How to be a Hero

DIE AKTENTASCHE

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





INHALT

Die Aktentasche 3
- Allgemeines 3
- Vorbereitung 3
- Module und Regeln 3
- Hintergund 3
- Das Abenteuer selbst 3
- Zusatzmaterialien 6
- Anmerkungen 6

DIE AKTENTASCHE

Zusammenfassung: Dies ist ein Einstiegabenteuer für "BRD 1980". Die Spieler sind in diesem Fall Agenten der BRD, die sich in der DDR befinden. Die Aufgabe ist es den Inhalt einer Aktentasche eines Wissenschaftlers, der in Begleitung seiner Assistentin nach Ost-Berlin reist, möglichst unbemerkt an sich zu bringen und diesen dann über die Grenze nach West-Berlin zu bringen. Der Ereignisverlauf ist festgesetzt. Falls die Spieler den Inhalt nicht unbemerkt entwenden, müssen sie auch selbst versuchen über die Grenze zu fliehen.

- **Wo spielt das Abenteuer?**: Greifswald, in einem Zug nach Ost-Berlin, Ost-Berlin
- **Wann spielt das Abenteuer?**: 1980
- **Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?**: Grundregeln
- **Für wie viele Leute ist es gemacht?**: 2-3
- **Schwierigkeit für den Spielleiter**: mittel
- **Schwierigkeit für die Spieler**: leicht
- **Spieldauer**: einen Abend

Allgemeines

Vorbereitung

Die Fähigkeiten der Spieler sollten entsprechend angepasst sein, z.B. Taschendiebstahl, Verkleidung, Herausreden, Schleichen, Schlösserknacken, Sinnesschärfe oder ähnliche. Die Flucht bzw. der letzte Teil des Abenteuers sind noch nicht abgedeckt.

Module und Regeln

Grundregeln

Hintergund

BRD 1980

Das Abenteuer selbst

Das Ziel der Spieler sollte sein den Inhalt eines Dokuments, welches in einer Aktentasche ist (einfaches Zahlenschloss), unbemerkt an sich bringen. Es ergeben sich während einer Zugfahrt mehrere Gelegenheiten dazu. Die Spieler könnten die Dokumente entwenden, abfotografieren und zurücklegen. Alternativ können die Spieler Gelegenheiten generieren, wobei jedoch die Gefahr der Entdeckung besteht. Frau Schneider kann auf Spieleraktionen aufmerksam werden und, falls sie sich zu verdächtig benehmen,

Alarm schlagen und versuchen die Spieler festzunehmen. Die Spieler können die Dokumente entwenden ohne sie zurückzulegen, mit dem Ziel die Grenze zu überqueren / zu fliehen. Die Entdeckung der Entwendung wird dann um 13 Uhr beim Öffnen der Aktentasche festgestellt werden. Die Spieler haben dann 12 Stunden Vorsprung. Gewaltsame Entwendung ist ebenfalls möglich, doch haben die Spieler dann nur eine Stunde Vorsprung.

Szenarien

Greifswald Bahnhof --> Zug --> Ost-Berlin Hauptbahnhof --> Berlin

Zeitablauf

Zeitablauf

06.00	Dr. Kaiser steht auf
07.00	Dr. Kaiser holt die Unterlagen aus dem Institut und trifft sich mit Frau Schneider. Nach einem kleinen Frühstück fahren sie zum Bahnhof Greifswald mit einem Taxi.
07.45	Dr. Kaiser und Frau Schneider kommen am Bahnhof an und holen ihre reservierten Karten vom Schalter ab.
08.05	Der Zug aus Stralsund trifft ein und Dr. Kaiser und Frau Schneider gehen in ihr Zugabteil.
08.10	Der Zug fährt ab.
09.10	Der Zug stopp für 5 Minuten in Pasewalk.
09.45	Der Zug stopp für 5 Minuten in Prenzlau.
10.45	Der Zug stopp für 5 Minuten in Eberswalde.
11.30	Der Zug erreicht Berlin (Ost) Hauptbahnhof.
11.35	Dr. Kaiser und Frau Schneider werden am Bahnsteig abgeholt und fahren in einer russischen Wolga-Limousine ab.
12.00	Dr. Kaiser und Frau Schneider betreten das Ministerium und gehen zur Mittagspause.
13.00	Dr. Kaiser öffnet den Koffer.

Eröffnung

Je nach Aufwand kann der Spielleiter entweder schon im Zug starten oder die Spieler bereits im Bahnhofgebäude starten lassen. Falls die Spieler im Zug starten, sollten sie ein Handout erhalten, in welchem die Sitznummer von Dr. Kaiser erwähnt wird, als auch ein Bild von ihm. Falls die Spieler im Bahnhofsgebäude starten, so können sie die Sitznummer erfahren, wenn sie Dr. Kaiser beschatten oder sein Gespräch am Kartenschalter belauschen.

Endereignis

Die Spieler kopierten die Unterlagen heimlich und verbringen die Kopien nach West-Berlin. Falls die Spieler die Unterlagen entwenden oder es entdeckt wird, dass es Spionagetätigkeit gab, sollten sie versuchen mit den Unterlagen zu fliehen. Mögliche Fluchtorte sind über die Grenze (herausfordernd) oder das weisse Haus.

Hinweise / Orte

- **Auftragshandout**: Es ist ein Dokument mit den Minimalinformationen über Auftrag und Dr. Kaiser, als auch einen geschätzten Zeitplan. Die Spieler sollten versuchen das Dokument zu vernichten, da bei Durchsuchung sonst Entdeckung droht.

- **Aktentasche**: Enthält Dokumente mit Sicherheitsplänen des Instituts. Es sind etwa 50 Seiten mit Text und Plänen. Weiterhin Schreibzeug und zwei Wurstbrote in einer Brotdose.
- **Handtasche von Frau Schneider**: Makarow IZ-70, ein Hinweis, dass Frau Schneider nicht nur Assistentin von Dr. Kaiser ist.

Wagenreihenfolge des Zugs

Wagenfolge
Triebwagen
1. Klasse
1. Klasse (Abteil von Dr. Kaiser und Frau Schneider)
Speisewagen (Mitropa)
2. Klasse
2. Klasse (ein Abteil mit dem Schaffner / Kontrolleur)
2. Klasse
2. Klasse

NPCs

Dr. Rudolf Kaiser	
Rolle	Wissenschaftler des Instituts, Transportiert die Aktentasche von Greifswald bis nach Ost-Berlin
Merkmale und Charakter	40-jährig, mittelgross, kurzsichtig (dicke Brill), neigt zum einnicken, ruhig und beherrscht
Motive	Er möchte den Koffer sicher ins Ministerium bringen.
Gegenstände	Die Aktentasche, zwei Wurstbrote (in der Aktentasche), Geldbörse mit Papieren
Fertigkeiten	Planung 85, Physik 90, Logik 80, Rhetorik 70, Boxen 50, Sprinten 25
Dialoge / Hinweise	"Meinst du ob Juri rechtzeitig kommt?", "Meine Güte ging das gestern wieder lang, ich könnte glatt ein Nickerchen machen.", "Weck mich, wenn wir da sind.", "Warum wollte das Ministerium, dass ich die Papiere persönlich vorstelle?"

Frau Silke Schneider	
Rolle	Wissenschaftliche Assistentin des Dr. Kaiser, Assistentin, Bodyguard, Gegnspionage
Merkmale und Charakter	26-jährig, mittelgross, drahtig, energetisch, aufmerksam, kontrolliert, hat derzeit eine Blasenentzündung
Motive	Schutz von Dr. Kaiser und den Unterlagen
Gegenstände	Handtasche mit Makarow, Feuerzeug und Zigaretten
Fertigkeiten	Physik 50, Logik 55, MMA 85, Schusswaffen 80, Täuschen/Verstellen 75, Sinnesschärfe 55
Dialoge / Hinweise	"Entschuldigen sie mich für ein paar Minuten Dr. Kaiser." --> Geht austreten oder rauchen. "Meinen sie auf der Gepäckablage ist die Tasche sicher?" "Wann ist unser nächster Stopp?"

Juri Meschenko	
Rolle	Chauffeur für Kaiser/Schneider zum Ministerium

Merkmale und Charakter	24-jährig, gross, durchtrainiert, aufmerksam, agressiv
Motive	Schutz von Dr. Kaiser und den Unterlagen
Gegenstände	Teleskopchlagstab, Autoschlüssel
Fertigkeiten	Fahren 80, Stockkampf 80, Sinnesschärfe 70, Sprinten 60, Körperbeherrschung 50
Dialoge / Hinweise	"Sie sind pünktlich, lassen sie uns zum Ministerium aufbrechen, so können sie noch zu Mittag essen."

Frank Schuster	
Rolle	Mitropamitarbeiter, Kellner für die 1. Klasse, unterhält sich ab und an mit Mandy und ein Verschwinden / Ersatz würde ihm auffallen.
Merkmale und Charakter	32-jährig, klein, untersetzt, fröhlich
Motive	Führt seinen Job durch
Gegenstände	Geschirrtuch, Schlüssel zum Schaffnerabteil, Kellneruniform
Fertigkeiten	Kochen 70, Schmeicheln 70, Trinken 50, Kellnern 70, Menschenkenntnis 65
Dialoge / Hinweise	"Na? Kleen Absacker jefällich oda doch schon Zeit für dat Sektfrühstück?", "Zwisch'n Leba und Milz passt imma noch'n Pils.", etc.

Mandy Kühne	
Rolle	Schaffner, unterhält sich ab und an mit Frank in der Mitropa, sein Fehlen/Ersatz würde ihr auffallen
Merkmale und Charakter	45-jährig, klein, untersetzt, aufmerksam, laut
Motive	Kontrolle von Fahrkarten, hält Ausschau nach angetrunkenen Fahrtgäten
Gegenstände	Trillerpfeife, Lochzange, Schaffneruniform, Schlüssel zum Schaffnerabteil
Fertigkeiten	Schaffnern 85, Erinnerung (Fahrpläne) 85, Ringen 45, Menschenkenntnis 70, Rhetorik 50
Dialoge / Hinweise	"Wir sind pünktlich unterwegs.", "Frank, naschst du wieder von deinem Vorrat?", "Der nächte Halt ist in ... um ... Uhr."

Zusatzmaterialien

Hier einfügen: Handout des Auftrags, Zuglayout, Maps etc.

Hier kannst du unter anderem Karten, Spielmarken, Fotos und Schlüsselgegenstände auflisten, die während des Spielabends am Tisch verwendet werden können, um die Spielrunde etwas zu bereichern. Vergiss nicht, diese Zusatzmaterialien kurz zu erklären, damit der Spielleiter schnell nachlesen kann, wie und wann diese eingesetzt werden können. Ausserdem kannst du hier Grafiken ins Wiki hochladen.

Anmerkungen

Das Ende des Abenteuers hängt stark vom Verlauf im Zug ab. Die Schlussszene ist derzeit dem SL überlassen - also wie es die Spieler und/oder das Material es über die Grenze schaffen. Schnelle Enden würden gegeben sein, wenn sie die Materialien an einen dritten abgeben sollen, oder wenn ihre Flucht in "weiser Voraussicht" vorbereitet wurde. Falls die Aktionen der Spieler bemerkt worden sind, so haben sie nur wenig Zeit, um zu entkommen - 12 bis 24 Stunden.

[[Kategorie:Abenteuer]]

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 11. November 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. Die Aktentasche – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Die+Aktentasche&oldid=21518`