habt, brecht ihr mit Hanna auf. }}

Proben auf Hannas Glaubwürdigkeit (Menschenkenntnis) verraten, dass sie nervös ist. Sie sagt aber die Wahrheit. Es gibt einen Wagen.

Bei Hanna zu Hause

Szene: Es ist nur ein kurzer Fußweg. Nach kaum zehn Minuten steht ihr vor der Tür eines Wohngebäudes mit gleich mehreren Wohnungen. Auf dem Parkplatz steht ein grauer Trabant. *"Das ist der Wagen",* sagt Hanna, als ihr daran vorbeigeht. Dann steht ihr vor der breiten Eingangspforte eines sanierten Altbaus. Hanna sagt euch: *"Kommt besser gleich mit hoch. Hier draußen glotzen die Nachbarn nur und es gibt Gerede."*

Also geht ihr leise nach oben und öffnet die Tür. Die Wohnung ist mit relativ viel Klimbim vollgestellt. Ihr steht in einem kleinen Flur, der geradeaus in ein Wohnzimmer führt. Rechts gibt es ein verhältnismäßig frisch saniertes Bad und zu beiden Seiten gehen Räume ab. Geradeaus öffnet sich der Flur in ein großes Wohnzimmer.

Vom Wohnzimmer geht auch Hannas Zimmer ab. Hanna: "*Ich muss nur schnell etwas holen."* Sie bedeutet euch also zu warten und ihr setzt euch. Während ihr wartet, hört ihr plötzlich die Wohnungstür. Irgendjemand kommt nach Hause, doch wer es ist? Ihr habt keine Ahnung.

Umfrage Hanna: Wer kommt nach Hause?

Wirf 1d100: Wer kommt nach Hause?

- Begegnung mit dem Vater (Bei 1-33)
- Begegnung mit der Mutter (Bei 34-66)
- Begegnung mit dem Bruder (Bei 67-99)
- Bei 100: Reroll

Die Gruppe wird nun hören, wie Hanna ein Gespräch mit dem Familienmitglied beginnt. Je nachdem wer es ist, verläuft dieses Gespräch unterschiedlich.

Begegnung mit dem Vater

Szene: Hannas Vater hält ihr eine Standpauke. Er hat auf der Arbeit schon vom Zwischenfall an der Kirche gehört. Sollte die Gruppe sich ihm zeigen, so wird er zunächst negativ eingestellt sein. Ihn muss man mit **passenden, sozialen Proben** davon überzeugen, sie gehen zu lassen. Den Wagen will er allerdings nicht

rausrücken und so müssen sie den Schlüssel stehlen. Es ist 23:30 Uhr.

Begegnung mit der Mutter

Szene: Hannas Mutter ist eher gelassen. Sie fängt eine normale Unterhaltung an. Gibt die Gruppe sich ihr zu erkennen, so ist sie Hilfsbereit. Sie gibt ihnen den Schlüssel, aber bittet die Gruppe Hanna mitzunehmen. Sie wird hier niemals glücklich werden. Die Gruppe muss entscheiden, wie sie vorgehen. Es ist 23:00 Uhr.

Begegnung mit dem Bruder

Szene: Ihr Bruder ist sehr aggressiv und versucht die VoPo zu rufen. Halten sie ihn ab, will er aus der Wohnung stürmen. Verhindern sie das nicht, so ist danach Eile geboten. Sie haben keine Zeit mehr ihren Manager abzuholen und müssen direkt zur Grenze. Halten sie ihn auf, können sie ihn irgendwie festsetzen und sich mit dem Wagen auf den Weg machen, dann können sie ihren Manager doch noch abholen. Es ist 23:15 Uhr.

Flucht mit dem Wagen

Nach diesem Zwischenstopp habt ihr nun einen Wagen und seid unterwegs. Gegebenenfalls können die Spieler ihren Manager noch abholen (s.o.). Dann müssen sie aber schnell zur Grenze.

> Wenn es nach 23:15 Uhr ist als sie die Wohnung verlassen, müssen sie schnell fahren. Die Gefahr besteht, dass sie dabei auffallen.

Wenn der Manager zuvor inhaftiert wurde, dann können die Spieler ihn auch nicht abholen.

Grenzüberschreitung

Dann kommt ihr am Grenzposten Oberbaumbrücke an. Es ist wenig los. Allerdings begrüßt euch auch das Banner mit der Aufschrift "Grenze nur für BRD Bürger". Die Grenzbeamten können euch noch nicht wirklich sehen. Der Übergang selbst ist hell erleuchtet und das Grenztor geschlossen. Ihr könnt auf der anderen Seite allerdings bereits den Westen sehen. Ihr müsst nun entscheiden, was mit Hanna ist. Sie sitzt schließlich noch im Wagen.

Umfrage Hanna: Fliehen oder Bleiben?

Wirf 1d100: Will Hanna die Gruppe begleiten, also fliehen?

- Fliehen (bei 1-50)
- Bleiben (bei 51-100)

Fliehen

> Wenn Hanna sich entscheidet die Gruppe um Hilfe bei der Flucht zu bitten, hat sie ihre Papiere aus dem Zimmer geholt und dabei. Haben die Spieler den Manager nicht dabei, so haben sie ja theoretisch ein Visum für Hanna - allerdings mit falschem Namen und Bild. Doch das könnten sie ja aus Hannas Papieren entnehmen. Ist der Manager bei ihnen, so haben sie diese Option nicht.
> Es ist an den Spielern zu entscheiden, ob sie die Flucht mit Hanna wagen sollen. Sie können Hanna aber auch zurücklassen.
> Scheitert die Flucht mit Hanna, so kommen die Spieler alle in gewahrsam und das Abenteuer endet auf eine eher tragische Weise.

Bleiben

Die Spieler überqueren die Grenze. Hanna lassen sie zurück, aber nehmen den Wagen mit. Dann bekommt Hanna nochmal eine Umfrage.

Umfrage Hanna: Verraten oder nicht?

Wirf 1d100: Verrät Hanna die Gruppe im Bezug auf das Konzert und den gestohlenen Wagen?

- Verraten (bei 1-50)
- Nicht Verraten (bei 51-100)

Verraten

Wenn Hanna die Spieler verrät, werden diese an der Grenze inhaftiert.

Nicht Verraten

Die Spieler können die Grenze unbehelligt überqueren und zurück in den Westen reisen.

Allerdings werden sie in den nächsten Tagen hören, wie es Hannas Familie ergangen ist. Hannas (erneute?) Verweigerung der Zusammenarbeit mit den Behörden fällt nun nämlich nicht nur auf Sie, sondern auf die ganze Familie zurück.

Ende und Ausblick

Folgendes können die Helden in den nächsten Tagen erfahren, wenn das jeweilige Ereignis zuvor ausgelöst wurde.

- Wenn die Spieler den Manager nicht mitgenommen haben, dann kommt dieser am nächsten Tag nach. Er ist stinksauer, da er inhaftiert wurde. Die DDR Behörden nahmen es als guten Grund, dass er es nicht rechtzeitig über die Grenze schaffte. Im Medientrubel um den Abend wurde er dann lieber schnell freigelassen.
- Sofern Hanna die Umweltbibliothek verraten hat, hören die Spieler außerdem im Radio, dass es kurz nach ihrem Konzert eine Razzia mit Festnahmen in der Bibliothek gab. Ein gewaltiger Angriff auf die Freiheit in der DDR.
- Haben sie Hanna mitgenommen, so lebt diese nun im Westen. Die Spieler können entscheiden, ob sie Hanna bei sich wohnen lassen oder nicht.

Variante mit der Vorband

Szene: Irgendwann, nach einer ganzen Weile Geschrei und Rauferei geht die Polizei dann aber dazwischen. Es kommt zu mehreren Verhaftungen durch die Volkspolizei.

Sobald ein oder mehrere Spieler im Eingang der Kirche oder davor stehen (und das tun alle, die an der Schlägerei beteiligt waren), kommt Ferkel auf sie zu.

Ferkel behauptet den Helden gegenüber:

- Er hat ein geheimes Gespräch zwischen Lessi und Sven mit angehört.
- Sven ist bereits mit Lessi allein weggefahren. (Lüge!)
- Im Wagen der Spieler ist ein geheimes Versteck hinten über dem Radkasten, um eine Person über die Grenze zu schmuggeln.
- Bittet er die Spieler inständig ihn mitzunehmen.
- Außerdem geht Ferkel sehr eindringlich auf die Spieler ein: Es sei schon 22.45 Uhr (Lüge!). Sie hätten nur noch eine sehr wenig Zeit und müssten besser sofort losfahren.

Einer der Spieler hat beim Betreten der Kirche einen Zweitschlüssel für den Wagen von Sven bekommen. Die Spieler können von hier an jederzeit einfach losfahren.

Sagen die Spieler Ferkel zu, ist er sichtlich froh, aber weiterhin sehr angespannt. Er dringt darauf sofort loszufahren.
Verweigern es die Spieler Ferkel ihn mitzunehmen, dann wird er erst verzweifelt und dann aggressiv. Kommt es zu körperlicher Gewalt, zieht sich Ferkel nach dem ersten schweren Treffer zurück. Die Spieler sehen dabei sehr wohl, dass Ferkel direkt zu den VoPos geht und mit ihnen zu sprechen beginnt. Nach einiger Zeit gehen die gezielt in die Zionskirche und beginnen dort nach den Spielern zu suchen. Die Spieler sollten jedoch genügend Zeit und Gelegenheit haben den Beamten zumindest eine Zeit lang aus dem Weg zu gehen und zu verschwinden.

Lessi - In der Kirche

Interaktion: In der Kirche trefft ihr auf Lessi. Diese läuft euch völlig aufgelöst entgegen und fragt: *"Habt ihr Sven gesehen?"*

In dieser Szene verplappert sie sich auf und verrät, dass Sven eigentlich ihr Freund ist. Auch sagt sie den Spielern auf Nachfrage, dass es erst 22.15 Uhr ist. Warum Ferkel die Spieler belogen hat weiß sie nicht, hat aber auch keinen Kopf dafür - sie sucht Sven.

Kommen die Spieler hier nicht weiter, tritt Simon Hamann auf sie zu. Dieser kann ihnen auch die richtige Zeit (22.15 Uhr) verraten und weiß dass Lessi Sven sucht. Den hat er zuletzt irgendwo bei der Bühne gesehen.

Sven und Locke - Hinter der Bühne

Interaktion: *Schon als ihr euch in die Nähe der Bühne begebt hört ihr ein lautes Kopfen und ein gedämpftes Rufen.*

Hinter der Bühne seht ihr Locke, der mit verschränkten Armen an eine Tür gelehnt steht. Dahinter hört ihr eindeutig Sven rufen und poltern.

Locke weiß, dass Lessi uns Sven gemeinsam fliehen wollen und auch, dass Ferkel ihren Plan zu seinen Gunsten sabotieren will.
Da Locke selbst in Lessi verliebt ist, möchte er nicht, dass die mit Sven in den Westen abhaut. Daher hat er Sven hier eingesperrt.

Interaktion: Die Spieler können Locke mit **verschiedenen Sozialen-Proben** oder mit Gewalt aus dem Weg bekommen. Wenn Locke nach dieser Interaktion zu frustriert ist und von den Spielern nicht handlungsunfähig gemacht wurde, dann verrät er die Gruppe an die Stasi. Dies führt zum selben Ergebnis,

als hätte Hanna die Gruppe am Ende verraten.

Interaktion: Sobald Seven freikommt, fragt er zuerst aufgelöst nach Lessi. Danach nach den Instrumenten. Wenn sie beides haben (wobei die Instrumente nicht sehr wichtig sind) will auch er schnell verschwinden. Auf Nachfrage verrät Sven auch, dass er das ganze Konzert in Wahrheit nur angeleiert hat, um eine gute Gelegenheit zu haben, Lessi aus dem Osten zu schmuggeln. Er bittet die Helden um Einsicht: "*Wenn ihr nichts gewusst hättet, dann hättet ihr an der Grenze auch nicht zu lügen brauchen. Je mehr davon wissen, desto gefährlicher wird es für alle und ich wollte doch nur Lessi helfen hier weg zu kommen.*"

Die Flucht

Unabhängig von den Entscheidungen der Spieler möchte Hanna die Gruppe nicht in den Westen begleiten und im Osten blieben.

Wirf 1d100: Will Hanna die Spieler verraten, um die Gefahr von Stasi-Aktionen gegen die Zionskirche und deine Freunde dort abzuwenden?

- Ja, die Spieler verraten (bei 1-50)
- Nein, die Spieler nicht verraten (bei 51-100)

Ja, die Spieler verraten

Die einzige Möglichkeit einem Verrat von Hanna vorzubeugen haben die Helden indem sie vorzeitig erkennen, dass Hanna ein Spitzel ist und sie irgendwie daran hindern ihre Informationen weiterzugeben. Entweder setzten sie Hanna außer Gefecht oder sie nehmen Hanna in ihrem Auto mit und lassen sie erst kurz vor der Grenze heraus.

Haben die Spieler irgendeinen Charakter im Auto, den sie illegal über die Grenze schmuggeln wollen, dann scheitert dies automatisch, wenn sie verraten wurden. Die Gruppe wird festgenommen und inhaftiert. Sie erwartet mehrere Jahre Zuchthaus und ein Prozess als Fluchthelfer.

Haben die Spieler keinen Charakter illegaler Weise dabei, dann werden sie nur für einige Tage inhaftiert. Im Zuge des folgenden Presserummels werden sie jedoch schnell wieder laufen gelassen. Dieser Option können sich die Spieler auch durch geschicktes Interagieren entziehen. In diesem Fall lässt man sie einfach ziehen.

Nein, die Spieler nicht verraten

Wenn die Spieler nicht verraten wurden, dann können sie die Grenze mehr oder weniger unbehelligt überqueren.

Ausblick und Ende

Folgendes können die Helden in den nächsten Tagen erfahren, wenn das jeweilige Ereignis zuvor ausgelöst wurde.

- Wenn die Spieler den Manager nicht mitgenommen haben, dann kommt dieser am nächsten Tag nach. Er ist stinksauer und tief enttäuscht, da er inhaftiert wurde und Lessi nicht in den Westen bringen konnte. Die DDR Behörden nahmen es als guten Grund, dass er es nicht rechtzeitig über die Grenze schaffte. Im Medientrubel um den Abend wurde er dann lieber schnell freigelassen.
- Sofern Hanna die Umweltbibliothek verraten hat, hören die Spieler außerdem im Radio, dass es kurz nach ihrem Konzert eine Razzia mit Festnahmen in der Bibliothek gab. Ein gewaltiger Angriff auf die Freiheit in der DDR.
- Haben die Spieler Ferkel mitgenommen, so lebt dieser nun im Westen. Die Spieler können entscheiden, ob sie Ferkel vorübergehend bei sich wohnen lassen oder nicht.
- Haben die Spieler Lessi mitgenommen, so lebt diese nun bei Sven. Beide sind den Spielern sehr dankbar für die Hilfe.
- Hat Hanna die Spieler nicht verraten, so erfahren die Spieler am nächsten Tag aus dem Radio, dass Hanna eingesperrt wurde, da sie eine Zusammenarbeit mit der Stasi verweigerte. Ihre Vater wurde aus dem Posanuenchor der NVA geworfen, ihre Mutter bekommt nicht die Lizenz Bier und Bratwurst auszuschenken und die Beförderung ihres Bruders wurde anuliert.

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 17. 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. Das Konzert – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Das+Konzert&oldid=22090`