



DORMINGEN

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 10. September 2026



INHALT

Dormingen - Untertage	3
Infos Spielleiter	3
Vorbereitung	3
Allgemeines zum Universum	4
Backstory: Nicht für die Spieler gedacht	4
Jugendzentrum Dormingen (JuZ)	5
Der Brunnen	5
Kirche	6
Die Wohnung	7
Quelle	9
Der Kanal:	9
Höhle	9
Stollen	10
Kaverne	13
Epilog	14
NPCs	15
Zusatzmaterialien	17



DORMINGEN - UNTERTAGE

Das erste Abenteuer der Dormingen Reihe

- **Wo spielt das Abenteuer?:** In der deutschen Kleinstadt Dormingen
- **Wann spielt das Abenteuer?:** 1995
- **Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?:** How to be a Hero Grundregeln.
- **Welche Module werden verwendet?:** Grundsätzlich mit weiteren Modulen erweiterbar
- **Für wie viele Leute ist es gemacht?:** 3-5
- **Schwierigkeit für den Spielleiter:** mittel
- **Schwierigkeit für die Spieler:** mittel
- **Spieldauer:** 3-5 Stunden

Dormingen Untertage

INFOS SPIELLEITER

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

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

VORBEREITUNG

Die Charaktere sollte zwischen 14 und 17 Jahre alt sein.

Außerdem sollte bei der Charakter Erstellung bedacht werden, dass das "Dormingen" Abenteuer im Jahr 1995 spielt und es z.B. noch keine Handys gab.



ALLGEMEINES ZUM UNIVERSUM

Dormingen ist ein Ort im Nirgendwo, wie er in jedem ländlichen Gebiet Deutschlands vorkommen könnte. Ein paar Straßen, eine Kirche und einige Häuser. Dormingen liegt etwa 10 Kilometer nordöstlich und 3 Kilometer westlich von Baldringen in einer von Hügeln und leichten Erhebungen geprägten Agrarlandschaft. Acker- und Weideflächen grenzen zum Teil direkt an die Ortschaft.

Der Ort wurde im Jahr 1581 zum ersten mal urkundlich erwähnt. Gegen Ende des zweiten Weltkrieges wurde Dormingen durch alliierte Truppen geplündert. Anhänger des NS-Regimes und Einwohner, die gegen die Plünderungen protestierten, wurden teilweise Opfer von Misshandlungen und Tötungen.

In der Nacht des 4. Juni 1945 wurden 25 Personen, darunter auch Frauen und Kinder, auf dem Platz vor der Kirche exekutiert. Eine Gedenktafel erinnert an dieses Ereignis.

Durch Dormingen führt die Kreisstraße 66. Neben dem Individualverkehr mit PKW ist Dormingen auch durch die Buslinie 8456 im 2 Stundentakt an die Nachbargemeinden angeschlossen.

Dormingen hat weder eine eigene Schule, noch ein eigenes Krankenhaus. Täglich, außerhalb der Ferien und nicht an Feiertagen, verkehren Schulbusse nach Baldringen und Miederzoll.



ACHTUNG ! Alle Spieler*innen sollten ab hier nicht weiterlesen !

BACKSTORY: NICHT FÜR DIE SPIELER GEDACHT

Das Wasser im Brunnen vor der Kirche ist plötzlich Blutrot verfärbt.

Den Spielern wird vom Bürgermeister vorgeworfen, damit etwas zu tun zu haben. Sie machen sich auf den Weg das Rätsel des roten Wassers zu entschlüsseln und finden sich schon bald inmitten eines Jahrzehntelang gut gehüteten Geheimnisses der Stadt.



JUGENDZENTRUM DORMINGEN (JuZ)

Szene: Nachdem heute Morgen schon in der Lokal-Zeitung und im Radio SWF3 berichtet wurde, dass unbekannte gestern Nachmittag am Brunnen vor der Kirche vandalisiert haben, trifft ihr euch im Jugendzentrum [JuZ].

Natürlich gibt es heute nur das eine Thema und ihr macht euch über diese Aktion lustig.

Uwe, der Sozialarbeiter, verkauft euch gerade hinter dem Tresen die Getränke, als das Telefon klingelt und Uwe ran geht.

Nach einem kurzen Telefonat richtet Uwe das Wort an euch:

"Mit euch hat man wirklich jeden Tag nur Scherereien. Wer von euch war das mit der Farbe?

Jeden Tag höre ich nur Beschwerden über euch.

Gerade hat der Bürgermeister persönlich wutentbrannt hier angerufen und sich über die rote Farbe im Brunnen vor der Kirche beschwert.

Das ist nicht lustig, der Brunnen ist super alt und steht unter Denkmalschutz.

Ich erwarte von euch, dass ihr euch darum kümmert und den Brunnen wieder sauber macht.

Sofort!

Sonst sorgt der Bürgermeister dafür dass das JuZ die Lizenz verliert .

Also los, raus mit euch, bis das geregelt ist bleibt das JuZ erstmal zu."

Damit scheucht er euch aus dem Laden und knallt wütend die Türe hinter euch zu.

Die Spieler können sich nun theoretisch frei in der gesamten Stadt umsehen.

Sinnvoll wäre es den Brunnen zu untersuchen um erste Hinweise zu finden

DER BRUNNEN

Szene:

Die Spieler stehen vor einem alten Brunnen.

Das Wasser im Brunnen ist rot verfärbt.

In der Mitte des Brunnens steht eine Steinsäule

Das Wasser fließt oben aus der Säule heraus, in das kleine Brunnenbecken und von dort durch einen Überlauf in einen Gulli.

Auf der Säule sind folgende Worte gemeißelt.

"1825 - Von Quell, zum Tal, der heilige Strahl"

Wird der Brunnen untersucht **Probe auf Wahrnehmung, oder Handeln um 20 erleichtert** finden die Spieler ein kleines Schild am Beckenrand auf dem

"Quellwasser, aber aus gesetzlichen Vorschriften kein Trinkwasser. Genuss auf eigene Gefahr" steht.

Außerdem fällt einem Spieler auf, dass das Wasser bereits verfärbt aus der Säule strömt.

Riecht ein Spieler am Wasser, dann riecht es leicht nach Essig und Lorbeer



Wenn die Spieler den Brunnen untersucht haben und gehen wollen, fällt einem Spieler auf, dass die **Kirchentür** offen steht und der **Pfarrer** anscheinend gerade seinen Gottesdienst vorbereitet.

KIRCHE

Szene:

Die Kirche ist nicht verschlossen. Die Spieler betreten die kleine Dorfkirche. In der Nähe des Eingangs steht ein steinernes Weihwasserbecken.

Das Mittelschiff lenkt eure Blicke zum Altar im Binnenchor. Links und rechts des Mittelschiffs stehen Bänke. Ein hölzernes Kreuz prangt vor Buntglasfenstern.

Sollte einer der Spieler beim betreten der Kirche ein Kreuz mit dem Weihwasser machen, so entdeckt der Pfarrer, dass der Spieler rote Punkte auf der Stirn und der Brust hat. Das **Weihwasser** war ebenfalls Rot verfärbt.

Altar

Im Chor der Kirche steht ein steinerner Altar.

Er ist mit einem schicken Tuch bedeckt und bereits für die Messe eingedeckt.

Auf dem Altar steht eine Flasche vom billigen Aldi-Wein, ein goldener Kelch, zwei goldene Kannen sowie eine goldene Schale mit Deckel.

Vor dem **Altar** steht der **Pfarrer** mit dem Rücken zu den Spielern und richtet die Hostien und den Messwein für die anstehende Messe.

Die Interaktion mit dem Pfarrer sollte nicht länger als 10min dauern. **Timer stellen.**

Dauert das Gespräch mit dem Pfarrer länger als 10min Echtzeit, nimmt der Pfarrer eine goldene Kanne und geht zum **Weihwasser** am Eingang der Kirche.

Dort angekommen entdeckt er, dass sein Weihwasser auch von jemanden verdreckt wurde und ebenfalls rot verfärbt ist.

Fragen die Spieler nach dem Brunnen erhalten sie folgende Antwort

"Ja, auf den Georgsbrunnen können wir alle sehr stolz sein.

Der wurde 18irgendwas erbaut und steht inzwischen unter Denkmalschutz.

Um so schlimmer das er gestern so zugerichtet wurde.

*Ich habe mal gehört, das der Brunnen aus einer Quelle irgendwo im **Wald** gespeist wird.*

*Wo die **Quelle** genau ist weiß ich aber nicht, ich bin ja noch nicht so lange hier in der Gemeinde.*

*Wenn Ihr es genauer wissen wollt dann fragt mal bei **Mathilda Gath** nach, das ist die alte Haushälterin meines Vorgängers."*

Er beschreibt den Spielern den weg zur Wohnung von Fr. Gath

"Sprecht mal mit Ihr, die weiß sicher mehr darüber. Die ist inzwischen vermutlich genauso alt wie der Brunnen"

Der **Pfarrer** lacht, dann schaut er einen der Spieler direkt an.

Der Pfarrer kommt etwas näher und spricht in einem väterlichen Ton

Hat sich ein Spieler mit dem Weihwasser bekreuzigt wird dieser angesprochen



Du warst doch früher regelmäßig in der Kirche, hast du bei mir nicht sogar deinen Kommuniionsunterricht gehabt?

Wollen du und deine Freunde nicht noch zur Messe bleiben?"

Sollte dieser Spieler sich mit dem Weihwasser bekreuzigt haben, so entdeckt der Pfarrer jetzt die roten Punkte und Spricht den Spieler direkt darauf an.

Geht's dir gut Junge/Mädchen?

Du hast so komische rote Flecken im Gesicht. Und da auf deinen Klamotten auch!

Dabei nimmt er eine Flasche Wein vom Altar und schenkt etwas Wein in einen goldenen Kelch ein.

Beim zurückstellen fällt der Kelch scheppernd zu Boden und der Pfarrer flucht "*Herrgottsack*", beendet das Gespräch und sucht laut schimpfend einen Lappen.

Nur bei spontaner Hilfe und nur wenn das rote Weihwasser nicht entdeckt wurde:
Bietet ein Spieler aktiv seine Hilfe beim Aufwischen an und beginnt mit der Aktion, nimmt also z.b. sein Taschentuch, so bemerkt er, dass der Wein unter dem **Altar** versickert.
Versucht ein Spieler den Altar zu verschieben muss er eine Probe auf **Handeln um 20 erschwert** würfeln.
Gelingt die Probe, lässt sich der Altar ein Stück verschieben und die Spieler sehen darunter eine Leiter die in die **Tiefe** führt.

Weihwasserbecken

Neben dem Eingang der Kirche steht ein steinernes Weihwasserbecken.

Wird das Weihwasserbecken untersucht sieht man, dass das Wasser, ähnlich wie beim Brunnen, direkt aus einer Steinsäule kommt und sich in einem kleinen Becken mit überlauf sammelt.
Das Weihwasser ist im Fluss und es kommt fast unmerklich kontinuierlich neues, rotes Wasser aus der Wand.
Das alte Wasser fließt ohne Geräusch in einen kleinen Schlitz im inneren des Beckens.
Die Bewegung des Wassers ist kaum merklich.

DIE WOHNUNG

Gehen die Spieler zur Wohnung von Frau Gath und klingeln, dauert es eine ganze weile bis diese die Tür öffnet.

Die **alte Frau** bittet die Spieler in ihre kleine Wohnung und bietet ihnen Waffeln an.

Sie geht gebeugt in ihre Küche und kramt in den Schränken nach den Waffel.

Wenn sich die Spieler umsehen:

Die Wohnung ist dunkel und die Vorhänge halb zugezogen.

An den Wänden in der Wohnküche stapeln sich Einmachgläser mit allerlei eingelegtem Gemüse aus dem Kirchengarten.

Die Spieler können Gurken, Rote Beete, und Birnen erkennen.

Hat sich einer der Spieler mit dem Weihwasser bekreuzigt und wurde noch nicht durch den Pfarrer darauf angesprochen, dann spricht Frau Gath den Spieler auf den Roten Punkt auf der Stirn an.



"Mein Kind was hast du denn da auf der Stirn? Gehts dir gut?"

An einer Wand hängt ein Foto auf dem die Dorfkirche und der Brunnen abgebildet sind.
Ein junger Mann und eine junge Frau stehen vor dem Brunnen.
An der Kirche hängt ein großes Hakenkreuz-Banner.

Frau Gath bemerkt die Blicke der Spieler und beginnt zu erzählen. Dabei nötigt sie den Spielern eine Waffel auf.

*"ach, dieses Foto, das bin ich als junge Frau als ich noch beim alten Pfarrer Simon den Haushalt gemacht hab. Damals war Krieg, wisst ihr.
Hier nehmt euch eine Waffeln, die sind noch ganz frisch.".....*

Essen die Spieler die Waffeln merken sie sofort das sie alles andere als frisch sind.
Sie sind steinhart und schmecken auch nicht mehr besonders.

*"Seid froh Kinder, das ihr das nicht erleben musstet, es gibt ja nichts schlimmeres als den Krieg.
Der Pfarrer hat damals immer versucht den armen Juden zu Helfen.
Wollt ihr noch eine Waffel?.....*

Herr Simon hat sogar die Rosensteins und diese andere Familie, na wie hießen die noch gleich.....
naja, jedenfalls musste ich immer kochen und die Kleidung waschen.

Aber wo sie waren weiß ich bis heute nicht. Er war immer sehr vorsichtig und hatte Angst das jemand etwas merkt.

Magst du noch eine Waffel mein Junge?.....

Aber er war ein guter Mann der Hr. Simon, hat sich immer um alle gekümmert.

Und die Rosensteins waren gute Leute, haben zu unserer Gemeinde gehört wie jeder andere.
Ich weiß noch das die kleine Sophie sich so über das Tagebuch gefreut hat, das ich ihr geschenkt habe.....

Irgendwann waren sie dann nicht mehr da.
Jedenfalls musste ich nicht mehr kochen und waschen "

Die alte Dame wirkt etwas abwesend und hängt ihren Gedanken nach.
Wird sie auf den Brunnen angesprochen erzählt Sie:

*"Die Quelle ist im Wald, ist ein schöner Spaziergang dahin.
Früher sind wir jeden Samstag zur Quelle gegangen und Hr. Simon hat sie gesegnet.
Das Weihwasserbecken wird nämlich aus ihr gespeißt müsst ihr wissen.
Das ist etwas ganz besonderes, dass hat nicht jede Kirche"
Ihr müsst nur rechts am Dorminger Meer vorbei und dann an der ersten Gabelung wieder rechts.
Dann noch zweimal links und am ende des Wegs kommt ihr dann direkt zur Quelle*

Wollt ihr noch Waffeln? Oder Kakao, ich kann euch noch einen machen, setzt euch und bleibt doch noch etwas....."



QUELLE

Im Wald finden die Spieler die Quelle.

Farbloses Wasser plätschert aus einem Stein, sammelt sich in einem Steintrog und läuft in einem Rinnsal durch den Wald.

Bei genauerer Analyse:

Im Unterholz finden die Spieler einen flachen Backsteinkanal, in dem sich das Wasser sammelt und nach einigen Metern in einem Gebüsch an einem Felsen verschwindet.

Hinter dem Gebüsch befindet sich eine zugewucherte Holztür im Felsen.

Die Tür ist Verschlossen.

Sie ist nur ca.1,5 Meter hoch und anscheinend sehr alt.

Das Gestrüpp zeigt euch das sie schon sehr lange nicht mehr geöffnet wurde.

Sie besteht aus alten, dicken Brettern und hängt in zwei dicken, geschmiedeten Scharnieren im Fels.

Das Schloss scheint ebenfalls schon sehr alt und ist auch kein Zylinderschloss sondern ein Buntbartschloss.

Die Tür kann entweder durch rohe Gewalt oder eine gute Idee wie z.B. entfernen der Scharnierstifte oder Schlösser knacken geöffnet werden

DER KANAL:

Hinter der Tür befindet sich ein gemauerter Kanal.

Der Kanal ist groß genug, dass die Spieler gebückt hinein gehen können.

Überall sind Spinnenweben und es ist rutschig.

Es geht leicht Bergab und der Kanal macht eine leichte Biegung nach rechts, so das kaum noch Licht von draußen herein fällt.

Die Spieler müssen immer noch gebückt gehen.

Haben die Spieler kein Licht, rutscht der erste Spieler aus und schlittert einige Meter durch den rutschigen Kanal in die Dunkelheit und plumpst dann unsanft ca. 50cm in die Tiefe.
Er liegt am Boden einer Höhle. Der Spieler verliert 1W6 +2 Lebenspunkte

HÖHLE

Hinter einer weiteren Biegung endet der Kanal plötzlich und vor ihnen erstreckt sich eine große Dunkelheit. Es ist Stockdunkel. Es ist kaum zu erkennen, das sie nicht an einem Abgrund stehen, sondern nur an einer ca. 50cm hohen Stufe.

Wird kein Licht gemacht, können die Spieler sich nur durch die Höhle tasten.



Haben die Spieler Licht, sehen sie das sie sich in einer ca. 30m² großen Höhle befinden.

Die Spieler können in der Höhle aufrecht stehen.

An einer Wand steht ein vermoderter Tisch, ein alter Stuhl liegt umgestürzt davor.

Auf dem Tisch scheint etwas zu liegen

„Allgemeine Zeitung“ vom 11.07.1889

Die Zeitung zerfällt wenn sie hochgehoben wird und ist nicht mehr wirklich lesbar.

Nur eine Überschrift kann man noch entziffern, irgendwas von „Zuckerkrach“ in Magdeburg und Paris.

Man sieht, dass hier in der Höhle vor langer Zeit etwas abgebaut wurde.

Überall sind noch Überbleibsel dieser Zeit zu sehen.

Untersuchen die Spieler den Raum genauer finden sie:

- eine verrostete Spitzhacke
- zwei alte Pechfackeln
- eine verbeulte Spirituslampe
- ein Seil

Bei genauerer Untersuchung stellen die Spieler fest, dass der Tisch eine Schublade hat.

Darin befindet sich:

- ein altes, leeres Benzinfeuerzeug

Füllen die Spieler etwas Öl aus der Lampe in das Feuerzeug, funktioniert es wieder und sie können ohne Probleme die Fackeln und die Lampe benutzen.

Gehen die Spieler ohne Taschenlampe oder Fackel/Lampe weiter in die Stollen, bekommen alle für das restliche Abenteuer **-5 auf Handeln.**

An einer Wand der Höhle geht ein Stollen weiter in den Berg, nach einigen Metern teilt sich der Stollen und die Spieler müssen sich entscheiden in welche Richtung sie gehen wollen.

STOLLEN

Die Spieler kommen nacheinander an 4 Abzweigungen.

Das Wasser fließt immer in beide Richtungen.

Die Spieler müssen immer den linken Gang wählen.

Tun sie das nicht wird der Weg schwerer.

links = Die Spieler gehen durch einen alten Bergbaustollen.

Überall sieht man die Spuren der Spitzhacken.

Zwischendurch gibt es Stellen mit Tropfsteinen.

Der Gang wird mal enger, mal wieder breiter.



Nach einiger Zeit kommen die Spieler erneut an eine Weggabelung.

rechts= Die Spieler gehen durch einen alten Bergbaustollen.

Überall sieht man die Spuren der Spitzhacken. Zwischendurch gibt es Stellen mit Tropfsteinen. Der Gang wird mal enger, mal wieder breiter. Plötzlich steht die Gruppe vor einer Felssturz. Anscheinend ist ein Stollen über euch eingebrochen und hat euren Gang verschüttet. Oben scheint aber ein weiterer Stollen zu sein.

Probe auf Klettern oder Handeln

Mind. einer der Spieler muss es schaffen und kann den anderen dann nach einer weiteren Probe, **erleichtern um 20** hochziehen.

Haben sie das Seil dabei, können sie es um einen Vorsprung werfen und alle können ohne weitere Proben hochklettern.

Die Spieler können dann dem Stollen weiter folgen bis sie an eine Gabelung kommen.

links = Der Gang windet sich weiter in den Berg hinein. Überall befinden sich Spinnenweben. Nach einiger Zeit kommen die Spieler wieder an eine Gabelung.

rechts = Nach einigen Minuten im Stollen sehen die Spieler, dass eine Stützstrebe des Stollens eingestürzt ist und den Weg versperrt.

Kann leicht freigeräumt werden mit Kraftprobe (mind. einer muss es schaffen). Später im Stollen sehen die Spieler, dass eine Stützstrebe des Stollens eingeknickt ist und den Weg versperrt.

Mit der Spitzhacke schaffen sie es sofort.

Der Stollen wird immer enger und steiler und führt merklich nach oben.

Die Spieler stehen plötzlich vor einem ca. 45cm großem Durchgang am Ende des Stollens.

Hier müssen die Spieler durchkriechen. Jeder der durchklettert wird ziemlich nass und dreckig.

Sie kommen auf einem Sims knapp unterhalb der Höhlendecke der großen Höhle wieder heraus, Sackgasse.

Entweder zurückgehen oder herunterklettern

links = Die Spieler gehen weiter durch lange, gewundene Stollen.

Der Weg ist rutschig, nass und macht eine scharfe Biegung nach Links.

Die Stufe dahinter ist durch den Schattenwurf nicht zu sehen.

Der erste Spieler rutscht aus und zerreißt sich dabei die Hose.

Die jetzt sichtbare Blümchenunterhose ist voll peinlich.

Die nächste Würfelprobe ist um 15 erschwert.

Langsam etwas frustriert stehen die Spieler bald wieder an einer Gabelung.



rechts = Die Spieler gehen weiter durch lange gewundene Stollen.

Der Weg ist rutschig und nass.

Die Gruppe kommt an eine Biegung und dahinter stehen die Spieler plötzlich vor einem Loch im Boden.

Der Stollen ist abgesackt, aber es sollte möglich sein über das Loch zu Springen.

Alle Spieler müssen eine **Würfelprobe auf Springen/Handeln** werfen.

Hat der Spieler, der zuerst springt keine Taschenlampe oder Fackel, rutscht er bei der Landung aus und verstaucht sich den Fuß.

Er muss ab jetzt immer gestützt werden und behindert die Gruppe.

Der Spieler erleidet 20 Schaden und erhält zusätzlich einen Malus von -10 auf jede Handeln-Würfelproben

links = Die Spieler sind langsam ziemlich erschöpft, zum umkehren ist es aber zu spät.

Nach einigen Minuten im Stollen sie kommen an eine eingestürzte "Brücke".

Die Lücke beträgt ca. 3m, zum springen ist die Entfernung zu weit und der Boden zu rutschig.

Nutzen sie die Bretter und Nägel mit denen der rechte Stollen vernagelt ist, können sie eine Brücke Improvisieren.

Die gesammelten Mali des Ideengebers werden als Belohnung aufgehoben.

Nur wenn bisher kein Malus vorhanden war, erhält der Ideengeber dauerhaft +15 auf einen beliebigen Handel-Wert inkl. der Neuberechnung der Geistesblitzpunkte

rechts = Der Weg ist mit Brettern vernagelt. Die Bretter können aber mit etwas Kraft entfernt werden. Am ende des Tunnels finden die Spieler einen kleinen See. Der See scheint nicht besonders tief zu sein. Die Spieler können durch den See waten, um in die Kaverne zu gelangen.

Alle sind danach komplett nass und frieren.

Alle Fackeln gehen alle aus und alle Spieler erhalten - 5 auf Handeln.

Machen sie ein Feuer und trocknen sich, erholen sie sich schnell und bekommen wieder den ursprünglichen Wert

Optional: Versucht ein Spieler in den Stollen eine **Hörprobe und besteht verdeckt gegen den Spielleiter**, kann er ein lauterer plätschern aus dem linken Stollen hören.

An jeder Abzweigung muss die Probe aber erneut geschafft werden, ansonsten hört es sich gleich an.



KAVERNE

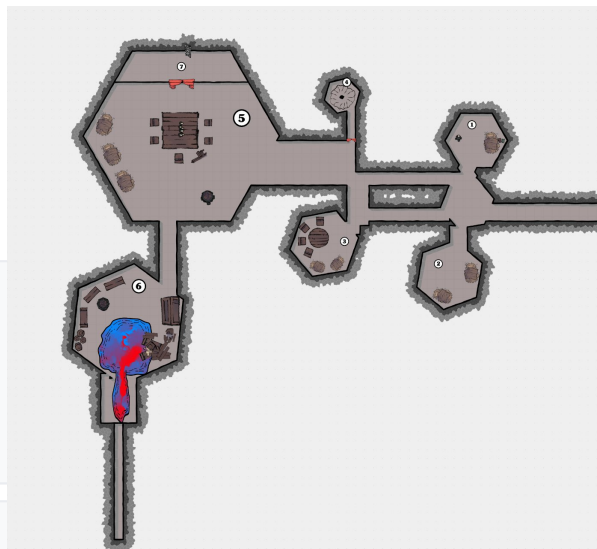
Die Spieler kommen erschöpft in eine größere Kavernen mit mehreren "Räumen".

Raum 1

Ein kleiner Raum mit einem einzelnen alten Metall-Bett. Die Stroh-Matratze liegt noch darauf, genauso wie zwei Klumpen, die wohl mal Kopfkissen waren. An einer Wand ist eine kleine Nische in die Wand eingeschlagen worden.

In der Nische liegen zwei alte Zinnsoldaten und ein kleines, in schwarzes Leder eingebundenes, Buch, welches mit einer Metallschnalle verschlossen ist. In der Schnalle befindet sich ein kleines Schlüsselloch.

Das Tagebuch kann sowohl mit Gewalt, mit etwas Geschick (Schlösser Knacken o.ä.) oder mit dem Schlüssel geöffnet werden.



Auf dem Boden neben dem Bett liegen die vermoderten Reste einer Holzmurmelnbahn.

Raum 2

Ein sehr kleiner Raum mit zwei improvisierten Holzbetten.

Auf den Holzbetten liegen zwei schimmelige Strohmatten. Auf dem Bett liegen Säcke die anscheinend ebenfalls mit Stroh gefüllt sind.

Auf dem Bett und auf dem Boden liegt alte Kleidung herum:

- Damenbluse mit aufgenähtem Judenstern
- Hose
- Strümpfe

Raum 3

Ein weiterer Raum.

In der Mitte des Raums steht ein Tisch mit vier Stühlen.

Auf dem Tisch stehen noch einige Teller und Gläser.

Ein Bett ist in diesem Raum nicht vorhanden, aber in einer Ecke liegt auf dem Boden eine alte Strohmatt mit einer Decke darüber

Raum 4

Im Gang zwischen den Kavernen gibt es auch eine kleine Nische mit einer tiefen Grube.

Darüber lag wohl mal ein Brett. Vermutlich war hier mal die Latrine untergebracht.

In der Gruben blitze etwas silbernes.

Klettert ein Spieler herunter findet er einen zerbrochenen Handspiegel und ein zerschnittenes Hemd mit aufgenähten Judenstern.

Das Hemd wurde wohl als Klopapier benutzt. Außerdem findet der Spieler eine Kette mit einem Schlüssel.

Der Schlüssel passt zum gefundenen Tagebuch.

Öffnen sie das **Tagebuch** mit dem gefundenen Schlüssel, erzählt es die Geschichte der jüdischen Familien untertage.

In den Stollen unter Dormingen haben sich im zweiten Weltkrieg (von 1937-1943) zwei jüdische Familien versteckt.

Insgesamt 4 Erwachsene und 5 Kinder.

Raum 5

In dieser etwas größeren Kaverne stehen neben zwei rostigen Metallbetten noch ein Tisch mit vier Stühlen. An einer Wand scheint ein weiterer Raum durch einen Vorhang abgetrennt zu sein,

Haben die Spieler Raum 6 bereits entdeckt hören sie hinter dem Vorhang leise Orgelmusik.

Raum 6

In dieser Kaverne liegen alte Töpfe usw.

Augenscheinlich wurde hier früher gegessen und gekocht.

In einer Ecke befindet sich ein kleines Wasserbassin, das vermutlich durch die Quelle im Wald gespeist wird.

Ein altes, inzwischen zerbrochenes, Regal mit rostigen Konserven und Einmachgläsern liegt quer im Wasser.

Fast alle Weckgläser sind beim Zusammenbruch des Regals in das Bassin gefallen und hier zerbrochen. Viele enthielten anscheinend eingelegte Rote Beete. Dadurch wird das Wasser des Brunnens Rot gefärbt.

Dieser Wasserspeicher speist offensichtlich den Brunnen vor- und das Weihwasserbecken in der Kirche.

Entfernen die Spieler die Rote Beete und die Einmachgläser aus dem Wasser, können sie zusehen wie sich die Farbe mit der Zeit verdünnt und das Wasser wieder klarer wird.

Raum 7

Schauen die Spieler hinter einen Vorhang, sehen sie etwas Licht durch einige Ritzen an der Decke scheinen.

An der Wand ist eine alte Holzleiter befestigt. Einige Stufen sind morsch, aber man kann damit noch, mit etwas Geschick, zur Decke hinauf klettern.

Untersuchen die Spieler die Decke und Ritzen genauer, finden sie einen Riegel.

Wird dieser Gelöst kann der Altar zur Seite geschoben werden. **Probe auf Handeln**

EPILOG

Laut quietschend schieben die Spieler den Altar zur Seite und blicken in das verdutzte Gesicht des Pfarrers. Das Orgelspiel verstummt.

Nass und verdreckt klettert einer nach dem anderen die Leiter empor.

Mitten in der Kirche und während des Gottesdienst erscheinen sie aus einem Gang, der mind. 50 Jahre



unentdeckt unter dem Altar verborgen war.

Die Spieler stehen etwas verdattert vor der versammelten Gemeinde.

Die Geschichte ist am nächsten Tag die Schlagzeile in der Lokalpresse und die Spieler sind das Gesprächsthema in ganz Dormingen.

Alle Spieler erhalten als Belohnung je +2 auf den Grundwert Soziales und Wissen

NPCs

Sozialarbeiter im JuZ

Uwe Mahler

- 38 Jahre
- 1.1.1957 (Steinbock)
- 179 cm
- 71 kg - schlaksig
- Augenfarbe: braun
- Haarfarbe: dunkel-blond

Äußeres:

- Jeans
- Nickelbrille
- grüner Schlabberpulli
- Sandalen mit Tennis-Socken

Adresse:

- Scheideweg 27
Miederzoll

aktueller Pfarrer

Wolfgang Jung

- 47 Jahre
- *07.03.1948
- Augenfarbe: blau-grau
- Haarfarbe: braun



alte Frau

Mathilda Gath

Rentnerin (bis vor 10 Jahren Haushälterin des Pfarrers)

- 87 Jahre
- *22.04.1908
- 162 cm 67kg - rüstig
- Augenfarbe: blau
- Haarfarbe: grau (früher blond)

Äußeres:

- Beige Hose
- Weiße Bluse
- Strickjäckchen

Adresse:

- Im Pfarrhaus 1
- (Lebenslanges Wohnrecht)

Infos:

War bis vor 10 Jahren die Haushälterin des alten Pfarrers.

Wohnt hinter der Kirche im Pfarrhaus

Sie wohnt bereits ewig hier und kennt das Dorf und die Dorfgeschichte wie keine andere.

alter Pfarrer

Georg Simon

- *18.07.1892
- † 22.05.1983

Jüdischen Familien

Die Jüdischen Familien die von 1939 bis 1943 vom ehemaligen Pfarrer Simon und seiner Haushälterin Frau Gath unter der Kirche versteckt und gepflegt wurden.

Familie Rosenstein

- David Rosenstein *19.08.1902
- Anna Rosenstein *05.05.1904
- Ernst Rosenstein *29.03.1927
- Sophie Rosenstein *01.12.1929
- Lilli Rosenstein *09.11.1936

Familie Liebermann

- Paul Liebermann *21.06.1906
- Hannah Liebermann *15.01.1911
- Hans Liebermann *02.08.1930
- Clara Liebermann *06.12.1932

ZUSATZMATERIALIEN

Tagebuch

Letzte Seite: 12.09.1943

Es ist soweit, ich muss dich zurücklassen.
Danke das ich dir in dieser dunklen Zeit immer alles anvertrauen konnte.
Deine Sophie

Vorletzte Seite: 11.09.1943

Wir haben fast alles gepackt. Heute Abend geht es los zur Schweizer Grenze.
Der Pfarrer hat einen Pritschenwagen organisiert der uns abholt.
Es ist eine ganz komische Stimmung zwischen Hoffnung und Angst.
Ich darf dich nicht mitnehmen. Nichts darf an der Grenze den Verdacht erwecken, dass wir Juden sein könnten.

Vorherige Seite: 10.09.1943

Endlich, es passiert etwas. Plötzlich geht alles ganz schnell. Der Pfarrer hat Papiere für uns.
Die Fotos die wir letzten Monat in der Kirche gemacht haben, sind jetzt plötzlich auf Schweizer Pässen.
Ich sehe mal wieder total furchtbar aus.
Papa sagt, es geht nicht um das aussehen von mir, sondern um das aussehen der Papiere und die sehen wohl sehr gut aus.
Wir sollen uns jetzt nach jeder Abendmesse bereithalten und schnell durch die Stollen zum Ausgang gehen, wenn die Orgel „Maria durch ein Dornwald ging“ spielt.

Alle weitere Seiten dazwischen:

Kindliche Erzählungen vom Leben Untertage.



Erste Seite: 20.11.1939

Hallo du, ich heiße Sophie Rosenstein und bin 11 Jahre alt.

Frau Gath hat dich mir geschenkt, damit ich etwas zu tun habe.

Ich weiß gar nicht wie man Tagebuch schreibt. Ich hoffe ich mache das richtig.

Es gibt Essen, ich muss schon wieder aufhören.

Bis später, deine Sophie



LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 10. September 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. Dormingen - Untertage – <https://howtobeahero.de/index.php?title=Dormingen+-+Untertage&oldid=33215>

