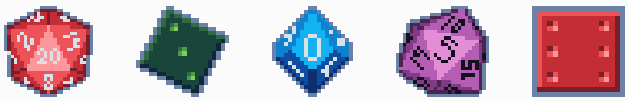
DORMINGEN - DIE FARBENBURG

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





INHALT

Dormingen - Die Farbenburg 3

- Infos Spielleiter 3
- Vorbereitung 3
- Allgemeines zum Universum 4
- Intro 5
- Jugendzentrum Dormingen (JuZ) 5
- Kirche 6
- Kaverne 7
- Glockenturm 7
- Sakristei 8
- Wald 9
- Alte Fabrik 10
- Backsteingebäude 10
- Keller 12
- Treppenhaus 13
- Erdgeschoss: 14
- WC 14
- Küche 15
- Geheimgang 15
- Labor 16
- Tresor 18
- Outro 19
- NPCs 20
- Zusatzmaterialien 21
- Anmerkungen 22

DORMINGEN - DIE FARBENBURG



Das zweite 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?**: Geistige Gesundheit, Grundsätzlich mit weiteren Modulen erweiterbar
- **Für wie viele Leute ist es gemacht?**:3-4
- **Schwierigkeit für den Spielleiter**: mittel
- **Schwierigkeit für die Spieler**: mittel
- **Spieldauer**: 4-6 Stunden
- **Autor:** theo testperson

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 sollten zwischen 14 und 17 Jahre alt sein.
Außerdem sollte bei der Charakter Erstellung bedacht werden, dass die "Dormingen" Abenteuer im Jahr 1995 spielen und es z.B. kaum Mobiltelefone 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 ❗

Intro

Szene:

Es ist Samstagmorgen. Ihr steht wie jeden Samstag gegen 10 Uhr gemütlich auf und geht erstmal duschen. Im Anschluss frühstückt ihr wie immer eine große Schüssel Smacks oder die Brötchen vom Vortag mit einer dicken Schicht Butter und einer Eszet Schnitte darauf.
Eure Eltern liegen noch im Bett und pennen. Anscheinend haben sie es gestern Abend mal wieder beim Kegeln übertrieben.
Ihr hört, wie in einiger Entfernung irgendein Idiot mit seinem Auto durch die Straßen fährt und die Nachbarschaft beschallt.
Verstehen könnt ihr nichts. Es schallen nur unzusammenhängende Worte durch die Straßen.
Ihr sucht noch schnell eure Sachen zusammen und macht euch fertig, denn ihr seid mit den anderen ab 11Uhr im JuZ verabredet.

Interaktion:

Die Spieler haben nun kurz die Möglichkeit, noch Dinge zuhause zu tun oder etwas einzupacken bevor sie sich zum Jugendzentrum begeben.

> Pro Spieler maximal eine Aktion zulassen
> Wichtig!! keinen Spieler auf die unten aufgeführten Möglichkeiten hinweisen oder diese forcieren
> Lediglich der Gang zum JuZ muss nach einigen Minuten forciert werden, wenn die Spieler sich nicht selbst auf den Weg machen

NPC Interaktion
Wenn die Spieler mit anderen NPCs kommunizieren (Mutter, Vater, Bruder usw.) sind diese müde, haben Kopfschmerzen oder kommen wegen Durchfall nicht von der Toilette.

Verdacht dass etwas nicht stimmt
Haben die Spieler den Verdacht, dass etwas nicht stimmt, dann **Verdeckter Wurf (Medizin oder Wahrnehmung um 20 erschwert)**.
Wollen die Spieler nach der Probe den Krankenwagen rufen, ist die Leitung dauerhaft besetzt und keine Behörde erreichbar.

Gang zum JuZ
Gehen die Spieler auf die Straße, ist diese leer und sie begegnen niemandem bis sie zum JuZ kommen.

Jugendzentrum Dormingen (JuZ)

Szene:

Vor dem JuZ hat sich bereits eine Traube an Jugendlichen gebildet.
Das JuZ scheint noch nicht offen zu sein.
Das ist ungewöhnlich, denn Uwe, der Sozialarbeiter im JuZ, kommt sonst immer schon um 10 und macht alles fertig für die “Bande” wie er die Kinder nennt.

Spontan reagieren und auf alles Würfeln lassen. Die Spieler sollen etwas warm werden. Nicht länger als 5 min.

Uwe kommt auf seinem Fahrrad angefahren.
Er sieht richtig fertig aus.
Als er euch sieht, beginnt er sofort zu erzählen:

“Ich war gerade auf dem Weg zum JuZ, da ist mir der Moritz plötzlich vors Rad gelaufen. Oben am Gabelweg, kam wohl aus dem Wald.
Einfach davor gestolpert. Hab ihn fast umgefahren. Der Moritz war ganz komisch, sowas hab ich noch nie gesehen.
Der hatte so Zuckungen und hat gekrampft. Weiß jemand, ob der sich Hasch spritzt oder so?
Er war ganz durcheinander und hat immer wieder etwas von “seiner Farben Burg" oder so mit "dem Zaubertrank im Verließ” gefaselt.
Ich habe dann einen Krankenwagen gerufen und er wurde ins Krankenhaus gefahren.
Ist jemand von euch enger mit Moritz befreundet und weiß was er genommen hat oder was das sein soll diese Farben Burg? Wo ist diese Burg?
Hier gibt `s doch keine Burg in der Nähe, oder? Das einzig burgähnliche wäre hier doch die Kirche"

Uwe schließt das JuZ auf und ihr wollt gerade hinterher gehen, aber er lässt euch nicht hinein.

“Hier ist heute geschlossen. Ich kann euch nach sowas nicht reinlassen. Ich bin heute nicht mehr in der Lage zu arbeiten.
Solange ich nicht weiß, was Moritz genommen hat, und was das mit dieser Burg auf sich hat, bleibt das JuZ zu.
Wenn ihr helfen wollt, dann schaut euch doch mal in der Kirche um, ob das vielleicht die "Farbenburg mit dem Verließ" sein könnte.
Das ist das einzige, was mir aktuell einfallen würde.”

Interaktion:

Damit knallt Uwe euch die Tür vor der Nase zu.

Die Spieler haben nun die Möglichkeit, sich zu besprechen und zu entscheiden, wo man mit der Suche startet
Wenn nach 5 min noch kein Plan erkennbar ist, sollten die Spieler Richtung Wald oder Kirche forciert werden.

Kirche

Szene
Die Kirche ist nicht verschlossen. Das Kirchenschiff ist leer und ruhig.
Der Altar ist bereits für eine Messe vorbereitet. Hinter dem Altar gibt es links und rechts je eine Türe.

Interaktion:

Die linke Tür führt zur Sakristei
Die rechte Tür führt zum Glockenturm
Der Altar kann noch immer verschoben werden und gibt darunter den Einstieg zur Kaverne aus "Dormingen - Untertage" frei.

Wenn versucht wird, den Altar zu verschieben dann **Probe auf Kraft bzw. Handeln um 10 erschwert.**
Gelingt die Probe, öffnen die Spieler den Eingang zur Kaverne und können hinuntersteigen

Kaverne

Szene:

Die Kaverne soll demnächst als Museum begehbar gemacht werden und es sind überall noch die Spuren der Dorfbewohner sichtbar, die sich nach dem unerwarteten Fund durch die Spieler, die Kaverne selber angesehen haben.
Neben der Leiter zur Kirche verlaufen alte Strom- und Steuerleitungen, teilweise ist die Ummantelung bereits abgeblättert und die Kabel liegen blank.
In der Kaverne findet sich keine Spur, die auf Moritz hindeuten würden.

Optional, je nach Zeit:
Beim zurückklettern kommt ein Spieler an die Leitungen und bekommt einen leichten Stromschlag **1W6 Schaden + 1W10+5 GG**
Die Kirchturmuhr läutet einmal, dann hört man ein komisches Geräusch und die Glocke verstummt mitten im Läuten.
Die Glockenanlage wurde kurzgeschlossen, dadurch brennt der Motor durch und der Kirchturm beginnt zu brennen.

Interaktion:

Die Kinder riechen Rauch als sie wieder aus der Kaverne kommen.
Zum Löschen müssen die Kinder nach oben auf den Glockenturm gehen.
Ein Feuerlöscher hängt hinter einem Vorhang neben der Sakristei.

Die Kinder wissen dies, da einer mal Messdiener war.

Glockenturm

Szene:

Der Eingang zum Glockenturm befindet sich rechts hinter dem Altar.
Die Tür zum Turm ist offen, neben der Tür befindet sich ein Schalter.

Schalter am Glockenturm:

Wird der Schalter betätigt, wird die Glocke aktiviert.

Sollte der **Kurzschluss** in der Kaverne **bereits passiert** sein, ist die Glocke stumm und der Schalter ohne Funktion.
Sollte der **Kurzschluss** noch **nicht** passiert sein, läutet die Glocken und der der Pfarrer kommt aus der Sakristei und wundert sich warum.

Turmspitze
Oben auf dem Turm gibt es einen Schaltkasten.
Wird der Schaltkasten geöffnet, finden die Spieler darin Elektronik.

Wurf auf Elektronik oder Basteln
Es handelt sich um die Glockensteuerung.
Hier befindet sich der Motor in dem die Melodie und der Rhythmus der Glocke programmiert werden kann.

Gab es den Kurzschluss, brennt dieser Kasten und muss von den Spielern mit dem Feuerlöscher gelöscht werden.
Probe auf Handeln

Umgebung
Vom Glockenturm sieht man eine Lichtung im Wald, die den Spielern bisher unbekannt ist.

Wenn sich die Spieler nicht aktiv umsehen, sollte der Blick forciert werden, um den Spielern einen Hinweis zu geben, wohin sie als nächstes gehen sollten.

Sakristei

Szene:

Die Sakristei befindet sich links hinter dem Altar.
Neben der Tür befindet sich ein Schalter und ein Feuerlöscher.

Schalter bei Sakristei:
Wird der Schalter betätigt, wird die Glocke aktiviert.

Tür Sakristei:

Die Tür zur Sakristei ist verschlossen und lässt sich auch nicht öffnen.
Wird versucht, Gewalt anzuwenden oder das Schloss zu knacken, dreht sich plötzlich von innen ein Schlüssel und der Pfarrer kommt aus der Sakristei.
Er ist etwas überrascht und verscheucht die Kinder aus der Kirche.

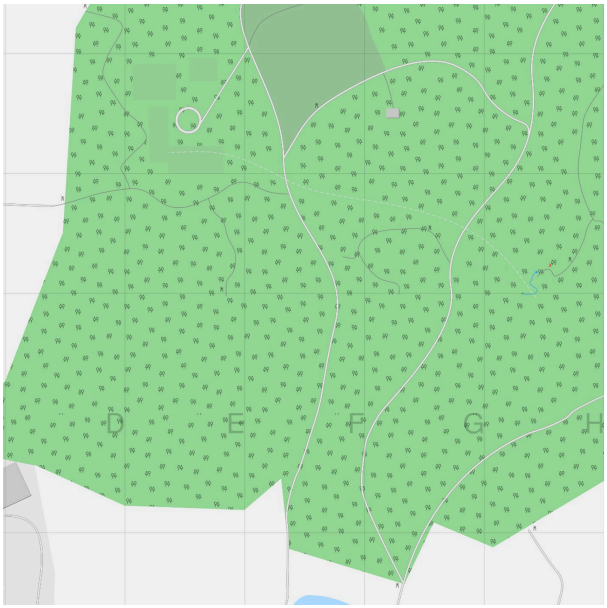
Interaktion:

Wird der Pfarrer nach der Farbenburg gefragt, antwortet er:

'"Der Name Farbenburg sagt mir jetzt nichts, hab ich auch noch nie gehört.
Ich kann mir nicht vorstellen, dass es da einen Zusammenhang mit dieser Kirche gibt, aber es gab hier in der Nähe mal so eine Firma, die irgendwas mit Farben hergestellt hat.
Die wurde aber, glaube ich, bei einem Luftangriff im Krieg zerstört.
Die stand irgendwo oben im Wald.
Ich glaube, vom Glockenturm kann man noch die Lichtung sehen."

Der Pfarrer beschreibt den Spielern den ungefähren Weg zur alten Fabrik.

Wald



Wald

Sobald die Spieler am Waldrand sind, folgen sie den Wegen und kommen nach kurzer Zeit am alten Stollen vorbei.

Stollen

Der Eingang zu den Stollen wurde inzwischen mit einer Eisentür gesichert.
Sie lässt sich nicht mehr öffnen.
Von hier soll demnächst die Museumsführung durch die Kaverne starten.

Eisenbahnschienen im Wald

Einer der Spieler stolpert beim Weg zur Lichtung in den Wald oder beim Rückweg von der Eisentür über etwas metallisches im hohen Gras.
Es scheint sich um einen Eisenträger zu handeln.

Interaktion:
Wird das Objekt genauer untersucht oder soll es angehoben werden, stellen die Spieler fest, dass es sich um alte Eisenbahnschienen handelt.

Wenn die Spieler ihnen folgen, kommen sie nach ca. 3 Km Fußmarsch ohne weitere Vorkommnisse an eine alte Fabrik.
Diese befindet sich mitten im Wald und ist total zugewuchert.

Alte Fabrik

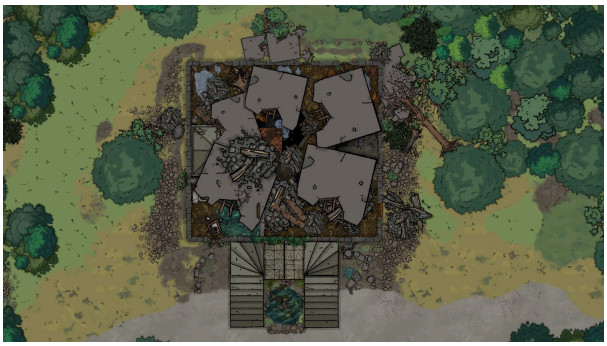
Szene:
Die Spieler kommen zu zugewucherten und teilweise verfallenen Bauten mitten im Wald.
Es sind noch Ruinen von mind. 4 Gebäuden erkennbar.
Nur ein kleiner Teil eines Backsteingebäudes steht noch.
Daneben gibt es auffällig große Flächen ohne Bäume, aber mit meterhohem Gestrüpp.
Die alten Schienen scheinen mitten in das Dornengestrüpp zu führen.

Gestrüpp
Es sind total verbogene und ineinander verkeilte Stahlträger im Gestrüpp zu erkennen.
Die Stahlträger waren anscheinend einmal vernietet.
Darunter scheint es eine Bodenplatte aus Beton zu geben.
Daher wachsen hier auch kaum Bäume.
Die Schienen führen mitten in die ehemaligen Hallen.

Ruinen der Hallen
Die Hallen sind so zugewuchert, dass jeder Versuch, in das Gestrüpp zu klettern, scheitert.
Wird es versucht, verletzt sich der Spieler an den Dornen und bekommt **1W6 Schaden**.

Will jemand einschätzen was passiert ist:
Würfelprobe auf **Warnehmung um 20 erleichtert**
Es wird erkannt, dass es anscheinend eine Explosion gegeben hat.
Vielleicht ein Luftangriff oder eine Sprengung.

Backsteingebäude



Dachgeschoss

Szene:
Die oberen Stockwerke des alten Backsteinbaus sind eingestürzt.
Das Erdgeschoss und ein Teil des ersten Stocks scheinen aber noch zu stehen.
Der Eingang des Hauses ist etwa 1,5 m erhöht und man muss erst eine, von beiden Seiten begehbare, Treppe zum Eingang hochsteigen.

Eine alte Holztür mit Eisenbeschlägen hängt schief im gemauerten Türrahmen.
Über der Tür sind Teile einer Inschrift zu erkennen
“Erb* ***2 ******essens**********trie”**
Der Rest ist mit Efeu zugewachsen.

Inschrift:

Will jemand das Efeu entfernen, wird eine Räuberleiter oder ähnliches benötigt.
Dort steht **“Erbaut 1929 Interessengemeinschaft Farbenindustrie”.**

Haustür

Versucht jemand **alleine** die Tür zu öffnen, gibt sie etwas nach, aber es passiert sonst nichts.
Versuchen es **zwei Spieler**, lässt sich die Tür einen Spalt aufstemmen.

Nach einem Öffnungsversuch kann man durch einen Spalt ins Innere schauen.
Schwere Trümmer liegen hinter der Tür.
Es sieht nicht so aus, als ob man durch diese Tür ins Innere gelangen könnte.

Haus von außen

Das Haus hat mehrere Fenster.
Die meisten Glasscheiben an den Fenstern sind zerbrochen.
An manchen Fenstern hängen noch die alten, hölzernen Fensterläden.
Die Fenster liegen aber ca. 3 m über dem Boden.
Gehen die Spieler rechts um das Haus, sehen sie ein Fenster, das noch eine Fensterbank hat, an der man sich evtl. festhalten kann.

Versucht jemand **alleine** zu Klettern **Verdeckter Wurf Klettern um 10 erschwert**

Versuchen es zwei gemeinsam mit **Räuberleiter** **Verdeckter Wurf Klettern um 5 erleichtert**

Stellt sich jemand auf die **Schulter**,
kommt der obere an die Fensterbank und kann versuchen sich hochzuziehen. **Wurf auf Klettern oder Handeln um 15 erleichtert**

Interaktion:
Gelingt der Wurf, kann er sich hochziehen und kann ins Innere des Hauses schauen.
Es scheint sich um die Küche des Hauses zu handeln.
Der Spieler will gerade durch das Fenster steigen, da **bricht die morsche Fensterbank** unter dem Gewicht aus der Wand und der Kletterer landet auf dem Helfer.

Helfer 1W20 +4 Schaden

Kletterer 1W20 Schaden & 1W10 +5 Geistige Gesundheit

Die Spieler müssen sich einen anderen Zugang suchen.

Kellerfenster 1

Als die Spieler sich genauer umschauen, entdecken sie im hohen Gras, rechts neben der Treppe, ein zugewachsenes, vergittertes Kellerfenster.
Versucht jemand das erste Kellerfenster zu öffnen **Stärke oder Handeln**, gelingt es nicht.

Kellerfenster 2

Geht jemand links um das Haus herum, findet er noch ein vergittertes Kellerfenster.
Das Metall ist so verrostet, dass es sich bei einer Probe auf **Stärke oder Handeln** etwas löst.

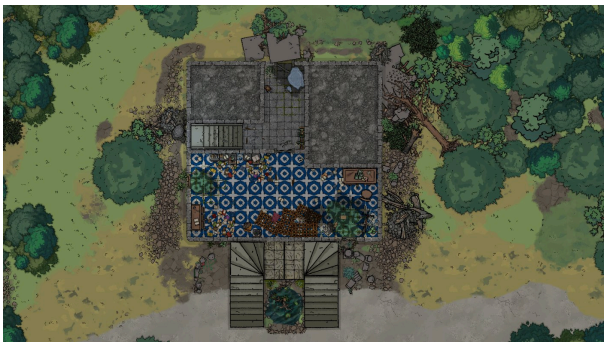
Ziehen mind. 2 Personen lässt sich das Gitter zur Seite biegen.

Das Fenster ist groß genug, dass man bequem einsteigen kann.

Kellertreppe

Will jemand um das ganze Haus herumgehen, findet er nach einem **Wurf auf Wahrnehmung um 10 erschwert** eine Kellertreppe auf der Rückseite des Hauses.
Diese ist unter einem großen Mauerstück begraben und von außen kaum zu finden.
Die Kellertür ist offen.
Sie führt zum Treppenhaus

Keller



Keller

Szene:
Im Keller ist es stockdunkel.
Die Spieler sehen nichts und können sich nur tastend durch den Raum bewegen.
Der Boden ist rutschig und scheinbar vermoost.

Wird **kein Licht** [Lampe, Feuerzeug] angemacht, rutscht ein Spieler aus und erhält **1W6 +4 Schaden.**
Gehen die Spieler danach ohne Licht weiter, erhalten alle **1W10 +3 Geistige Gesundheit wegen Spinnenweben /stolpern o.ä.**

Die Spieler können nur tölpelhaft etwas finden, indem sie dagegen laufen.

Machen die Spieler **irgendeine Art von Licht**, sehen sie den Raum.

Der Boden ist rutschig und vermoost. Darunter sind schwarz-weiße Fliesen zu erkennen.
Der Raum scheint relativ unversehrt zu sein. Überall stehen eingestaubte Metallschränke, regale voller Büromaterial, Bücher, eine alte Werkbank mit Schubladen, und leere Käfige herum.
Am Ende des Raums befindet sich eine geschlossene Tür.

Werkbank

In der Ecke des Raums steht eine alte Werkbank.

Wird die Werkbank untersucht, findet man **Hammer, Schraubendreher, alte Taschenlampe mit Hand-Dynamo**.

Schränke

Neben der einzigen Tür im Raum stehen eine Reihe Schränke an der Wand.
Alles ist voller Akten. Diese sind durch jahrelange Feuchtigkeit zu Papierklumpen zusammengefault.
Hier und da sind noch ein paar Seiten lesbar.
Es scheinen alte Dokumentationen von Testreihen zur Herstellung von Chemikalien zu sein.
Werden die Akten mit einer Probe auf **Wahrnehmung** genauer untersucht, finden die Spieler eine Akte auf der **“Versuchsreihe F Versuchsnummer 109”** steht.
Auf den weiteren Seiten ist scheinbar ein Versuchsaufbau zur Synthetisierung von **Phosphorsäureester** beschrieben.

Käfige

Mehrere verrostete Käfige liege auf einem große Haufen gegenüber der Tür.
Bei genauerer Untersuchung finden sich einige kleine Knochen in den Käfigen.
Probe auf Wissen oder Medizin: Es handelt sich vermutlich um Tierknochen.

Tür ins Treppenhaus

Es befindet sich eine einzelne Tür im Keller.
Die Tür lässt sich öffnen.
Sie führt ins Treppenhaus

Treppenhaus

Im Treppenhaus liegen Trümmer, aber man kann es benutzen und nach oben steigen.
Dort findet sich auch eine Kellertreppe, die nach draußen führt und außen durch ein großes Mauerstück verdeckt wird.

Erdgeschoss:



Erdgeschoss

Szene:
Kommt man aus dem Keller ins EG sieht man das Ausmaß der Zerstörung.
Die Trümmer des OG haben sich in den ehemaligen Zimmern des EG gesammelt.
Das Haus muss früher auch mal als Wohnhaus genutzt worden sein. Man sieht, dass es eine Küche, eine Toilette und ein größeres Esszimmer gab.
Alles ist voller Trümmer.

Das WC ist der einzige Raum komplett ohne Trümmer.
Die Küche kann auch noch halbwegs betreten werden, auch wenn man hier über ca. 50cm Trümmern klettern muss.

WC

Szene:
Ein kleiner Raum mit WC und Waschbecken.
Neben dem Waschbecken. Hängt ein alter ehemals weißer Kittel an einem Haken.

> Bei einer Untersuchung des Kittels finden die Spieler ein **Stethoskop** in der Tasche.

Das WC hat zum Spülen eine Kette, die vom Spülkasten an der Decke hängt.

> Zieht jemand an der Kette, fällt der gesamte Spülkasten herunter.
> **Die Handelnde Person bekommt 2W6 Schaden (optional noch +4) wenn er es verdient hat.**

Im Spülkasten findet sich eine total **verrostete Kaffeedose aus Metall**.
Darin befindet sich ein verschnürtes Päckchen, das in **Wachstüchern** wasserdicht verpackt war.
Darin eine **geladene Luger mit Ersatzmagazin.**
Pro Magazin 8 Schuss und ein **Benzinfeuerzeug**.
Beides ist nochmal in Wachstücher eingewickelt, stinkt nach Benzin, aber ist noch gut erhalten.

Küche

Szene:

Die Wände und Böden sind gefliest. An der Wand neben der Tür befindet sich der breite, geflieste Kachelofen mit einer kunstvollen gusseisernen Luke und altmodischen Kochmulden.
Anscheinend wurde hier früher auf dem offenem Feuer des Ofens gekocht.
Gusseiserne Pfannen liegen im Schutt. Porzellan ist zerbrochen.
Einige Topfe hängen an der Wand neben einer alten Porzellanspüle.
Besteck liegt im Schutt.

> Wird das Besteck untersucht, zeigt sich auf dem Griff ein eingeprägter Adler mit Hakenkreuz.

Teilweise sind die blauen Fließen aus der Wand gefallen und haben sich unter den Schutt gemischt.

> Untersucht jemand den Ofen und öffnet die Luke, sieht er einen kleinen Gang der ins Dunkle führt.

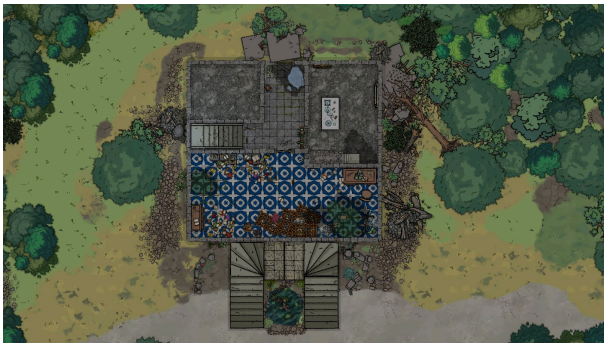
Wollen die Spieler die Küche wieder verlassen, stolpert der letzte Spieler und rutscht den Schuttberg hinunter.
Er schlägt sich den Kopf an der gusseisernen Luke an, die sich mit einem Quietschen etwas öffnet.**1W20 Schaden**

Geheimgang

Szene:

Hinter der Luke führt ein kleiner Gang ins Dunkel.
Auf dem staubigen Betonboden sind mehrere Fußspuren zu sehen.
Der Gang wurde also noch vor kurzem benutzt.
Nach ca. 1 m macht der Gang einen scharfen Knick und dahinter geht es einige Stufen hinab. Es wird immer dunkler.
Der Ofen scheint im Laufe der Jahre zu einem geheimen Eingang umgebaut worden zu sein.
Am Ende des Ganges betreten die Spieler einen Raum.
Die Spieler vermuten, dass sie sich nun unter dem Salon befinden, aber der Raum ist so dunkel, dass sie nichts erkennen können.

Labor



Labor

Szene:

Es ist stockdunkel.

Gehen die Spieler **ohne Licht** weiter, rutscht ein mittlerer Spieler auf der Treppe aus und erhält **1W6 +4 Schaden.**
Wird danach immer noch kein Licht angemacht, erhalten alle Spieler **1W10 +3 Geistige Gesundheit**

In der Mitte des Raums steht ein großer Tisch.
Auf dem Tisch steht allerlei Zeug und Apparate.
An der Wand hängen mehrere Pinnwände und ein Setzkasten.

Tisch

Auf dem Tisch stehen:

- Chemische Apparaturen
- Kolben
- Chemische Kolonne
- Gasbrenner
- Streichhölzer
- **kleiner Pappkarton mit Etikett** in Fraktalschrift

Auf Etikett:
*Trilon 46 0,2gm DOS. V
*Staatlich geprüft: 23.05.39
*IG Farbenindustrie A.G.
In der Schachtel ist Platz für 4 Ampullen.
Die Schachtel ist leer.

Setzkasten

An der Wand hängt ein eingestaubter, gut gefüllter Setzkasten.
In den Fächern liegen:

- Zahn mit Goldkrone
- winzige Puppe aus Keramik
- **Messer** mit Hakenkreuz in Rot weißer Raute auf dem Schaft
- **Pillendose** aus Metall
- Zinnsoldat mit geschultertem Gewehr
- Haarspange mit Pfauenfeder

Wird die **Pillendose** geöffnet, findet der Spieler darin:

- 5 bräunliche Pillen auf einem weißen Papier
- auf dem gefalteten Papier scheint etwas geschrieben zu sein

Wird der Zettel zum Lesen entnommen, kann ein aufmerksamer Spieler darunter eine Gravur finden.

"**02.04.1931 - auf ewig dein - Lizzi**"

- Auf dem gefalteten Zettel steht in einer schönen Handschrift **PERVITIN**

Nimmt jemand eine dieser Pervitin Pillen ein, wird er nach kurzer Zeit wacher und sieht alles klar.
Er hat Geistesblitze, entdeckt überall Hinweise und erhält **+50 Lebenspunkte sowie volle Geistige Gesundheit**
u.a. entdeckt er die Gravur in der Dose.

Pinnwand

An der Wand hängen zwei Pinnwände.
An den Pinnwänden sind folgende dinge befestigt.

- Chemische Formeln
- Zeichnungen von Versuchsaufbauten
- ein verstaubtes **Foto**

Nimmt jemand das Bild von der Pinnwand oder untersucht es, fällt die Pinnwand mit einem Lauten krachen zu Boden.

Alle Spieler erhalten -1W10 Geistige Gesundheit
Das Bild zeigt verendete Kaninchen in Käfigen.
Euch fällt auf, dass ihr diese Käfige eben im Keller gesehen habt

Tresor

Hinter der Pinnwand befindet sich ein eingemauerter Tresor.
Er ist mit einem Zahlenschloss gesichert:
Das Schloss hat 4 Ringe mit Zahlen von 1-10, also ein vierstelliger Code.

Optionen um den Tresor zu öffnen:

- Mit dem richtigen Code aus der Gravur. Der Code ist 2431
- Hammer + Schraubendreher **Wurf auf Schlösser Knacken oder Handeln um 20 erschwert**
- Munition + Wachstuch + Zippo [Sprengung des Tresors]
- Stethoskop **Würfelprobe auf Wahrnehmung oder Handeln oder etwas mit Hören/Musik um 20 erschwert**

Tresorinhalt

- Zwei dicke Bündel Geldscheine, wenn nachgezählt wird: **1695 Reichsmark** in gemischten Scheinen.
- 25 Aktien der IG Farbenindustrie Aktiengesellschaft zu je 100RM aus dem Jahr 1925.
- Gut erhaltene **Aktenmappe** mit einem "**Vertraulich**" Stempel auf dem Einband.

Aktenmappe

- Datum auf der Akte 1939
- Unterlagen zu Testreihen und Laborversuchen zur Herstellung eines **Insektizids** auf Basis von Phosphorsäureester
- Versuchsnummer 113
- Chemische Strukturzeichnung und Summenformel C4H10FO2P
- Methylfluorphosphonsäureisopropylester
- Codename Trilon 46
- Die Protokolle wurden unterschrieben von einem Schrader, Ambros, Ritter und von der Linde.

Meldeantrag beim Heereswaffenamt

- 1938
- Trilon 46 als Nervengift unter dem Verkehrsnamen "Sarin"
- **S**chrader, **A**mbros, **R**itter und von der L**IN**de.

- Aufgenommen über die Haut tötet Sarin innerhalb von 18 Stunden
- Gegenmittel sofortige **Atropin** Gabe!!

- 2 Spritzen aus Glas und Metall
- **Schachtel** mit 4 Plätzen für Ampullen

- **2 Glasampullen zum Aufbrechen mit Etikett**
  "Trilon 46 0,2gm DOS. VI
  Staatlich geprüft: 24.05.39
  IG Farbenindustrie A.G"

- **2 Glasampullen zum Aufbrechen mit Etikett**
  "Atropin 0,9gm
  Staatlich geprüft: 05.12.38
  IG Farbenindustrie A.G"

Outro

Wenn sich die Spieler mit den richtigen Rückschlüssen und dem Atropin auf den Weg zurück machen, treffen sie noch im Wald auf einen Förster.
Dieser ruft per Funk die Polizei und die Kinder werden auf der Wache verhört.
Durch die Infos zum Giftstoff kann Moritz gerettet werden.
Am Abend sitzen die Spieler zusammen mit ihren Eltern vor dem Fernseher und hören die Meldung in der Tageschau.

Infos in den Nachrichten:
Die Ampulle mit dem Sarin ist Moritz an der Stadtgrenze zerbrochen.
Durch den Wind hat sich das Sarin schnell verteilt und Dormingens Einwohner, die zu diesem Zeitpunkt z.B. in der Nähe eines offenen Fensters waren, hatten leichte Vergiftungserscheinungen. [tränende Augen, laufende Nase, Erbrechen, Durchfall]
Da sich nur eine geringe Dosis in der Ampulle befunden hat, wurde nur Moritz wirklich stärker vergiftet, da er direkten Hautkontakt mit dem Sarin hatte. [Krampfen usw.]
Er hat unglaubliches Glück gehabt.
Alle Erkrankten wurden umgehend mit Atropin behandelt.
Ein ABC-Trupp der Bundeswehr dekontaminiert den Bereich, an dem die Ampulle zerbrochen ist, großflächig.
Die Reste der Fabrik wurden erfolglos nach weiteren Sarinspuren abgesucht.

Die Spieler fallen total erschöpft ins Bett und fragen sich, was ihre IG Farben Aktien wohl inzwischen Wert sind und ob sie die gefundene Luger nicht vielleicht doch besser bei der Polizei abgegeben hätten.
Außerdem wäre es ja schon mal interessant zu wissen, was eigentlich passiert, wenn man eine dieser Pervitin Pillen aus dem Labor einnimmt.
Alle Spieler bekommen +2 auf Wissen und +2 auf Handeln

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

Moritz

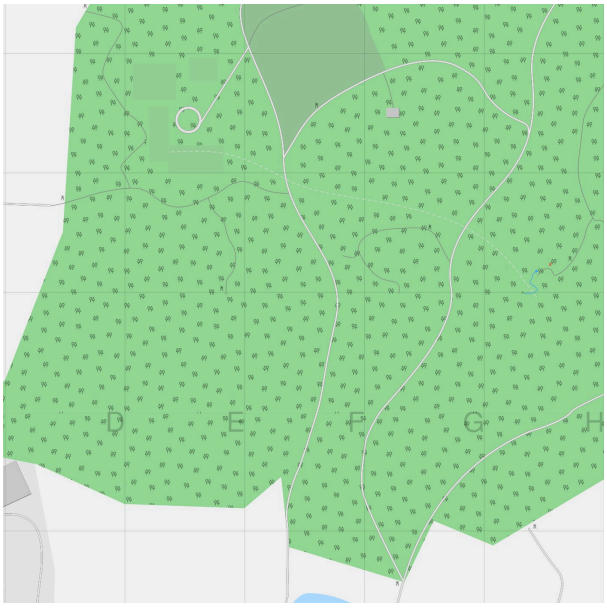
Moritz Ritter

- 16 Jahre
- 02.03.1979 (Fische)
- 175 cm
- 50 kg - lauchig
- Augenfarbe: blau-grau
- Haarfarbe: braun

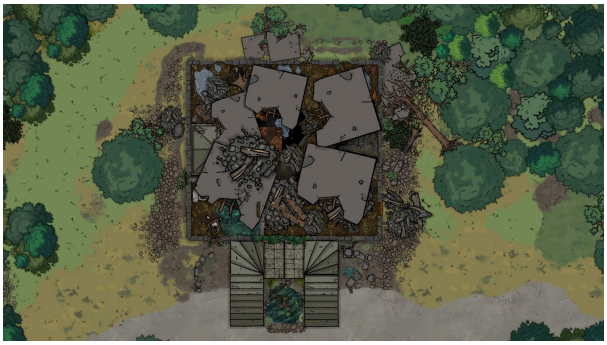
Äußeres:

- Jeans
- grauer Pullover
- Adidas Samba

Zusatzmaterialien



Karte Wald Dormingen



Dachgeschoss



Erdgeschoss

Anmerkungen

Warum war Moritz im Haus?

Er hat die Fabrik beim Spielen im Wald zufällig gefunden und wollte es als seinen geheimen Ort mit niemandem teilen.

Wie ist er in das Haus gekommen?

Es gibt eine Kellertreppe auf der Rückseite des Hauses, diese ist unter einem großen Mauerstück von außen kaum zu finden.

Wo hat er die Ampullen gefunden?

Die Schachtel mit den Ampulle stand auf dem Tisch im Geheimlabor.

Wie ist er wieder rausgekommen?

Durch die Kellertür.

Wann ist die Ampullen geöffnet worden?

Sie ist an der Stadtgrenze zerbrochen. Durch den Wind hat sich das Gas verteilt und viele haben leichte Vergiftungserscheinungen entwickelt.
Da sich nur eine geringe Dosis in der Ampulle befunden hat, wurde nur Moritz wirklich stärker vergiftet.

Trotzdem werden nach dem Fund alle erkrankten Anwohner mit Atropin behandelt.
Ein ABC-Trupp der Bundeswehr dekontaminiert die alte Fabrik und den Bereich im Wald, wo die Ampulle zerbrochen ist.

In der Fabrik werden keine weiteren Sarinmengen gefunden.

Was hilft es, wenn die Kinder jetzt wissen, was die Krankheit verursacht hat?

Sie finden im Safe Ampullen mit Sarin und zwei Ampullen mit Atropin und dem Hinweis auf das Gegengift.

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 10. 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. Dormingen - Die Farbenburg – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Dormingen+-+Die+Farbenburg&oldid=35997`