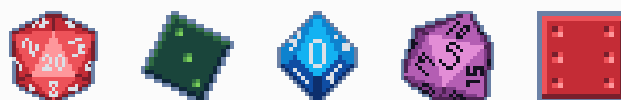




EIN SOMMERMÄRCHEN

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



INHALT

Ein Sommermärchen	3
Vorbereitung	3
Struktur	3
Die Entführung	4
Prolog	4
Der Campingplatz	5
Das alte Pumpwerk	11
Epilog	12



EIN SOMMERMÄRCHEN

"Ein Sommermärchen" ist ein unterhaltsames Detektiv-Abenteuer, das vor dem Hintergrund der Fußball-WM 2006 die kuriosen Charaktere eines Campingplatzes im Ruhrgebiet zusammenführt.

Wo spielt das Abenteuer?: auf einem Campingplatz

Wann spielt das Abenteuer?: im Sommer 2006

Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?: How-To-Be-A-Hero-Grundsystem

Für wie viele Leute ist es gemacht?: 3 bis 5 Spieler plus ein Spielleiter

Schwierigkeit für den Spielleiter: ausbalancieren der Hinweise, viele Charaktere

Schwierigkeit für die Spieler: keine

Spieldauer: etwa 5 Stunden

Hier gibt es weitere Abenteuer des Autors.

VORBEREITUNG

Der Spielleiter entwickelt vorab mit jedem Spieler einzeln den Charakter. Dabei sollte der Spielleiter darauf achten, dass die Gruppe insgesamt alle Fähigkeiten besitzt, die im Abenteuer weiterhelfen können – oder ggf. das Abenteuer anpassen. Für Anfänger kann es das Rollenspiel erleichtern, wenn jeder Charakter einen Vorteil (z.B. besonnen, einnehmend, prominent, weit gereist, ...) und einen Nachteil (z.B. aufdringlich, gemein, inselbegabt, lüstern, ...) in seinen Charakterbogen aufnimmt, der sich nicht zwingend auf Proben auswirken muss.

Die Charaktere sind alle selbst Camper auf dem Platz und haben auch eigene Wohnmobile oder Wohnwagen. Wenn gewünscht können die Charaktere auch in Paaren oder als Gruppe campen und sich bereits vorher kennen.

STRUKTUR

Folgende Formatierungen sollen diesen Leitfaden lesbarer machen:

Kursiver Text kann vom Spielleiter so oder so ähnlich vorgetragen werden. Diese Passagen dienen meist dazu einen Ort einzuführen oder bestimmte dramaturgisch zwingende Ereignisse passieren zu lassen.

In solchen Boxen finden sich Hinweise für den Spielleiter.

Wenn es bei der Interaktion mit einem NSC zum Kampf kommen kann, finden sich seine Kampfwerte und mitgeführte Gegenstände in einer Tabelle:

Name	Schaden	Trefferchance	Handeln	Gesundheit	Loot
Bösewicht	3W10	60	30	80	Spitze Buntstifte



DIE ENTFÜHRUNG

Folgende Informationen können die Charaktere über die Vorgänge rund um Sabine zusammentragen:

- Sabine hat zur Vergabe der WM recherchiert und inkriminierende Infos über FIFA-Manager gesammelt. (Hinweise am Wohnwagen von Sabine, von Thomas, von Irina, von Egon und im Wohnwagen von Paul)
- Mike Kasner und die FIFA haben einen Deal gemacht, Sabine für die Dauer der WM verschwinden zu lassen. Dafür sollte es einen Werbedeal für CorePower geben. (Hinweise von Cordula, von Paul, von Ilija und im Pumpwerk)
- Am Tag vor dem WM-Halbfinale hat Mike den Auftrag zur Entführung von der FIFA erhalten. (Hinweis von Thomas und im Pumpwerk)
- Er hat daraufhin den Wohnwagen von Sabine ausgespäht und einen Plan geschmiedet. (Hinweise von Johanna und von Doris)
- In der Nacht vor dem WM hat Mike Sabine im Wohnwagen besucht, sie hat geöffnet und wurde von Mike überwältigt. (Hinweise am Wohnwagen von Sabine, im Büro von Egon und von Jeanne)
- Sabine wurde in das alte Pumpwerk an der Ruhr verschleppt und wird dort von Mike festgehalten. (Hinweise von Johanna, von Hermann, von Cordula und von Egon)

PROLOG

Hier beginnt das Abenteuer!

Deutschland - ein Sommermärchen. Es ist der 4. Juli 2006. Die Mannschaft steht im Halbfinale gegen Italien, und euer kleiner Campingplatz ist elektrisiert. Ihr sitzt unter freiem Himmel, vor einer im leichten Sommerwind schwankenden Leinwand. Thomas hat einen Beamer aufgebaut - er hat ein Ding für Technik. Und Ilija steht - wie eigentlich immer - am Grill, während seine Frau Irina Würstchen verteilt. In der Luft liegen Bier, Sonnencreme und der erste Frust über vertane Torchancen. Nur beim "Rudel" seid ihr euch nicht so sicher, wie viel die drei Jungs wirklich noch vom Spiel mitbekommen. Bei ihnen haben sich schon so einige Bierdosen auf dem Boden angesammelt. Sehr zum Ärger von Platzwart Egon.

Auch eure übrigen Mit-Camper sind da: Doris, die in ihren goldenen Jahren noch mal von Platz zu Platz tingelt; Panini-Paule, der in der Halbzeitpause versucht, endlich die letzten Sticker für sein Album zu ertauschen; Cordula, die wie immer ihre Sportklamotten anhat und Johanna, die eigentlich lieber "Jeanne die Tapfere" genannt werden möchten.

Während alle fiebern und fachsimpeln, fällt euch auf: Sabine fehlt. Eigentlich hat sie sich bisher keines der Spiele der Mannschaft entgehen lassen. Auf euch wirkte das fast wie eine Obsession - weniger wie Begeisterung.

Das Spiel selbst geht in die Verlängerung, lange steht es 0:0 - unnötigerweise, wie ihr findet. Dann geht es Schlag auf Schlag: In der 119ten Minute findet Fabio Grosso eine Lücke in der deutschen Abwehr und macht das 0:1. Jede Hoffnung, die ihr noch hattet, dass sich die Mannschaft vielleicht noch ins Elfmeterschießen retten könnte, zerstört dann in der Nachspielzeit Alessandro del Piero mit dem 0:2. Der Traum vom Weltmeister-Titel zu Hause ist ausgeträumt. Ihr könnt kaum glauben, dass Sabine sich das hat freiwillig entgehen lassen. Um euch herum scheint es Redebedarf zu geben.

Die Spieler-Charaktere können Smalltalk betreiben und in **ersten Gesprächen** erfahren, dass Sabine den ganzen Tag nicht gesehen wurde. Sie war auf dem Campingplatz beliebt und mit vielen der Camper vertraut. Außerdem erzählt einer der Camper, dass sie an den letzten zwei, drei Tagen etwas nervös gewirkt habe. Relativ zügig zerstreut sich die Camper-Gruppe und auch die Spieler-Charaktere gehen schlafen.



DER CAMPINGPLATZ

Am nächsten Tag fehlt immer noch jede Spur von Sabine und die Gruppe muss den Camping-Platz erkunden, um Hinweise auf ihr Verbleiben zu finden. Am Ende sollte für die Spieler klar sein, dass Sabine wegen ihrer Recherche zur Vergabe der WM in das alte Pumpwerk entführt wurde. Dabei gilt grundsätzlich: Je besser sich die Spieler-Charaktere mit einem Mit-Camper stellen, bevor sie nach Sabine fragen, desto einfacher fällt es ihnen, Informationen über Sabine zu bekommen.

Dieser Abschnitt ist modular aufgebaut. Die Orte auf dem Campingplatz können in beliebiger Reihenfolge besucht werden und sind nur stichpunktartig ausformuliert. Der Spielleiter oder die Spielleiterin sollten aber darauf achten, dass ein Zeitablauf erkennbar wird.

Sabine Neumann

Beschreibung: Sportjournalistin, Mitte 30, kurze braune Haare, begeisterungsfähig und energiegeladen, meist mit Notizbuch unterwegs, sieht manchmal Zusammenhänge wo keine sind - oder ist etwas wirklich Großem auf der Spur.

Camp: Ein kleiner mintgrüner Wohnwagen am Rande des Campingplatzes, gezogen von einem silbernen VW Polo.

Szene: Sabines Wohnwagen steht ruhig und verlassen an seinem Platz. Von außen gibt es nichts Ungewöhnliches zu entdecken. Die Tür ist verschlossen, die Vorhänge zugezogen. Der Platz wirkt aufgeräumt und verlassen.

Proben:

- (1) Das Schloss des Wohnwagens kann geknackt oder die Tür aufgebrochen werden (leicht).
- (2) Im Wohnwagen finden sich auf dem Boden ein Panini-Sticker von Jens Lehmann und ein Panini-Sticker von Franz Beckenbauer, auf den handschriftlich "bestechlich?" geschrieben wurde (mittel).
- (3) Im Wohnwagen findet sich eine Notiz: "Können wir noch mal über die Geschichte reden. – J." (mittel).
- (4) Im Wohnwagen findet sich ein Ausdruck: "Das Ausspähen von Stellplatzmietern ist nicht gestattet! – Der Platzwart" (mittel).
- (5) Im Unterholz nahe des Wohnwagens kann die Gruppe Spuren eines Handgemenges entdecken, die von einem Mann und einer Frau stammen (schwer).
- (6) Das Innere des Wohnwagens wurde durchwühlt und anschließend aufgeräumt (schwer).

Egon Rospek

Beschreibung: Platzwart, Ende 50, Ruhrpott-Original, rau aber herzlich, graue nach hinten gekämmte Haare, speckiger Bauch, meist im Feinripp-Unterhemd mit langem Hausmeister-Mantel, kennt den Campingplatz in- und auswendig, mag Regeln und seine Ruhe zu haben.

Camp: Ein abgewohnter Flachdach-Bungalow an der Zufahrt zum Campingplatz, der von Egon auch als Büro genutzt wird. Drinnen herrscht feinster "gelsenkirchener Barock".

Szene: Egon sitzt am Fliesentisch in seinem Bungalow und geht etwas widerwillig Unterlagen über die Platzmiete durch. Auf dem Tisch steht auch ein gut gefüllter Aschenbecher. Auf einem Fernseher läuft "Richter Alexander Hold" ohne Ton. Durch ein halb geöffnetes Fenster hat Egon einen guten Blick auf den Campingplatz.



Dialogfragmente:

- (1) "Hömma! Ihr könnt doch nich einfach meine Kameraaufnahmen sehen. Wo komm wa denn da hin?! Wenn hier jeder macht, watter will, ham wa bald Anarchie auf'm Platz. Und dat kannste vergessen, Freundchen."
- (2) "Die Sabine? Joa, dat war 'ne Neugierige, wa?! Hat imma son Notizbuch dabei gehabt und rumgeragt – als wär dat hier der Bundestag oder sowat."
- (3) "Nachts hörste hier manchma Schritte, da denkste, dat is wat weiß ich wer und dann isset doch nur der Wind. Aber dat war kein Wind, da bin ich mir sicha."

Proben:

- (1) Egon weiß zwar von keinen Feindschaften zwischen Sabine und den anderen Campern, findet aber, dass sie "zu viel rumgeschnüffelt" hat. (leicht).
- (2) Zuletzt haben Thomas und Johanna mehrfach Sabine in ihrem Wohnwagen besucht (mittel).
- (3) Egon war in der Nacht vor dem Halbfinale auf dem Klo und hat aus dem Fenster eine dunkle Gestalt auf dem Campingplatz in der Nähe von Sabines Wohnwagen gesehen, sich dabei aber nichts weiter gedacht (schwer).
- (4) Egon hat immer wieder Ärger mit Jugendlichen, die im alten Pumpwerk in der Nähe rumhängen und nachts über den Campingplatz laufen. (schwer)

Alibi: Die Überwachungskamera zeigt, wie Egon sein Bungalow am Abend vor dem Halbfinale betritt und erst am Morgen wieder verlässt.

Paul Zimmermann

Beschreibung: Sticker-Sammler, Ende 20, groß und schlacksig, leicht fettige Haare, trägt ständig ein Ballack-Trikot, eher introvertiert, spricht aber bei jeder Gelegenheit über Panini-Alben.

Camp: Ein älteres Wohnmobil, von seinen Eltern geliehen, innen chaotisch, voller Fußball-Andenken und Panina-Sticker-Tüten.

Szene: Paul sitzt vor seinem Wohnmobil an einem kleinen Campingtisch und sortiert Panini-Sticker. Aus dem Inneren des Wohnmobils klingt Musik von den Sportfreunden Stiller.

Dialogfragmente:

- (1) "Sabine ist nett. Hat sogar versprochen, mir einen Jens-Lehmann-Sticker aufzuheben, wenn sie einen findet. Das ist nämlich der einzige, der mir in allen meinen Alben noch fehlt. Schaut mal hier ..."
- (2) "Na das war ja gestern was, oder. Aber! Aber!! Ich hab' schon alle Italiener. Schaut mal hier ..."
- (3) "Also ... wenn ihr unbedingt müsst, könnt ihr euch gern drinnen umschauen. Aber passt auf, dass ihr nicht auf meine Klose-Serie tretet! Die will ich gleich noch einkleben. Schaut mal hier ..."

Proben:

- (1) Sabine hat mit Paul noch am Nachmittag des Tages vor dem Halbfinale gesprochen – lieber über die Manager als über die Spieler (leicht).
- (2) Sabine scheint sich für die Manager interessiert zu haben, weil sie gerade zur FIFA recherchiert und wirkte am Tag vor dem Halbfinale sehr nervös (mittel).
- (3) Im Wohnmobil findet sich eine Box Energieriegel von "CorePower" mit einer handschriftlichen Notiz: "Wie besprochen für Philipp Lahm und Per Mertesacker" (gemeint sind die echten Menschen, die Paul bei einem Meet and Greet treffen will) (schwer).

Alibi: Paul hat in der Nacht vor dem Halbfinale alte WM-Spiele auf DVD geschaut – so laut, dass sich Renate und Hermann darüber beschwert haben.



Doris und Hermann Müller

Beschreibung: Doris: Rentnerin, ehemals Reise-Fotografin für TUI, herzlich und ein wenig öko, liebt die Natur, schöne Landschaften und insbesondere Vögel, erzählt leidenschaftlich gern Geschichten, trägt weite Leinenhose und Baumwoll-Shirt, darüber eine Foto-Weste, hat (fast) immer eine Kamera dabei. Hermann: Rentner, ehemals Ingenieur, schütteres graues Haar, trägt Karohemd und Jeans, wortkarg, hält sich gern im Hintergrund.

Camp: Ein gut gepflegter Oldtimer VW-Bulli in rot, scheint die welt gesehen zu haben, mit Dachgepäckträger, draußen steht ein Campingtisch unter einer Markise und in einiger Entfernung ein kleines Vogelhäuschen.

Szene: Doris sitzt draußen am Campingtisch und wartet eine ihrer Kameras. Hermann sitzt schweigend daneben und trinkt Tee aus einer Thermoskanne.

Dialogfragmente:

- (1) (Doris) „Ach, die Vögel sind heute besonders zahlreich. Seht ihr das Licht dort am Wasser? Es spielt so schön mit den Federn.“
- (2) (Doris) "Ich weiß noch, damals in Patagonien – da habe ich sogar einen Caracara fotografieren können. Wirklich ein schöner Vogel und mittlerweile leider sehr gefährdet."
- (3) (Hermann) "Och ja, wenn ihr meint ... ich weiß es wirklich nicht."

Proben:

- (1) Doris hat ein Problem mit ihrer Kamera. Kann die Gruppe helfen, kümmert sie sich anschließend um die Fotos und entdeckt eines, auf dem im Hintergrund ein Mann zu sehen ist, der am Tag vor dem Halbfinale Sabines Wohnwagen ausspät (leicht).
- (2) Hat die Gruppe Mike Kasner bereits getroffen, kann sie darauf schließen, dass er der Mann auf dem Foto sein könnte (mittel).
- (3) Hermann interessiert sich für die Wasser-Infrastruktur entlang der Ruhr und weiß von dem alten Pumpwerk flußabwärts (schwer).

Alibi: Hermann und Doris sind in der Nacht vor dem Halbfinale durch laute Geräusche von Pauls Wohnmobil geweckt worden. Doris hat sich angezogen und ist rüber gegangen, um sich zu beschweren.

Thomas Peters

Beschreibung: Erfinder, Anfang 40, trägt gern Cargo-Shorts, Sandalen mit Socken, ein „Atomkraft nein danke!“-T-Shirt, zerzauste braune Haare mit grauen Sträichen, Dreitagebart, etwas schusselig aber freundlich und hilfsbereit, denkt oft schneller, als sein Mundwerk mitkommt, technikfreak, experimentierfreudig, idealistisch und etwas verträumt.

Camp: Ein größtenteils selbstgebauter, verchromter Wohnwagen mit Solarzellen, Antennen, kleinem Windrad auf dem Dach, vor dem Wohnwagen ein Basteltisch mit Bau-Material, Kabel, kleine Elektronik und kuriose Gerätschaften, allerlei Halbfertiges.

Szene: Thomas bastelt gerade vor seinem Wohnwagen an einem Torwart-Roboter herum und bietet der Gruppe sofort eine Demonstration an, auf Nachfrage zeigt er gern auch weitere Gerätschaften.

Dialogfragmente:

- (1) "Ich hab die Servos gerade neu justiert und die Ball-Erkennung angepasst, der kleine hält jetzt mindestens so gut wie Jens Lehmann."
- (2) "Wenn ich das Satellitensignal sauber bekomme, dann ... naja dann können wir jedes Spiel schauen wie



ein Profi: ohne Werbung, ohne Verzögerung und mit allen Kameraeinstellungen."

(3) "Da war was merkwürdiges in den Signalen, lasst mich mal schauen, ob ich die Aufzeichnung noch finde."

Proben:

(1) Thomas hat eine verschlüsselte Übertragung über den FIFA-Satelliten abgefangen, die an einen Empfänger ganz in der Nähe gerichtet war: "Wir müssen die Nervensäge kaltstellen, bevor sie unser Sommermärchen gefährdet." (mittel)

(2) Kann die Gruppe Thomas bei einem Technik-Thema helfen oder ein Tor gegen den Roboter schießen, ist Thomas so beeindruckt, dass er von sich aus von im Rahmen einer kleinen Technik-Tour von der Aufzeichnung erzählt (mittel).

(3) Sabine hat Thomas mehrfach gebeten, sich für sie auf den FIFA-Server zu hacken und Daten über die Vergabe der WM zu stehlen – was Thomas aber verweigert hat (schwer).

Alibi: Thomas kann nachweisen, dass er in der Nacht vor dem Halbfinale digital an einer Konferenz über Satellitentechnik in den USA teilgenommen hat.

Johanna Rogalski

Beschreibung: Mittelalter-Darstellerin, wird lieber "Jeanne die Tapfere" genannt, Mitte 30, lange braune Haare zu einem Zopf gebunden, trägt mittelalterliche Kleidung (Tunika, Lederwams, Umhang), hat oft ein Requisiten-Schwert bei sich, spricht schwärmerisch und pathetisch, lebt für Mut, Ehre und Tapferkeit – manchmal auf weltfremde Weise.

Camp: Ein "authentisches" mittelalterliches Zelt, mit einer Holzgigur für Schwertübungen davor und einem ausgebrannten Lagerfeuer. Im Hintergrund steht ein dunkelgrüner Opel Astra.

Szene: Johanna sitzt auf einem umgelegten Baumstumpf vor ihrem Zelt und poliert gerade die Schulterplatte einer Rüstung für das nächste Larp und summt dabei leise vor sich hin. Auf dem Boden steht ein großer Humpen. Wenn die Gruppe sie anspricht erhebt sie sich etwas aufgeschreckt und begrüßt die Gruppe mittelalterlich. Bittet die Gruppe um Hilfe oder Infos, fordert Johanna ganz offen, dass sich die Spieler-Charaktere "beweisen" müssen.

Dialogfragmente:

(1) "Seid begrüßt! Welch freudige Begegnung in meinem bescheidenen Lager. Nennt mich Jeanne – wenn ihr wollt, Jeanne die Tapfere."

(2) "Eine verfallene Ruine eines vergessenen Reiches? Solche Abenteuerlust kann ist geradezu ansteckend! Vielleicht sollte ich selbst eine Expedition wagen?"

(3) "Ich organisiere gerade ein großes Larp und hatte gehofft, unserem Hobby etwas positive Presse zu verschaffen."

Proben:

(1) Johanna erinnert sich, dass Mike oft an der Ruhr joggen ist, in den letzten paar Tagen damit aber aufgehört zu haben scheint. (leicht)

(2) Gewinnt die Gruppe einen Turnierkampf gegen Johanna, verrät sie ihnen, dass ihr bei einer Morgenmeditation an der Ruhr vor einigen Tagen eine Gruppe von "Abenteurern" begegnet ist, die zu einem Lost Place in der Nähe wollten. (mittel)

(3) Johanna hat am Tag vor dem Halbfinale eine Gestalt im Gebüsch nahe dem Wohnwagen von Sabine bemerkt, hat sie aber nicht konfrontiert. Eine große Feigheit, über die sie lügt. (schwer)

Alibi: Johanna hat in der Nacht vor dem Halbfinale mit Irina am Lagerfeuer gesessen.

Name	Schaden	Turnierkampf	Handeln	Gesundheit	Loot
------	---------	--------------	---------	------------	------



Jeanne die Tapfere	2W10	60	40	60	Larp-Einladung
--------------------	------	----	----	----	----------------

Ilja und Irina Kovac

Beschreibung: Ilja: zweite Generation Gastarbeiter, um die 40, Kurzhaarschnitt, sonnengebräunt, etwas Bauchansatz, trägt meist Kroatien-Trikot und kurze Hose, herzlich und gesellig, redet gern über Fußball und noch lieber übers Grillen. Irina: in Kroatien geboren, Mitte 30, lange blonde Haare, schlank, elegant und modisch gekleidet, meist mit Sonnenbrille, klug und charmant aber etwas distanzierter, fühlt sich nicht ganz wohl auf dem Campingplatz, hat noch Ambitionen im Leben, die Ilja nicht unbedingt teilt.

Camp: Ein geräumiges Wohnmobil mit kroatischem Kennzeichen, davor ein großer Profi-Grill, der als Anhänger hinter dem Wohnmobil hergezogen werden kann, im Wohnmobil Erinnerungsstücke aus verschiedenen europäischen Ländern, insgesamt sehr ordentlich und aufgeräumt mit einer kleinen Fußmatte am Eingang zum Wohnmobil.

Szene: Ilja bereitet den Grill für den Abend vor, trinkt dabei ein Bier und unterhält sich laut lachend mit Irina, die wirkt hingegen etwas abwesend und liest ein Magazin.

Dialogfragmente:

- (1) (Ilja) "Ich sag's euch, das ist der perfekte Sommer. Ihr Deutschen habt es echt geschafft!"
- (2) (Ilja) "Weißt du noch letztes Jahr in Italien auf dem Platz, dieser Typ, der einen Steinofen in seinem Wohnmobil hatte. Irre, wie er das gemacht hat. Aber nichts schlägt authentische Rasnici!" (Irina) "Mhm, ja, das war ungewöhnlich."
- (3) (Irina allein) "Manchmal fühlt sich die Welt mit Ilja so klein an."

Proben:

- (1) Ilja kann mit Grill- oder Fußball-Kenntnissen beeindruckt werden. Dann erzählt er, dass Mike zuletzt etwas von einem "Werbedeal mit der FIFA" gefaselt habe – glaub aber nicht daran, dass es den wirklich gibt. (leicht)
- (2) Irina erzählt, dass sie viel Zeit mit Sabine verbracht hat. (leicht)
- (3) Wenn die Gruppe Irina allein sprechen kann, erzählt diese, dass sie sich Sorgen um Sabine macht und dass sie das Gefühl gehabt habe, an "etwas Großem" dran zu sein. (mittel)
- (4) Wenn die Gruppe Ilja allein sprechen kann, erzählt dieser, dass er denkt, Irina würde an Mike interessiert sein und dass dieser zuletzt oft mit ihr gesprochen habe. (schwer)
- (5) Darauf angesprochen erzählt Irina, dass Mike vor allem Fragen über Sabine hatte. (schwer)

Alibi: Irina war in der Nacht vor dem Halbfinale bei Johanna am Lagerfeuer und hat über ihre Probleme mit Ilja geredet. Als sie wiederkam, hat Ilja tief und fest geschlafen.

Cordula Beck und Mike Kasner

Mike Kasner ist der Entführer! Das sollte die Gruppe aber mit letzter Sicherheit erst im Pumpwerk herausfinden.

Beschreibung: Cordula: Fitness-Startupperin im Energieriegel-Business, Anfang 30, sportlich, energiegeladener und gutaussehender, auffällige bunte Sportkleidung mit "CorePower"-Branding, macht Trainingsvideos für die neue Video-Plattform YouTube, mag Aufmerksamkeit, sehr ehrgeizig aber im Grunde freundlich. Mike: Ende 20, ebenfalls durchtrainiert, Partner von Cordula und ein wenig "Simp", kümmert sich um die Aufgaben, die Cordula an ihn delegiert und will "CorePower" pushen mit weniger Show und mehr Struktur, trägt meist schwarze Sportkleidung.



Camp: Ein moderner, mattgrauer Wohnwagen mit der Aufschrift „CorePower – Energie für ein neues Millennium“, geparkt nahe der Ruhr, vor dem Wohnwagen eine ausklappbare Fitness-Station, Hanteln, Springseil, und ein mobiles Aufnahme-Setup (Stativ, LED-Licht, Kamera), im Wohnwagen ein großer Vorrat an "CorePower"-Riegeln und allerlei Geschäftsunterlagen.

Szene: Früher Morgen wenn Cordula joggt oder draußen trainiert, Mike hilft beim Auspacken der Kamera oder bereitet Aufnahmen vor. Zum Halbfinal-Abend: Cordula richtet ihren „CorePower“-Tisch her, lädt Leute ein, ihre Probierversuchungen zu nehmen, zeigt Ausschnitte ihres neuen Trainingsvideos, Mike schaut die Technik nach, sorgt dafür, dass Akkus geladen sind, alles funktioniert. Wenn Sabine vermisst wird, kommt Cordula hinzu, wirkt nervös, fragt Mike, ob alles mit dem Video-Setup in Ordnung sei, ob er gesehen habe, wer in der Nähe war.

Dialogfragmente:

- (1) (Cordula) "Hi! Wollt ihr einen CorePower-Riegel? Gibt Energie ohne diesen ganzen künstlichen Kram, den ihr sonst kriegt."
- (2) (Cordula) "Ihr braucht nur die richtige Energy, dann klappt das schon!"
- (3) (Mike) "Warte kurz, Babe, ich glaube, wenn ich die Kamera hier hin stelle, sieht das noch besser aus."
- (4) (Mike) "Sabine? Ist das nicht die Reporterin? Keine Ahnung, wo die sich gerade rumtreibt."

Proben:

- (1) Cordula hat am Morgen das Halbfinal-Tags an der Ruhr trainiert und Fußspuren entdeckt, die flussabwärts führen. Mike meint, die seien von Joggern. (leicht)
- (2) Cordula hätte gern einen Werbevertrag mit der FIFA. Mike meint, dass er versuchen will, das möglich zu machen. (mittel)
- (3) Mike lügt, wenn er sagt, er wüsste nichts über Sabines Verschwinden. (schwer)
- (4) Die Gruppe kann sich ebenfalls als Fitness-Experten ausgeben und so Zugang zum Wohnmobil bekommen, wo sie einen Lageplan des alten Pumpwerks finden. Mike ist danach nicht mehr anzutreffen. (schwer)

Alibi: Mike und Cordula decken sich gegenseitig und behaupten, am Abend vor dem Halbfinale gemeinsam im Wohnmobil Geschäftsideen entwickelt zu haben und dann schlafen gegangen zu sein. Tatsächlich war Mike aber in der Nacht abwesend.

Das Rudel

Das Rudel ist eine Art Auffang-Charakter und soll der Gruppe ermöglichen, eventuell endgültig verpasste, wesentliche Informationen auf jeden Fall zu bekommen.

Beschreibung: Marcel, Christian und Marek sind gerade 20 geworden und verbringen ihre Fußball-Sommer auf dem Campingplatz. Sie trinken Bier, hören laute Musik und stellen Dummheiten an – wie sich das gehört.

Szene: Das Rudel verbringt den größten Teil des Tages damit, in ihrem gemieteten Wohnmobil auszukatern und reagiert auf Störungen abweisend. Erst wenn die Gruppe einen Großteil der anderen Camp-Besucher bereits gesprochen hat, wacht das Rudel auf und steht für Gespräche zu Verfügung.

Proben:

- (1) Ist die Gruppe halbwegs freundlich, kann sie erfahren, dass das Rudel von Sabine gehört hat, dass sie zur Vergabe der WM recherchiert. (leicht)
- (2) Fragt die Gruppe nach dem Verschwinden von Sabine, erfährt sie, dass das Rudel in der Nacht Lärm aus der Richtung von Sabines Wohnwagen gehört hat. (leicht)
- (3) Vermutet die Gruppe, dass Sabine entführt wurde, sagt jemand aus dem Rudel, dass es flussabwärts an der Ruhr ein altes Pumpwerk gibt, dass sich gut als Versteck eignen würde. (leicht).



DAS ALTE PUMPWERK

Hat die Gruppe alle wesentlichen Infos erhalten, macht sie sich am Abend auf den Weg ruhr-abwärts in Richtung des alten Pumpwerks.

Ihr geht vielleicht einen Kilometer entlang des Ufers der Ruhr flussabwärts. Nach einigen hundert Metern verschwinden die Wege im Unterholz, aber es ist noch früh genug am Abend, dass euch die untergehende Sommersonne das nötige Licht spendet. Dann seht ihr voreuch ein altes Industriegebäude: wettergegerbter, dunkelgrauer Beton und rostige Rohre, die in einen kleinen Seitenarm der Ruhr führen. Einige Fenster des Gebäudes sind eingeworfen oder anderweitig beschädigt worden und auch sonst wirkt das Gebäude verlassen. Kein Laut dringt aus dem Inneren. Man könnte auch sagen: ganz schön unheimlich.

Das alte Pumpwerk dient als Finale des Abenteuers und sollte nicht unnötig in die Länge gezogen werden. Je nach dem, wie früh sich die Gruppe vom Campingplatz auf den Weg hier hin macht, können verschiedene der folgenden Proben auf dem Weg zu Sabine eingebaut werden.

Der Eingang: Eine schwere Metalltür stellt den einzigen (jedenfalls einzigen offensichtlichen) Eingang in das Pumpwerk dar. Sie ist mit einer rostigen Kette mit einem schweren Schloss gesichert. Neben der Tür hängt schief ein Schild: "Stadwerke Ruhr". Die Gruppe kann hier Fußspuren erkennen (Probe). Sie kann auch erkennen, dass die Fußspuren zu Sabine und ihrem Entführer passen, wenn diese am Wohnwagen entdeckt oder von Cordula beschrieben wurden. Außerdem muss die Gruppe in das Gebäude eindringen. Dazu können sie die Tür mit Gewalt oder Sachverstand öffnen oder einen im Unterholz versteckten Seiteneingang entdecken.

Die Technikhalle: Ein dunkler Raum. Alte Maschinen stehen wie Skelette rostig in der Mitte. irgendwo tropft Wasser. Es riecht nach Altöl. Eine Lampe flackert an der Decke. An der Wand hängt ein großer Stromkasten und daneben steht ein alter Arbeitstisch mit vergilbten Plänen. Die Gruppe kann hier das Licht im Pumpwerk wieder ans laufen bringen (Probe). Haben sie vorher mit Thomas Technik-Wissen ausgetauscht, fällt das leichter. Wird dieser Teil übersprungen, ist das Licht im Pumpwerk bereits eingeschaltet. Die Gruppe kann auch Blutflecken am Boden und einen zerknüllten Zettel auf dem Boden in Sabines Handschrift finden: "Kein Sommermärchen" steht darauf als Titel, der Rest ist abgerissen.

Der überflutete Gang: Ein enger Gang, der tiefer ins innere des Pumpwerks führt, steht etwa hüfthoch unter Wasser. Ein Teil der Wand ist eingestürzt, an den übrigen Wänden wachsen Moos und Pilze. Ein merkwürdiges Kratzen ist in der Ferne zu hören. Die Gruppe muss sich durch das trübe Wasser fortbewegen, was von verborgen am Boden liegenden Trümmern erschwert wird (Probe). Wer stürzt, wird verletzt. Hat die Gruppe zuvor mit Johanna trainiert, fällt die Fortbewegung leichter.

Der Kontrollraum: Vom zentralen Kontrollraum der Anlage gehen mehrere verschlossene Türen ab. Der Raum stand offenbar mal voll mit Technik und Steuerpulten, es bleiben jedoch nur noch die Abdrücke im Staub und vereinzelt zurückgelassenes Werkzeug von Plünderern. Allerdings scheint sich in dem Raum auch jemand ein temporäres Lager eingerichtet zu haben: ein Schlafsack und ein Gaskocher liegen auf dem Boden. Untersucht die Gruppe den Raum genauer, entdeckt sie Verpackungen von "CorePower"-Riegeln und eine Überwachungskamera, die offensichtlich neuer ist als das Gebäude. Schaut die Gruppe das Bildmaterial an, sehen sie, dass Sabine von einem maskierten Mann durch eine der Türen gezerrt wurde. Erhält die Gruppe diese Info nicht, kann sie auch durch Lauschen an den Türen Hilferufe hören (Probe).

Die Kesselkammer: Eine große, runde Halle mit stillgelegten Wassertanks und vielen dicken Rohren. Etwa auf halber Höhe zieht sich eine Galerie einmal in der Runde. In der Mitte des Raumes sitzt an eine alte Rohrleitung gefesselt Sabine - zugerichtet aber bei Bewusstsein. Vom Entführer ist zunächst keine Spur. Die



Gruppe kann sich kurz mit Sabine austauschen, versuchen sie sie zu befreien, tritt allerdings Mike Kasner aus dem Schatten zwischen den Gerätschaften und zieht ein Messer. Die Gruppe kann ihn mit genügen Hinweisen überreden, nicht zu kämpfen und die ganze Sache sein zu lassen, oder die Lösung für die Situation im Kampf suchen. So gelingt es entweder, Sabine zu retten, oder nicht.

Name	Schaden	Messerkampf	Handeln	Gesundheit	Loot
Mike Kasner	4W10	70	40	80	Messer, FIFA-Werbevertrag

EPILOG

Wenn Sabine gerettet wurde:

Sonntag, 9. Juli, der Tag des WM-Finales. Deutschland ist trotz des Ausscheidens in Feierlaune. Und euch eure Heldentat hat sich mittlerweile auf dem Campingplatz rumgesprochen. Der Entführer wurde von der Polizei festgenommen und dürfte dank der von euch zusammengetragenen erdrückenden Beweislast wohl eine Weile hinter Gittern verbringen. Ob er etwas über seine Hintermänner verrät, ist hingegen eher fraglich. Der ganze Campingplatz hat sich mal wieder vor der großen Leinwand von Thomas versammelt, Ilija steht wie immer am Grill und Cordula versucht nebenher ihre Energieriegen an den Mann oder die Frau zu bringen. Renate hält den denkwürdigen Moment in Bildern fest und Panini-Paule kann man die Freude darüber förmlich ansehen, dass er seinen lang ersehnten Jens-Lehmann-Sticker bekommen hat. Auch Sabine hat sich zu euch gesellt - zuletzt musste sie wiederholt zur Polizei, um ihre Aussage zu machen. Sie scheint sich aber ganz gut von der Entführung erholt zu haben. Aktuell scheint sie mehr zu stören, dass keines der großen Medien ihre Recherche zur Vergabe der WM kaufen möchte - sie sei ein Stimmungskiller. Das Spiel Italien gegen Frankreich wird von Millionen Menschen in Deutschland verfolgt und könnte spannender kaum verlaufen. Es endet 5 zu 3 für Italien im Elfmeterschießen. Für euch ist beruhigend, dass Deutschland damit zumindest vom Weltmeister aus dem Turnier geworfen wurde. Wie viele andere werdet auch ihr diesen besonderen Sommer sicher lange im Gedächtnis behalten.

Wenn Sabine nicht gerettet wurde:

Sonntag, 9. Juli, der Tag des WM-Finales. Eigentlich sollte es der Höhepunkt eines märchenhaften Sommers werden. Doch auf dem Campingplatz ist die Stimmung gedrückt. Nach und nach hat sich herauskristallisiert, dass Sabine wohl Opfer einer Entführung geworden ist, doch die Polizei tappt im Dunkeln. An ein Grillfest wie zum Halbfinale ist nicht zu denken. Und das Italien 5 zu 3 gegen Frankreich gewinnt und damit Weltmeister wird, ist für alle auf dem Platz bloß zweitrangig. Was Sabine herausgefunden hat; was sie zum Ziel gemacht hat, wird noch auf Jahre unbekannt bleiben.



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. Ein Sommermärchen – <https://howtobeahero.de/index.php?title=Ein+Sommerm%C3%A4rchen&oldid=36438>

