



DORMINGEN - FERIEN MIT HINDERNISSEN

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



INHALT

Dormingen - Ferien mit Hindernissen	3
Infos Spielleiter	3
Vorbereitung	3
Allgemeines zum Universum	4
Intro	4
Ferienlager	5
Akt1	7
Gruppentreffen	7
Akt2	9
Bunker	10
Outro	29
Lösungsweg	30
NPCs	30
Zusatzmaterialien	31



DORMINGEN - FERIEN MIT HINDERNISSEN

Das dritte Abenteuer der Dormingen Reihe.

- **Wo spielt das Abenteuer?:** Universum Dormingen - Ferienlager im Schwarzwald
- **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:** 5-10 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 Charaktererstellung bedacht werden, dass die "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.



Plan Dormingen

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

INTRO

Szene:

Sommer 1995

Endlich sind Sommerferien.



Die Jugendzentren der Umgebung haben eine gemeinsame Ferienfreizeit organisiert.

Es geht für eine Woche in den Schwarzwald.

Eure Eltern oder BetreuerInnen haben euch natürlich direkt angemeldet, auch wenn ihr jetzt lieber zu Hause sitzen und Fernsehen würdet.

Ihr seid gerade, mit 12 anderen Kindern, aus einem klapprigen Reisebus gestiegen.

Ihr atmet erstmal tief durch und streckt euch.

FERIENLAGER

Szene:

Ihr steht am Rand eines ca. 2 Fußballfeld großen Geländes

In der Mitte steht eine **Grillhütte**.

Daneben seht ihr ein gemauertes Gebilde.

Was es ist, könnt ihr auf den ersten Blick nicht erkennen.

Vor der **Grillhütte** seht ihr eine große **Feuerstelle**.

Auf dem Gelände stehen insgesamt 5 Jurten.

Neben euch stehen noch etwa ein Dutzend andere Kinder.

Ihr kennt bisher nur die Kinder aus dem eigenen JuZ in Dormingen.



Plan Ferienlager und Umgebung

Uwe, der Sozialarbeiter aus eurem JuZ begrüßt euch.

"So, ich hoffe ihr hattet eine gute Fahrt und freut euch auch schon genauso wie wir, auf unsere gemeinsame Woche hier im schönen Schwarzwald."

Ich bin der Uwe und das hier, das ist die Susanne."

Er zeigt auf die blonde, ca. 22 jährige Frau neben sich.

"und der kleine da, neben der Susanne, das ist der Fritz."

Er zeigt auf einen kleinen Hund, der um die Beine von Susanne streicht.

"Wir sind hier für die nächste Woche eure Ansprechpartner und passen ein bisschen auf euch auf."

Wenn ihr also Sorgen habt, ein Pflaster braucht oder einen Tampon, dann könnt ihr immer mit uns sprechen. Wir sind für diese Woche jetzt nicht die spießigen Erwachsenen oder so, sondern eure Kumpels und wollen mit euch zusammen hier eine knorke Zeit haben."

Susanne schaut beschämt zu Boden und man merkt, dass ihr diese Ansprache extrem unangenehm ist.

"Wir hängen die Camp-Regeln nachher vorne an der Hütte aus, aber im Prinzip ist es ganz einfach."

- **Keinen Alkohol**
- **keine Zigaretten und auch**
- **keine andere Drogen**

"Wer damit erwischt wird, fährt sofort nach Hause."

Susanne geht jetzt mit meinem Jute-Beutel rum und jeder, der ausversehen noch etwas dabei hat, kann es jetzt noch loswerden, ohne, dass es Konsequenzen hat."

Susanne geht reihum und einige Jugendliche werfen murrend ihre Zigaretten und Feuerzeuge in den FDP Jutebeutel.

Ein etwas dickerer Junge zieht eine Flasche Berentzen Saurer Apfel aus seinem Rucksack und lässt sie ebenfalls in den Beutel gleiten.



Als die Spieler an der Reihe sind, ist der Beute bereits gut gefüllt.

Die Spieler sehen Flaschen, Zigaretten und auch ein paar Alufolien-Briefchen.

Wollen die Spieler etwas zurückhalten oder heimlich etwas aus dem Beutel herausnehmen, müssen sie eine **Probe auf Handeln/Stehlen werfen**.

Wurde der Wurf bestanden dürfen sie ihren Fang auswürfeln.

- * 00-25 Kleiner Feigling
- * 26-50 Alufolien-Briefchen mit 2g Gras
- * 51-75 Flasche Absolut Vodka mini
- * 76-100 TicTac Dose mit 4 Ecstasy Pillen

- **Abends ab 22Uhr ist jeder in seinem Zelt**
- **Jungs und Mädchen schlafen getrennt.**

"Wir wollen ja nicht das mehr Kinder zurückkommen als hergefahren sind."

Uwe lach und findet sich selbst super Lustig, alle anderen eher nicht.

"Aber jetzt kommt erstmal an, verteilt euch in 4er Gruppen auf die Zelte und wir treffen uns in 20min, also um 11Uhr zum ersten Camptreffen an der Grillhütte"

Die Spieler haben nun die Möglichkeit sich zu besprechen und zu entscheiden welches **Zelt** sie wollen.

Im Anschluss verstauen sie ihre Rucksäcke im **Zelt** und begeben sich zur **Grillhütte**

Dort angekommen können Sie sich noch umsehen und die Umgebung erfassen

Points of Interest Ferienlager

Jurte

In den 5 Jurten aus schwarzem Stoff stehen je vier Feldbetten.

Decken oder Schlafsäcke fehlen, diese müssen selber mitgebracht werden.

Es ist ausreichend Platz vorhanden, um sich auszubreiten.

Grillhütte

In der Mitte einer großen, kurzgemähten Wiese steht eine hölzerne **Grillhütte**.

Sie ist an einer Seite offen und im Inneren befinden sich mehrere Holzbänke und Tische.

Vor der Hütte befindet sich eine große, gemauerte **Feuerstelle**.

Es gibt im Inneren an einer Wand mehrere Steckdosen.

Auf einem Regal über den Steckdosen steht ein Kofferradio.

An der Außenseite der Grillhütte findet sich ein Wasseranschluss.

Wird das Radio eingeschaltet kommt zuerst nur rauschen.

Drehen die Spieler am Empfang finden sie auf UKW 89,8 Mhz den Sender SWF3.

Gerade wird der aktuelle Sommerhit "Scatman" von Scatman John gespielt.

Feuerstelle

Neben der Grillhütte befindet sich eine große gemauerte Feuerstelle.



Pizzaofen

Neben der Grillhütte steht ein gemauerter Pizzaofen.

Unter der Kuppel mit den Steinplatten befindet sich ein Bereich, um Brennholz trocken zu halten.

Küchen-Container

Am Rand des Feldes steht ein Küchen-Container.

Dieser ist verschlossen.

Den Schlüssel bekommt nur der Küchendienst.

Spül-Container

Am Rand des Feldes steht ein Spül-Container.

Dieser ist verschlossen.

Den Schlüssel bekommt nur der **Spüldienst**.

WC-Container Damen

Am Rand des Feldes steht ein Container mit Damen-WC und Duschen.

Der Container ist offen.

WC-Container Herren

Am Rand des Feldes steht ein Container mit Herren-WC und Duschen.

Der Container ist offen.

AKT1

GRUPPENTREFFEN

Szene:

Ihr kommt um 11Uhr alle an der **Grillhütte** zusammen

Susanne richtet das Wort an die Gruppe:

"So , hallo auch nochmal von mir. Ich bin die Susanne und das ist mein Jack-Russell-Terrier Fritz.

Schön, dass ihr alle hier seid und mit uns die nächsten 10 Tage verbringen wollt.

Ich würde euch jetzt mal kurz den geplanten Tagesablauf vorstellen.

Frühstück gibt es von 09-11 Uhr, ihr könnt euch am Küchen-Container Brötchen, Kakao usw. abholen.

Das Mittagessen gibt es dann für alle um 14 Uhr. Wir essen gemeinsam hier an der Grillhütte und besprechen auch die weitere Tagesplanung.

Da wir hier auch einen eigenen Pizzaofen haben könnte ich mir vorstellen, dass wir öfter auch mal gemeinsam Pizza oder Brot backen.

Abendessen gibt es dann wieder von 18-20 Uhr und das ist im Prinzip wie beim Frühstück.

Heute steht jetzt noch die Wahl des Zeltsprechers auf der Tagesordnung.

Jedes Zelt wählt einen Zeltsprecher, der dann unser direkter Ansprechpartner ist, wenn wir was mit euch klären müssen.

Hat jede Gruppe schon einen Zeltsprecher benannt?"

Susanne schaut erwartungsvoll in die Runde und schreibt sich die Namen der Zeltsprecher auf, die ihr von den Gruppen genannt werden.



Stellt sich keiner der Spieler freiwillig als Zeltsprecher auf

Würfelt jeder Spieler einen W100

Der Spieler mit dem höchste Ergebnis wird Zeltsprecher

Nachdem alle Zeltsprecher benannt wurden, ergreift Uwe das Wort:

"So, liebe Zeltsprecher, jetzt wird es ernst.

Jeden Tag muss eure Gruppe eine Gemeinschaftsdienst übernehmen."

Man hört ein Raunen und Buh-Rufe.

"Keine Angst da ist nix schlimmes dabei, alles macht Spaß und ihr lernt noch was dabei.

Es gibt folgende Dienste:"

Kochdienst

Der Kochdienst muss morgens einen Einkaufsplan für den nächsten Tag festlegen und den Plan und das Geld dem Einkaufsdienst geben.

Nach der Anlieferung des Einkaufs muss daraus das Mittagessen gekocht werden.

Der Kochdienst hat zugriff auf den **Küchen-Container**, die **Feuerstelle** und den **Pizzaofen**.

Sollte die **Feuerstelle** oder der **Pizzaofen** genutzt werden, muss der Kochdienst noch neues **Brennholz** aus dem Holzvorrat holen.

Einkaufsdienst

Der Einkaufsdienst bekommt 100 DM und eine Einkaufsliste vom Kochdienst.

Damit muss das Essen für das gesamte Camp gekauft werden.

Ihr dürft dafür ins Dorf gehen und habt 2 Stunden Zeit für den Weg und den Einkauf.

Kassenbon und Restgeld werden nach dem Einkauf im **Küchen-Container** in einem Glas gesammelt.

Klo/Mülldienst

Der Klo/Mülldienst muss morgens und abends dafür sorgen, das alle Duschen und WCs gereinigt werden.

Zusätzlich muss mittags der gesamte Platz einmal abgelaufen und die Mülleimer geleert werden.

Während des Rundgangs werden auch die ggf. vorhandene Müllsäcke vor den Zelten abgeholt.

Die gefüllten Müllsäcke werden im Anschluss zu den **Müllcontainern** an der Straße gebracht.

Spüldienst

Der Spüldienst muss nach den Mahlzeiten das gesamte Geschirr einsammeln.

Das Geschirr wird in Waschbütten zum **Spül-Container** getragen und hier von Hand gespült.

Der Spüldienst hat zugriff auf den **Spül-Container**, die **Grillhütte** und darf auch in allen Zelten Geschirr einsammeln.

Verteilung der Dienste

"Damit sich jetzt niemand beschweren kann, würde ich vorschlagen, das wir den heutigen Dienst auslosen, heute Pizza backen und ab morgen dann einfach durchwechseln.

Liebe Zeltsprecher kommt mal zu mir nach vorne und greift euch einen Zettel aus dieser Schale."

Der Zeltsprecher muss einen W100 würfeln.

- 00-25 = Kochen
- 26-50 = Einkaufen
- 51-75 = Klo/Müll
- 76-100 = Spülen



Wird der Spüldienst gewürfelt, muss etwas darauf geachtet werden, dass die Spieler Susanne einen gefallen tun und mit dem Hund Gassi gehen.

AKT2

Die Spieler haben ihre Tagesaufgabe erhalten und wollen sich an ihre Arbeit machen.

Susanne kommt mit Fritz auf die Spieler zu und beginnt ein Gespräch.

"Na, was habt ihr heute so für eine Aufgabe bekommen?"

Antwort abwarten und darauf reagieren

"Das ist eine der besseren Aufgaben, ich finde XXXX-Dienst ja viel schlimmer.

Wie schlag ich mich denn bisher so als Gruppenleiterin?

Ist für mich ja auch das erste Mal, dass ich so `ne Freizeit leite und Uwe ist nicht wirklich eine große Hilfe"

Antwort abwarten und darauf reagieren

"Hättet ihr Lust noch mit Fritz eine Runde Gassi zu gehen?

[Ihr müsst doch eh in die Stadt gehen.]

Ich gebe euch noch 10 DM, dann könnt ihr euch alle ein Eis im Spar kaufen."

Die Spieler **müssen sich mit dem Hund** auf den Weg machen.

Zur Not muss hier etwas geflirtet oder anders forciert werden.

Die Spieler machen sich auf in Richtung Dorf.

Der Weg ist ca. 2km lang.

Nach ein paar hundert Metern kommen sie an einem weißen **Kastenwagen** am Straßenrand vorbei.

Zwei Arbeiter werkeln ein paar Meter entfernt an einem Verteilerkasten.

Die Spieler sehen in einiger Entfernung hinter einer Kurve ein älteres Haus,

als sie näher kommen erkennen sie, dass es sich anscheinend um ein geschlossenes **Hotel** handelt.

Neben dem Hotel stehen die **Müllcontainer**, die auch vom Ferienlager genutzt werden.

Gegenüber des Hotels steht eine alte, moosbewachsene **Doppelgarage**.

Die Straße macht eine leichte Kurve und führt weiter in Richtung des Dorfs.

Plötzlich reißt sich der Hund Fritz los und läuft zurück Richtung Hotel.

Er verschwindet bellend unter dem nicht vollständig geschlossenen Tor der **Doppelgarage**.

Öffnen die Spieler die **Doppelgarage**, ist von dem Hund keine Spur zu sehen,

anscheinend ist er die **Treppe** am Ende der Garage nach unten gelaufen.

Points of Interest - Umgebung

Brennholz

Im Wald ist an einer Stelle Brennholz gestapelt, welches die Spieler nutzen dürfen.

Der Stapel befindet sich in der Nähe der **Müllcontainer** am Wegesrand.



Müllcontainer

Der Müllcontainer steht an der Straße, neben dem alten, offensichtlich geschlossenen **Hotel**.

Altes Hotel

An der Straße, die in das Dorf führt, steht ein altes, offensichtlich geschlossenes Hotel.

Einige Scheiben in den oberen Stockwerken sind eingeworfen.

Die Speisekarte am Hotel ist vergilbt und kaum lesbar.

Das Hotel hieß wohl mal ganz kreativ "Hotel zur Sonne"

Kastenwagen

Am Straßenrand parkt ein weißer Kastenwagen.

Das Hotel ist ca. 300m entfernt.

Bei einer **Probe auf Wahrnehmung** fällt den Spielern das ungewöhnliche Nummernschild Y- 8458 auf.

Werden die Männer angesprochen, geben sie an, dass sie von den Stadtwerken sind und das Hotel vom Strom abklemmen.

Doppelgarage

Gegenüber des Hotels steht eine alte, vermooste Doppelgarage.

Ein Garagentor scheint nicht ganz geschlossen zu sein.

Die Spieler können das Garagentor öffnen.

Sie stehen in einer leeren Garage.

Am Ende der Garage führt eine **Treppe** in den Boden.

BUNKER

Grundsätzlich gilt:

Das rote Notlicht wird mit der Spielzeit immer dunkler, da die Batterien schwächer werden.

Mit schwindender Energie fällt irgendwann auch die Belüftung aus.

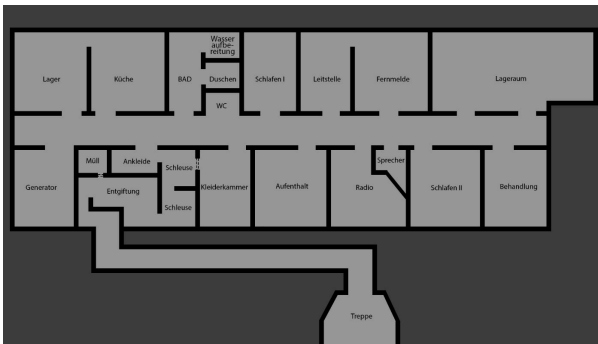
Dies macht sich durch eine plötzliche, ungewohnte Stille bemerkbar und sollte den Spielern irgendwann auffallen.

Durch die fehlende Frischluft wird es langsam wärmer, stickig und die Spieler bekommen Kopfschmerzen.

Diese Events sind vom Spielleiter nach eigenem Gefühl im Verlauf des Abenteuers zu platzieren.

Vorschlag: 60min nach betreten des Bunkers geht die Lüftung aus





Plan für Spielleiter

Treppe

Eine Treppe führt nach unten.

Nach wenigen Stufen macht die Treppe einen Knick nach Links und ein Gang führt weiter hinab.
Es wird immer dämmeriger.

Rufen die Spieler nach dem Hund, hören sie ein entferntes Bellen aus der Tiefe.

Langsam wird es unangenehm dunkel.

Tasten sich die Spieler an der Wand entlang finden Sie einen Schalter.

Wird der Schalter betätigt, flammt eine schwache rote Notbeleuchtung auf und es ertönt ein dumpfes Hupen aus dem Inneren des Baus.

Gleichzeitig hören die Spieler ein Knirschen und ein entferntes Rumpeln.

Gehen die Spieler zurück, stehen sie vor einer massiven Betonwand.

Eine schwere Beton-Schiebetür hat sich hinter ihnen geschlossen.

Die Spieler sind gefangen.

Ein erneutes Betätigen des Schalters bringt nichts.

Entgiftung

Gehen die Spieler weiter kommen sie an einen Raum mit der Aufschrift "Entgiftung".

Die rote Notbeleuchtung taucht alles in ein schummriges Licht.

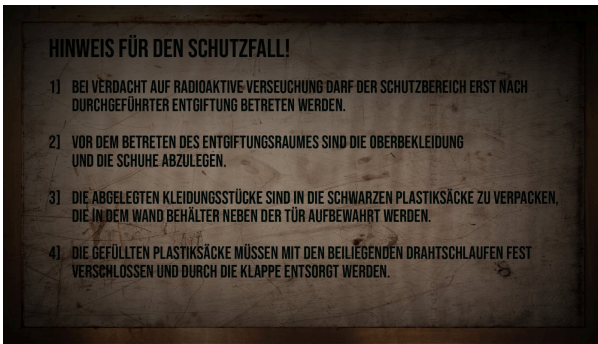
Trotz der Notbeleuchtung ist es so dunkel, dass die Spieler Schwierigkeiten haben, etwas zu sehen oder zu lesen.

An der Wand hängt ein Hinweisschild.

Neben dem Schild befindet sich ein Schalter mit einer phosphoreszierenden Umrandung an der Wand.

Wird der Schalter betätigt, springen alle Duschköpfe an und schon nach wenigen Sekunden sind alle Spieler von einer rotbraunen Brühe komplett durchnässt und dreckig.





Schild Entgiftung

Auf dem Schild können die Spieler folgendes Entziffern

HINWEIS FÜR DEN SCHUTZFALL!

1. BEI VERDACHT AUF RADIOAKTIVE VERSEUCHUNG DARF DER SCHUTZBEREICH ERST NACH DURCHGEFÜHRTER ENTGIFTUNG BETRETEN WERDEN.
2. VOR DEM BETRETEN DES ENTGIFTUNGSRAUMES SIND DIE OBERBEKLEIDUNG UND DIE SCHUHE ABZULEGEN.
3. DIE ABGELEGTE KLEIDUNGSSTÜCKE SIND IN DIE SCHWARZEN PLASTIKSÄCKE ZU VERPACKEN, DIE IN DEM WAND BEHÄLTER NEBEN DER TÜR AUFBEWAHRT WERDEN.
4. DIE GEFÜLLTEN PLASTIKSÄCKE MÜSSEN MIT DEN BEILIEGENDEN DRAHTSCHLAUFEN FEST VERSCHLOSSEN UND DURCH DIE KLASPE ENTSORGT WERDEN.

In dem komplett gefliesten Raum befinden sich mehrere Duschköpfe an der Decke.
Die auf dem Schild beschriebene Klappe für die Kleidersäcke befindet sich am Eingang an der Wand.

Schauen die Spieler durch die Klappe sehen sie einen engen Schacht. Ein Boden ist nicht zu sehen.

Neben der Schleusentür befindet sich eine rolle Plastiksäcke in einer Nische in der Wand.
Eine Doppelschleuse führt, vorbei an einer weiteren Luke in einen kleinen Raum mit einer gemauerten Sitzbank.

Aus diesem Raum führt eine Tür in einen Gang.

Schauen die Spieler durch die Luke, sehen sie einen Raum mit Schränken und einer weiteren Tür die ebenfalls eine, allerdings deutlich größere Luke hat.

Flur

Die Spieler stehen in einem langen Gang der nach links und rechts führt.
Ein phosphoreszierender Streifen an Boden und Wand zieht sich den Gang entlang.
Über den Türen steht in phosphoreszierender Farbe die Bezeichnung der einzelnen Räume.
Der Streifen und die Beschriftung beginnt bereits zu verblassen.
Außer dem leisen Brummen einer Lüftung ist nichts im Bunker zu hören.



Kleiderkammer

Die erste, rechte Tür im Flur führt zur Kleiderkammer.
In der Tür ist eine Ausgabeluke eingebaut, die auch als Ablage nutzbar ist.
Die Luke ist nach außen aufgeklappt.
Die Tür ist verschlossen.

Greift ein Spieler durch die Luke, kann von innen ein Riegel geöffnet werden.

In der Kleiderkammer stehen mehrere Schränke.
An einer Wand hängt ein Telefon ohne Wahlscheibe.

Ohne Strom vom Generator ist die Leitung tot. Mit Strom ist ein Ticken zu hören bis im Fernmelderaum eine Verbindung durchgestellt wird.

In den Schränken befinden sich viele vakuumierte Bündel die mit Kleidergrößen von S bis XXL beschriftet sind.
Öffnet ein Spieler ein Bündel findet er einen kompletten Bundeswehr Jogginganzug inklusive Sportschuhe.
Außerdem ein vakuumiertes Hygieneset bestehend aus Seife, Zahnpasta und Zahnbürste.
In einem anderen Schrank finden sich Bundeswehr Decken, Kissen und Laken.
Sind die Spieler in der Kleiderkammer, hören sie aus der Tiefe des Bunkers immer wieder das Bellen des Hundes.

Messe

Ein größerer Tisch steht in der Mitte des tristen Raums.
Es stehen 6 Stühle um den leeren Tisch.
An der Wand neben der Tür hängt ein Telefon ohne Wählscheibe.

Ohne Strom vom Generator ist die Leitung tot. Mit Strom ist ein Ticken zu hören bis im Fernmelderaum eine Verbindung durchgestellt wird.

In einer Ecke steht ein offenes Sideboard mit einigen Brett und Kartenspielen.

Skat, Schach, Mensch ärgere dich nicht, Malefiz

Über dem Sideboard hängt ein, bereits in die Jahre gekommener Röhrenfernseher an der Wand.

Die passende Fernbedienung liegt im Sideboard.
Die Batterien scheinen jedoch ausgelaufen zu sein.



Radiostudio

Im Raum findet sich ein komplett eingerichtetes Radiostudio.

Die Wände sind mit weißen Lochplatten zur Raumakustik verkleidet.

In einer Nische steht ein Regal voller Pappschuber mit Tonbändern, daneben steht ein Telefon ohne Wahlscheibe..

Untersuchen die Spieler die Bänder im Regal finden sie folgende Musik:

- John Lennon – Imagine
- Monty Python – Always Look On The Bright Side Of Life
- REM - It's The End Of The World As We Know It
- Gloria Gaynor – I Will Survive
- The Bee Gees – Stayin' Alive
- Righeira - Vamos a la playa
- Black - Wonderful Life
- Europe - The Final Countdown

Vor einer Glasscheibe steht ein Schneidetisch mit zwei Tonbandgeräten und einem Mischpult in der Mitte. Rechts neben dem Mischpult steht eine kleine Kiste mit einer Taste auf der "Sprechen" steht.

Untersuchen die Spieler das Tonbandgerät:

Im rechten Tonbandgerät befindet sich ein Band.

Wurde die Stromversorgung wiederhergestellt, können die Geräte im Raum bedient werden.

Ansonsten leuchtet nur die rote Notbeleuchtung und die technischen Geräte sind ohne Funktion.

Wird das Tonband abgespielt hören die Spieler nichts, sehen aber einen Ausschlag am Tonbandgerät.

Erst wenn am Mischpult der Regler, Tongeber2 hochgezogen wird, erklingt Edith Piaf mit "Non, je ne regrette rien"

Untersuchen die Spieler das Mischpult:

Es gibt insgesamt 6 Regler

- Mikrophon 1
- Mikrophon 2
- Tongeber 1
- Tongeber 2
- Leitung 1
- Summe

Wird das Tonband abgespielt und am Mischpult der Regler, Tongeber2 hochgezogen erklingt Édith Piaf - Non, je ne regrette rien.



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

Der Nachbarraum ist durch die Glasscheibe einsehbar und dort stehen auf einem Tisch zwei Mikrofone. Über der Glasscheibe prangt ein rotes Schild mit der Aufschrift "Sendung". Die Wand rechts neben der Tür ist mit einem Turm aus technischen Gerätschaften mit Anzeigen und Drehreglern zugestellt.

Wurde die Stromversorgung wiederhergestellt, können die Geräte im Raum bedient werden.

Ansonsten leuchtet nur die rote Notbeleuchtung und die technischen Geräte sind ohne Funktion.

Untersuchen die Spieler die Technik:

Probe auf Technik oder Wissen

Sie finden die Sendesteuerung des Radiostudios mit der Auswahl der Sendefrequenz.

Wird hier eine Frequenz eingestellt kann diese außerhalb empfangen werden.

Wurde der Strom wiederhergestellt und senden die Spieler dann einen Hilferuf auf der Radiofrequenz 89,3 MHz, so wird ihr Hilferuf in der Grillhütte empfangen und vor dort die Polizei alarmiert.

ca.15min nach dem Hilferuf **Klingelt das Telefon im Fernmelderaum**

Sprecherraum

Über der Tür zu diesem Raum hängt ein Schild mit der Aufschrift "Sendung".

In diesem winzigen Raum steht nur ein kleiner Tisch mit einem Stuhl.

Durch eine Glasscheibe kann man in das Radiostudio blicken.

Auf dem Tisch steht ein Mikrofon, daneben liegt ein Kopfhörer.

Rechts neben dem Mikrofon steht eine kleine Kiste mit einer Taste auf der "Sprechen" steht.

Vor dem Mikrofon liegt eine Blatt Papier.

Das Papier trägt einen Stempel mit der Aufschrift "Geheim - amtlich Geheimgehalten"

Als Überschrift ließt man:

Rede des Bundespräsidenten

Meine lieben deutschen Landsleute diesseits und jenseits der Demarkationslinie, Soldaten der Bundeswehr.

Der Frieden ist in äußerster Gefahr. Heute früh haben Einheiten der russischen Streitkräfte die Demarkationslinie überschritten und erste Kampfhandlungen ausgelöst.

Das ist ein Bruch des Völkerrechts. Die Aggression richtet sich nicht nur gegen uns, sondern gegen alle mit dem deutschen Volk verbündeten Mächte der Welt.

Nichts haben wir in den vergangenen Wochen unversucht gelassen, um den Frieden zu sichern.



Das russische Regime und die hinter ihm stehenden Kräfte können nicht darüber im Unklaren sein, welche Konsequenzen ihre Angriffshandlungen herausfordern werden.
In dieser schweren Stunde stehen wir alle zusammen.

Die Kraft, dem Unrecht und der Gewalt zu widerstehen, erwächst aus unserer Gewissheit, den Frieden leidenschaftlich gewollt und den Ausgleich gesucht zu haben.
Wir sind den Weg der Verständigung bis zuletzt gegangen.

Dafür ist die Welt unser Zeuge.
Nun, da die Waffen sprechen, ist es auch dem letzten Zweifler offenbar, wer den Krieg will.

Noch haben wir aber nicht die letzte Hoffnung aufgegeben, dass die Vernunft doch noch die Oberhand behält.
Russland hat unsere Abwehr herausgefordert, auch mit Waffen, deren Wahl nicht allein von der Bundeswehr abhängt.

Wir stehen in einem weltweiten Bündnis. Unsere Freunde sind an unserer Seite. Das muss dem ganzen deutschen Volk bewusst sein, vor allem auch Ihnen, meine lieben Landsleute jenseits der Elbe.

Wir wissen, dass Sie zu Freiheit und Recht stehen. Lasst uns in dieser Stunde der Gefahr zusammenstehen, dass der Friede doch noch gerettet, dass die gemeinsame Freiheit doch noch errungen werden kann.
Nicht nur wir, Europa darf diesem schändlichen Anschlag nicht unterliegen.

Das Recht ist auf der Seite der freien Welt. Zusammen mit unseren Verbündeten sind wir stark. Jeder kann sich auf den Schutz der Bundeswehr und aller öffentlichen Organe verlassen.
Wir werden im Kampf um das Leben und die Freiheit unserer Kinder ein Beispiel jenes Mutes und jener Tapferkeit geben, die unserem Volke eigen sind.
Es lebe Deutschland, es leben Europa, es lebe die Freiheit.

Schlafen II

Im Schlafrum befinden sich 9 Metallbetten die in Dreiergruppen gestapelt sind.
Neben 9 schmalen Spinden ist der Raum nur noch mit einem kleinen Tisch und zwei Stühlen eingerichtet.
An einer Wand hängt ein Telefon ohne Wahlscheibe.
Spind 1, 3, 6, 7, 8, und 9 sind unverschlossen und leer.

Pro Spind muss der Inhalt mit einem W100 ausgewürfelt werden.

In Spind 2 finden die Spieler:
00-25 ein Bundeswehrtaschenmesser
26-50 eine Flasche Coca-Cola
51-75 nichts
76-100 Billy Boy Kondome XS

In Spind 4 findet sich:



76-100 ein unentwickelter Kodak Gold Plus 200 24 Bilder Farbfilm

Spind 5 ist mit einem 3stelligen Zahlenschloss abgeschlossen [Code123]

Mit einem Werkzeug, raten oder einer Probe auf Handeln lässt sich das Schloss aufbrechen.

In Spind 5 findet sich eine Packung Zigaretten und ein Feuerzeug

Behandlung

Ein weiß gekachelter Raum, mit allerlei medizinischem Equipment.

In einer Ecke steht ein Zahnarztstuhl mit dazugehöriger Lampe.

Daneben eine Schwenkarm der vermutlich ein Röntgengerät enthält.

An der Wand hinter dem Zahnarztstuhl und dem Röntgengerät hängt ein Sicherungskasten.

Im Sicherungskasten befinden sich drei Kippsicherungen und eine Schraubsicherung.

In der Mitte des Raums steht ein rollbarer, metallischer OP-Tisch.

An der Wand hängen mehrere Oberschränke, darunter steht ein Schreibtisch mit Schubladen. Auf dem Tisch steht ein Telefon ohne Wählscheibe.

In den Oberschränken findet sich ein Grundvorrat an Medikamenten und Verbänden.

Suchen die Spieler ein Standard Medikament, Pflaster oder Mullbinden werden sie hier fündig.

In den Schubladen finden sie steril verpacktes OP- und Zahnarzt-Besteck, Spritzen, Kanülen, chirurgisches Nahtmaterial, ein Otoskop [Ohrenlampe] und ein Päckchen Batterien.

Generatorraum

In diesem Raum stinkt es nach Diesel.

Ein riesiger Schiffsmotor füllt den Raum fast vollständig aus.

In einer Ecke sind dutzende Batterien in einem Regalsystem zusammengeschaltet.

An der Wand befindet sich ein Telefon ohne Wählscheibe, ein großer Schaltschrank und eine Tafel, die eine technische Übersicht des Bunkers zeigt.

Probe auf Wissen/Technik

Offensichtlich handelt es sich hierbei um die Stromversorgung des Bunkers.

Laut Lampen an der Schalttafel wird der Bunker gerade aus den Notstrombatterien betrieben.

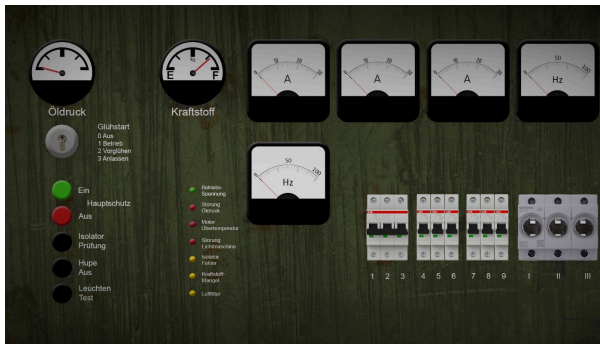
Die Spannungsanzeige der Notstrombatterien steht laut Schalttafel bei 13%.

Der Lampe bei Netzstrom leuchtet nicht.

Ebenso wenig wie die Lampe und die Spannungsanzeige des Generators.

Die Spannungsanzeige des Netzstrom steht bei 0V





Generator

Ohne Strom vom Generator ist die Telefonleitung tot.
Mit Strom ist ein Ticken zu hören bis im Fernmelderaum eine Verbindung durchgestellt wird.

Der Diesel muss anscheinend manuell gestartet werden.
Um ihn zu starten, gibt es am Diesel ein eigenes Steuerpult.

Auf dem Steuerpult befinden sich mehrere Knöpfe, Schalter, Anzeigen und Sicherungen.

Probe auf Wissen/Technik

Bei genauerer Betrachtung fällt den Spielern auf, dass drei Schraubsicherungen fehlen.

Startversuch ohne Sicherungen

Schlüssel auf 1

Anzeige Öldruck geht auf 2

Hauptschutz AUS leuchtet auf

Schlüssel auf 2

Isolator Fehler leuchtet auf.

Startversuch mit eingesetzten Sicherungen

Schlüssel auf 1

Anzeige Öldruck geht auf 2

Hauptschutz EIN leuchtet auf

Schlüssel auf 2

Betriebsspannung leuchtet auf

Schlüssel auf 3 und halten

Der Motor startet und heult auf.



Die Anzeigen zeigen stabiler 50 MHz und 16A

Wird der Diesel angeworfen, wird der Bunker wieder ausreichend mit Strom versorgt und die Technik des Bunkers hat wieder Funktion, sobald in der Leitstelle von Batterie auf Generator umgestellt wurde.

Werden die Kippsicherungen nicht aktiv nach oben gedrückt, bleibt der Strom trotz laufendem Generator noch überall aus.

Ist vor dem Start des Generators die Lüftung bereits komplett ausgefallen, so muss diese erst wieder in der Leitstelle aktiviert werden

Lager

Im Lager stehen mehrere Metallregale und ein Schrank.

- In einem Regal finden die Spieler hunderte, original verplombte ABC-Filter sowie fabrikneue Gasmasken in Plastiktüten.
- Ein anderes Regal ist bis oben gefüllt mit in braunem Papier eingeschlagenen Paketen mit der Aufschrift "Samarita".
Wird ein Paket geöffnet stellen die Spieler fest, dass jedes Paket 30 Rollen Toilettenpapier enthält.
- Andere Regale sind voller kleiner grauer Papierkartons. Auf der Oberseite ist "Einmannpackung" sowie der Typen [I - V] aufgedruckt. Als Ablaufdatum wird 1992 oder 1993 angegeben.
- Neben den EPAs finden sich auch Regalreihen an Konservendosen in 1KG Größe. Die Spieler finden Tomaten, Mais, Essiggurken, Sauerkraut, Erbsen, Ananas, Birne, Bohnen. Daneben stehen Säckeweise Reis, Linsen, Mehl, Hirse.
- In einem weiteren Regal finden sich in immer gleich aussehenden grauen Kisten jeweils Besteck, Teller, Gläser, Tassen, ein Bündel Bleistifte, Notizblöcke, Blanko Lochstreifen sowie Endlospapier
- In einem Schrank in der Ecke finden sich Schubfächer mit diversen, teilweise nicht zuzuordnenden Ersatzteilen.
- In einem Schubfach finden sich offensichtlich Ersatzteile für Wasserinstallationen, Dichtungsringe, Rohre, Siphons, Verbinder.
- Eine anderes enthält Elektronikbauteile, die zu allem gehören könnten.
- Es gibt ein Fach mit mehreren Sicherungsautomaten und einem 6er Karton Schraubsicherungen, in dem aber nur noch eine einzelne Sicherung herumrutscht.
- Ein weiteres ist voller Drahtrollen, Glühbirnen, Lichtschaltern und Steckdosen.

Wollen die Spieler die Konservendosen öffnen, stellen sie fest, dass diese keinen Aufreißdeckel haben, sondern mit einem Dosenöffner geöffnet werden müssen.

Küche

In der Industrieküche findet sich neben einem großer Herd mit 6 Elektrokochfeldern noch jeweils zwei Backöfen und zwei Waschbecken.

Wird das Wasser angemacht kommt kaltes, anfangs leicht rostige Wasser mit wenig Druck aus der Leitung.

Lassen die Spieler das Wasser lange laufen oder prüfen sie nacheinander Klo, Wasserhähne und Duschen, so wird der Wasserdruck nach und nach so gering, dass er irgendwann nicht mehr ausreicht und das Wasser versiegt.



Ein Tisch mit aufgeschraubtem, großen elektrischen Dosenöffner steht daneben an der Wand. Auf einem Servierwagen steht eine große Kaffeemaschine. Darunter finden sich zwei Tablett mit Tassen. In den Schubladen findet sich Besteck und diverse Utensilien wie Kochlöffel, Lappen usw. **[Ein manueller Dosenöffner ist nicht dabei.]**

Töpfe und Pfannen finden sich in den Unter-, Teller, Schalen und Gläser in den Oberschränken. An der Wand neben der Tür befindet sich ein Sicherungskasten. An der Wand daneben hängt ein Telefon ohne Wählscheibe.

Im Sicherungskasten befinden sich mehrere Sicherungsautomaten und eine Schraubsicherung.

Bad

An der Wand sind 6 Waschbecken nebeneinander angebracht.

Vor jedem Waschbecken hängt ein Spiegel und ein Seifenschale an der Wand. Die meisten Schalen sind leer.

Das kalte, anfangs leicht rostige Wasser kommt mit wenig Druck aus der Leitung.

Je länger das Wasser läuft desto geringer scheint der Druck zu werden.

Lassen die Spieler das Wasser lange laufen oder prüfen sie nacheinander Klo, Wasserhähne und Duschen, so wird der Wasserdruck nach und nach so gering, dass er irgendwann nicht mehr ausreicht und das Wasser versiegt.

Wasseraufbereitung

Dies scheint ein Technikraum zu sein.

Es gibt mehrere Rohre die hier zusammenlaufen, abzweigen und in andere Räume geführt werden.

Vermutlich handelt es sich hierbei um die Wasserversorgung des Bunkers.

Besonders auffällig ist ein großes, quer verlaufendes Rohr, mit je einer Handkurbel auf beiden Seiten.

Wird hier durch 1-2 Personen gekurbelt, wird der Wasserdruck manuell aufgebaut und Duschen, Klo und Waschbecken haben wieder Wasser solange gekurbelt wird. Alternativ ist eine Umschaltung auf Netzbetrieb in der **Leitstelle** möglich.

Dusche

Es scheint tatsächlich nur diese eine Gemeinschaftsdusche zu geben.

An der Wand hängen drei Duschköpfe, darunter befindet sich jeweils ein Hebel um das Wasser zu aktivieren.

Lassen die Spieler das Wasser lange laufen oder prüfen sie nacheinander Klo, Wasserhähne und Duschen, so wird der Wasserdruck nach und nach so gering das er irgendwann nicht mehr ausreicht und das Wasser versiegt.

WC

Die Toilette ist in einem sehr kleinen Raum untergebracht.

Neben der Schüssel reicht der Platz gerade noch für eine Klobürste und einen leeren Klopapierhalter.

Wird die Spülung betätigt, fließt leicht rostige Wasser mit aus dem Spülkasten.



Lassen die Spieler das Wasser lange laufen oder prüfen sie nach und nach Klo, Wasserhähne und Duschen, so wird der Wasserdruck nach und nach weniger und es dauert immer länger bis der Spülkasten wieder gefüllt ist. Irgendwann bleibt er ganz trocken.

Schlafen I

Im Schlafrum befinden sich 6 Metallbetten die in Dreiergruppen gestapelt sind. An einer Wand hängt ein Telefon ohne Wählscheibe.

Neben 6 schmalen Spinden ist der Raum nur noch mit einem kleinen Tisch und zwei Stühlen eingerichtet.

Der zweite Spind steht leicht offen.

Alle Spinde sind unverschlossen und stehen teilweise halb offen.

Öffnen die Spieler Spind 2 werden sie von dem Hund überrascht der sich hier versteckt.

Dieser fühlt sich in die Enge getrieben und verbeißt sich sofort in die Hand des Spielers und lässt nicht freiwillig los.

Irgendwie müssen die Spieler den Hund dazu bringen loszulassen

Die entstandene Wunde blutet stark und es sieht so aus, als ob sie versorgt werden muss.

Der Spieler erleidet 2W6+4 Schaden

In Spind 6 finden die Spieler einen Plan des Bunkers und einen Schlüssel.

Leitstelle

Interaktives PDF für den Spielleiter mit dem das Betriebssystem der Leitstelle simuliert wird



Aus dem Raum kommt ein grünliches Leuchten.

In der Leitstelle steht ein altmodischer Computerterminal.

Daneben steht ein Telefon ohne Wählscheibe.

Ohne Strom vom Generator ist die Leitung tot. Mit Strom ist ein Ticken zu hören bis im Fernmelderaum eine Verbindung durchgestellt wird.

Dieser Computer wird trotz Notbetrieb weiterhin mit Strom versorgt.

Der Computer fordert die Eingabe eines Schlüsselworts.

Das Schlüsselwort können die Spieler unter der Tastatur auf einem Zettel finden. Dort steht: 12345



Nach Eingabe des richtigen Passwords:

Auf dem Display wird eine Statusübersicht des Bunkers angezeigt:

Die Software kann, ähnlich wie ein BIOS, per Tastatur bedient werden.

Unter jedem Menüpunkt kann der Status genauer betrachtet oder geändert werden.

Status Zivielerschutz: Nicht Ausgelöst

- Zivielerschutz: Auslösen
 - Wenn Ausgelöst: Ausgelöst
 - Wird hier der Zivielerschutz ausgelöst gehen im Dorf die Sirenen an und kurz darauf klingelt es im Fernmelderaum

Status Luftaufbereitung: Schutzluft

Luftaufbereitung:

- Normalluft
- Schutzluft

Status Wasserversorgung: Brunnen I

- Wasserversorgung: Netz: 6bar
- Brunnen I: 1bar *Pumpe: Aus
 - Wenn an: 2bar
- Brunnen II: 0bar
- Pumpe: Aus
 - Wenn an: 3bar

Status Stromversorgung: Batteriebetrieb

Stromversorgung:

- Netz: 0V 0W
- Generator: 0V 0W
 - Wenn hochgefahren: 230V 7360W
- Batterie: 12V 1200W Ladung : 13%



Status der Strahlenmelder: Nicht erhöht

Strahlenmelder:

- Strahlungsmessung "Messkopf Schnarrenberg" 0,08 Microsievert/h
- Strahlungsmessung "Messkopf Haiterbach" 0,06 Microsievert/h
- Strahlungsmessung "Schutzraum" 0,04 Microsievert/h

Status der Schließanlage: Verriegelt

Schließanlage:

- Schließanlage: Entriegeln
 - Eingabe Schlüsselwort OvD:
 - Schlüsselwort:
 - Schlüsselwort Tagesbefehl
 - Schlüsselwort:

Fernmelderaum

Der Fernmelderaum ist vollgestellt mit diversen, technischen Geräten.

Besonders modern sieht die Technik aber nicht mehr aus.

An einer Wand befindet sich eine Rack voller Steckfelder.

Davor eine Konsole aus der man dutzenden 3,5mm Klinkenkabel heraus ziehen kann.

An der Konsole befinden sich Pro Arbeitsplatz ein fest verbauter Telefonhörer ohne Wählfeld.

Ohne Strom vom Generator ist die Leitung tot. Mit Strom ist ein Ticken zu hören bis eine Verbindung gesteckt wird.

Bei genauerer Untersuchung:

Im Rack befinden sich Dutzende Steckfelder mit je einem Lämpchen darüber

Bei einer Reihe des Steckfelds scheint es sich um Räume des Bunkers zu handeln.

* Fern1



- * Fern2
- * Leitstelle
- * Lageraum I
- * Lageraum II
- * Lageraum III
- * Behandlung
- * Radio
- * Kleiderkammer
- * Generator
- * Messe
- * Schleuse

Auf einer anderen Reihe des Steckfelds befinden sich offensichtlich externen Zielen:

- * Zur Sonne
- * Staatskanzlei BW
- * Staatskanzlei RP
- * BMVg
- * JaboG 33

Wird mit den 3,5mm Klinkensteckern eine Verbindung zwischen einem Ziel im Bunker und einem externen Ziel gesteckt, dann wird bei der Abnahme des Hörers eine Verbindung hergestellt.

Wenn der Hörer in einem der Zimmer abgehoben wird, ohne dass bereits eine Verbindung besteht, leuchtet die entsprechende Lampe am Steckfeld in Fernmelderaum und man kann durch eine Verbindung mit Fern1 oder Fern2 eine Verbindung aufbauen. Es muss also immer manuell eine Verbindung im Fernmelderaum gesteckt werden.

An der anderen Wand stehen 5 Fernschreiber (Siemens t1000) mit 5Kanal Lochstreifenstanzer und Lochstreifenleser bereit, zusätzlich zur Ausgabe auf Endlospapier erscheint die Nachricht auch auf einem altmodischen schwarz/grün Display.

Auf dem Boden neben den Fernschreibern steht eine rollbare Metallbox, in der die Lochstreifen und das Endlospapier geleitet und so entsorgt werden. Die Metallbox ist mit einem Vorhängeschloss gesichert. Auf der Box steht in Rot "VS".

In der Box findet sich zwei alte Lochstreifen. Sie sind nicht menschenlesbar.

Nachfolgendes nicht forcieren

Wird der erste Lochstreifen aus dem Müll in einen Fernschreiber geschoben, beginnt diese zu Ticken und schreibt in Rot die neu gesendete Nachricht des Lochstreifens auf das Endlospapier

„Teilnahme der Parlamentarier an Wintex 92 offiziell beendet. Übergang zu Übungsabschnitt 2 und 3. Start der Operation Full Moon DTG 031532Zjul92“

Die Antwort wird nach ca. 30sec in schwarzer Schrift auf das Endlospapier getippt:

„ Bitte in Kontext setzen. Aktuelle DTG 301153Zaug95“

Wird der zweite Lochstreifen eingegeben, wird folgende Nachricht in Rot geschrieben.



„Bitte kontaktieren sie umgehen das BMVg. Aktuelle DTG 301154Zaug95“

Beginnen die Spieler eine Unterhaltung per Fernschreiber, so erhalten sie die gleichen Anweisungen wie bei **Kontaktaufnahme von Intern**

Wenn die Stromversorgung von Batterie auf Generator umgestellt wurde, beginnt im Fernmelderaum ein stetes Ticken.

Auf 2 Fernschreibern kommen Meldungen von Nachrichtenagenturen an und werden mit lautem Ticken auf Endlospapier ausgegeben.

Der empfangene Text wird in schwarz auf Endlospapier gedruckt.

- DPA
 - Bei dem bisher größten Kampfeinsatz in der Geschichte der NATO bombardieren Kampfflugzeuge der westlichen Allianz serbische Stellungen bei Sarajevo, Pale, Tuzla und Goražde. In die Kämpfe greift auch die Artillerie der am Berg Igman bei Sarajevo stationierten Schnellen Eingreiftruppe ein.
 - In Hairou, einem Vorort der chinesischen Hauptstadt Peking, beginnt das von rd. 17 000 Teilnehmerinnen aus 180 Ländern besuchte Forum der regierungsunabhängigen Frauengruppen (NGO). Es soll die am 4. September beginnende vierte UNO-Weltfrauenkonferenz kritisch begleiten.
 - Bei einem Referendum in Kasachstan billigen nach offiziellen Angaben 89,07% der Abstimmenden die von Präsident Nursultan Nasarbajew vorgelegte Verfassung. Sie stärkt die Rolle des Staatschefs zu Lasten des aus zwei Kammern bestehenden Parlaments.
- BBC
 - Operation Deliberate Force - NATO's first air campaign shattered Bosnian Serb communications
 - Quebec independentists narrowly lose referendum for a mandate to negotiate independence from Canada.
 - Tansu Çiller DYP forms the new government of Turkey.
- AP
 - Early in the morning of 30 August 1995 NATO aircraft launched a series of precision strikes against selected targets in Serb-held Bosnia and Herzegovina.

Kontaktaufnahme von Extern

Wurde der Strom wiederhergestellt und über die **Leitstelle** Zivilschutz ausgelöst oder per **Radio** ein Hilferuf gesendet, klingelt nach kurzer Zeit eine Leitung im Fernmelderaum.



Die Lampe „BMVg“ blinkt rot.

Wird die Leitung gesteckt, meldet sich am anderen Ende eine hektische Stimme.

"Hallo, Leutnant Welter hier, was ist los bei Ihnen?

Optional: (Wieso wurde der Zivilschutz ausgelöst. Sie sollen den Bunker doch stillgelegt und keine Panik in der Bevölkerung auslösen.)

Mit wem spreche ich überhaupt "

.....

Und was machen Sie in dieser Anlage?

.....

Ausgerechnet heute wo wir eh schon so viel zu tun haben wegen Sarajevo Die Tür bekommen wir von außen erst in 14 Tagen wieder auf, da können wir leider nix machen. Sie sollten die Verriegelung aber aus der Leitstelle deaktivieren können.

Sie braucht dazu zwei Schlüsselworte. Das Schlüsselwort aus dem aktuellen NATO Tagesbefehl kann ich Ihnen besorgen, aber das zweite haben wir hier draußen nicht.

Wenn Sie Glück haben dann wurde das noch nicht geändert und ist immer noch das Schlüsselwort des leitenden Offiziers der letzten Übung.

Haben Sie noch Unterlagen der letzten Übung?

.....

Dann suchen Sie mal danach. Oder Sie richten sich die nächsten 14Tage häuslich ein und genießen die Ruhe.

Diesel sollten Sie ja genug haben für die nächsten Wochen.

....

Und eine Sache noch, alles was Sie da drinnen sehen zählt als Verschlusssache und ist streng geheim. Am besten vergessen Sie alles schnell wieder. Ich rufe sie wieder an wenn ich den Tagesbefehl habe."

Ca. 20min nach dem ersten Telefonat klingelt erneut das Telefon.

"Hallo, Welter nochmal. Alles gut bei Ihnen?

Ich hab jetzt den Tagesbefehl für Sie.

Das gesuchte Schlüsselwort ist Kangaroo. haben Sie das?

.....

So wie das Kanguru nur mit aaaa und oooooo, also zwei a und zwei o. Englisch halt für Kanguru.... Kangaroo.

.

Haben Sie schon das zweite Schlüsselwort gefunden?

.....

Na dann machen Sie mal weiter mit dem Suchen, damit Sie da wieder rauskommen aus dem Bunker. Sonst bekommen hier einige Leute langsam etwas Angst um ihre Sterne."

Kontaktaufnahme von Intern

Wurde der Strom wiederhergestellt aber kein Zivilschutz über die Leitstelle ausgelöst, können die Spieler über das Steckfeld im Fernmelderaum alle Leitungen anwählen.

Wird eine Verbindung gesteckt, klingelt es erstmal ewig, dann meldet sich am anderen Ende eine Stimme.



"Hallo, Leutnant Welter hier, mit wem spreche ich? "

.....

Geben Sie mir mal den Diensthabenden Offizier

.....

Und was machen Sie in dieser Anlage?

.....

Ausgerechnet heute wo wir eh schon so viel zu tun haben wegen Sarajevo Die Tür bekommen wir von außen erst in 14 Tagen wieder auf, da können wir leider nix machen. Sie sollten die Verriegelung aber aus der Leitstelle deaktivieren können.

Sie braucht dazu, soweit ich weiß, zwei Schlüsselwörter. Das Schlüsselwort aus dem aktuellen NATO Tagesbefehl kann ich Ihnen besorgen, aber das zweite haben wir hier draußen nicht.

Wenn Sie Glück haben, dann wurde das noch nicht geändert und ist immer noch das Schlüsselwort des leitenden Offiziers der letzten Übung.

Haben Sie noch Unterlagen der letzten Übung?

.....

Dann suchen Sie mal danach. Oder Sie richten sich die nächsten 14 Tage häuslich ein und genießen die Ruhe.

Diesel sollten Sie ja genug haben für die nächsten Wochen. Und nen Fernseher gibts auch irgendwo.

....

Ach ja, und eine Sache noch, alles was Sie da drinnen sehen zählt als Verschlusssache und ist streng geheim. Am besten vergessen Sie alles schnell wieder. Ich rufe sie wieder an, wenn ich den Tagesbefehl habe."

Ca. 20min nach dem ersten Telefonat klingelt erneut das Telefon

"Hallo, Welter nochmal. Alles gut bei Ihnen?

Ich hab jetzt den Tagesbefehl für Sie.

Das gesuchte Schlüsselwort ist Kangaroo. Haben Sie das?

.....

So wie das Kanguru nur mit aaaa und oooooo, also zwei a und zwei o. Englisch halt für Kanguru.... Kangaroo.

.

Haben Sie schon das zweite Schlüsselwort gefunden?

.....

Na dann machen Sie mal weiter mit dem Suchen, damit Sie da wieder rauskommen aus dem Bunker. Sonst bekommen hier einige Leute langsam etwas Angst um ihre Sterne."

Lageraum

In diesem großen Konferenzraum steht ein langer Tisch mit dutzenden Stühlen und drei Telefonen ohne Wählscheibe.

Eine riesige Karte die Deutschland in den Grenzen von BRD und DDR zeigt hängt an der einen eine weiße Leinwand an der anderen Wand.

Über der Karte befinden sich 4 Lampen in den Farben grün, gelb, orange und rot.

Unter den 4 farbigen Lampen steht "Alfa", "Bravo", "Charlie" und "Delta".

Die gelbe Lampe mit der Beschriftung "Bravo" leuchtet.



Unter der Karte steht ein kleiner Tisch mit riesigen Stecknadeln, Zirkeln, Linealen und Filzstiften. Die Karte ist mit Linien, Pfeilen, Markierungen und Zeichen vollgeschrieben. Bei genauerer Betrachtung, scheinen sich die Markierungen abwischen zu lassen. Ein altmodischer Overheadprojektor steht am Ende des Tisches.

Wird der Overheadprojektor untersucht, findet sich darauf eine Karte mit der Überschrift "Territorialkommando Süd". Die Karte zeigt die Hauptversorgungsstraßen der BRD. Die Karte trägt einen Stempel mit der Aufschrift "Geheim - amtlich Geheimgehalten".

Auf dem Tisch befinden sich, neben drei Telefonen auch ein halbvoller Aschenbecher, leere Kaffeetassen mit eingetrocknetem Inhalt sowie Unterlagen zu Truppenverschiebungen auf deutschem Boden.

Ohne Strom vom Generator ist die Telefonleitung tot. Mit Strom ist ein Ticken zu hören bis im Fernmelderaum eine Verbindung durchgestellt wird.

Mehrere Dokumente, Karten, Mappen und Ordner liegen offen auf dem Tisch.

- Aktenmappe "Raumordnung"
Unterlagen und Karte mit der Aufschrift "Plan für die Führung des Feuerkampfes Teil1: Raumordnung Artillerie"
- Dokumente über Hubschraubereinsätze und Unterstützungsflüge für Panzerbrigaden
- Karten und Gefechtsgliederung der Flugabwehr
- Ordner "Dienstweisung zum Notbetrieb der Schutzstelle"

Hier wird detailliert beschrieben, wie die einzelnen Systeme des Bunkers funktionieren. Hier finden sich u.a. Anweisungen, wie der Generator zu starten ist, wie die Wasserversorgung auf die Brunnen umgestellt werden oder bei versagen der Pumpe im Handbetrieb Wasser gefördert werden kann.

- Dokumente über Maßnahmen bei nicht abgeschlossenem eigenen Aufmarsch
- Eine Aktenmappe mit Formularen und der Aufschrift OvD

Die Aktenmappe enthält alle Befehle an den Diensthabenden Offizier des Bunkers. Alle Befehle mussten gegengezeichnet werden. Bei genauerer Suche finden die Spieler eine Formular, dass die Übernahme der Leitung im Bunker bestätigt. In diesem Formular hat der nun Diensthabende Offizier handschriftlich zwei Worte eingetragen Silkworm und Walküre

Beim Durchblättern der Unterlagen auf dem Tisch scheinen es alles Unterlagen der vergangenen NATO Übungen "Wintex" zu sein.

Das Ziel der Übung war anscheinend die Probe des Verteidigungsfalls inkl. Lenkung von Flüchtlingsströmen sowie die Koordination der NATO Kampfhandlungen gegen die Russische Armee.

Das Ganze gipfelt nach Aktenlage in einem Ersteinsatz atomarer Waffen durch Russland gegen Litauen,



sowie einem atomaren Zweitschlag durch die NATO auf 25 Ziele in der Ukraine, Polen und Ostdeutschland.
Kurz zusammengefasst wird Deutschland geopfert, damit der Russe nicht nach Westen vorstoßen kann.



Materialsammlung Lageraum

OUTRO

Die Türen des Bunkers öffnen sich mit einem Knirschen.

Von draußen erklingen laute Rufe und man hört das Trampeln von schweren Stiefeln auf dem Betonboden näherkommen.

Plötzlich stehen vier Feldjäger mit angelegten Gewehren vor den Spielern. Es werden laute Kommandos gebrüllt.

Nachdem sich die Situation etwas beruhigt hat, werden die Spieler aufgefordert, zu erklären warum sie hier sind und was im Bunker passiert ist.

Als die Geschichte endet schauen sich die Feldjäger etwas hilflos, aber erleichtert an und beginnen dann zu lachen.

Sie führen die Spieler aus dem Bunker in die Doppelgarage, in der jetzt ein weißer Kastenwagen steht.

Der selbe Wagen, der vorhin noch draußen auf der Straße stand.

Die Spieler werden in den Kastenwagen gesetzt und ihre Aussage schriftlich festgehalten. Ihnen wird nochmal eindringlich nahegelegt, bitte über alles Stillschweigen zu bewahren.

Dann müssen sie ein Protokoll mit ihrer Aussage unterschreiben. Im Anschluss werden die Spieler zu ihrer Aufgabe gefahren. Ist diese erledigt werden die Spieler kurz vor dem Ferienlager abgesetzt und kommen mit einiger Verspätung im Lager an.

Sagen die Spieler im Ferienlager die Wahrheit und erzählen alles, wir ihnen nicht geglaubt und sie bekommen dauerhaft -1 auf den Grundwert Soziales.

Halten alle Spieler dicht und erfinden eine Geschichte bekommen sie dauerhaft +2 auf Wissen und +2 auf Handeln.



LÖSUNGSWEG

Um den Generator zu aktivieren, müssen drei Schraubsicherungen gefunden werden.
Der Generator muss aktiviert werden, damit eine Verbindung nach Extern möglich ist.
Von Extern wird das Schlüsselwort "Kangaroo" aus dem Tagesbefehl benötigt.
Das zweite Schlüsselwort "Silkworm" muss in den Dokumenten im Lageraum oder im Müll der Fernschreiber gefunden werden.
Der PC muss durch ein Passwort entsperrt werden.
Das Passwort "12345" findet sich unter der Tastatur.
Beide Schlüsselworte müssen am PC eingegeben werden, um die Verriegelung zu entsperren.

NPCs

Sozialarbeiter im JuZ

Uwe Mahler

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

Adresse:

- Scheideweg 27
- Miederzoll

Jeans, Nickelbrille, Schlabberpulli grün, Sandalen+Socken,

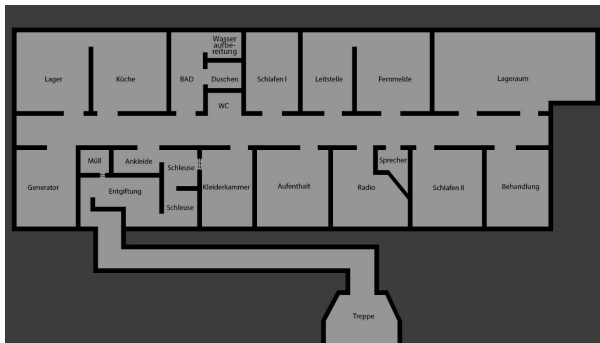
Susanne Heinich

- 21 Jahre
- *15.6.1974 (Zwilling)
- 169 cm 63 kg - schlank
- Augenfarbe: grün
- Haarfarbe: braun

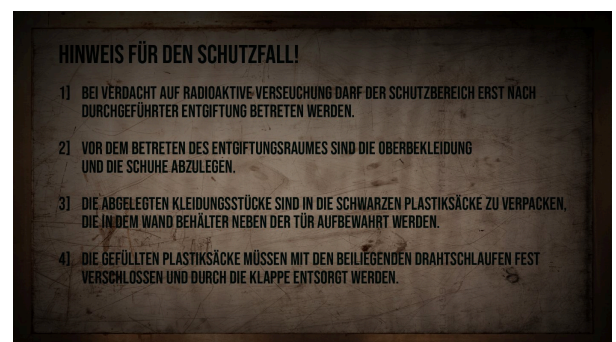
Camouflage-Rock (bis kurz über die Knie), türkisfarbenes bauchfreies Top, Tattoo-Halsband



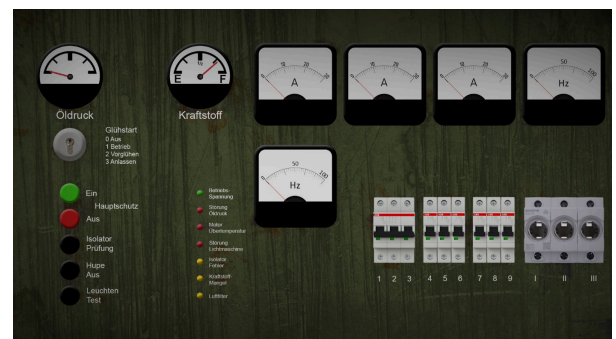
ZUSATZMATERIALIEN



Plan Bunker für Spielleiter



Schild Entgiftung



Generator



Materialsammlung Lageraum





Interaktives PDF das Betriebssystem der Leitstelle simuliert

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 - Ferien mit Hindernissen – <https://howtobeahero.de/index.php?title=Dormingen+-+Ferien+mit+Hindernissen&oldid=36011>

